

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт педагогики и психологии детства  
Кафедра теории и методики воспитания культуры творчества

**Дидактическая игра как средство развития творческого мышления у  
детей младшего школьного возраста**

Выпускная квалификационная работа  
(магистерская диссертация)

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой С.А. Новоселов

\_\_\_\_\_

дата

\_\_\_\_\_

подпись

Исполнитель:  
Ермакова Ия Романовна  
обучающийся  
группы ПТК 1701Z

\_\_\_\_\_

подпись

Научный руководитель:  
Бородина Елена Николаевна,  
канд. пед. наук, доцент кафедры

\_\_\_\_\_

подпись

Екатеринбург 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ	10
1.1. Развитие творческого мышления у детей как педагогическая проблема	10
1.2. Методологические подходы в развитии творческого мышления у детей младшего школьного возраста	24
1.3. Потенциал дидактической игры в развитии творческого мышления у младших школьников	32
Выводы по первой главе	37
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ	38
2.1. Определение исходного уровня развития творческого мышления у младших школьников	38
2.2. Содержание работы по развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста в условиях дидактической игры	45
2.3. Определение итогового уровня развития творческого мышления у младших школьников	51
Выводы по второй главе	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	64
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	83

## ВВЕДЕНИЕ

Решение задачи, поставленной перед Россией в начале XXI века, а именно, перейти в довольно короткие сроки к инновационному социально ориентированному экономическому развитию, требовало многоплановой социокультурной модернизации всего российского общества. Одной из ключевых её задач является развитие человеческого потенциала страны, воспитание нового поколения россиян. Разработанная, в настоящее время, образовательная программа начального общего образования, в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее ФГОС НО), определяет содержание и организацию образовательного процесса и направлена на формирование общей культуры обучающихся, на их духовно-нравственное, социальное, личностное и интеллектуальное развитие, на создание основы для самостоятельной реализации учебной деятельности, обеспечивающей социальную успешность, развитие творческих способностей, саморазвитие и самосовершенствование, сохранение и укрепление здоровья обучающихся. А в условиях изменения российского образования, появлении новых федеральных образовательных стандартов, направленных на воспитание личности и переустройства учебного процесса. Поэтому можно сказать, что проблема развития творческих способностей учащихся остается одним из самых актуальных.

Младший школьный возраст – это тот возраст, насыщенный эмоциональными переживаниями, развитием познавательных процессов (воображения, логического мышления и т.д.), стремлением к самостоятельности, появлением устойчивых интересов. При этом, педагоги отмечают высокую степень восприимчивости к воспитательным воздействиям. Таким образом, вопрос организации развития творческих способностей младших школьников может успешно решаться в общеобразовательных учреждениях.

В основе современной системы образования лежит системно-деятельностный подход, куда также входит понятие «игра». Игра - это комплексный метод, опирающийся на разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося (включая одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм учебного сотрудничества и расширение зоны ближайшего развития (Л.С. Выготский).

Хотя проблема развития творческого мышления давно рассматривается в психолого-педагогической и методической литературе, но в практике школы должного внимания не получила, что подчеркивает **актуальность** проблемы. А.В. Хуторской, в своих исследованиях отмечает, что «само выведение за рамки образовательных стандартов творческой деятельности ученика, равно как и его внутреннего мира, с личностными качествами, приводит к отчуждению учеников от образования, обезличиванию и формализации учебного процесса». Анализ данной проблемы выявил **ряд противоречий:**

- на социально-педагогическом уровне – между потребностью общества обеспечить развитие творческого мышления в период обучения в начальной школы и неготовностью образовательной системы на уровне начального общего образования обеспечить этот процесс;

- на научно-педагогическом уровне – между необходимостью развития системы творческого развития детей младшего школьного возраста и недостаточной разработанностью теории развития творческого мышления применительно к данному возрасту в условиях дидактической игры;

- на научно-методическом уровне – потребностью образовательных организаций в учебно-методической литературе в направлении развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста в условиях дидактической игры и отсутствием учебно-методических материалов для педагогов в данном направлении.

