

Мисиюк, И. Л. В. Игровые технологии как средство развития креативности учащихся с особенностями психофизического развития / И. Л. В. Мисиюк // Специальная педагогика: профессиональный дебют : материалы V Международ. студен. науч.-практ. конф., Минск, 22 апр. 2021 г. / Белорус. гос. пед. ун-т. – Минск, 2021. – С. 336–341.

УДК 376:37.091.33–027.22

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ С ОСОБЕННОСТЯМИ ПСИХОФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

И.Л.В. Мисиюк

Науч. рук. – А.В. Киселева, канд. пед. наук, доцент
БГПУ (Минск)

Аннотация. В статье представлены методические рекомендации по развитию креативности учащихся с особенностями психофизического развития с помощью игровых технологий.

Ключевые слова: игровые технологии; креативность; учащиеся с особенностями психофизического развития.

В настоящее время особую актуальность приобрела проблема развития креативности учащихся разных категорий.

Креативность – комплекс интеллектуальных и личностных особенностей индивида, содействующих самостоятельному выдвижению проблем, генерированию большого количества оригинальных идей и нешаблонному их решению [5]. Чаще всего к признакам креативности относятся интеллектуальная творческая инициатива, своеобразная открытость опыту, чувствительность к новому, умение видеть, ставить проблемы и др.

Дж. Гилфорд выделяет два типа мышления: конвергентное и дивергентное [4]. Конвергентное мышление первого типа – «интеллектуальное» (связано с решением задач, имеющих единственный правильный ответ), мышление второго типа – дивергентное («креативное»), являющееся средством порождения оригинальных творческих идей (допускает существование нескольких правильных ответов на вопрос). По мнению Дж. Гилфорда существует шесть параметров креативности: 1) способность к обнаружению и постановке проблем; 2) способность к генерированию большого числа идей; 3) гибкость – способность к продуцированию различных идей; 4) оригинальность – способность отвечать нестандартно; 5) способность усовершенствовать объект, добавляя детали; 6) способность решать проблемы, т.е. способность к анализу и синтезу [4].

Исследования Е. Торренса свидетельствуют, что одаренные люди чаще всего склонны к дивергентному мышлению, так как быстрее решают задачи с множеством вариантов ответов. Как отмечает Е. Торренс, интеллект обеспечивает определенный базовый уровень креативности, но не является единственным определяющим фактором развития креативности [5]. Е. Торренс перечислил следующие критерии и показатели развития креативности: беглость мысли и ее гибкость, оригинальность идеи, ее разработанность [5].

Важная роль в развитии креативности и личности ребенка в целом свойственна игре. Игра является самым желанным видом деятельности для детей. В игре ребенок может выразить себя, проявить свою индивидуальность и творческое начало. В процессе игровой деятельности развиваются познавательные процессы и функции детей: внимание, восприятие, память, мышление, воображение, речь [1; 2].

На наш взгляд, игровые технологии особо значимы в процессе обучения и воспитания учащихся с особенностями психофизического развития. Технологии

такого рода предусматривают применение в образовательном процессе различных педагогических игр, стимулирующих познавательную и творческую активность детей, вынуждающих их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, используя собственный жизненный опыт.

Уроки, коррекционно-развивающие занятия, воспитательные мероприятия с использованием игровых ситуаций делают увлекательным образовательный процесс, содействуют развитию креативности и познавательных интересов у учащихся с особенностями психофизического развития. На таких занятиях создается особая атмосфера, где в полной мере присутствуют элементы творчества и свободного выбора.

В процессе реализации игровых приемов и ситуаций на уроках перед учащимися в форме игровой задачи ставится дидактическая цель; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [1; 2].

Развитию креативности учащихся с особенностями психофизического развития способствуют творческие коллективные игры; игры-ребусы и головоломки; игровые задания в форме акрозагадок, акростихов; игры и задачи на сообразительность (эвристические задачи); творческие задания с использованием алгоритмов активизации творческого мышления; психологические игры; амплификация изобразительной творческой деятельности (игры с точкой, линией, цветом и т.п.).

На уроках изобразительного искусства можно предложить обучающимся игру «Волшебная мозаика» (используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур). Цель игры: формировать умение создавать объекты, основываясь на схематическом изображении их деталей. Педагог дает задание детям посоревноваться: создать из мозаики как можно больше разных объектов и придумать какую-либо историю об одном из них.

