**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ**

**КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

магістра

на тему: **«ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0139-з

спеціальності 013 «Початкова освіта»

освітньо-професійної програми «Початкова освіта» Г. Ю. Гулєвська

Керівник: викладач, к. психол. н.\_\_\_\_\_\_\_М. О. Желтова

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к. пед. н. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О. О. Самсонова

Запоріжжя

2020

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Факультет** соціальної педагогіки та психології

**Кафедра** дошкільної та початкової освіти

**Рівень вищої освіти** магістерський

**Спеціальність** 013 «Початкова освіта»

**Освітньо-професійна програма** «Початкова освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Завідувач кафедри \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 року

**ЗАВДАННЯ**

**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Гулєвській Ганні Юріївні

1. **Тема роботи:** «Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів»

керівник роботи Желтова Марина Олексіївна, кандидат психол. наук, ст. викладач

затверджена наказом ЗНУ від 10 квітня 2020 р. № 314-с

1. **Строк подання студентом роботи:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 р.
2. **Вихідні дані до роботи:** матеріали педагогічної практики, курсових робіт
3. **Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити**): обґрунтувати,поняття творчості, творчих здібностей; що така діяльність це певна діяльність людини, в результаті якої створюється щось нове, оригінальне, наявний продукт творчої діяльності, який призводить до нових знань, відчуттів, що відображають нове ставлення до дійсності; що творчі здібності розвиваються протягом усього життя людини, але молодший шкільний вік є найсприятливішим періодом для їх розвитку*;* визначити види, зміст, структуру ігор та ігрових технологій та їх значення для розвиток творчих здібност молодших школярів; довести, що за певних умов відбувається ефективний розвиток творчих здібностей молодших школярів шляхом застосування ігрових технологій.
4. **Перелік графічного матеріалу:** 4таблиці.
5. **Консультанти розділів роботи**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Розділ | Прізвище, ініціаликонсультанта | Дата, підпис |
| Завдання видав | Завдання прийняв |
|  |  |  |  |
| Вступ | Желтова М. О. | 02.10.19 р. | 02.10.19 р. |
| Розділ 1 | Желтова М. О. | 04.11.19 р. | 04.11.19 р. |
| Розділ 2 | Желтова М. О. | 23.03.20 р. | 23.03.20 р. |
|  |  |  |  |
| Висновки | Желтова М. О. | 07.09.20 р. | 07.09.20 р. |
|  |  |  |  |
| Додатки | Желтова М. О. | 21.09.20 р. | 21.09.20 р. |
|  |  |  |  |

1. **Дата видачі завдання:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
| п/п |  | етапів роботи |  |
|  |  |  |  |
| 1 | Збір та систематизація матеріалу | жовтень-листопад | виконано |
| 2 | Написання вступу | листопад | виконано |
|  |  |  |  |
| 3 | Написання першого розділу | грудень-квітень | виконано |
|  |  |  |  |
| 4 | Написання другого розділу | травень-вересень | виконано |
|  |  |  |  |
| 5 | Написання висновків | вересень | виконано |
|  |  |  |  |
| 6 | Оформлення додатків | жовтень | виконано |
| 7 | Оформлення роботи, рецензування | жовтень-листопад | виконано |
| 8 | Захист | грудень |  |
|  |  |  |  |

Студент **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Гулєвська Г. Ю.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Желтова М. О.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Зубцова Ю. Є.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

**РЕФЕРАТ**

Кваліфікаційна робота: 76 сторінка, 4 таблиці, 50 джерел.

Об’єкт дослідження: процес розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Предмет дослідження: ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Мета дослідження – теоретично обгрунтувати та експериментально перевірити ефективність впливу ігрових технологій на розвиток творчих здібностей молодших школярів.

Методи дослідження: хронологічний та ретроспективний; теоретичний аналіз історико-педагогічної літератури, що дав підстави визначити внесок науковців у розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій; синтез й узагальнення отриманих даних. З метою забезпечення історичної вірогідності одержаних результатів запроваджувалися методи наукової ідентифікації та порівняльного аналізу літературних та архівних джерел.

Теоретичне значення дослідження полягає в обґрунтуванні наукових засад проблеми розвитку творчих здібностей молодших школярів та впливу ігрових технологій на цей розвиток.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні, апробації та впровадженні методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Галузь використання: заклади освіти.

МОЛОДШІ ШКОЛЯРІ, ГРА, ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ, ТВОРЧІ ЗДІБНОСТІ**,** ТВОРЧИЙ ПОТЕНЦІАЛ

**SUMMARY**

**Hulievska H. Yu. Game technologies as a means of developing creative abilities of junior schoolchildren**

Qualification work: 76 page, 4 tables, 50 source.

Object of research: the process of developing the creative abilities of primary school children.

Subject of research: game technologies as a means of developing creative abilities of junior schoolchildren.

The purpose of the research is to theoretically substantiate and experimentally test the effectiveness of the influence of game technologies on the development of creative abilities of junior schoolchildren.

Research methods: chronological and retrospective, which made it possible to trace the formation of scientific views on the problem of developing the creative abilities of primary school children; synthesis and generalization of the received data. In order to ensure the historical reliability of the obtained results, methods of scientific identification and comparative analysis of literary and archival sources were introduced.

The theoretical significance of the study is to substantiate the scientific foundations of the problem of developing the creative abilities of primary school children and the impact of game technology on this development.

The practical significance of the obtained results lies in the development, testing and implementation of methods for the development of creative abilities of junior schoolchildren by means of game technologies. Field of use: preschool education institutions

**Key words:** JUNIOR SCHOOLCHILDREN, GAME, GAME TECHNOLOGIES, CREATIVITY, CREATIVE POTENTIAL

**ЗМІСТ**

|  |  |
| --- | --- |
| Вступ …………………………………………………………………………… | 7  |
| Розділ 1. Теоретичні основи дослідження ігрових технологій як засобу розвитку творчих здібностей молодших школярів………………………….. | 10 |
| 1.1. Історичні передумови виникнення гри…………………………………... | 10 |
| 1.2. Проблема розвитку творчих здібностей молодших школярів…………. | 16 |
| 1.3. Характеристика основних видів ігор та їх класифікація ………………. | 23 |
| 1.4. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів………………………………………………………………………… | 31 |
| 1.5. Дидактична гра як засіб активізації уваги та розвитку творчих здібностей молодших школярів……………………………………………….. | 39 |
| Розділ 2. Експериментальне дослідження розвитку творчих здібностей молодших школярів засобом застосування ігрових технологій……………. | 49 |
| 2.1. Підготовка та проведення педагогічного експерименту………………... | 49 |
| 2.2. Аналіз результатів експерименту………………………………………… | 52 |
| Висновки………………………………………………………………………… | 60 |
| Список використаних джерел…………………………………………………. | 62 |
| Додатки………………………………………………………………………….. | 67 |

**ВСТУП**

Молодший шкільний вік є найбільш відповідальним етапом шкільного дитинства. Висока сензитивність цього вікового періоду визначає великі потенційні можливості різнобічного розвитку дитини. Гра має велике значення для дітей молодшого шкільного віку, адже майже уся діяльність побудована на ігрових формах та метожах роботи. Гра в тих формах, в яких вона існувала в дошкільному дитинстві, в молодшому шкільному віці починає втрачати своє розвиваюче значення та поступово замінюється навчння і трудовою діяльністю, суть яких полягає в тому, що дані види діяльності на відміну від гри, які приносять задоволення, мають певну мету. Великого інтересу для молодших школярів набуває гра у процесі навчання. Це ігри, змушують думати, надають можливість учневі провірити і розвинути свої здібності, які включають їх у змагання з іншими учнями.

Участь молодших школярів в таких іграх сприяє їх самоствердженню, розвивають наполегливість, прагнення до успіху і різні мотиваційні якості. В таких іграх вдосконалюється мислення, включаючи дії з планування, прогнозування, зважуванню шансів на успіх, вибору альтернативи.

Питання про природу і суть гри хвилювало і досі продовжує привертати увагу багатьох дослідників, таких як: П. Гальперін, В. Данілова, В. Запорожець, Д. Ельконін .

Різні підходи до дитячої гри відображені в багатьох роботах. Серед цих підходів можна виділити пояснення природи сутності дитячої гри, як форми спілкування (Лісіна М.), або як форми діяльності, в тому числі засвоєння діяльності дорослих (Ельконін Д.), або як прояв і умова розумового розвитку (Піаже Ж.).

Кожен з цих підходів, виділяючи якусь сторону гри, є недостатнім для пояснення сутності, специфіки дитячої ігри в цілому.

Як зазначав Л. Виготський, незважаючи на те, що ігрова діяльність є провідною в дошкільному віці, значимість її не знижується і у дітей молодшого шкільного віку, гра і заняття, гра і праця утворюють два основних джерела, по яких протікає діяльність школярів [3]. Виготський Л. бачив у грі невичерпне джерело розвитку особистості, сферу, яка визначає «зону найближчого розвитку» [3].

Звідси - сутність проблеми полягає у впливі ігрових технологій на розвиток творчих здібностей дітей, особистісних якостей. Гра створює позитивний емоційний фон, на якому всі психічні процеси протікають найбільш активно. Використання ігрових прийомів і методів, їх послідовність і взаємозв'язок сприятимуть у вирішенні даної проблеми.

Визначення проблеми та актуальності теми дозволяє сформулювати мету дослідження: розробити і довести ефективність ігрових технологій для розвитку творчих здібностей дітей молодшого шкільного віку.

Визначення проблеми та актуальності теми дозволяє сформулювати мету дослідження: теоретично обгрунтувати та експериментально перевірити ефективність впливу ігрових технологій на розвиток творчих здібностей молодших школярів.

Об’єкт дослідження: процес розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Предмет дослідження: ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Об’єкт, предмет, мета дослідження зумовили такі **завдання**:

1) вивчення спеціальної літератури з даної проблеми;

2) характеристика сучасного стану застосування ігрових технологій у розвитку дітей молодшого шкільного віку;

3) розробка комплексу навчальних ігрових засобів для учнів початкових класів;

4)проведення педагогічного експерименту з даного дослідження;

5) узагальнення результатів дослідження.

Під час дослідження запроваджувалися такі **методи**: теоретичний аналіз літературних джерел з досліджуваної проблеми; спостереження, бесіда, тестування; констатуючий і формуючий експеримент, статистична обробка даних.

Теоретична і практична значущість дослідження полягає в тому, що досліджено значення ігрових технологій як основи розвитку творчості дітей молодшого шкільного віку, розроблена варіативна форма використання ігор на уроках у початковій школі, яка апробована і підтверджена результатами експериментальної роботи.

**Теоретичну основу дослідження складають** наукові розробки проблеми творчого розвитку дітей молодшого шкільного віку засобами ігрових технологій (Ю. Азаров, Л.Виготський, К. Гросс, Д. Ельконін, В. Загвязинський, І. Зязюн, В. Кан-Калик, М. Нікандров, Н. Кічук, Б. Коротяєв, Ж. Піаже, Г. Тарасенко, Ю. Самарін, С. Сисоєва, Л. Ярощук).

**Практичне значення одержаних результатів полягає:** в удосконаленні форм і методів розвитку творчих здібностей молодших шкілярів засобами ігрових технологій.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (50 позицій), додатків. Загальний обсяг – 76 сторінок, з них основний текст – 61 сторінок. Кваліфікаційна робота містить 4 таблиці, 2 рисунки.

**РОЗДІЛ 1**

**ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

* 1. **Історичні передумови виникнення гри**

Гра - великий винахід людини, вона має для його біологічного, соціального і духовного розвитку не менше, а, можливо, навіть і більше значення, ніж вогонь і колесо. В ній, як у дзеркалі відображалася історія людства з усіма його трагедіями і комедіями, сильними і слабкими сторонами. Ще в первісному суспільстві існували ігри, зображали війну, полювання, землеробські роботи, переживання дикунів з приводу смерті пораненого товариша. Гра була пов'язана з різними видами мистецтва. Первісні люди грали як діти, в гру входили танці, пісні, елементи драматичного і образотворчого мистецтва. Іноді іграм приписували магічні дії. Таким чином, людська гра виникає як діяльність, яка відокремилася від продуктивної трудової діяльності та є відтворення відносин між людьми [6]. Так з'являється гра дорослих, гра як основа майбутньої естетичної, образотворчої діяльності. З чим пов'язане виникнення дитячої гри?

Дитинство існувало не завжди. Про виникнення дитинства можна говорити лише тоді, коли зникає можливість безпосереднього включення дітей в виробничу працю дорослих. До людського дитинства, як до особливого етапу підготовки дитини до майбутнього дорослого життя висувалося все більші й більші вимоги. Чим вище розвиток суспільства, тим складніше стає період підготовки дитини до дорослого життя. Гра виникає у ході історичного розвитку суспільства в результаті зміни місця дитини в системі суспільних відносин. Вона соціальна за своїм походженням, за своєю природою [1].

Гра не виникає стихійно, а складається у процесі виховання. Гра є потужним стимулом розвитку дитини, вона сама формується під впливом дорослих у процесі взаємодії дитини з предметним світом, обов'язково за участю дорослого і виникає справді людська дитяча гра.

У вітчизняній педагогіці і психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін та ін. Різні дослідники та мислителі нагромаджують одну теорію гри на іншу – К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів багатоманітного явища гри, і жодна, мабуть, не охоплює справжньої її сутності.

Спробу систематизувати знання про гру першим зробив в кінці ХІХ століття німецький вчений К. Гросс, який вважав, що у грі відбувається вправляння інстинктів до майбутніх умов боротьби за існування. К. Гросс називає гру початковою школою поведінки. На його думку сенс гри у тому, що гра стає школою життя, якими б внутрішніми чи зовнішніми факторами вона не мотивувалася [3].

Позицію К. Гросса продовжив польський педагог, терапевт і письменник Януш Корчак, який вважав, що гра - це можливість відшукати себе в суспільстві, себе в людстві, себе у Всесвіті. В іграх закладена генетика минулого, як і в народному дозвіллі - піснях, танцях, фольклорі.