Из актуальности и выявленных противоречий вытекает **проблема**

**исследования**, состоящая в выявлении развивающих возможностей дидактических игр при решении задач развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста. В рамках указанной проблемы нами определена **тема исследования**: «**Дидактическая игра как средство развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста**».

**Цель исследования** – теоретическое обоснование, подборка и реализация комплекса дидактических игр как средства развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

**Объект исследования** – процесс развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

**Предмет исследования** – комплекс дидактических игр как средство развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

При достижении поставленной цели мы руководствовались следующей **гипотезой**: развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста пройдет успешно, если:

- процесс будет строиться на основе системно-деятельностного и дифференцированного подходов;
- будет разработан и использован комплекс дидактических игр, позволяющий раскрыть творческий потенциал ребенка.

Для конкретизации поставленной цели и проверки гипотезы были определены **задачи исследования**:

- 1) Изучить психолого-педагогическую, научно-методическую литературу по проблеме творческого развития детей, на основании изученной литературы уточнить понятие «развитие творческого мышления» применительно к детям младшего школьного возраста;
- 2) Обосновать выбор методологических подходов в развитии творческого мышления у детей младшего школьного возраста;
- 3) Изучить возможности дидактических игр в развитии творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

4) В ходе опытно-поисковой работы подобрать диагностические методики и исследовать уровень развитости творческого мышления у детей младшего школьного возраста на исходном и итоговом этапе, проанализировать и сделать выводы.

5. Разработать и использовать во внеурочной деятельности комплекс дидактических игр, направленный на развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

**Теоретико-методологическую основу** исследования составляют работы:

– системно-деятельностный подход (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.);

– психологические теории развития творческих способностей (Д.Б. Богоявленская, В.П. Зинченко, А.М. Матюшкин, Я.А. Пономарев, В.Д. Шадриков и др.);

– методология творческой деятельности (Г.С. Альтшуллер, Г.Я. Буш, М.М. Зиновкина и др.);

– принципы педагогики творчества (В.И. Андреев, В.И. Загвязинский, Н.Д. Никандров и др.);

– работы о социальной сущности игры, природе и мотивах игры, составившие основу психологической концепции игровой деятельности человека (Б.Г. Ананьева, Л.С. Выготского, К. Гросса, В.В. Зеньковского, Д.Ф. Каптерева, Г. Спенсера, С.Т. Шацкого, Г.И. Щедровицкого, Д.Б. Эльконина);

– работы, посвященные определению значимости игры для формирования и развития личности в процессе общения (А.Н. Леонтьева, А.А. Люблинской, С.Л. Рубинштейна, Г.Ф. Федорца, Г.И. Щукиной и др.);

– работы, посвященные применению игры в педагогике как одного из способов обучения (И.Г. Абрамовой, З.В. Баянкиной, М.В. Кларина, О.Н. Крыловой, Н.Я. Лернера, В.Н. Липника, З.И. Мальковой, Г.К. Селевко, Ж.С. Хайдарова, С.А. Шмакова и др.).

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**

## **исследования:**

**теоретические** – анализ философской, психолого-педагогической и специальной литературы по изучаемой проблеме, сравнение, систематизация и обобщение передового педагогического опыта;

**эмпирические** – включенное наблюдение, беседа, тестирование обучающихся, педагогический эксперимент;

– математические: процентное соотношение экспериментальных данных, ранжирование, табличная интерпретация данных.

**База исследования:** Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение основная общеобразовательная школа д. Ленино, 4 класс, 8 человек.

**Этапы проведения исследования.** Опытнo-поисковая работа осуществлялась в четыре этапа, с 2018 г. по 2019 г.

**Первый этап.** На этом этапе изучались особенности процесса развития творческого мышления младших школьников при проведении дидактических игр (методы: педагогическое наблюдение, анкетирование, интервьюирование и др.), теоретические основы применения дидактических игр для развития творческого мышления младших школьников, психолого-педагогической литературы, определялись теоретические подходы и методология исследования проблемы применения дидактических игр, уточнялся научный аппарат исследования. Обосновывалась возможность применения дидактических игр для развития творческого мышления у младших школьников; разрабатывались методические подходы к внедрению технологии (методы: теоретический анализ, педагогическое моделирование).

