

Н.В.Самусева
*Белорусский государственный
педагогический университет
имени М.Танка, г. Минск*

УДК 371:37.012

Элементы творчества в организации воспитательной работы в начальных классах

В статье раскрываются педагогические возможности использования в воспитательной работе творческих проектов для развития творческих способностей и фантазии у младших школьников.

Педагоги всего мира ищут возможности создавать в воспитательном процессе такие условия для каждого ученика, где бы они могли занимать инициативную позицию в познании окружающего мира, вступать с ним в активный диалог, самостоятельно искать ответы на животрепещущие и жизненно важные вопросы. Школа может и должна сформировать эти качества человека третьего тысячелетия:

- умение адаптироваться к жизненным ситуациям;
- самостоятельно и критически мыслить;
- быть способным генерировать новые идеи;
- быть коммуникабельным, контактным;
- уметь работать в команде;
- уметь отбирать информацию из различных источников и анализировать ее;
- постоянно трудиться над личностным развитием.

Базовыми компонентами этих качеств является развитая фантазия, способность выдумывать, сочинять, представлять и верить в то, что ты предлагаешь.

Для этого существуют в эвристике (наука изобретать) многие разнообразные методы, средства и приемы. Педагогические возможности этих приемов огромны. Эвристика, кроме прикладного, имеет и педагогическое значение, так как в условиях свободного развития (например, игры) эти приемы и методы позволяют ребенку

развиться, приобрести новые умения и навыки, воспитать трудолюбие и усидчивость. Все эти методы и приемы можно отнести к воспитанию творчества.

Как пробудить в детях фантазию? Как инициировать творчество? Творчеству можно учиться, как и всему другому, чему учится подрастающий человек.

Писатель Дж. Родари рекомендует играть в слова, сочинять истории и предлагает ряд «технологий». Он исходит из того, что мысль возникает из парных понятий. Найти эти парные понятия, помочь фантазии раскрепостить детей может каждый учитель. Понятия эти не должны быть родственными, они должны быть далекими и непохожими одно на другое. Подбор таких парных понятий автор называет «биномом фантазии». Подобрать такой бином, оказывается, непросто. Инертность мышления заставляет брать заведомо близкие, родственные слова, и уже, поэтому неинтересные, с точки зрения развития фантазии. Пусть два слова будут продиктованы двумя детьми, но только, чтобы один не знал, что сказал другой.

Дж. Родари приводит пример одного из биномов фантазии: слова «пес» и «шкаф». Путем несложных комбинаций этих слов с предлогами получается несколько картин: «пес со шкафом», «шкаф пса», «пес на шкафу», «пес в шкафу» и т.д. каждая из этих картин может послужить основой для придумывания конкретной ситуации. Участники исследования «пса и шкафа» внутренне глубоко заинтересованы в продолжении этой истории. Кроме того, такая игра представляет собой практикум в воспитании. Игра требует значительного перевоплощения, и ребенок, играя, приобретает социальный опыт, он проигрывает различные ситуации. Такой практикум не должен быть стихийным.

В процессе воспитания нельзя культивировать насилие, кровь, страдание. Практикум обязательно должен быть управляемым. Педагог – один из участников игры и обязательно управляет полетом фантазии детей, определяет победу сил гуманизма, добра, справедливости и красоты.

Такой практикум предполагает и развлекательный момент, юмор, смех, шутки.

Дж. Родари предлагает и другой прием – для развития творческих способностей учащихся. Это «фантастические гипотезы», техника которых выражена в форме вопроса: (что было бы, если бы...). Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся

подлежащие и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Пусть подлежащим будет «Милан», а сказуемым «окружен морем». Что было бы, если бы Милан внезапно оказался посреди моря? Каждый из участников игры может взглянуть на эту проблему со стороны, увидеть ее главный смысл и попытаться разрешить ее по-другому. Такие игры очень нравятся детям, и в них они обращаются со словами как с игрушками, продолжая историю с различными концовками.