На уроках по предмету «Человек и мир» учащимся предлагается игра «Хорошо – плохо» («Цепочка противоречий»), предусматривающая развитие креативности, творческого воображения, мышления посредством поиска противоречий. Приведем пример: педагог говорит, что «А» хорошо, потому что «Б», а ребенок должен продолжить: «Б» плохо, так как «В». Далее другой ученик говорит: «В» хорошо, потому что «Г» и т.д. На уроках по этому же предмету может быть проведена игра «Что? Откуда? Как?» – это интеллектуальная разминка, активизирующая беглость мышления и креативность обучающихся, стимулирующая их к выдвиганию необычных идей и ассоциаций. Участникам, сидящим в кругу, предъявляется какой-то необычный предмет, назначение которого не вполне ясно (в некоторых случаях можно использовать фотографию предмета). Каждый из участников по порядку должен ответить на три вопроса: Что это? Откуда это взялось? Как это можно использовать? Повторяться нельзя, каждый ребенок должен придумать новые ответы на каждый из этих вопросов. Для этой игры можно использовать не только предметы целиком (их назначение обычно более или менее ясно), но и обломки чего-либо – такие, чтобы по ним сложно было понять, что это и откуда они взялись.

На уроках литературного чтения и русского языка можно провести игру «Сочинитель», способствующую развитию речи, мышления и креативности, расширению лексики детей. Педагог предлагает учащимся три слова (например, машина, ящик, апельсин), нужно придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова, слова можно изменять любым способом.

На уроках литературного чтения целесообразно применение игры «Найди пару» (данная игра развивает не только креативность, но и прогностические возможности,

интуицию; формирует у членов ученического коллектива установки на взаимопонимание). Каждому участнику на спину прикрепляется лист бумаги, на котором написано имя сказочного героя, литературного персонажа, имеющего свою пару. Например, Чебурашка и Крокодил Гена, Волк, Заяц и т.д. Каждый участник должен найти свою «половину», опрашивая группу. Запрещается задавать прямые вопросы типа «Что написано на моем листе?». Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет».

Г.В. Гуровец, Я.Я. Ленюк подчеркивают, что игры следует проводить, учитывая умственное и физическое развитие детей, их моторику, характер, поведение; педагог должен разъяснять учащимся правила игры, продемонстрировать необходимые действия (при необходимости применяются совместные действия с учеником), наблюдать за выполнением обучающимися игровых заданий, предупреждать конфликтные ситуации и травматизм, поощрять детей, оказывать им помощь; игровые задания должны быть посильными и понятными, содержать элемент трудности; начинать нужно с простых игр, постепенно модифицируя и усложняя их; игровой материал должен быть красочен и интересен обучающимся [3].

Можно сделать вывод, что использование игровых технологий в образовательном процессе в сочетании с эвристическими методами творческой деятельности интенсифицирует развитие креативности учащихся с особенностями психофизического развития. По нашему мнению, необходимо насыщать занятия различными видами активной творческой деятельности, применять игровые технологии в условиях группового взаимодействия, обучать детей указанной категории специальным способам и приемам решения творческих задач в проблемных ситуациях.

Список использованных источников

1. Алабина, Р. И. Дидактические игры и игровые упражнения в процессе обучения / Р. И. Алабина // Начальная школа. Приложение к газете «Первое сентября». – № 9. – 1997. – С. 5–11.
2. Волина, В. В. Учимся, играя / В. В. Волина. – М. : Новая Школа, 1994. – С. 38–39.
3. Гуровец, Г. В. Коррекционно-развивающие игры как метод обучения в специальной педагогике [Электронный ресурс] / Г. В. Гуровец, Я. Я. Ленюк // Обучение и воспитание детей с нарушениями в развитии. – 2002. – Режим доступа : <https://scienceproblems.ru/korreksionno-razvivajushchie-igry/3.html>. – Дата доступа : 09.04.2021.
4. Guilford, J. P. The Nature of Human Intelligence / J. P. Guilford. – New York : McGraw-Hill, 1967. – 538 pp.
5. Torrance, E. P. «The nature of creativity» as manifest in its testing / E. P. Torrance // The Nature of Creativity : contemporary psychol. perspectives / ed. R. J. Sternberg. – Cambridge ; New York, 1988. – P. 32–75.

Summary. The article presents methodological recommendations for the development of creativity of schoolchildren with special psychophysical development with the help of game technologies.