Гра в будь-яку історичну епоху привертала до себе увагу педагогів. У ній міститься реальна можливість, виховувати і навчати дитину в радості. Ж. Ж. Руссо, І. Песталоцці намагалися розвинути здібності дітей відповідно до законів природи і на основі діяльності, прагнення якій притаманний усім дітям.

Центром педагогічної системи Ф. Фребеля є теорія гри. За Фребелем, дитяча гра - «дзеркало життя» і «вільний прояв внутрішнього світу. Гра - місток від внутрішнього світу до природи». Природа представлялася Фребелю у вигляді єдиної і різноманітною сфери [16].

Відомий педагог та письменник Д. Ушинський схилявся до розуміння неосяжних творчих можливостей людини. Він відділяв вчення від гри і вважав його неодмінним обов'язком школяра. «Вчення, засноване тільки на інтересі, не дає зміцніти самовладанню і волі учня, оскільки не все у навчанні цікаво і багато того, що треба буде взяти силою волі» [16]. Однак, погоджуючись з необхідністю вольових зусиль при навчанні, не будемо знижувати значення та цікавість до гри.

Значення гри у розвитку і вихованні особистості унікальне, тому що гра дозволяє кожній дитині відчути себе суб'єктом, виявити і розвинути свою особистість. Є підстави говорити про вплив гри на життєве самовизначення школярів, на становлення комунікативної неповторності особистості, емоційної стабільності, здатності включатися в підвищений рольовий динамізм сучасного суспільства.

Гра завжди виступає як би у двох часових вимірах: у теперішньому і майбутньому. З одного боку, вона надає особистості одномоментну радість, служить задоволенню актуальних потреб. З іншого боку, гра направлена у майбутнє, оскільки в ній або прогнозуються чи моделюються життєві ситуації, або закріплюються властивості, якості, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій. Відомий радянський педагог В. Сухомлінскій писав: «Придивімося уважно, яке місце займає гра в житті дитини ... Для нього гра - це найсерйозніша справа. У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі здібності особистості. Без них немає, і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра - це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра - це іскра, що запалює вогник допитливості» [45]. В. Сухомлинський зазначав, що «... духовне життя дитини повноцінне лише тоді, коли він живе у світі гри, казки, музики, фантазії, творчості» [45].

Гра, як об'єкт вивчення, завжди привертала до себе увагу вчених. Великий внесок в теорію гри внесли Е. Покровський, П. Іванова, В. Кудрявцева, В. Харузіна, А. Соболєва, О. Капіци, Г. Виноградова. Усі ці дослідження відносяться до ХIХ - першої третини ХХ ст., цінні, перш за все, першоджерелом своїх матеріалів, витягнутих з самих глибин народного життя, включали в себе описи лише тих ігор, які потрапили в поле зору спостерігачів.

У 30-ті роки ХХ століття були спроби створення антологій, які ставили перед собою мету ознайомлення читачів з усією кількістю ігор. Кращою антологією досі залишається книга «Ігри народів СРСР» В. Всеволодського-Гернгросса, В. Ковалевої та Е. Степанової, яка вийшла у 1933 році.

Аж до 70-х років була перерва у виданнях такого роду. І ось в 70-80 роки з'явилися такі праці як: «Ігри народів СРСР» укладачі Л. Билеєва, В. Григор'євв (1985 р.), С. Якуб «Згадаймо забуті ігри» (1988 р.), «Дитячі рухливі ігри народів СРСР» (посібник для вихователів дитячого садка. укладач А. Кенеман (1989 р.)) та багато інших. Ці праці антологічного характеру і містять фактичний матеріал, завдяки якому педагоги-вихователі вміло, організовували освітній процес у дитячих установах.

При вивченні розвитку дітей, видно, що у грі ефективніше, ніж в інших видах діяльності, розвиваються усі психічні процеси. Обумовлені грою зміни в психіці дитини настільки істотні, що в психології (А. Леонтьєв, Д. Запорожець та ін) утвердився погляд на гру як на провідну діяльність в дошкільний період, а також не зникаючу діяльність в молодший шкільний період.

Відомий радянський психолог, філософ, педагог А. Леонтьєв зазначав, що у грі розвиваються нові, прогресивні новоутворення і виникає потужний пізнавальний мотив, який є основою виникнення стимулу до навчання.

Також ціними для нашого дослідження є погляди відомого радянського психолога Л. Виготського, який розглядаючи роль гри в психічному розвитку дитини, зазначав, що у зв'язку з переходом до школи гра не тільки не зникає, але навпаки, вона охоплює усю діяльність учня. «У шкільному віці гра не вмирає, а проникає у дійсність. Вона має своє внутрішнє продовження у шкільному навчанні і праці ...» [3].

Уся дитяча діяльність синкретична, тобто, до певної міри, злита і нероздільна. Ця єдність виникає завдяки уявній, умовній ситуації, в якій відбувається процес дитячої творчості. У грі синтезується пізнавальна, трудова і творча активність дитини. Будь-яке нове знання чи вміння, спонукає її до дії з ним. Характер цієї дії - ігровий, як найбільш близький і зрозумілий для дітей з їхнього колишнього досвіду.

Не менш важливими є погляди Ш. Амонашвілі,який писав: «саме інтенсивний розвиток багатьох функцій відбувається до 7-9 років дитини, і тому потреба в грі в цьому віці особливо сильна, а гра перетворюється на вид діяльності, керуючий розвитком. У ній формуються особистісні якості дитини, її ставлення до дійсності, до людей» [17].

Деякі психологи вважають, що дитячі ігри не можна вважати творчою діяльністю, оскільки в них не створюється нічого нового. Це так, якщо підходити до дитячої гри з тими ж мірками, що й до діяльності дорослої людини, тоді термін «творчість» справді недоречний. Але він виправданий, якщо підійти до вирішення питання з точки зору розвитку дитини.

Відомий радянський психолог Л. Виготський зауважував, що у дітей дошкільного віку поява задуму, що означає перехід до творчої діяльності [16]. У ранньому дитинстві дитина йде від дії до думки, у дошкільника вже розвиваючись здатність йти від думки до дії, втілювати свої задуми. Це проявляється у всіх видах діяльності, і, перш за все в грі. Поява задуму пов'язано з розвитком творчої уяви.

Творчий характер гри підтверджується тим, що дитина не копіює життя, а, наслідуючи те, що бачить, комбінує свої уявлення. При цьому вона передає своє ставлення до зображуваного, свої думки і почуття. Це ріднить гру з мистецтвом, але дитина - не актор. Він грає для себе, а не для глядачів, він не розучує роль, а створює її у ході гри. Коли дитина входить в образ, у неї жваво працює мислення, заглиблюються почуття, вона щиро переживає зображувані події.

Про творчий характер дитячої гри кажуть багато діячів мистецтва. Так К. Станіславський радив акторам навчатися у дітей, гру яких відрізняє «ве-ра і правда». Відомий кінорежисер Г. Рошаль писав: «Будь-яка дитяча гра - це завжди світ ілюзій. У цьому світі ілюзій дитина, проте ніколи не втрачає свого реального «я». Їдучи на коні - стільці, дитина не думає, що стілець під ним - це дійсно кінь, або стіл, на який він дереться як на гору, - гора. У своїй грі він схожий на актора (недарма мистецтво актора називають грою). Отже, дитяча гра може бути названа грою театральною, а ілюзія дитячої гри – театральною ілюзією» [14].

Але творчість не з'являється сама собою, вона виховується, вона розвивається в результаті тривалої систематичної роботи педагогів. Розвиток ігрової творчості проявляється, перш за все, в поступовому збагаченні змісту гри. Від багатства і характеру змісту гри залежить розвиток задуму і засобів зображення задуманого. У грі поступово розвивається цілеспрямованість дітей. Якщо на четвертому році життя у дітей часто переважає інтерес до дії, через що мета часом забувається, а на п'ятому році життя можна навчити дітей свідомо обирати гру, ставити мету і розподіляти ролі, то у дітей 5-7 років виникає інтерес до різних подій життя, до різних видів праці дорослих; з'являються улюблені герої книг, яким вони прагнуть наслідувати. І задумок ігри стають більш стійкими, іноді на тривалий час заволодівають уявою.

Поява тривалої перспективи гри говорить про новий, більш високий етап розвитку ігрової творчості. Розвиток ігрової творчості позначається і в

тому, як у змісті гри комбінуються різні враження життя.

Особливий характер має задум в іграх-драматизаціях, які допомагають дітям глибше зрозуміти ідею твору, відчути його художню цінність, сприяють розвитку виразності мови і рухів. У дітей 6-7 років ігри-драматизації часто стають спектаклем, який показується для глядачів. У цих іграх можна бачити, як вказував Б. Теплов «перехід від гри до драматичного мистецтва, зрозуміло, ще у зародковій формі» [26, с. 74].

Дослідниця Н. Карпинська вказує на те, що « у грі-драматизації ініціатива і творчість дітей спрямовується не на створення ігрової ситуації, вигадування змісту, а на можливе найкраще виконання ролі…Результати цієї діяльності ще не є мистецтвом . Однак свідома спрямованість на те, щоб діти у відтворенні змісту передавали образи героїв тією мірою, якою їм це доступно…» [24, с. 125-141].

Отже, підсумовуємо, що саме на етапі молодшого шкільного віку є можливість розвивати ігрову творчість під впливом виховання і навчання, оскільки її розвиток залежить від набуття знань і умінь, від виховання інтересів. Педагог може замінити індивідуальні особливості дитини, які проявляються у грі. При цьому спостерігається, що одна і та с ама дитина виявляє різний рівень ігровї творчості в залежності від змісту гри, виконуваної ролі, від взаємин з товаришами.

* 1. **Проблема розвитку творчих здібностей молодших школярів**

Кожний період життя і розвитку дитини характеризується певним провідним видом діяльності. У вітчизняній психології під провідною діяльністю розуміється та, в процесі якої відбуваються якісні зміни в психіці дітей, відбувається формування основних психічних процесів і властивостей особистості, з'являються психічні новоутворення, характерні саме для даного конкретного віку.

Творча особистість дітей молодшого шкільного віку є головним об’єктом вивчення та розвитку вчителя початкової школи. Тому велика увага приділяється розвитку творчих здібностей молодших школярів: здійснюється індивідуальний, диференційований підхід до учнів, діти привчаються до взаємоконтролю та самоконтролю, виконуються різнерівневі завдання тощо.

Проблема розвитку творчих здібностей школярів представлено у працях таких вчених та дослідників: Ю. Азарова, Л. Виготського, В. Загвязинського, І. Зязюна, Ю. Колуткіна, М. Нікандрова, Н. Кічук, Г. Тараснко, Ю. Самаріна, С. Сисоєвої та ін. [9, 13,14, 17, 42].

За словами Л. Виготського «творчість існує «на ділі» не тільки там, де вона створює великі історичні твори, але й скрізь, де людина уявляє, комбінує, змінює та створює щось нове, якою б крихтоюце нове не було порівняно зв створенням генія» [13, с. 6].

Відомо, що творчі здібності формуються протягом життя людини, але саме у молодшому шкільному віці настає найсприятливіший для розвитку творчих здібностей дітей період, розкриття їх творчого потенціалу. Ця інформація відтворена у роботах Т. Байбари, Д. Богоявленської, Л. Виготського, Ю. Гільбуха, Л. Лозової.

Отже, варто розглянути особливості розвитку творчих здібностей дітей певного вікового періоду. Так, в період дитинства (до 1 року), провідним видом діяльності є безпосередньо - емоційне спілкування, в ранньому дитинстві (від 1 року до 3 років) - предметна діяльність, в дошкільному - гра, в молодшому шкільному віці - навчання, у підлітковому - спілкування з однолітками.

Сутність гри як провідного виду діяльності полягає в тому, що діти відображують в ній різні сторони життя, особливості взаємин між дорослими, уточнюють свої знання про навколишню дійсність.

Психологічні властивості, які наявні у дитини в останні роки дошкільного дитинства, до вступу до школу, за перші чотири роки шкільного навчання отримують розвиток, закріплюються, і до початку підліткового віку багато важливих рис особистості вже сформовані. Індивідуальність дитини до цього віку виявляється також і в пізнавальних процесах. Відбувається значне розширення і поглиблення знань, удосконалюються вміння та навички дитини. Цей процес прогресує і до 3 - 4 класів призводить до того, що у більшості дітей виявляються як загальні, так і спеціальні здібності до різних видів діяльності. Загальні здібності виявляються у швидкості набутті нових знань, умінь і навичок, а спеціальні - у глибині вивчення окремих шкільних предметів, у спеціальних галузях знань, трудової діяльності та у спілкуванні.

Подальший розвиток здібностей до кінця молодшого шкільного віку породжує значне збільшення індивідуальних відмінностей між дітьми, що позначається на їх успішності у навчанні і є однією з підстав для прийняття психолого-педагогічно обґрунтованих рішень щодо диференційованого навчання дітей з різними здібностями. У роботі з дітьми, у яких виявилися більш найбільш розвинені здібності, починаючи з цього віку, можуть застосовуватися методи навчання, характерні для дорослих, оскільки пізнавальні процеси обдарованих дітей, їх сприйняття, увага, мислення, пам'ять і мова до 3 - 4 класів школи є повністю сформованими.

Особливе значення для розвитку в цьому віці має стимулювання і максимальне використання мотивації досягнення успіхів у навчальній, трудовій, ігровій діяльності дітей. Посилення такої мотивації, для подальшого розвитку якої молодший шкільний вік представляється особливо сприятливим періодом життя, приносить подвійну користь: по-перше, у дитини закріплюється життєво корисна і досить стійка особистісна риса – мотивація до досягнення успіху, по-друге, це призводить до прискореного розвитку різноманітних інших здібностей дитини.

У молодшому шкільному віці відкриваються нові можливості для стимулювання психічного розвитку дитини через регулювання його відносин з оточуючими людьми, особливо з вчителями і батьками, до впливів яких в цьому віці дитина ще досить відкрита. Це дозволяє дорослим використовувати у вихованні соціальні мотиви, йдеться про такі мотиви, як визнання, схвалення з боку дорослих, прагнення отримувати високу оцінку тощо.