**На втором этапе** исследования уточнена тема, выдвинута гипотеза, определены задачи. Осуществлена разработка научно-методического обеспечения применения дидактических игр для развития творческого мышления младших школьников; апробация промежуточных результатов исследования.

**Третий этап** исследования состоял в анализе полученных результатов,

систематизации материала, уточнении теоретических положений, формулировании выводов, оформлении магистерского исследования.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

- уточнено содержание и структура понятия «развитие творческого мышления» применительно к детям младшего школьного возраста;
- определены методологические основы развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста в условиях дидактической игры;
- выявлены возможности дидактической игры в развитии творческого мышления у детей младшего школьного возраста.

**Практическая значимость исследования:**

- подобран и использован комплекс дидактических игр, способствующий развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста;
- разработана дидактическая игра «Умка-переводчик», способствующая развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста по выделенным показателям.

**Апробация и внедрение результатов исследования:** материалы исследования обсуждались на методических семинарах, организованных кафедрой теории и методики воспитания культуры творчества Института педагогики и психологии детства. В процессе опытно-исследовательской работы частичные промежуточные итоги были представлены на конференции и опубликованы в сборнике научных трудов «Традиции и инновации в педагогическом образовании» (2018, № 5) в разделе «Социальная и специальная педагогика». Так же результаты исследования в полном объеме были внедрены в образовательный процесс МКОУ ООШ д. Ленино.

**Структура магистерского исследования.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка источников и литературы, приложений.

**Положения, выносимые на защиту:**

1. Творческое мышление – это мышление, результатом которого

является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи (по Я.А. Пономареву).

2. Развитие творческого мышления применительно к детям младшего школьного возраста – это процесс погружения ребенка в деятельность, в результате которой, ребенок создает или открывает нечто новое или усовершенствует решения той или иной задачи (рабочее определение по Я.А. Пономареву).

Результатом развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста в рамках нашей опытно-поисковой работы считаем единство показателей развитости творческого мышления в единстве четырех показателей – беглости (количество идей, возникающих за некоторую единицу времени); гибкости (способности переключаться с одной идеи на другую); оригинальности мышления (способности продуцировать идеи, отличающиеся от общепринятых); разработанности (способности к детальным проработкам идей) (Дж. Гилфорд, Э.П. Торренс и др.).

3. Методологической основой развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста считаем системно-деятельностный и дифференцированный подходы.

4. Успешности реализации процесса развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста способствует разработка комплекса дидактических игр на занятиях во внеурочной деятельности.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

## 1.1. Развитие творческого мышления у детей как педагогическая проблема

Анализ научной литературы показывает, что как отечественные, так и зарубежные педагоги, и психологи указывают на отсутствие единства между выдвигаемой современным обществом потребности в воспитании и развитии творческой личности и недостаточной разработанностью условий и средств реального и целенаправленного достижения этой цели на всех этапах обучения. Поэтому как в педагогике, так и психологии ищут оптимум в организации учебного процесса, в развитии творческой активности учеников в целом и творческого мышления, в частности.

Рассмотрим связь понятий «мышление» и «творчество», а затем проанализируем мнения учёных об исследованиях творческого мышления. По мнению С.Л. Рубинштейна (представитель деятельностного подхода), мышление – это процесс, в котором осуществляется поиск и открытие существенно нового, а основной механизм его представлен как «анализ через синтез» и включение объекта во все новые связи для открытия в нем новых свойств и качеств [19, с. 120].

А.Г. Маклаков определяет мышление как социально обусловленный, неразрывно связанный с речью высший познавательный психический процесс поиска и открытия существенно нового, процесс опосредствованного и обобщенного отражения действительности в ходе ее анализа и синтеза. Мышление возникает на основе практической деятельности из чувственного познания и далеко выходит за его пределы [51, с.299].

Мышление имеет ряд особых признаков и характеристик. К признакам мышления относят обобщённое отражение действительности,

опосредованное познание объективной реальности (суждения без непосредственного контакта с ними путём анализа информации), решение той или иной задачи и, наконец, неразрывная связь его с речью [51, с. 299-303]. Считается, что мышление присутствует во всех познавательных процессах (внимание, воображение, речь и др.) и имеет свою структуру и виды. На рисунке 1 изображены виды мышления по разным основаниям.

