А. В. Андреева

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Одним из средств развития способности младшего школьника к творчеству является игра. Эффективность воспитания творчества в детях через игру определяется как возрастными особенностями младшего школьного возраста, так и потенциальными возможностями игровой деятельности. По мнению А.Н. Лука, "детские игры с их свободным полетом фантазии верой в реальность этой фантазии и в то же время с признанием каких-то правил и ограничений имеют несомненное сходство с творческим процессом и служат хорошей школой творческого мышления» [1]. Поэтому, использование творческих компьютерных игр во внеучебной деятельности – эффективное средство обучения и воспитания, поскольку отдых от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач.

В ходе формирующего эксперимента мы использовали компьютерные игры онлайн и офлайн, направленные на развитие творческих способностей младших школьников. Работа проходила во время внеклассных занятий и в группе продленного дня, при этом были использованы следующие игры:

- «Поймай кота» – игра для проверки способности решать нестандартные задачи, а также хорошая возможность потренировать навыки поиска креативных решений.
- «Друдлы». Суть игры заключается в том, что учащимся предлагается описать картинку, которая имеет множественные значения. Картинка друдла является чем-то вроде каракулей и похожа на то, что обычно школьник рисуют машинально на бумаге во время урока. [2]
- «IQ Ball» – Flash-игра, в которой ребенок учится поиску нетривиальных и максимально эффективных решений. [2]
- «Матрица памяти» – Flash-игра, в которой происходит тренировка памяти и концентрации, что важно и для развития творческих способностей. [2]
- «Дорисуй». В этой игре учащимся предоставляется несколько вариантов картинок. Правила заключаются в том, что нужно попытаться разместить недостающие элементы так, чтобы получилась целостная картина. [4]
- «Противоположности». Суть логической игры: на каждом уровне игры необходимо найти картинки, противоположные по какому-либо признаку и объединить их в пары. С каждым уровнем задание усложняется. [3]
- «Танграм» – это игра-головоломка, в которой всего из семи простых деталей можно создать практически любую фигуру. Задача ученика – поместить все цветные детали внутрь белого контура так, чтобы они не накладывались друг на друга. [3]

Благодаря взаимосвязи разных видов игр, ребенок овладевает умением самостоятельно и инициативно решать игровые задачи, постепенно усложняющиеся по способу управления, содержанию знаний, степени обобщенности действий, поднимаясь в своем развитии на более высокий уровень. Компьютерные игры не только стимулируют индивидуальную деятельность детей, их творческий потенциал, но и являются замечательным средством, объединяющим детей в интересных групповых играх, способствуют их неформальному общению, если за одним компьютером одновременно играют два – три ребенка.

Таким образом, использование компьютерных технологий в применении творческих игр, эффективно влияет на развитие творческих способностей младших школьников.

Список литературы

1. Лук, А.Н. Учить мыслить [Текст]/ А.Н. Лук. – М., 1975 – 78с.
2. Онлайн игры: Творческое мышление. // Режим доступа: https://4brain.ru/tvorcheskoe-myshlenie/igry.php#1
3. Детский сайт «Играемся»: Детские развивающие игры онлайн. // Режим доступа: http://www.igraemsa.ru
4. Flash-игры для детей: Развиваем логику и внимание. // Режим доступа: http://kids.quicksave.su

Научный руководитель ст. преподаватель каф. ТиМПИ
Валеева Ю.И.