До кінця молодшого шкільного віку, 3-4 класи школи, підвищене значення для дітей набувають стосунки з однолітками, і тут відкриваються додаткові можливості для активного використання цих відносин в освітніх цілях, зокрема для стимулювання психічного развитку дитини через публічне схвалення в присутності товаришів його вчинків і досягнень, через змагання з однолітками, через багато інших дій і ситуації, що торкаються соціального престижу дитини. Працьовитість і самостійність, розвинена здатність до саморегуляції створюють сприятливі можливості для розвитку дітей молодшого шкільного віку і безпосереднього спілкування з дорослими або однолітками. Мова, зокрема, йде про ті самі здатності дітей цього віку, при розвитку яких діти можуть годинами наодинці займатися улюбленою справою. У цьому віці важливо забезпечити дитину різними дидактичними розвиваючими іграми. Навчальна діяльність у початкових класах, перш за все, стимулює развиток психологічних процесів, безпосереднього пізнання, навколишнього світу - відчуття і сприйняття. Молодший школяр з живою цікавістю сприймає навколишнє життя, яка кожен день розкриває перед ним щось нове. Розвиток сприйняття не відбувається само собою, тут дуже велика роль відведена педагогу, який щоденно виховує вміння не просто дивитися, а й розглядати, не просто слухати, а й прислухатися, вчить виявляти суттєві ознаки і властивості предметів і явищ, вказує, на що слід звернути увагу, привчає дітей планомірно і систематично аналізувати об'єкти сприйняття.

У ряді досліджень доведено, що найбільш ефективним методом органі-зації сприйняття і виховання спостережливості є порівняння. Сприйняття при цьому стає більш глибоким, кількість помилок зменшується.

У психолого-педагогічній науці неодноразово зазначалося те, що зараз, в умовах стрімко зростаючого інформаційного потоку особливе значення набуває розвиток і активізація творчого мислення. Дійсно, в будь-який діяльності стає особливо важливим не просто засвоїти певну кількість знань, а вибрати найбільш значимі з них, зуміти застосувати їх при вирішенні найскладніших питань.

Дуже великі зміни у процесі навчання зазнає мислення молодшого школяра. Розвиток творчого мислення призводить до якісної перебудови сприйняття і пам'яті, до перетворення їх у довільні, регулюючі процеси. Важливо правильно впливати на процес розвитку, оскільки довгий час вважалося, що мислення дитини - це як би «недорозвинене» мислення дорослого, що дитина з віком більше дізнається, розумнішає, стає кмітливішим. А зараз у психологів не викликає сумніву той факт, що мислення дитини якісно відрізняється від мислення дорослого, і що розвивати мислення можливо, тільки спираючись на знання особливостей кожного віку. Мислення дитини виявляється дуже рано, у всіх тих випадках, коли перед дитиною постає певна задача. Завдання це може виникнути стихійно (придумати цікаву гру), а може бути запропоноване дорослим спеціально для розвитку мислення дитини.

Дослідження дитячої творчості дозволяють виділити як мінімум 3 стадії розвитку творчого мислення: наочно-дійове, причинне і еврестичне. Наочно-дійове мислення народжується з дії в молодшому і ранньому віці. У процесі розвитку наочно-дійового мислення у дитини формується здатність виділяти в предметі не просто його зовнішні властивості, а саме ті, які необхідні для вирішення завдання. Це здатність розвивається протягом усього життя і є абсолютно необхідною для вирішення будь-яких, найскладніших завдань.

Розвиток причинного мислення у дітей починається з усвідомлення наслідків своїх дій. У дитини 4 - 5 років пізнавальні інтереси зміщуються з окремих предметів, їх назв і властивостей на співвідношення і зв'язку явищ. Починають цікавити не просто предмети, а дії з ними, взаємодії людей і предметів, взаємозв'язок причин і наслідків. Спочатку діти навчаються планувати дії над реальними об'єктами, потім з мовним матеріалом: словом, висловленнями, текстом. Передбачення і планування лежить в основі творчості на етапі причинно-наслідкового мислення. Так народжуються сюжети фантастичних розповідей і казок.

Переломлюючись з віком, змінюючись за значимістю ці види розвитку мислення продовжують все ж розвиватися і в період навчання в початковій школі. Більше того, вивчення пізнавальної діяльності дітей показує, що до кінця початкової школи спостерігається сплеск дослідницької активності.

Дослідницька активність дітей на етапі причинного мислення ха-рактерізует двома якостями: «зростанням самостійності розумової діяльності і зростанням критичності мислення» [20, с 18].

Завдяки самостійності дитина навчається керувати своїм мисленням; вчиться ставити дослідницькі цілі, висувати гіпотези причинно-наслідкових залежностей, розглядати відомі йому факти з позицій висунутих гіпотез. Ці здібності, без сумніву, є основними передумовами творчості на етапі причинного мислення. Критичність мислення проявляється в тому, що діти починають оцінювати свою і чужу діяльність з точки зору законів і правил природи і суспільства.

Оскільки в міру дорослішання діти стикаються з великою кількістю ситуацій, коли неможливо виділити одну причину події, то в цих випадках причинне мислення виявиться недостатнім. Виникає необхідність у попередній оцінці ситуацій і виборі серед безлічі варіантів і великої кількості фактів таких, які мають істотний вплив на хід подій. Вибір при цьому здійснюється з опорою на ряд критеріїв, які дозволяють звузити «зону пошуку», зробити його більш скороченим. Мислення, яке, спираючись на критерії вибіркового пошуку, дозволяє вирішувати складні, проблемні ситуації, називають евристичним [20]. Воно формується орієнтовно у 12-14 років. Таким чином, з розвитком у дитини творчого підходу до будь-якого поставленого завдання, поступово формуються усі види мислення

Також одним з найважливіших у формуванні дитини молодшого шкільного віку є розвиток творчої уяви. Справжнє засвоєння будь-якого навчального предмета неможливе без активної діяльності уяви, без уміння уявити, уявити те, про що пишеться в підручнику, про що говорить учитель, без уміння оперувати наочними образами. У процесі розвитку уяви у молодшому шкільному віці вдосконалюється процес відтворення образів, який пов'язаний зі сприйняттям раніше побаченого або створення образів відповідно за даним описом, схемою, малюнком і т. Творча уява як створення нових образів, що пов’язана з перетворенням, переробкою образів минулого досвіду, з'єднанням їх у нові сполучення, комбінації, також отримують подальший розвиток.

Значно поширена думка про те, що уява дитини більш багата, оригінальніша ніж уява дорослого, що маленька дитина взагалі живе наполовину у світі своїх фантазій [13]. Але уже в 30-ті роки Л. Виготський показав, що уява дитини розвивається поступово, в міру набуття ним певного досвіду [4]. Тому навряд чи справедливо говорити про те, що уява дитини є багатшою ніж уява дорослого. Просто іноді, не маючи достатнього досвіду, дитина по-своєму пояснює те, з чим вона стикається у житті, і ці пояснення часто здаються дорослим несподіваними і оригінальними. Але якщо перед дитиною поставити спеціальну задачу що-небудь скласти, придумати, то багато дітей губляться і відмовляються це зробити або виконують завдання традиційно і нецікаво. Тільки далеко не всі дошкільнята можуть виконати завдання творчо. Ось чому уяву дитини необхідно розвивати. Як зазначав Л. Виготський найбільш чутливим для розвитку уяви є «сенситивний» вік, тобто дошкільне дитинство.

Гра та навчання - дві різні діяльності, між ними є якісні відмінності. Шкільна система недооцінює організаційну роль гри. Перехід від гри до серйозних занять занадто різкий, між вільною грою і регламентованими шкільними заняттями виходить нічим не заповнений проміжок. Тут потрібні перехідні форми. Серед таких і виступають дидактичні игри.

Завдання вчителя - зробити помірним, адекватним перехід дітей від ігрової діяльності - до навчальної. Вирішальну роль у цьому мають дидактичні ігри.

У ході аналізу психолого-педагогічної літератури ми дійшли певних висновків:

* творча діяльність це певна діяльність людини, в результаті якої створюється щось нове, оригінальне, наявний продукт творчої діяльності: нова побудова мислення, яка призводить до нових знань, відчуття, що відображають нове ставлення до дійсності, предмети зовнішнього світу (винаходи, конструкції, твори тощо);
* творчі здібності розвиваються протягом усього життя людини, але молодший шкільний вік є найсприятливішим періодом для їх розвитку, адже в цей період активно розвивається уява, дар фантазування, критичне мислення, розвивається творчий потенціал дітей;
* для розвитку творчих здібностей молодших школярів потрібні відповідні умови, від яких залежить продуктивний вияв особистісних якостей суб’єкта діяльності;
* освітній процес, де використовується індивідуальний, диференційований підхід до учнів дає можливість розвивати творчі здібності школярів та розкривати їх творчий потенціал;
* провідною діяльністю дітей молодшого шкільного віку є ігрова, тому найкращі форми і методи розвитку творчих здібностей дітей реалізуються саме в ігровій діяльності.

**1.3. Характеристика основних видів ігор та їх класифікація**

Гра як специфічна дитяча діяльність неоднорідна. Кожен вид гри виконує свою функцію у розвитку дитини. Спостереження сьогодні за теорією і практикою навчання молодших школярів показує, що відбувається стирання кордонів між самодіяльними і навчальними іграми, що є неприпустимим.. У дошкільному і молодшому шкільному віці виділяються три класи ігор:

* - ігри, що виникають з ініціативи дитини - самодіяльні гри;
* - ігри, що виникають з ініціативи дорослого, які впроваджуються з освітньою та виховною метою;
* - ігри, що йдуть від історично сформованих традицій етносу - народні ігри, які можуть виникати як з ініціативи дорослого, так і з ініціативи більш старших дітей.

Кожен з перерахованих класів ігор, у свою чергу, представлений видами і підвидами. Так, до складу першого класу входять: гра - експериментування і сюжетні самодіяльні ігри - сюжетно-освітня, сюжетно-рольова, режисерська і театралізована. Цей клас ігор характеризується найбільш продуктивним для розвитку інтелектуальних, творчих здібностей дітей, які виявляються у постановці собі та іншим граючим нових ігрових завдань; для виникнення нових мотивів і видів діяльності. Ігри за ініціативою самих дітей, найбільш яскраво представляють гру як форму практичного мислення на матеріалі знань про навколишню дійсність, значущих переживань і вражень, пов'язаних з життєвим досвідом дитини. Саме самодіяльна гра є провідною діяльністю в дошкільному дитинстві. Зміст самодіяльних ігор «живиться» досвідом інших видів діяльності дитини і змістовним спілкуванням з дорослими.

Другий клас ігор включає ігри навчальні (дидактичні, сюжетно-дидактичні та інші) і дозвіллєві, до яких слід віднести ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні. Усі ігри можуть бути і самостійними, але вони ніколи не є самодіяльними, оскільки під самостійністю розуміємо вивчення правил гри, але не сама ініціатива дитини в постановці ігрових завдань. Виховне та розвиваюче значення таких ігор величезна. Вони формують культуру гри; сприяють засвоєнню соціальних норм і правил; і, що особливо важливо, є, поряд з іншими видами діяльності, основою самодіяльних ігор, в яких діти можуть творчо використовувати отримані знання.

Дидактичні ігри - це різновид ігор з правилами, які були спеціально створені педагогічною школою з метою навчання і виховання дітей. Дидактичні ігри спрямовані на вирішення конкретних завдань у навчанні дітей, але у той же час в них з'являється виховний і розвиваючий вплив ігрової діяльності. Використання дидактичних ігор як засобу навчання молодших школярів визначається рядом причин:

* 1) ігрова діяльність як провідна у дошкільному дитинстві ще не втратила свого значення у молодшому шкільному віці (Л. Виготський), тому опора на ігрову діяльність, ігрові форми і прийоми - це найбільш адекватний шлях включення дітей у навчальну роботу;
* 2) освоєння навчальної діяльності, залучення до неї дітей йде повільно;
* 3) є вікові особливості дітей, пов'язані з недостатньою стійкістю і зосередженістю уваги, переважно довільним розвитком пам'яті, переважанням наочно-образного типу мислення. Дидактичні ігри сприяють розвитку у дітей психічних процесів;
* 4) недостатньо сформована пізнавальна мотивація. Мотив і зміст навчальної діяльності не відповідають один одному. Існують значні труднощі адоптации при вступі до школи. Дидактична гра багато в чому сприяє подоланню зазначених труднощів. Дидактична гра має певну структуру, що характеризує гру як форму навчання та ігрову діяльність. Виділяються такі структурні складові дидактичної гри:
* 1) дидактична завдання;
* 2) ігрові дії;
* 3) правила гри;
* 4) результат.

Дидактична задача визначається метою навчання і виховного впливу. Вона формується педагогом і відображає його навчальну діяльність. Так, наприклад, в ряді дидактичних ігор відповідно до програмових завдань, які відповідають навчальним предметам закріплюється вміння скласти з літер слова, відпрацьовуються навички рахунку. Ігрове завдання здійснюється дітьми. Дидактична задача в дидактичній грі реалізується через ігрову задачу. Вона визначає ігрові дії, стає завданням самої дитини. Ігрові дії - основа гри. Чим різноманітнішою будуть ігрові дії, тим цікавіше для дітей буде сама гра і тим успішніше вирішуються пізнавальні та ігрові завдання.

У різних іграх ігрові дії різні за їх спрямованості і по відношенню до гравців. Це, наприклад, рольові дії, відгадування загадок, просторове перетворення тощо. Вони пов'язані з ігровим задумом і виходять з нього. Ігрові дії є засобами реалізації ігрового задуму, але враховуються і дії, спрямовані на виконання дидактичної задачі.

Правила гри, їх зміст і спрямованість обумовлені загальними завданнями формування особистості дитини, пізнавальним змістом, ігровими задачами та ігровими діями.

У дидактичній грі правила становлять основу гри. За допомогою правил педагог керує грою, процесами пізнавальної діяльності, поведінкою дітей. Правила впливають і на рішення дидактичної задачі - непомітно обмежують дії дітей, спрямовують їх увагу на виконання конкретного завдання навчального предмета.

Підведення підсумків - результат підводиться відразу після закінчення гри. Це може бути підрахунок балів; виявлення дітей, які краще виконали ігрове завдання; визначення команди - переможниці тощо. При цьому необхідно відмітити досягнення кожної дитини, підкреслити успіхи слабких дітей.