Среди приемов творчества учителя начальных классов часто используют загадки и «сказки наизнанку», потому что они отражают детский опыт познания действительности. Игра в перевертывании сказок, или «сказки наизнанку» может быть представлена в следующем виде:

- Золушка – дрянная девчонка, довела до «белого каления» покладистую мачеху, и отбила у сводной сестры жениха;
- Белоснежка встретила в дремучем лесу не семь гномов, а семь великанов...

Сказки, чудеса, необыкновенные истории способствуют развитию воображения, выдумки и фантазирования ребенка и несут в себе большой воспитывающий потенциал.

В последнее время в школьной практике все большую популярность приобретают игровые творческие проекты, которые дают возможность привлекать к их выполнению различные источники информации.

Проект (дословно «брошенный вперед») имеет на сегодняшний день два приемлемых определения: проект как модель некоторой системы, и проект как целенаправленное изменение некоторой системы. Мы попытаемся использовать второе определение, хотя и с некоторой коррекцией.

Игровой проект состоит из двух самостоятельных педагогических феноменов: игры и проекта.

Игровой проект – это проект, при выполнении которого каждый ребенок вовлекается в игровую деятельность, принимая на себя определенную роль, обусловленную характером и содержанием проекта.

Творческий игровой проект – это проект, направленный на развитие творческих способностей учеников. Результаты работы над ним представляются в виде творческих отчетов, газет, драматизации, видеофильмов, мультфильмов, сценок и т.д. Проектная деятельность, которая сопровождает осуществление любого проекта, предполагает соблюдение определенных правил:

- в команде все члены равны;
- команды, работающие над созданием проекта, не являются соперниками;
- каждый член команды вносит посильный вклад в разработку проекта;
- ответственность за полученный результат несут все члены команды;

Использование игровых проектов делает новый поворот в подходе к организации воспитательной работы в начальных классах, так как эти проекты интересны и учителям, и школьникам, потому что они больше, чем какой-либо другой вид воспитательной работы побуждают к творческому поиску игровых решений, азарту и соревновательности.

Позиция учителя начальных классов состоит в организации самостоятельной, активной, познавательной и воспитывающей деятельности учащихся, компетентного консультанта, помощника и участника. Он:

- принимает все идеи учеников;
- позитивно подкрепляет все ответы учеников;
- создает климат взаимного доверия в группах;
- обеспечивает независимость в выборе и принятии решений.

Таким образом, можно констатировать, что проектная деятельность может с успехом использоваться для любой возрастной категории учащихся.

Приведем, в качестве примера, несколько игровых проектов. Творческий проект «Чудеса вокруг нас».

Цель: развитие у учащихся творческого воображения, фантазии, креативного мышления, сопереживания и эмпатии.

Для выполнения этого проекта учитель вместе с учениками готовит карточки, на которых написаны или нарисованы следующие существа, животные, птицы и т.д.: «маленькое привидение, живущее на чердаке школы», «два друга – баба Яга и Леший», «капелька дождя и стайка утят», «крыльцо школы и ранец первоклассника», «детеныш кенгуру и школьная парта» и т.д. Существа и персонажи, изображенные на карточке должны «уметь говорить», «думать», «рассуждать», «радоваться», «грустить», «вспоминать прошлое», «заглядывать в будущее» и т.д.

Особое место в выполнении проекта занимают «биографии» или сказочные истории предметов и существ, изображенных на карточке.

Например, «биография маленького привидения, живущего на чердаке школы»: «Я здесь живу уже тысячу лет, и мало что меняется.

Дети приходят в школу, шалют, получают хорошие и не очень оценки, некоторые из них даже стоят в углу. Это учителя их иногда наказывают за непослушание. А в основном, все учителя хорошие и ставят детям отличные отметки. Каждую ночь я прихожу в кабинет директора, проверяю классные журналы, читаю сочинения детей, иногда мне хочется наставить им разных оценок, но...(продолжение можно придумать)».

«Ранец первоклассника»: «Я – ранец первоклассника в конце учебного года. Я прожил год и уже считаюсь бывалым. Я многое могу рассказать о своем хозяине, о его друзьях, и, конечно, о себе. Самое обидное, что мне за год досталось всего: меня перебрасывали через забор, зимой я выступал в роли санок, иногда мною играли в футбол. Больше всего я любил, когда во мне лежал дневник с отличными оценками. О, это было счастливое время».

