

К. Е. Лопарева

РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИКТ

В силу важности и значимости воображения для ребёнка необходимо всячески помогать его развитию и, одновременно, использовать его для оптимизации учебной деятельности. Этому в значительной мере способствует такой способ целенаправленного развития воображения детей как игра. Игра – не просто воспоминание о пережитых впечатлениях, но творческая их переработка, в процессе которой ребёнок комбинирует данные опыта, чтобы создать новую реальность, отвечающую его интересам и потребностям. Игры и игровые задания с применением средств ИКТ мы включали в содержание уроков по разным предметам.

Обязательным условием успешности проведения игр и выполнения игровых заданий является доброжелательная, эмоциональная атмосфера. Кроме того, в играх необходимо использовать хорошо знакомый, привычный для ребёнка материал. Это обусловлено тем, что иначе ученик будет испытывать трудности двоякого рода: с одной стороны, для него сложен сам изучаемый материал, а, с другой стороны, трудности будут представлять те способы проработки и усвоения материала, которые он пытается применить для его понимания. В результате, материал не будет усвоен из-за того, продолжает оставаться недоступным, и, следовательно, этим способам не на чем будет упражняться, совершенствоваться. А это может привести к неуспеваемости многих школьников. Поэтому именно на материале, не представляющем особых трудностей, могут появиться, а в дальнейшем усовершенствоваться определенные способы воображения [2].

Бурное развитие в последние годы новых информационных технологий, рекламы, распространение игровых приставок, электронных игрушек и компьютеров оказывают большое влияние на воспитание ребенка и его восприятие окружающего мира. Существенно изменяется и характер его любимой практической деятельности – игры.

Ниже мы приводим примеры фрагментов уроков с использованием игр и игровых заданий с применением средств ИКТ.

В качестве примера приведем использование учебной электронной игры «Тим и Тома. Каникулы на тропическом острове» (компания «Новый диск») на уроке русского языка по теме «Слова с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными». Цель использования игры на уроке в составлении небольших рассказов по видеоматериалу и отработке навыка написания слов с проверяемыми и непроверяемыми безударными гласными. Особенностью ребёнка младшего школьного возраста является чистота и непосредственность восприятия. Необычна и богата детская фантазия, потребность придумывать и сочинять. Это мы и старались использовать в учебном процессе [1].

В процессе игры должен происходить систематический взаимообмен результатами и приёмами воображения, что обеспечивает возможность существенного взаимного обогащения всех участников игры разнообразными тактиками и стратегиями воображения и тем самым значительно расширяет диапазон их воображения и усиливает его мощност. Игры, представленные ниже, проводились на различном конкретном материале [3].

Загадывание предмета с помощью пары других предметов. Называется какой-либо хорошо известный предмет (явление, существо), например змея. Необходимо назвать два других предмета, в целом мало похожих на заданный, но таких, сочетание признаков которых его определяло бы, то есть как бы закодировать его другими предметами. В данном случае могут быть названы горная дорога (длинная, извилистая как змея) и кожаное портмоне (поверхност как у змеи). Предложенные ответы обсуждаются, и по результатам определяется победитель, а также формулируется наиболее точный и оригинальный ответ, который может быть продуктом коллективного творчества.

Игра развивает способност быстро выделять в предмете наиболее характерные признаки и находить другие предметы, имеющие как сходные, так и различные с ним признаки. Указанные операции составляют основу комбинирования, являющегося одним из основных приёмов воображения.

Поиск ассоциаций. Берётся словосочетание или фраза (представленные на слайде), необходимо за ограниченное время выписать в столбик как можно больше ассоциаций, которые она вызывает. Побеждает тот, у кого больше таких ассоциаций, которые не встречаются у других игроков. В этой игре развивается ассоциативный фундамент воображения, улучшаются такие качества ассоциативного потока, как его широта, глубина, скорост и управляемост, лежащие в основе многих видов деятельности.

Перечень возможных использований предмета. На экране представлено изображение предмета. Нужно предложить как можно больше других предметов, в качестве заменителей которых может быть употреблён заданный предмет. При повторении игры следует менять набор предметов, главное, чтобы они были знакомы ребёнку. Можно последовательно предъявлять школьникам картинки.

Определение смысла ситуации по заданному образу. Задаётся в виде рисунка или словесного описания какой-либо эмоциональный образ, например, «внутри тела человека светится солнце». Нужно подобрать как можно больше различных толкований его смысла. Так, в данном случае можно предложить: у больного жар, из человека лучится доброта, гениальный учёный, разгадавший тайны строения Вселенной.

В этой игре совершенствуется способност быстро и чётко интерпретировать художественные образы, постоянно имея в виду их принципиальную неоднозначност и учитывая множественност стоящих за ними смыслов.

Формулировка вопросов по двум заданным словам. Представлены изображения любых двух предметов, например, газеты и верблюда. Нужно составить как можно больше разнообразных вопросов, в которых обязательно использовались бы заданные слова, причём вопросы должны быть по возможности необычными, иногда смешными. Так, в нашем случае могут быть записаны вопросы: «Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?», «Почему ты, читая газету, сутулишься как верблюд?». В этой игре развивается способность создавать при совмещении двух различных предметов необычную, странную, причудливую смесь, решительно преодолевая при этом все шаблоны здравого смысла, прошлого опыта.

Таким образом, использование игр и игровых заданий с применением средств ИКТ способствует развитию воображения младших школьников. Игра является творческой переработкой пережитых впечатлений, в процессе которой ребёнок комбинирует данные опыта, чтобы создать новую реальность, отвечающую его интересам и потребностям. В процессе игры происходит систематический взаимообмен результатами и приёмами воображения, что значительно расширяет диапазон воображения учащихся и усиливает его мощь.

Список литературы

1. Берхин, Н. Б. Особенности литературного творчества младших школьников и подростков [Текст] / Н.Б. Берхин // Вопросы психологии. – 2012, № 4. – С. 127-131.
2. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. – СПб.: Союз, 1997. – 93 с.
3. Дьяченко, О. М. Об основных направлениях развития воображения у детей [Текст] / О.М. Дьяченко // Вопросы психологии. – 2008, № 6. – С. 73-78.

*Научный руководитель ст. преподаватель каф. ТиМПИ
Попова Л.В.*