При проведенні ігор необхідно зберегти усі структурні елементомти гри. Оскільки саме з їх допомогою вирішуються дидактичні завдання. Взаємини між дітьми і педагогом визначаються не навчальною ситуацією, а грою. Діти і педагог - учасники однієї гри. Порушується ця умова, і педагог стає на шлях прямого навчання. Таким чином, дидактична гра - це гра тільки для дитини, а для дорослого - це спосіб навчання. Мета дидактичних ігор - полегшити перехід до навчальних завдань, зробити їх поступовими. Із зазначеного вище можна сформулювати основні функції дидактичних ігор:

* - функція формування стійкого інтересу до навчання і зняття напруги, пов'язаного з процесом адаптації дитини до шкільного режиму;
* - функція формування психічних новоутворень;
* - функція формування власне навчальної діяльності;
* - функція формування загальнонавчальних умінь, навичок самостійної навчальної роботи;
* - функція формування навичок самоконтролю і самооцінки;
* - функція формування адекватних взаємин і освоєння соціальних ролей.

Таким чином, дидактична гра - складне, багатогранне явище. Для організації та проведення дидактичної гри необхідні наступні умови:

* - наявність у педагога певних знань і умінь щодо проведення та впровадження дидактичних ігор;
* - виразність проведення гри;
* - необхідність включення педагога у гру;
* - оптимальне поєднання зацікавленості і навчання;
* - засіб і способи, що підвищують емоційне ставлення дітей до гри, слід розглядати як не самоціль, а як шлях, що веде до виконання дидактичних завдань;
* - наочність, яка використовується у дидактичній грі повинна бути простою, доступною і змістовною.

Усі дидактичні ігри можна розділити на три основні види:

1 - ігри з предметами (іграшками, природним матеріалом);

2 – настільно-друковані;

3 - словесні ігри.

В іграх з предметами використовуються іграшки і реальні предмети. Граючи з ними, діти вчаться порівнювати, встановлювати подібність і відмінність предметів. Цінність цих ігор полягає у тому, що з їх допомогою діти знайомляться з властивостями предметів та їх ознаками: кольором, величиною, формою, якістю. В іграх вирішуються завдання на порівняння, класифікацію, встановлення послідовності у вирішенні завдань. У міру оволодіння дітьми новими знаннями про предметне середовище завдання в іграх ускладнюються: молодші школярі вправляються у визначенні предмета за якоюсь однією якістю, об'єднують предмети за цією ознакою (кольором, формою, якістю, призначенням тощо), що дуже важливо для розвитку логічного мислення.

У грі також використовують предмети, у яких різниця між ними менш помітна. В іграх з предметами молодші школярі виконують завдання, які вимагають свідомого запам'ятовування кількості та розташування предметів, знаходження відсутнього предмета. Граючи, вони набувають вміння складати з частин ціле, викладати візерунки з різноманітних форм.

У дидактичних іграх широко використовуються різноманітні іграшки. У них яскраво виражені колір, форма, величина, матеріал, з якого вони зроблені. Це допомагає вчителю тренувати молодших школярів у вирішенні певних дидактичних завдань.

Ігри з природним матеріалом педагог застосовує при проведенні таких дидактичних ігор, як «Чиї сліди?», «Від якого дерева лист?», «Розклади листя у напрямку спадання величини» тощо. У таких іграх закріплюються знання про навколишнє природне середовище, формуються розумові процеси (аналіз, синтез, класифікація).

Настільно-друковані ігри різноманітні за видами: парні картинки, різні види лото, доміно. При їх використанні вирішуються різні розвиваючі завдання. Так, наприклад, гра, заснована на підборі картинок за парами. Учні молодшої школи об'єднують картинки не тільки за зовнішніми ознаками, а й за змістом. Підбір картинок за спільною ознакою - класифікація. Тут від учнів потрібно узагальнення, встановлення зв'язку між предметами. наприклад, у грі «Що росте у лісі?» (Додаток А). Складання розрізних картинок направлено на розвиток у дітей уміння з окремих частин складати цілий предмет, логічному мисленню. Опис, розповідь за картинкою з показом дій, рухів спрямоване на розвиток мовлення, уяви, творчості у молодших школярів. Для того, щоб гравці відгадали, що намальовано на картинці, учень вдається до імітації рухів (наприклад, тварини, птахи тощо).

У цих іграх формуються такі цінні якості особистості дитини, як здатність до перевтілення, до творчого пошуку у створенні необхідного образу.

Словесні ігри побудовані на словах і діях гравців. У таких іграх діти вчаться, спираючись на наявні уявлення про предмети, поглиблюють знання про них, оскільки у цих іграх потрібно використовувати набуті раніше знання про нові зв'язки, у нових обставинах. Діти самостійно вирішують різні розумові завдання: описують предмети, виділяючи характерні їх ознаки; відгадують за описом; знаходять ознаки подібності та відмінності; групують предмети за різними властивостями, ознаками; знаходять алогізми в судженнях тощо. Словесні ігри стимулюють дітей до розумової діяльності. У грі сам процес мислення протікає активніше, труднощі розумової діяльності дитина долає легко, не помічаючи, що його вчать. Для зручності використання словесних ігор у педагогічному процесі їх умовно можна об'єднати в чотири основні групи. До першої групи входять ігри, за допомогою яких формують вміння виділяти суттєві ознаки предметів, явищ: «Відгадай», «Магазин» тощо.

Другу групу складають ігри, що використовуються для розвитку вміння порівнювати, зіставляти, давати правильні висновки: «Схоже – відмінне», «Хто більше помітить несенітниць» тощо. Ігри, за допомогою яких розвивається вміння узагальнювати і класифікувати предмети за різними ознаками, об'єднані у третій групі: «Кому що потрібно?», «Назви три предмети», «Назви одним словом» (Додаток Б). В особливу четверту групу, виділені ігри на розвиток уваги, кмітливості, швидкості мислення: «Фарби», «Літає, не літає» тощо.

Третій вид ігор - традиційні чи народні. Історично вони лежать в основі багатьох ігор, що відносяться до навчальних та дозвіллєвих. Предметне середовище народних ігор також традиційне, вони самі, і частіше представлені у музеях, а не в дитячих колективах. Дослідження останніх років показали, що народні ігри сприяють формуванню у дітей універсальних і психічних здібностей людини (сенсомоторної координації, довільності поведінки, символічної функції мислення та інші), а також найважливіших рис психології етносу, який створив гру.

Для забезпечення розвитку потенціалу ігор потрібні не тільки різноманітні іграшки, особлива творча аура, яка створюється дорослими, а й відповідна предметно-просторове середовище.

Для педагогів важливо продумати поетапне розподіл ігор, у тому числі і дидактичних, на уроці. На початку уроку мета гри - організувати та зацікавити дітей, стимулювати їх активність. У середині уроку дидактична гра має вирішити завдання засвоєння теми. У кінці уроку гра може нести пошуковий характер. На будь-якому етапі уроку гра повинна відповідати таким вимогам: бути цікавою, доступною, захоплюючою, залучати дітей до різних видів діяльності. Отже, гра, може бути проведена на будь-якому етапі уроку, а також на уроках різного типу. Дидактична гра входить у цілісний педагогічний процес, поєднується і взаємопов'язана з іншими формами навчання і виховання молодших школярів.

Отже, спираючись на вище зазначене, підсумуємо, що різні види ігор, ігрові технології сприяють значному розвитку творчих здібностей молодших школярів, оскільки заняття з використанням таких технологій пронизані духом змагання та інтриги, зацікавленістю, потягом до невідомого. Такі заняття містять ігрові завдання і ситуації, пошукову діяльність тощо. У ході гри учні молодших класів відчувають себе повноправними учасниками пізнавальної, а отже і творчої, діяльності, оскільки самостійно вирішують поставлені ігрові завдання . Для дітей гра є певним життєвим досвідом, оскільки у ході гри діти витрачають максимум енергії, виявляють самостійність у прийнятті рішень, виявляють кмітливість та розумові здібності, відбувається своєрідне пізнання світу, яке виражається у виявленні фантазії, поповненні та розвитку знань та умінь, самостійному пошуку відповідей, нового погляду на вже відомі явища та факти, подібності або відмінності між окремими подіями. Найважливішим є те, що при використанні ігрових форм і методів в освітньому процесі початкової школи відбувається багаторазове повторення матеріалу в його різних формах і поєднаннях, розкривається творчий потенціал дітей, розвиваються їх творчі здібності.

**1.4. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів**

На сучасному етапі розвитку освіти велика уваги приділяється творчому розвитку дітей, розкритті їх творчого потенціалу. Молодший шкільний вік є сприятливий для розкриття потенційних можливостей дітей, хї творчих здібностей, уяви, фантазії. Ігрова діяльність є провідною діяльністю молодших школярів, оскільки саме у грі діти вчаться, спілкуються, обмінюються досвідом, соціалузуються.

Гра специфічна дитяча діяльність, яка є неоднорідною. Кожен вид гри виконує свою функцію у розвитку дитини. У дошкільному і молодшому шкільному віці виділяються три класи ігор:

- ігри, що виникають з ініціативи дитини - самодіяльні гри;

- ігри, що виникають з ініціативи дорослого, що впроваджує їх з освітньою і виховною метою;

- ігри, що йдуть від історично сформованих традицій етносу - народні ігри, які можуть виникати як з ініціативи дорослого, так і більш старших дітей.

Кожен з перерахованих класів ігор, в свою чергу, представлений видами і підвидами. Так, до складу першого класу входять: гра-експериментування і сюжетні самодіяльні ігри - сюжетно-освітня, сюжетно-рольова, режисерська і театралізована. Цей клас ігор представляється найбільш продуктивним для розвитку інтелектуальної ініціативи, творчості дитини, які проявляються у постановці собі і іншим граючим нових ігрових завдань; для зародження нових мотивів і видів діяльності. Саме ігри, що виникають за ініціативою самих дітей, найбільш яскраво представляють гру як форму практичного мислення на матеріалі знань про навколишню дійсність значущих переживань і вражень, пов'язаних з життєвим досвідом дитини. Саме самодіяльна гра є провідною діяльністю в дошкільному дитинстві. Зміст самодіяльних ігор «живиться» досвідом інших видів діяльності дитини і змістовним спілкуванням з дорослими.

Другий клас ігор включає ігри навчальні (дидактичні, сюжетно-дидактичні та інші), також сюди ж слід віднести ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні. Всі ігри можуть бути і самостійними, але вони ніколи не є самодіяльними.

Виховне та розвиваюче значення таких ігор величезна. Вони формують культуру гри; сприяють засвоєнню соціальних норм і правил; і, що особливо важливо, є, поряд з іншими видами діяльності, основою самодіяльних ігор, в яких діти можуть творчо використовувати отримані знання.

Складовою педагогічних технологій є ігрові технології. В педагогічній теорії і практиці застосування педагогічних технологій є не новим. У вітчізняній педагогіці розробкою теорії ігор, їх методичними основами, з'ясуванням їх соціальної природи, великим значенням для розвитку дітей займався Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін та ін. З іменами таких мислителів, письменників та філософів ХІХ ст. як Ф. Шіллер,Г. Спенсер, В. Вунд пов’язують розробку теорії гри, які пов’язували походження гри з походженням мистецтва.

Ігрову діяльність як проблему розробляли П. Блонський, С. Рубінштейн, К. Ушинський. У вітчізняній педагогічній літературі спостерігаються різні підходи та погляди до дидактичних можливостей ігор та їх сутності. Наприклад, такі вчені як Л. Крюкова, Л. Шубіна та ін. відносять ігри до методів навчання; В. Бедерканова, М. Богомолова розглядають ігри як засіб навчання; Д. Унадзе розглядає гру як форму псхогенної поведінки; Л. Виготський уявляв гру простором «внутрішньої соціалізації» дитини, гру вважав засобом засвоєння соціальних установок [16, с. 80]. О. Леонтьєв охарактеризував поняття «гри» як свободу особистості в уяві, як «елюзорну реалізацію нездійсненних інтересів».

Цікавими для нашого дослідження є погляди В. Зозулі, який вважає гру «видом діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається і вдосконалюється самоврядування поведінкою» [33, с. 312].

Не менш цікава позиція щодо гри у Б. Нікітіна, який представляє її як набір завдань, які дитина вирішую за допомогою кубиків, цеглинок, квадратиків з пластику, картону. Технологія розвиваючих ігор Б. Нікітіна цікава тим, що програма ігрової діяльності складається з набору розвиваючих ігор, які характеризуються певними особливостями [31, с. 66].

Саме поняття «ігрові технології» визначається як ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вміння розв’язувати завдання на основі компетентнісного вибору альтернативних варіантів через реальність певного сюжету [19, с. 74].

На думку дослідника С. Гаврилова від розуміння педагогом змісту функцій та класифікацій педагогічних ігор залежить роль і місце ігрових технологій в освітньому процесі, а також поєднання елементів навчання і гри. Оскільки гра є найприроднішою формою життєдіяльності дітей, її використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам дітей. В ігровій діяльності за власним вибором та правилами діти усвідомлюють власне життя, відчувають себе вільними, відбувається вільний розвиток особистості, оскільки гра є специфічною формою прояву активності, свідомості та саморозвитку. Також в ігровій діяльності розвиваються пізнавальні здібності, дитяча уява та фантазія, збагачується словниковий запас, розвивається емоційний бік особистості, удосконалюється комунікація між однолітками.

У структуру ігрових технологій входить цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів. Структура ігрових технологій містить:

* ролі, які узяли на себе ті, що грають;
* ігрові дії як засіб реалізації ролей;
* заміщення реальних речей ігровими, умовними;
* реальні відносини між учасниками гри;
* сюжет гри – дійсність умовно відтворена у грі.

Значення ігрових технологій неможливо переоцінити, оскільки гра є розвагою, яка здатна перерости у творчість, навчання, терапію, у модель людських відносин. У сучасній школі, де пріорітетним є активізація та інтенсифікація освітнього процесу, ігрові технології використовуються у наступних випадках: як самостійна технологія для засвоєння певної теми, розділу, певного поняття з навчального предмета; як елемент більш великої технології; як технологія заняття чи його фрагмента (ведення пояснення, закріплення вправи, контрольні дії); як технологія позакласної роботи [29, с. 84].