Такое «очеловечивание» предметов даст возможность учащимся почувствовать собеседника, проникаться его интересами, вести диалог одного предмета с другим, уважать его мнение, спорить и соперничать.

Темы микропроектов (направления работы групп) могут быть различные:

1. «Фантазийные существа и предметы»;
2. «Животные и птицы говорят и размышляют»;
3. «Предметы и вещи, которые рядом с нами» и т.д.

Планируемый результат: после выполнения группами проектов можно составить групповой альманах «Наше литературное творчество», «Стихи, рисунки, песни», «Волшебный зоопарк».

Следующий творческий проект – «Парад котов».

Цель: привитие любви к домашним животным, формирование стремления заботиться о них, развивать интерес к их жизни, повадкам, защите.

Темы микропроектов (направления работы):

1. Собрать коллекцию пословиц, поговорок, крылатых выражений, сказок, басен, песен о котах и кошках со всего мира и «составить» книжку-раскладушку.
2. Создать бумажный макет Музея Кошек с названиями залов, вернисажей, выставок, экспонатов.
3. Содержательно наполнить «Театр кошек» невероятными историями о братьях наших меньших.

Планируемый результат: организовать выставку-вернисаж кошек из папье-маше, из различного природного материала, мягкой игрушки, рисунков, фотографий и т.д.

В таком же ключе в каждом классе можно организовывать следующий творческий проект «Школа здоровья».

Цель: способствовать осознанию каждым ребенком важности собственного здоровья сейчас и в будущем, приобщение к спортивным занятиям, умение оказывать первую медицинскую помощь в различных ситуациях.

Темы микропроектов (направления работы):

1. В «Школе здоровья» «я могу» (возможности для физического здоровья).
2. «В такой школе «я хочу» (возможности для психического здоровья).
3. «В такой школе «я должен» (возможности для нравственного здоровья).

Планируемый результат: после выполнения проекта группы должны «защитить» свой проект в одном из творческих вариантов: рассказ, показ в действии, творческое представление. При защите проекта можно использовать фото- и видеоматериалы, рисунки, открытки, презентации, комплексы упражнений и др. В завершение проекта подводятся итоги по номинациям:

- за лучшую выдумку;
- за лучшее художественное исполнение;
- за интересное оформление;
- за оригинальную защиту.

В конце учебного года по проведенным творческим проектам можно подвести итоги. Среди типичных приемов проведения рефлексии можно отметить такие как рефлексивный круг, рефлексивные записки, закончи предложение, психологические «рисунки» и др.

Примерные вопросы для проведения рефлексии могут быть следующие: чему ты научился, участвуя в проекте? Достаточно ли было времени для работы? Какой вид деятельности ты выполнял и почему? Что в работе над проектом тебе особенно понравилось? Какие были трудности в создании проекта? Что нового ты узнал о себе и своих одноклассниках? Хотелось ли тебе еще участвовать в таких проектах?

Результаты помогут учителю осознать особенности проектной деятельности, учесть и предотвратить негативные моменты ее

организации, а также создавать новые интересные фантазийные проекты вместе с детьми.

Литература

1. Игровые проекты в школе /сост. Л.В. Пенкрат. Н.В. Самусева. – Минск: Красико-Принт, 2009. – 128 с.
2. Колесникова, И.А. Педагогическое проектирование: учеб пособие для высш. учеб. заведений /И.А. Колесникова, М.П. Горчакова-Сибирская; под ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Изд. центр «Академия», 2007. – 288 с.
3. Орлова, Л.В. Образовательный проект в учебно-педагогическом процессе школы: учеб.-метод. пособие /Л.В. Орлова. – Минск: УП «Технопринт», 2002. – 120 с.
4. Родари, Дж. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М.: Изд-во «Прогресс», 1978. – 223 с.

N. V. Samuseva

The elements of creativity in the organization of educational work in primary school

The article reveals pedagogical opportunities of using in educational work, creative projects for the development of creative abilities and imagination of children.

Key words: creativity, heuristics, fantasy, educational process, project, game, game project