Следует отметить, что все виды мышления рассматриваются в психологии как уровни его развития (теоретическое более совершенное чем практическое, а понятийное – более высокий уровень, чем образное). Приведенная классификация выделена условно и не является полной. Все перечисленные виды мышления у человека сосуществуют в сложных отношениях и могут быть представлены в одной и той же деятельности.



Рис. 1. Виды мышления

В литературе встречается возражение против выделения таких видов, так как любой процесс мышления продуктивен. Однако, большинство психологов, изучающих мышление, считают целесообразным выделение этих видов (П.П. Блонский, Н.А. Менчинская, Я.А. Пономарев, О.К. Тихомиров).

Ещё важно отметить, что существует три главные формы мышления. На Рисунке 2 изобразим их схематично (С.Л. Рубинштейн).

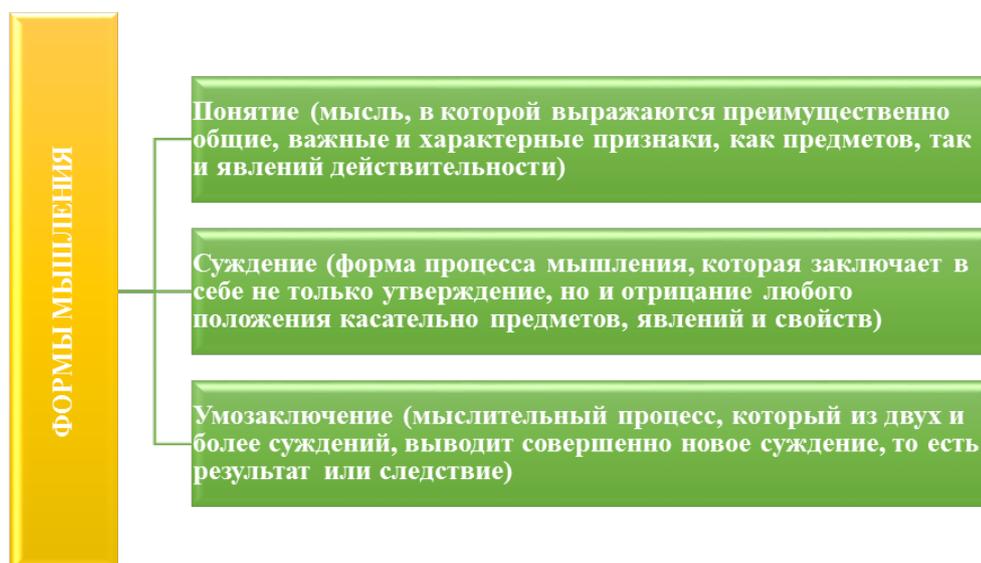


Рис. 2. Формы мышления

В структуре мышления психологи выделяют ряд логических операций: синтез, анализ, сравнение, обобщение и конкретизации, абстракция обратимся к рисунку 3.

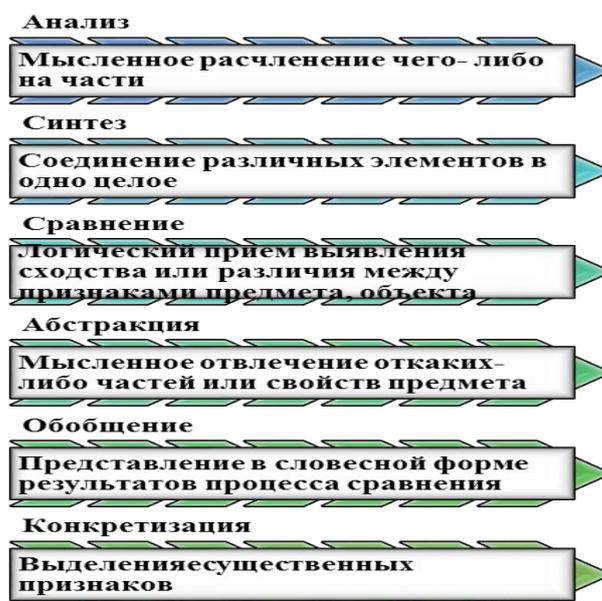


Рис. 3 Логические операции

Итак, мы видим, что понятие мышление объёмно, всесторонне описано исследователями и продолжает изучаться. При этом оно имеет свои особые признаки и развернутые характеристики.