Саме поняття ігрових технологій містить велику групу прийомів організації освітнього процесу у формі різних дидактичних ігор. В освітньому процесі діяльність учнів побудована на творчому використанні ігрових технологій та власне ігор. Для розвитку пізнавальних інтересів, виходячі із значущості ігрових технологій, а також системності та послідовності включення гри та ігрових прийомів у пізнавальну творчу діяльність, виділено загальні умови застосування гри у процесі навчання молодших школярів:

* оцінювання щоденного застосування гри з перспективою розвитку пізнавальних інтересів;
* розуміння гри як форми організації колективної, керованої вчителем навчальної діяльності;
* забезпечення навчальнго ефекту гри, пізнавальної спрямованості, яка націлена на оволодіння способами навчальних дій;
* створення позитивного емоційного настрою, який спонукає дитину до ініціативи та творчого пошуку у ході гри [33, с. 140].

За допомогою ігрових ситуацій та прийомів заняття проводяться в ігровій формі, яка спонукає та стимулює дітей до навчальної діяльності. Реалізація ігрових технологій в освітньому процесі молодших школярів відбувається за основними напрямами, а саме:

* у формі ігрової задачі ставиться дидактична мета;
* навчальна діяльність приймає умови та правила гри;
* навчальні матеріали виступають як засіб гри;
* з метою переведення дидактичної задачі в ігрову у навчальній діяльності вводиться елемент змагання;
* ігровий результат зв’язується з успішним виконанням дидактичного завдання.

При проведенні уроків з учнями молодшого шкільного віку слід дотримуватися наступних умов при використанні ігрових технологій:

* гра повинна відповідати освітній меті уроку;
* гра повинна бути доступною для учнів певного віку;
* помірне використання ігрових технологій в освітньому процесі.

Але творчість не з'являється сама собою, вона виховується, вона розвивається в результаті тривалої систематичної роботи педагогів з молодшими школярами. Розвиток ігрового творчості проявляється, перш за все, в поступовому збагаченні змісту гри. Від багатства і характеру змісту гри залежить розвиток задуму і засобів зображення задуманого. Окреслемо наступні уроки з використанням ігрових технологій у початковій школі: рольові ігри на уроці; організація освітнього процесу з використанням ігрових завдань (урок-конкурс, урок-змагання, урок-подорож тощо); використання ігрових технологій під час проведення традиційних уроків (виклад нового матеріалу, повторення, закріплення матеріалу тощо); використання ігрових технологій на певному етапі урорку (початок, середина, кінець уроку); позакласна робота та її різновиди (конкурси, екскурсії тощо).

В освітньому процесі ігрові технології посідають важливе місце, оскільки не тільки сприяють розвитку творчих здібностей та пізнавальної активності молодших школярів, але й виконують певні функції, а саме:

1. гра, яка правильно організована, де враховується специфіка поданого навчального матеріалу, сприяє виробленню мовних навичок та вмінь, тренує пам’ять, розвиває уяву, а тим самим і творчі здібності молодших школярів;
2. ігрові технології, стимулюючи розумову діяльність учнів, розвивають пізнавальний інтерес до предмету;
3. гра є одним з прийомів подолання пасивності молодших школярів в освітньому процесі.

Для розвитку творчої уяви, творчого мислення молодшим школярам пропогують такі завдання, як от: представити об’єкти у просторі; виявляти і форимувати протиріччя; самим робити припущення і прогнозувати результати власної діяльності; виявляти нові зв’язки між системами; встанвлювати причинно-наслідкові зв’язки; класифікувати явища, ситуації, об’єкти на основі різних підстав.

Ефективний розвиток творчих здібностей дітей молодшого шкільного віку можливий лише при спільних зусиллях як з боку батьків, так і з боку педагогів. На жаль, наявні скарги педагогів на те, що відсутня належна підтримка розвитку талантів дітей з боку родин. В таких випадках доцільно вводити у роботу з батьками тематичні лекції та бесіди щодо сутності творчості, засоби розвитку творчих здібностей, ігри та прийоми, які можна використовувати у спілкуванні з дітьми для розкриття таких здібностей, умови розкриття творчого потенціалу дітей і як це важливо для становлення особистості дитини, її самовдосконалення. Рекомендувати спеціальну літературу з цієї проблеми.

В розвитку творчих здобносте дітей та організації їх розвитку великого значення набуває дидактична гра. Дидактична гра є творчим засобом навчання, виховання і розвитку здібностей, що спрямовані на розвиток пам’яті, уваги, мислення, спостережливості, мовлення, винахідливості і кмітливості, сенсорної орієнтації, а тому їх варто використовувати під час освітнього процесу з дітьми молодшого шкільного віку [11, с. 10].

Звертаючи свою увагу до ігрових форм навчання, сучасна дидактика вбачає в них можливості ефективної взаємодії учнів та педагогів, продуктивного, невимушеного та безпосереднього спілкування. Так, високо оцінюють роль гри в системі навчання дидакти Л. Занков та М. Скаткін, які зазначають, що «дидактичні ігри, ігрові завдання та рийоми дозволяють підвищити сприйнятливість дітей, урізноманітнити навчальну діяльність дитини, приносить цікавість, розвивають дитячу творчість» [26, с. 12].

Короткі бесіди з дітьми, у ході яких розширюються знання дітей та їх уявлення про досліджуване явище, демонстрація предметів, ілюстрацій, показ наочності сприяють ознайомлення дітей зі змістом дидактичних ігор. Розкриваючи зміст та правила гри, вчитель налаштовує дітей на дотримання цих правил, у взаємодії з дітьми визначає найраціональніші шляхи досягнення поставленої задачі. Сама участь педагога у дидактичній грі залежить від складності завдання правил гри, підготовленості дітей, їх вікових особливостей. Головна функція педагога виражається у спрямуванні молодших школярів на виконання завдання через пораду, нагадування, запитання [37, с. 5].

Прикладами дидактичних ігор, які викликають зацікавленість молодших школярів і мають значний розвивальний вплив, є: гра «Фантастична тварина» (педагог пропонує зобразити вигадану фантастичну тварину, яка буде поєднувати у своїй зовнішності ознаки декількох тварин і тому буде наділена особливостями характеру і поведінки цих тврин, визначаючи при цьому чим така тварина буде цікава, корисна або шкідлива тощо); гра « Зміна властивостей» (учитель пропонує ситуації, в яких тварини, предмети, люди можуть змінювати свої властивості, завдання для дітей полягає у тому, що необхідно передбачити усі можливі наслідки таких перетворень); гра «Домалюй картину» (педагог демонструє частину картини і пропонує дітям пофантазувати і домалювати цю частину, запропонувати розказати, яку саме для інформацію несе ця картина); ігри для розвитку техніки читання та швидкості читання («Пеньочки»,»Поїзд голосних», «Утвори слова», «Проколотий м’яч», «Бджілка», «Впіймай звук» та вн.); на уроках математики, вправляючи дітей вусній лічбі, використовуються такі дидактичні ігри («Забий гол», «Естафета», «Шифрувальник»); ігри екологічної спрямованості («Склади розповідь», «Допитлива ворона, «Якби я був…» та ін.); словникові ігрові диктанти на уроках розвитку мовлення та української мови.

Важливим для методики проведення дидактичних ігор є цілеспрямованість та систематичність на кожному уроці. Починають вводити дидактичні ігри поступово, спочатку пропонують елементи ігрових ситуацій, у міру накопичення знань, засвоєння правил гри, вироблення умінь та навчок, виховання наполегливості, самостійності, кмітливості, розвитку пам’яті та уяви у молодших школярів ці завдання та ігри урізноманітнюють та ускладнюють.

Навчаючи дітей у початковій школі, лише ігрова форма діяльності дає змогу легко зосередити увагу на предметі вивчення та певний час підтримувати у молодших школярів зацікавленість до явищ, властивостей, складних предметів, на яких у звичайних обставинах не завжди вдається привернути та утримати увагу усіх учнів.

Отже, ми дійшли висновку, що саме гра та ігрові технології сприяють розвитку творчих здібностей молодших школярів, адже саме гра (творча, сюжетно-рольова т він.) розкриває та розвиває такі здібності, які є важливими для розкриття творчого потенціалу молодших школярів: узагальнення, порівняння, конкретизація явищ, прогнозування, моделювання, мистецтво доводити та відстоювати власну думку, бачити, ставити та розв’язувати проблемні ситуації. Гра сприяє внутрішній розкутості, яка є основою вільного творчого самовираження молодших школярів.

* 1. **Дидактична гра як засіб активізації уваги та розвитку мислення молодших школярів**

Гра, як відомо, супроводжує дітей з перших днів свідомого життя. Через гру, через своє ставлення до іграшки вони пізнають навколишній світ. У шкільному віці гра ускладнюється, дитина 7-8 років перебуває не тільки у своїй фантазії, але все ширше входить через гру до мало знайомого йому світу іншої дитини.

Поступово гра починає набувати для молодшого школяра більш свідомого характеру, стаючи реальним доступним засобом пізнання світу, де дитина виявляє і затверджує себе у ньому.

У молодших класах гра як і раніше займає одне з найважливіших місць у свідомості і діяльності дітей. При організації і проведенні ігор важливо пам’ятати, що їх призначення не зводиться лише до заповнення вільного часу. Підбирати ігри треба свідомо, використовувати їх в певній системі і послідовно, з урахуванням того, які саме психічні властивості і якості вони розвиватимуть дітям, які виховні та освітні завдання вірішуються педагогом при використання таких ігор.

Види ігор для дітей дуже різноманітні. Є такі ігри, соціальне призначення яких - розвиток розумових здібностей школярів, вдосконалення і тренування їх пам'яті і мислення, які допомагають кращому засвоєнню і закріпленню набутих у школі знань, пробудженню у учнів живого інтересу до предметів, що вивчаються. Таким ігор необхідно приділяти постійну увагу.

У своїй сукупності розвиваючі, пізнавальні ігри повинні сприяти розвитку у дітей мислення, пам'яті, уваги, уяви, здатності до аналізу і синтезу, сприйняття просторових відносин, розвитку конструктивних умінь і творчості, виховання в учнів спостережливості, обгрунтованості суджень , звички до самоперевірки, вчити дітей підкоряти свої дії поставленому завданню, доводити розпочату роботу до кінця.

Дидактичні ігри займають все більше місця на уроці. Вчителю важливо правильно визначити місце дидактичної гри в освітньому процесі та її мету. Найчастіше вона використовується для перемикання уваги дітей з одного завдання на інше, з метою обробки певного способу дії, під час фізмінуток, надаючи навчальній роботі додаткові позитивні емоції.

На початку молодшого шкільного віку ігрова діяльність не втрачає своєї ролі, але зміст і спрямованість гри змінюється (у порівнянні з дошкільним віком). У цей час велике місце займають ігри з правилами і дидактичні ігри. У них дитина навчається підкоряти свою поведінку правилам, формується його рух, увага, вміння зосередитися, тобто, розвиваються здібності, які особливо важливі для успішного навчання у школі.

Велике значення в освітньому процесі молодших школярів грає увагу. Від того, наскільки педагог зможе утримувати увагу дитячої аудиторії залежить процес навчання. Використовуються ігри, спрямовані на розвиток різних аспектів уваги (Додаток В). Для підтримки пізнавальної активності молодших школярів, для досягнення цілей навчання, в практичній діяльності шкіл використовуються різноманітні методи і форми організації діяльності учнів, а також різні засоби навчання. Провідне місце серед останніх належить дидактичним іграм.

У дидактичних іграх молодші школярі вчаться підпорядковувати свою поведінку правилам, формуються його рухова активність, увага, уміння зосередитися, тобто розвиваються здатності, які важливі для успішного навчання у школі. Діти дуже люблять розгадувати ребуси і кросворди. Так, на одному з заня-тий, учні могли б вгадати, які слова зашифровані в цьому ребус:



Рисунок 1.1.

Ще одним приклдом завдання, яке розвиває мислення і уяву учнів є наступне: дітям пропонується написати текст, попередньо відновивши сенс кожного слова і тексту в цілому.

*Змиа*

*Впиа снгі. У лсі тхио. Вдемеід злагиля у бгрлеоу ат сптяль. Бліки сьдтья у дплуі і гурзить гріохи. Зйачнея пді кщуме. Лзі вкиов бгіатью оп сілу.*

У процесі навчання математики важливо розвивати у дітей уміння спостерігати, порівнювати, аналізувати, узагальнювати, міркувати, обґрунтовувати висновки, до яких учні приходять у процесі виконання завдань.

Мета дидактичної гри «Логічне доміно» полягає у закріпленні знань дітей про властивості предметів, розвитку логічного мислення. Для гри знадобиться набір фігур різного кольору і розміру. Грають два учня, які мають повний набір фігур. Перший учень кладе на стіл фігуру. Хід у відповідь другого учня полягає в тому, що він прикладає до цієї фігури іншу, яка відрізняється від неї тільки однією якою-небудь властивістю: формою або величиною, кольором.

Програє той, хто першим залишиться без фігур. Учитель веде гру, керує нею.

Удосконалювати обчислювальні уміння допоможе гра «Рибалка» Наочний матеріал, у вигляді яскравих плоских зображень рибок, підготовлений для роботи на магнітній дошці. На кожній рибці написаний приклад на додавання і віднімання. Є годівниці з цифрами.



Рисунок 1.2.

Учасники гри, вирішивши приклади, розміщують своїх рибок близько тієї годівниці, цифра якої відповідає результату обчислення.

Дидактичні ігри на розвиток розумових процесів використовуються і на уроках природознавства.

Гра «Овочі фрукти» має на меті закріпити вміння дітей класифікувати і називати овочі та фрукти, правильно вживати дієслова «класти», «поло-жити». Дітей розподіляє вчитель на дві команди з рівною кількістю гравців.

Команди сідають на стільці один проти одного. Перші діти з кожної команди беруть до рук маленькі м'ячі і починають передавати їх своїм сусідам. Учні однієї команди, передаючи м'яч, називають овочі, інший - фрукти. Передача м'яча супроводжується діалогом:

1-й учень: Поклади у кошик овоч.

2-й учень: Кладу огірок. (Повертається до сусіда, передає м'яч і вимовляє: «Поклади у кошик овоч».).

3-й учень: Кладу моркву. Той, хто повторить назву двічі чи помилиться, віддає фант, а після закінчення гри викуповує його.

Гра «Кожному овочу - його листя» складається з двох наборів карток:

1) з картинками овочів;

2) з листям цих овочів.

Необхідно швидко з'єднати відповідні овоч і листя.

Використання дидактичних ігор у процесі навчання молодших школярів активізує їх цікавість до навчання.

Підготовка дитини до школи включає формування елементарних математичних навичок і уявлень, розвиток математичного мислення і міркування. Більшість дітей, що йдуть у перший клас, вміють рахувати до 10, 20 і більше. Діти люблять великі числа, деякі з гордістю говорять, що можуть рахувати до тисячі. Батьки таких дітей часто висловлюють побоювання, що їх дитині буде нудно на уроках математики.

Однак спостереження показують, що уміння рахувати до ста і більше ще не визначає математичного розвитку дитини. Нерідко першокласник, який рахує до ста відчуває серйозні труднощі при виконанні арифметичних дій у межах десятка. Справа у тому, що діти часто заучують рахунок неусвідомлено, механічно, тобто за назвою числа у них немає реального уявлення про величину цього числа. Такий рахунок не розвиває мислення дитини, а навпаки, гальмує його математичні здібності.

Причиною труднощів, з якими стикаються першокласники при вирішенні завдань, є відсутність тимчасових і просторових уявлень, бідність життєвих спостережень. Багато дітей молодшого шкільного віку не чітко уявляють, що означає: однаково, стільки ж, порівну, більше, менше, старше, молодше, раніше, пізніше, довше, коротше; плутають праву і ліву сторони, не можуть навіть приблизно визначити відстань у кроках від столу до дверей тощо. Нерідко діти навіть не мають уявлення, якими вимірюваннями користуються при продажу молока, крупи, яєць, овочів і фруктів.

На початку шкільного навчання від дитини не вимагається знання великих чисел. Але до вступу у школу необхідно, щоб дитина вміла свідомо рахувати у межах десяти, знала прямий і зворотний рахунок першого десятка, уявляла собі склад названого числа, тобто вміла розділити це число на складові, вирішувати прості життєві задачі, приблизно такого типу: «У кошику лежало п'ять яблук, скільки там залишилося, коли мама взяла звідти два яблука?»

Щоб молодший школяр рахував свідомо, він повинен з кожним поняттям про числа пов'язувати певні уявлення про ту чи іншу сукупність предметів. Так, наприклад, називаючи число 3, він повинен вміти відраховувати 3 предмета, перерахувати їх по порядку (1, 2, 3), скласти в одну групу, наприклад, 3 листочка, 3 олівці, намалювати назване число квадратів, кругів тощо.

Накопичення математичних навичок і уявлень відбувається за допомогою використання дидактичних ігор, у процесі яких молодший школяр набуває чіткі уявлення про число і вміння орієнтуватися у просторі, правильне вживання слів: направо, наліво, вгору, вниз, прямо, порівну, однаково, навпіл.

Велику користь приносять ігри та вправи на складання фігур з частин, зіставлення форм і предметів з геометричними зразками. Ці ігри сприяють розвитку навчальних якостей, зорового аналізу. Таким чином, ігри, що використовуються на уроках математики, сприяють розвитку творчого початку особистості дитини молодшого шкільного віку (Додаток Г).

Різноманітні дидактичні ігри, що використовуються на уроках математики у початковій школі, дозволяють учням опановувати різні способи виконання завдань. Дидактичні ігри, спрямовані на розвиток сприйняття формують у молодшого школяра вміння аналізувати предмети за такими ознаками, як колір, форма і величина. Інша група ігор, спрямованих на розвиток уваги, сприяє формуванню у дитини вміння зосереджуватися на певних сторонах і явищах дійсності.

Основні властивості уваги, які формуються в дошкільному віці і вдосконалюються у молодшому шкільному віці - це його стійкість, переключення і розподіл. За допомогою дидактичних ігор відбувається вдосконалення властивостей уваги і поступовий перехід від мимовільної уваги до зосередженості.

У дидактичних іграх відбувається розвиток пам'яті дитини, мислення, а також розвиток творчих здібностей. Творчість багато в чому визначається розумінням висловлювати свої почуття, уявлення про світ різними способами.

Велике спадщина у сфері розвитку, навчання та виховання дітей залишив нам видатний радянський педагог В. Сухомлинський. Він надавав особливого значення впливу природи на моральний розвиток дитини. На його думку, природа лежить в основі дитячого мислення, почуттів та творчості. «Я вижу, - писал В. Сухомлинський, - воспитательный смысл в том, чтобы ребенок видел, понимал, ощущал, переживал, постигал, как большую тайну, пробуждение жизни в природе» [47].

Ніщо так не збагачує людину, як спілкування з природою. К. Ушинський писав: «зовите меня варваром в педагогике, но я вынес из впечатлений моей жизни глубокое убеждение, что прекрасный ландшафт имеет такое огромное воспитательное влияние на развитие молодой души, с которым трудно соперничать» [43, с. 392].

Видатний педагог В. Сухомлинський відзначав, що сама природа не виховує, виховує лише активна взаємодія з нею. Щоб дитина навчилася розуміти природу, відчувати її красу, читати її мову, берегти її багатство, потрібно прищеплювати їй ці почуття з раннього віку.

Систематичні екскурсії у природу - важлива і обов'язкова складова частина навчальної та виховної роботи. Адже, сам В. Сухомлинський визнавав, що «вивести дітей на галявину, побувати з ними в лісі, в парку - справа значно більш складніша, ніж провести уроки». На згадку про день проведення екскурсії вчитель завчасно попереджає учнів, знайомить їх з правилами поведінки на екскурсії і з тим, що їм необхідно одягнути і що взяти з собою для збору листя і насіння деревних рослин.

У попередній бесіді вчитель пояснює учням, що екскурсія - це теж урок, який проводиться на природі. Головне завдання екскурсії полягає в тому, щоб показати дітям знайомий світ з новою, може бути, несподіваною для них боку. Не відразу діти в такому віці починають відчувати свою спорідненість з природою. На жаль, багато хто приходить в школу з дуже обмеженими, споживчими уявлення про ній. Має бути тривалий і нелегкий шлях до їх серця. Важливо обережно, тонко і ненав'язливо впливати в першу чергу на відчуття дітей.

По дорозі до парку діти проводять спостереження. Їх увагу вчитель звертає на красу і різноманітність забарвлення осінньої природи: на яскраве блакитне небо і що пливуть по ньому хмари, на яскраве сонце і строкатість листя на деревах. Малюкам відводиться час для мовчазного спостереження і переживання. Після цього вчитель приступає до постановки перед ними заздалегідь продуманих питань: яка сьогодні погода? А яке сьогодні небо? Учитель пропонує взяти дітям по аркушу дуба і обвести пальцями по краях пластинки. Учні помічають великі вирізи по краях листа, що розділяють його на частини. Знаходять на землі жолуді, розглядають їх, дізнаються, що це плід дуба. Знайомляться з органами дерева: стовбуром, гілками, пагонами, листям, корінням.

Великий вплив на розвиток уяви, фантазії молодших дошкільників має казка, адже «через казку, фантазію, гру, через неповторну дитячу творчість - вірна дорога до серця дитини», - стверджував В. Сухомлинський. Великий педагог писав, що «казка, гра, фантазія – животворне джерело дитячого мислення, благородних почуттів і прагнень. Багаторічний досвід переконує, що естетичні, моральні та інтелектуальні почуття, які народжуються в душі дитини під враженням казкових образів, стимулюють потік думки, який пробуджує до активної діяльності мозок, зв’язує повнокровними нитками живі острівці мислення. Через казкові образи у свідомість дітей входить слово з його найтоншими відтінками; воно стає сферою духовного життя дитини , засобами висловлення думок і почуттів – живою реальністю мислення» [47, с. 176].

Крім того, у дітей виникає відчуття безпосередньої участі у створенні казки, оскільки «діти знаходять глибоке задоволення в тому, що їхня думка живе у світі казкових образів» [47, с. 176]. Знайомий світ перетворюється у країну, повну загадок і таємничих подій. Почуття загострюються. Тепер фантазію дітей не зупинити. Казки, народжені в цей момент, показують, що діти несвідомо починають відчувати себе частиною природи, а навколишній світ сприймають як живий, близький і рідний. Казку продовжують усі разом.

Притихлі малюки терпляче чекають, коли об'єкт колишніх, іноді жорстоких ігор розправить крила і полетить, як вони впевнені, до своїх дітей, і супроводжують цю подію радісними вигуками.

Екскурсія закінчується гром «Ми знаємо та любимо природу».

Так перед дітьми «відкривається чудовий світу у живих фарбах, яскравих звуках, у казці і грі, у власній творчості, в красі, надихаючої серце, в прагненні робити добро». У цей день кожна дитина вибирає собі зеленого друга - дерево. Але бути справжнім другом, виявляється, нелегко. Цьому теж доводиться вчитися. Урок любові до природи триває пізніше, на уроках праці та образотворчого мистецтва. В їхніх малюнках і виробах зливаються реальний світ і казкові образи. Йде процес мислення і формування почуттів. Наступні зустрічі з природою - завжди свято і новий крок до пізнання світу.

Практика екологічного виховання дітей переконує в тому, що творче спілкування з природою - найсильніший метод всебічного виховання і розвитку в дитині кращих людських якостей. Уроки творчості серед природи залишають незабутній слід у душі кожної дитини. Без участі батьків неможливо закласти фундамент екологічної культури у молодшого школяра. Дієва, справжня любов до природи виникає у дітей лише тоді, коли щодня перед ними приклад позитивного ставлення до природи дорослого.

Дидактичні ігри екологічного змісту безумовно цікаві дітям молодшого шкільного віку, оскільки у цей віковий період особливо цікаві предмети і явища навколишнього світу. Саме ця дитяча допитливість, підігріта темою і змістом дидактичної гри, може зародити іскру для нових пошуків, проєктів, відкриттів і стане стимулом для зацікавленого вивчення екологічної дисципліни.

З метою формування, закріплення та перевірки повноти і усвідомленості засвоєння молодшими школярами знань про правила поведінки по відношенню до природи необхідно проводити дидактичні ігри «Поясни правило», «Обери вірний шлях», «Ми знаємо та любимо природу», «Збережемо прирду разом», «Буду я природі другом», «Небезпека у лісі», «Сонце – добре, сонце- погано», «Що добре, що погано?», «Хто природу береже, а хто шкоду несе» (Додаток Д).

Гра - це найбільш швидкий і ефективний спосіб набуття учнями знань про природу. Використовуючи гру, ми прискорюємо, посилюємо процес розвитку дитини, його залучення до соціальних цінностей.

**РОЗДІЛ 2**

**ЕКСМПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЧЕРЕЗ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**2.1. Підготовка та проведення педагогічного експерименту**

Для вивчення творчого початку у процесі гри у молодшому шкільному віці ми провели дослідження, яке проводилося у три етапи. На першому етапі констатуючого експерименту ми підібрали методики і провели діагностичне обстеження, спрямоване на виявлення творчості у молодших школярів.

У процесі вивчення спеціальної літератури ми прийшли до висновку, що творчість частіше розглядається як найбільш змістовна форма психічної активності, як універсальна здатність, що забезпечує успішне виконання найрізноманітніших видів діяльності.

Психічну основу творчої діяльності становить уява, яка виникає вже у дошкільний період. Це найважливіше новоутворення дошкільного дитинства, з ним пов'язують зародження особистості (Л. Виготський і В. В. Давидов).

Важливими показниками у розвитку функцій уяви є опора на наочність, використання минулого досвіду, наявність особливої внутрішньої позиції, що дозволяють не пристосовуватися до ситуації, підкоряти її собі, опановувати її змістовними особливостями.

Розвиток творчості в значній мірі визначається рівнем дитячої уяви. Тому ми підібрали методики, спрямовані на вивчення уяви і розвитку творчості дітей.

Багато дослідників (Л. Виготський, О. Дьяченко, Н. Ветлугіна) вказували на необхідність створення такого предметного середовища, яке б слугувало пусковим механізмом у розвитку творчості дітей.

На другому етапі формувального експерименту нами були створені необхідні умови для оснащення розвиваючого творчого середовища молодших школярів в освітньому процесі.

Третій етап - контрольний - був спрямований на визначення ефективності використання гри та ігрових прийомів як засобу формування творчості молодших школярів.

У дослідженні брали участь учні 2 «А» класу (контрольна група) і 2 «Б» класу (експериментальна група) ЗОШ № 2 м. Запоріжжя.

Для оцінки творчої діяльності, продуктивності, оригінальності та способу створення малюнків ми використовували методику розроблену О. Дяченко і А. Кириловою «Домалюй фігуру» [21].

Молодшим школярам пропонувалися послідовно двадцять карток, на кожній з яких була зображена фігура. Фігури були у вигляді вигляді контурного зображення предметів (наприклад, силует стовбура дерева з однієї гілкою, круг - голова з двома вухами тощо) Учнів просили домалювати кожну з фігур так, щоб вийшла якась картинка.

Кількісна обробка результатів полягала у виявленні ступеня оригінальності, незвичайності зображення. Підраховуючи коефіцієнт оригінальності кожного школяра, який дорівнював кількості малюнків, враховувалося те, що ці малюнки не повторювалися у декількох дітей і були оригінальними.

Пізнавальна мотивація творчості молодшого школяра проявляється у формі пошукової активності, більш високої чутливості, сензитивності до новизни, ситуації, виявлення нового у звичайному, високої вибірковості по відношенню до досліджуваного (предмету, якості).

Вчені відзначають динаміку самої дослідницької активності творчості дитини. До 7-8 років творчість молодшого школяра виражається часто у формі самостійно поставлених питань і проблем по відношенню до нового, невідомого, розширюється і дослідницький діапазон учнів. Це призводить до того, що вже у молодшому шкільному віці основним компонентом творчості стає проблемність ситуацій, що забезпечує постійну відкритість дитину до нового і підвищує прагнення до пошуку невідповідностей, протиріч.

Рішення запропонованих та самостійно виявлених проблем у творчої дитини часто супроводжується проявом оригінальності. Це ще один важливий компонент почтку творчості , що виражає ступінь несхожості, нестандартності, незвичності.

Методика Е. Панько «Придумай гру» [34]спрямована, на виявлення умінь у молодших школярів створювати нову гру, формулювати правила гри, розподіляти ролі і передбачати можливі ситуації. Вона спрямована на визначення здатності до прогнозування, передбачення і забезпечення можливості більш швидкого вирішення проблем.

Інструкція до проведення

Учень отримує завдання за 5 хвилин придумати якусь гру і докладно розповісти про неї, відповідаючи на наступні питання експериментатора:

1. Як називається гра?

2. У чому вона полягає?

3. Скільки людей необхідно для гри?

4. Які ролі отримують учасники у грі?

5. Як буде проходити гра?

6. Які правила гри?

7. Чим повинна буде закінчитися гра?

8. Як будуть оцінюватися результати гри і успіхи окремих учасників?

У відповідях молодшого школяра оцінюється не мова, а зміст придуманої гри. У зв'язку з цим, ставлячи питання учню, необхідно допомагати йому - постійно задавати навідні запитання, які, однак, не повинні підказувати відповідь.

В основі здатності до розвитку творчого початку лежить така особиста особливість як креативність. Багато вчених (А. Петровський, Е. Соколов, Я. Коломінський) визначали креативність як особливість розвитку психічних процесів, зокрема давали характеристику мисленню як розуміння головного, істотного, швидкість (швидкий перехід від одного способу вирішення до іншого ), гнучкість (різноманітність ідей), оригінальність (незвичайність, оригінальність, самостійність вирішення завдань), відкритість (багатогранне бачення), уяву (фантазія - яскрава, образна, стереотипна).

Для виявлення креативності ми використовували спеціальну методику «Вербальна фантазія» (автор Р. Немов) [30].

Інструкція

Учневі дається завдання придумати розповідь (історію, казку) про будь-яку живу істоту (людину, тварину) або про що-небудь інше на вибір дитини і розповісти протягом 5 хвилин. На придумування теми або сюжету розповіді (історії, казки) відводиться до 1 хвилини, після цього дитина починає розповідь.

У ході розповіді творчість дитини оцінюється за такими ознаками:

1) швидкість процесів уяви;

2) незвичайність, оригінальність образів;

3) багатство фантазії;

4) глибина і рівень опрацювання (деталізованість) образів;

5) вразливість, емоційність образів.

По кожному з цих ознак розповідь одержує від 0 до 2 балів.

0 балів - така ознака в оповіданні відсутня;

1бал - така ознака є, але виражена слабо;

2бали - відповідна ознака виражена досить сильно.

**2.2. Аналіз результатів експерименту**

На першому етапі дослідження за методикою «домальовування фігур» (автори О. Дяченко, А. Кирилова) нами виявлено 6 типів вірішення школярами експериментальних завдань на уяву.

 0 тип. Цей тип вирішення характеризується тим, що учень ще не приймає завдання на побудову образу уяви з використанням заданого елемента. Він не домальовує заданий елемент, а малює поруч щось своє (вільне фантазування).

1 тип. Учень домальовує фігуру на картці так, що виходить зображення окремого суб'єкта (дерево тощо), але зображення контурне, схематичне, позбавлене деталей.

2 тип. Зображується окремий суб'єкт, але з різноманітними деталями.

3 тип. Зображуючи окремий об'єкт, молодший школяр вже включає його в який-небудь уявний сюжет (не просто дівчинка, а дівчинка, що робить зарядку).

4тип. Дитина зображує кілька об'єктів за уявним сюжетом (дівчинка гуляє з собакою).

5тип. Задана фігура використовується якісно по-новому. Якщо в 1-4 типах вона виступала як основна частина картинки, яку малював учень, то тепер фігура включається як один з другорядних елементів втілення образу уяви (трикутник вже не дах будинку, а грифель олівця, яким хлопчик малює картину і т. п.) .

При цьому типі рішення учень виявляє велику свободу у використанні елементів для створення образів уяви. У ході виконання завдання дитина може вносити різні доповнення, зміни, варіювати і перетворювати знайомий матеріал, а також створювати нові комбінації із засвоєних старих елементів.

Дані дослідження представлені в таблиці 2.1.

Таблица 2.1.

Діагностика способів створення малюнків та їх оригінальність

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класи | Загальна кількість учнів | Типи виконання завдання(коефіцієнт оригінальности) |
| 0 тип | 1 тип | 2 тип | 3 тип | 4 тип | 5 тип |
| 2 «А» клас (контрольна група) |  20 |  2 |  2 |  5 |  5 |  3 |  3 |
| 2 «Б» класс (експериментальна група) |  20 |  4 |  4 |  3 |  3 |  5 |  1 |

Таким чином, коефіцієнт оригінальності кожного випробуваного в усіх групах виявився тісно пов'язаним з виявленими типами рішення запропонованих завдань. При цьому, чим складніше був тип рішення, спосіб маніпулювання образами уяви, який застосовувала дитина, тим вище опинявся у нього коефіцієнт оригінальності в даній віковій групі.

На другому етапі констатуючого експерименту ми використовували методику Е. Панько «Придумай гру». Критерії оцінки змісту придуманої дитиною гри в даній методиці були наступні:

1) оригінальність і новизна;

2) продуманість умов;

3) наявність у грі різних ролей для її учасників;

4) наявність у грі певних правил;

5) точність критеріїв оцінки успішності проведення гри.

По кожному з критеріїв придумана учнем гра може оцінюватися від 0 до 2 балів. Оцінка в 0 балів означає повну відсутність у грі будь-якого з п'яти перерахованих вище ознак (по кожному з них в балах гра оцінюється окремо). 1 бал - наявність, але слабка вираженість у грі даної ознаки. 2 бали - присутність і чітка вираженість у грі відповідної ознаки.

За усіма цими критеріями і ознаками придумана молодшем школярем гра в сумі може вийти від 0 до 10 балів. І на основі загального числа отриманих балів робиться висновок про рівень розвитку фантазії.

Висновки про рівень фантазії:

10 балів - дуже високий;

8-9 балів - високий;

6-7 балів - середній;

4-5 балів - низький;

0-3 бала - дуже низький.

Результати дослідження відображені в таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Оцінка змісту придуманої гри

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класи | Загальна кількість учнів | Рівень розвитку творчості у грі |
| Дуже високий | Високий | Середній | Низкий | Дуже низький |
| 2 «А» клас (контрольна группа) |  20 |  4 |  3 |  5 |  5 |  3 |
| 2 «Б» клас (експериментальна група) |  20  |  2 |  3 |  3 |  7 |  5 |

Таким чином, у контрольній групі 7 учнів виявили високий рівень фантазії в організації і вигадуванні змісту гри, а в експериментальній групі 5 чоловік, низький рівень фантазії - в експериментальній групі - 12 учнів, в контрольній - 8.

На третьому етапі констатуючого експерименту ми застосовували методику Р. Немова «Вербальна фантазія» і розробили параметри по оцінюванн. елементів фантазії молодших школярів.

Оцінювання швидкості процесів уяви

Якщо протягом 1 хвилини дитина не придує сюжет оповідання, то експериментатор сам підказує йому будь-який сюжет і за швидкість уяви ставить 0 балів. Дитина отримує 1 бал, якщо він сам придумав розповідь за одну хвилину. Якщо дитина протягом 1 хвилини придумала як мінімум два різних сюжети, це оцінюється у 2 бали.

Оцінювання незвичайності, оригінальності образів

0 балів - переказ раніше побаченого, почутого;

1 бал - переказ раніше відомого із внесенням елементів новизни;

2 бали - самостійне придумування розповіді з новим сюжетом.

Оцінювання багатства фантазії

При оцінюванні цієї якості процесів уяви фіксується загальна кількість різних живих істот, предметів, ситуацій і дій, різних характеристик і ознак, приписуваних всього цього в оповіданні учня.

2 бали - число предметів і ознак перевищує десять;

1 бал - загальна кількість деталей від шести до десяти;

0 балів - ознак в оповіданні мало, але не менше п'яти.

Оцінювання глибини і опрацьованості образів

Цей показник визначається за тим, наскільки різноманітно в оповіданні представлені деталі і характеристики, що відносяться до образу (людини, тварини, фантастичного створіння), що грає ключову роль або займає центральне місце в оповіданні.

0 балів - центральний об'єкт зображений схематично, без детального опрацювання його аспектів;

1 бал - при описі центрального об'єкта розповіді його деталізація помірна;

2 бали - головний образ розписаний досить докладно.

Оцінювання вразливості і емоційності

Цей показник оцінюється по тому, чи викликають образи в оповіданні зацікавленість та емоції у слухача.

0 балів - образи малоцікаві, банальні.

1 бал - образи викликають незначний інтерес.

2 бали - образи викликають емоційну реакцію слухачів (подив, захоплення, страх).

Таким чином, максимальну кількість балів дитина може отримати за свою уяву до 10, мінімальне - 0.

Дані дослідження представлені в таблиці 2.3.

Таблиця 2.3.

Оцінка елементів фантазії молодших школярів

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Клас | Загальна кількість учнів | Рівень розвитку фантазії |
| Дуже високий | Високий  | Середній | Низький | Дуже низький |
| 2 «А» клас (контрольна група) |  20  |  2 |  4 |  8 |  3 |  3 |
| 2 «Б» клас (експериментальна група) |  20  |  1 |  3  |  7 |  5 |  4 |

З таблиці видно, що учні володіють недостатньою глибиною фантазійних елементів, як у контрольній, так і в експериментальній групі.

Другий етап роботи (формуючий експеримент) включав у себе прийоми, спрямовані на розвиток творчих здібностей як у дидактичній грі, так і у творчих іграх і на стимулювання загальної творчої активності.

До першої групи прийомів ставилися творчі завдання, які допомагають освоїти виразні властивості мови (вигадування епітетів). Дітям пропонувалося вигадати епітети, що характеризують той чи інший персонаж казки. Наступні прийоми - вигадування порівнянь і синонімів або антонімов до слів. Виконання цього завдання сприяло розвитку асоціативних зв'язків. Прийом словозміни допоміг дітям відчути різницю у відтінках слів.

Важлива роль у розвитку творчих здібностей належить таким прийомам як вигадування казкової історії, яку пропонував вчитель, вигадування продовження знайомої казки, вигадування казки за картинкою.

Для розвитку творчих здібностей у грі, дітям пропонувалися дві ролі казкових персонажів, незв'язаних між собою загальним сюжетом (Айболит і солдат, принцеса і міліціонер). Учні повинні були розіграти придумані ними сюжети. Це могла бути розмова по телефону або гра-драматизація, гра-фантазія. Решта дітей спостерігали за однолітками, потім відбувалася зміна учасників гри. Досвід показав, що використання даного прийому помітно стимулювало загальну мовну і ігрову творчу активність дітей.

На третьому етапі (контрольний експеримент) ми підвели підсумки виконаної роботи з розвитку творчих здібностей засобами гри. Результати дослідження знайшли своє відображення у зведеній таблиці.

Таблиця 2.4.

Рівень розвитку творчих здібностей молодших школярів

засобами гри (за підсумками контрольного експерименту)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Класи | Загальна кількість учнів | Показники елементів творчості |
| Методика 1 | Методика 2 | Методика 3 |
|  В. |  Н. |  В. |  Н. |  В. |  Н. |
| 2 «А» класс (контрольна група) | 20 |  8 |  4 |  7 |  8 |  6 |  6 |
| 2 «Б» класс (експериментальна група) | 20 |  12 |  3 |  14 |  2 |  11 |  1 |

Таким чином, в результаті проведених досліджень нами були зафіксовані зміни у розвитку творчих здібностей молодших школярів: в експериментальній групі значно збільшилася кількість дітей з високими показниками елементів творчості; у процентному відношенні це становило 52% від попередніх показників у констатуючому експерименті.

Дані дослідження частково підтвердили про те, що розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій будуть ефективні за умови систематичного використання ігрових методів і прийомів в освітньому процесі.

**ВИСНОВКИ**

1. Обгрунтовано, що творча діяльність це певна діяльність людини, в результаті якої створюється щось нове, оригінальне, наявний продукт творчої діяльності: нова побудова мислення, яка призводить до нових знань, відчуття, що відображають нове ставлення до дійсності, предмети зовнішнього світу (винаходи, конструкції, твори тощо); творчі здібності розвиваються протягом усього життя людини, але молодший шкільний вік є найсприятливішим періодом для їх розвитку, адже в цей період активно розвивається уява, дар фантазування, критичне мислення, розвивається творчий потенціал дітей; для розвитку творчих здібностей молодших школярів потрібні відповідні умови, від яких залежить продуктивний вияв особистісних якостей суб’єкта діяльності; освітній процес, де використовується індивідуальний, диференційований підхід до учнів дає можливість розвивати творчі здібності школярів та розкривати їх творчий потенціал; провідною діяльністю дітей молодшого шкільного віку є ігрова, тому найкращі форми і методи розвитку творчих здібностей дітей реалізуються саме в ігровій діяльності.
2. Охарактеризовано види ігор та ігрові технології, розкрита їх структура та особливості впливу на молодших школярів. Саме гра та ігрові технології сприяють розвитку творчих здібностей молодших школярів, адже саме гра (творча, сюжетно-рольова т він.) розкриває та розвиває такі здібності, які є важливими для розкриття творчого потенціалу молодших школярів: узагальнення, порівняння, конкретизація явищ, прогнозування, моделювання, мистецтво доводити та відстоювати власну думку, бачити, ставити та розв’язувати проблемні ситуації. Гра сприяє внутрішній розкутості, яка є основою вільного творчого самовираження молодших школярів.
3. Доведено, що розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій буде ефективний за умови:

- систематичного використання ігрових методів і прийомів в освітньому процесі;

- врахування вікових та психологічних особливостей дітей молодшого шкільного віку;

- створення комфортних психолого-педагогічних умов, для становлення гармонійно-розвиненої особистості.

Ігровий метод включення молодшого школяра у діяльність передбачає особистісний підхід, коли педагог орієнтований на індивідуальний підхід у цілому, а не тільки на його функції як учня. Ігрові технології є особливим методом стимулювання активності та розвитку творчих здібностей дітей.

Гра як проблема виховання вимагає невпинних, щоденних роздумів батьків, вимагає творчості та фантазії від нас, педагогів. Виховання дитини - це велика відповідальність, велика праця і величезна творча радість.

Орієнтація сучасної школи на гуманізацію процесу освіти та різнобічний розвиток особистості дитини, де враховується принцип дитиноцентризму, передбачає необхідність гармонійного поєднання власне навчальної діяльності, у межах якої формуються базові знання, вміння та навички, з діяльністю творчої, пов'язаної з розвитком індивідуальних задатків учнів, творчих здібностей, їх пізнавальної активності, здатності самостійно вирішувати нестандартні завдання тощо. Активне введення в традиційний освітній процес різноманітних розвиваючих занять, специфічно спрямованих на розвиток особистісно-мотиваційної та аналітико-синтаксичної сфер дитини, пам'яті, уваги, уяви та ряду інших важливих психічних функцій, є однією з найважливіших завдань сучасної освіти та педагогічного колективу.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Анастази А. Психологическое тестирование / под ред. К. М. Гуревича, В. И. Лубовского. Москва : Педагогика, 1982. 320 с.
2. Андрієвська В. М., Богоявленська Д. Н. Мультимедійні технології у початковій ланці освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. Київ, 2010. № 2. С. 16-20.
3. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя. Москва : Просвещение, 1987. 144 с.
4. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя. Москва : Просвещение, 1987.-144 с.
5. Барташніков О. О., Барташнікова І. А. Інтелектуальна ігротека. Тренування інтелектуальних і творчих здібностей дітей 6 років. Рівень ІІ : метод. посіб. Львів : Оксарт, 2014. 50 с.
6. Бородай Ю. М. Воображение и теория познания. Москва : Высшая школа. 1966. 151 с.
7. Будак В. Д. Якість педагогічної освіти ⎯ майбутнє України. *Технології неперервної освіти: проблеми, досвід, перспективи розвитку*: збірник статей до традиційної IV Всеукраїнської науково-практичної конференції. (м. Миколаїв, 7 жовт. 2017 р.). Миколаїв : Вид-во МФ НаУКМА, 2012. С. 3-6.
8. Великий енциклопедичний словник / упоряд. В. П. Горбатенко. 2-ге вид., переробл. і допов. Київ : Генеза, 2004. 736 с.
9. Великий тлумачний словник української мови / Т. В. Ковальова. 3-те вид. Харків : Фоліо, 2015. 767 с.
10. Вержиховская А. Т., Литвинова Н. И. Психологические условия подготовки школьников к творческой деятельности. *Психология.* 2017. № 37. С. 20-24.
11. Воронюк І. В. Психологічні особливості реалізації творчого потенціалу молодших школярів: автореф. дис…. кан. психолог. наук: 19.00.07. Київ : Нац. пед.ун-т ім. М. П. Драгоманова, 2003. 20 с.
12. Выготский Л. С. Воображение и творчество в младшем школьном возрасте. : науч. пособ. 2-е изд-е. СПб : 2017. 96 с.
13. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. Санкт-Петербург : Союз, 1997. 96 с.
14. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. Москва, 1966. 541 с.
15. Гончаренко С. У. Український педагогiчний словник. Київ : Либiдь, 2018. 421с.
16. Гурин В. Е., Солопанова О. Ю. Основы умственного воспитания младших школьников в процессе обучения музыки: восприятие, мышление, развитие. Краснодар, 2001. 23 с.
17. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. Москва, 1972.
18. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : підручник. 2-ге вид. Київ : Академвидав, 2018. 352 с.
19. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. / І. М. Дичківська. Київ : Академвидав, 2004. 218 с.
20. Доналдсон М. Мыслительная деятельность детей: Пер. с англ. / под ред. В. И. Лубовского. Москва : Педагогика, 1985. 192 с.
21. Дьяченко О. М., Лаврентьева Г. В. Психическое развитие дошкольников. Москва : Педагогика, 1984. 128 с.
22. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / редкол.: І. М. Дзюба та ін. Київ : САМ, 2016. Т. 17. 712 с.
23. Зязюн І. А. Інтелектуально творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти. *Неперервна професійна освіта: проблеми, пошуки, перспективи* : монографія / за заг. ред. І. А. Зязюна. Київ : Віпол, 2015. 636 с.
24. Карпинская Н. С. художественное слово в воспитании детей. Москва : Педагогика, 1972. 151 с.
25. Клименко В. М., Костюк Г. В. Умови творчого розвитку особистості. *Завуч*. 2013. № 33. С. 11-14.
26. Кравцова Е. Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе. Москва : Педагогика, 1991. 152 с.
27. Логачевська С. Н. Диференціація − одна з форм інтерактивного навчання молодших школярів. *Початкова школа*. 2016. № 10. С. 18-23.
28. Малихіна О. М. Особливості мотивації навчання дітей молодшого шкільного віку. *Початкова школа*. 2012. № 7. С. 51-54.
29. Мотивация познавательной деятельности учащихся / под. ред. Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. Ленинград : НИИ ООВ, 1972. 117 с.
30. Немов Р. С. Психология: учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: в 3 кн.: Кн. 3:Псходиагностика. Введение в научное психологическое исследование с элементами математической статистики. Москва : ВЛАДОС, 2001. 640 с.
31. Основы психологии. Практикум /под. ред. Л. Д. Столяренко. 7-е изд. Москва, 2006. 704 с.
32. Паламарчук В. Н, Рудаківська С. В Від творчої особистості до нових технологій навчання. *Рідна школа*, 2018. № 2. С. 52-62.
33. Педагогика. Педагогические теории, системы, технологии: учеб. пособие /под. ред. А. С. Смирнова. Москва : Академия, 2000.512 с.
34. Педагогический поиск. Москва : Педагогика, 1987. 544 с.
35. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад ; редкол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. Москва : Большая Российская энциклопедия, 2013. 286 c.
36. Речицкая Е Г. Развитие творческого воображения младших школьников : учеб. пособ. / за ред. Е. Г. Речицкая, Е А. Сошина. Москва, 2005. С. 25-44.
37. Рогозіна В. Особливості розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Мистецтво та освіта*. 1997. №2. C. 5-9.
38. Роменець В. А. Психологія творчості навч. посіб. Київ : Вища школа, 2016, 248 с.
39. Рослякова Е. Е. Проблема воображения в контексте гуманистического подхода к развитию личности ребѐнка. *Начальная школа*, 2013. № 5. С. 51-53.
40. Рудакова Т. І. Дидактична гра − дієвий засіб активізації творчої діяльності учнів. *Початкова школа.* 2015. № 16. С. 7-13.
41. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. Харків : Основа, 2013. 63 с.
42. Сисоєва С. О. Творчий розвиток особистості: сутність, специфіка. *Творчість у контексті розвитку людини:* матеріали міжнародної наукової конференції: Частина 2. Київ, 2003. 48 с.
43. Сластёнин В. А., Исаев И. Ф., Шиянов Е. Н. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед.учеб. заведений / под. ред. В. А. сластёнина. Москва : аркадия, 2002. 576 с.
44. Станіславська Г. П. Розвиток творчих здібностей школярів : навч. посіб. / за ред. Г. П Станіславська. Тернопіль : Навчальна книга − Богдан, 2017. 264 с.
45. Сухомлинский В. А. Духовный мир школьника. Москва, 1946. 590 с.
46. Сухомлинський В. О. Вибрані твори : у 5 т. / під ред. В. І. Ковальчук. Київ : Радянська школа, 1976. Т. 1. : Проблема виховання всебічно розвиненої особистості. Духовний світ школяра. Методика виховання колективу. 654 с.
47. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибр. Твори у 5 т. Т. 5. Київ :Рад. школа, 1977. 288 с.
48. Харишин О. П. Розвиток пізнавальних інтересів учнів. Активізація розумової діяльності. *Початкова освіта.* 2011. № 15. С. 4.
49. Химинець В. В. Інновації в початковій школі : наук.-метод. посібн. Тернопіль : Мандрівець, 2012. 312 с.
50. Чмут Т. К. Методика дослідження пізнавальної активності учнів молодших класів : навч.посіб. Київ, 2012. 345 с.

**ДОДАТКИ**

Додаток А

Дидактична гра

«Що росте в лісі?»

Мета: розширювати знання дітей про дерева, кущі, квіти, ягоди, що ростуть в лісі; розвивати увагу, мовлення, мислення; виховувати любов до природи.

Хід гри

Педагог запитує у дітей чи були вони коли-небудь в лісі, чи бачили, що там росте. Завдання дітей за допомогою фішек (зелені – так, червоні – ні) визначити, що росте в лісі та обгрунтувати свою відповідь.









Додаток Б

Дидактична гра

«Схоже – відмінне»

Мета: закріплювати знання дітей про різні види транспорту, активізувати словник дошкільнят словами - назвами транспортних засобів, вчити знаходити спільні та відмінні ознаки між ними, розвивати зв'язне мовлення, пам'ять, допитливість, логічне мислення.









Додаток В

Дидактична гра

«Ворони»

Мета: розвинути слухову увагу дітей; вміння рухатися відповідно до слів вірша; говорити голосно і тихо; сприяти формуванню правильної вимови звуку - «р».

Ігрові правила. Усі рухи виконуються тільки відповідно довіршованих слів: «Кар-кар-кар» вимовляти по-різному: коли ворони літають - голосно, коли засинают - тихо. Ігрові дії. Імітація рухів літаючих, а потім засинають птахів; звуконаслідування.

Хід гри

Діти зображують ворон, стоячи в проходах від парт у класі. Вони виконують руху відповідно до тексту, який говорить на розспів вчитель. Слова «кар-кар-кар» вимовляють всі учні.

Текст.

Ось під ялинкою зеленою

Скачуть весело ворони:

«Кар-кар-кар!» (Голосно)

Цілий день вони кричали,

Спати хлопцям не давали:

«Кар-кар-кар!» (Голосно)

Тільки до ночі замовкають

І всі разом засипають:

«Кар-кар-кар» (тихо).

Гра може проводитися у вигляді фізкультхвилинки на уроках, а також на уроках природознавства.

Додаток Г

Дидактичні ігри

«Збери листівку»

Три різні листівки розрізають на чотири частини. Потім частини перемішують і роздають їх порівну всім учасникам гри.

Перший гравець кладе на стіл одну частину, другий - повинен підібрати до неї відповідну частину з урахуванням фону і зображення. Якщо у нього немає потрібної частини, він пропускає хід. Гра продовжується до тих пір, поки не буде зібрана листівка, яку забирає собі поклав останню частину. Виграє той, у кого буде більше цілих зібраних листівок.

Коли діти освоять гру, число листівок можна буде збільшити.

«Склеїмо картинку»

Картинку-рисунок із зображенням знайомого дитині предмета розрізають на кілька частин. Дитина спочатку знаходить частини, вважає їх кількість, потім з'єднує їх в єдине ціле. Спочатку картки розрізають на дві частини, потім на чотири, потім кількість частин можна збільшити, а форму «шматочків» ускладнити.

«Склади ціле з частин»

Це варіант попередньої гри, лише дитина оперує не зображеннями предметів, а геометричними фігурами. За допомогою цієї гри у дитини можна сформувати вміння розчленовано сприймати складну форму предмета, виокремлювати в ній окремі елементи, що знаходяться в різних просторових положеннях. Цю гру можна проводити по-різному.

1. Викласти зображення за повним зразком. Дитина дивиться на зразок і відтворює такий же, використовуючи різні геометричні фігури.

2. Викласти зображення за контурним зразком з простих геометричних фігур. Для дитини це завдання складніше попереднього, тому на початку йому пропонують накладати окремі геометричні фігури на контур, підбираючи потрібні. Потім він збирає складні фігури, дивлячись на зразок.

Як завдань можна використовувати також відомі головоломки «Магічний квадрат», «Монгольська гра», «Танграм» та інші, в яких для по-будови заданих зображень використовуються прості, знайомі дитині геометричні фігури.

Додаток Д

Дидактичні ігри

«Вгадай правило»

Мета: описати поведінку людини по відношенню до об'єктів природи, пояснити ці дії.

Обладнання: малюнки з графічним зображенням правил (їх зміст залежить від завдань, що вирішуються педагогом на уроках). Наведемо приклади.

Рис.1 Бережіть мурашники. Пам'ятайте, мурахи - санітари лісу!

Рис.2 Не підходьте близько до гнізд птахів. За твоїми слідами їх можуть відшукати і розорити хижаки. Якщо випадково опинишся біля гнізда, не торкайся до нього, інакше птахи-батьки можуть назовсім залишити гніздо, не розоряй пташиних гнізд!

Рис.3 Не обривай в лісі павутину і не вбивай павуків!

Рис.4. У лісі старайся ходити стежками, щоб не витоптувати траву і грунт. Від цього гинуть комахи і рослини!

Рис.5 Не збивай гриби, навіть неїстівні. Пам'ятай, що гриби потрібні природі!

Рис.6 Не рви в лісі, на лузі квітів. Нехай гарні рослини залишаються природі.

Для кращого засвоєння цього правила можна прочитати дітям вірш В. Вікторова «Квітка».

Квітка на лузі

Я зірвав на бігу.

зірвав,

А навіщо -

Пояснити не можу.

У склянці

Він день постояв

І зів'яв.

А скільки б він

На лузі простояв?

Рис.7. Не лови метеликів, джмелів, бабок та інших комах!

Рис.8. Не ламай, не рубай гілки дерев і чагарників!

Рис.9. Не лови і не неси додому здорових птахів і дитинчат звірів! У природі про них піклуються дорослі тварини.

Важливо, щоб правила поведінки в природі сприймалися дітьми усвідомлено, а не як суворі вказівки. Можна запропонувати школярам самим викласти нескладні формулювання, це полегшить сприйняття правил і їх виконання при спілкуванні з природою.

Ігрові діі. Учитель показує малюнок, а діти своїми словами передають зміст правила.Коли школярі засвоять правило і навчаться застосовувати їх в реальному житті, малюнки можна буде використовувати для позначення відповідних дій на екологічній стежці.