Далее, необходимо уточнить понятие творчество. В целом, творчество как таковое привлекало внимание ученых и мыслителей с давних времен. При этом, в настоящее время, нет однозначного мнения о понятии и структурировании «творческих способностей», а также существуют отдельные определения для понятий «творчество» и «креативность».

Анализ литературы позволяет выделить несколько определений понятий «творчество», которые можно увидеть в таблице

Таблица 1

Современные определения понятия «творчества»

№	Источник	Основная суть понятия «творчество»
1	«Современный энциклопедический словарь»	«Творчество - деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, общественно-исторической уникальностью. Творчество специфично для человека, т.к. Всегда предполагает творца - субъекта творческой деятельности» [80].
2	«Большой энциклопедический словарь»	«Творчество - деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью. Творчество специфично для человека, т. К. Всегда предполагает творца - субъекта творческой деятельности» [15]
3	«Краткий психологический словарь»,	«деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей» (под редакций А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского) [68].
4	А. Карманов	Дает следующие определение понятию «творчество»: «творчество - это уникальная компиляция, понятная для творца и непонятная для окружающих» [68].
5	Д.Б. Богоявленская, А.М. Матюшин	Творчество, как некий выход за пределы (наличной ситуации либо имеющихся знаний) [13].
6	С.О. Грузенберг	Творчество может рассматриваться как: 1) синтез процессов мышления и логических построений; 2) совокупность религиозных верований и метафизических представлений, сводимых к формированию мировоззрения; 3) своеобразие явлений внутреннего мира человека, раскрываемых во всем многообразии его душевного опыта; 4) совокупность эстетических эмоций и процессов художественного мышления, деятельность, сводимая к целостному синтетическому эстетическому мироощущению. [20]

Таким образом, можно заключить, что творчество – это особенный вид активности, приводящей к созданию нового за счет преобразования прошлого опыта субъекта, для которой характерно:

- наличие противоречия, проблемной ситуации, творческой задачи;
- социальная и личная значимость для субъекта деятельности;
- наличие объективных (социальных, материальных) предпосылок, условий для творчества;
- наличие личностных качеств – знаний, умений, особенно положительной мотивации, творческих способностей личности, предпосылок для творчества;
- новизна и оригинальность процесса или результата [4].

Проанализировав понятия мышление и творчество, переходим к анализу предмета нашей работы, а именно к определениям понятия творческое мышление. В основном ученых интересует его отличие от иных видов мышления, его природа, возникновение и становление [59].

Проблема понимания и изучения продуктивного, творческого мышления, его структуры и механизмов находилась в фокусе внимания трех отечественных теорий мышления: смысловой теории мышления (СТМ) О.К. Тихомирова [83], теории проблемных ситуаций А.М. Матюшкина [54], структурно-уровневой теории творческого мышления Я.А. Пономарева [64].

Авторы данных подходов разделяли разные теоретико-психологические позиции. Теоретическим основанием СТМ Тихомирова послужила деятельностная концепция А.Н. Леонтьева (1964, 1975), основой подхода Матюшкина выступили идеи С.Л. Рубинштейна (1989) о мышлении как субъектном процессе, Пономарев опирался на принципы системного подхода. Однако развитие соответствующих научных школ, отражающееся в современных экспериментальных исследованиях творческого мышления, все более явно свидетельствует об их общности и взаимодополняемости.

Итак, за основу в нашей работе будем пользоваться понятием Я. А. Пономарева и считать, что творческое мышление – это мышление,

результатом которого является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи. Творческое мышление направлено на создание новых идей [64] Главное для творческого мышления – умение охватить действительность во всех ее отношениях, а не только в тех, которые закреплены в привычных понятиях и представлениях.

Другие учёные также говорили о творческом мышлении. Так, по мнению П.Б. Блонского [12], творческое мышление развивается только тогда, когда ученики сталкиваются с учебными проблемами, для решения которых нет готовых образцов, главным фактором, определяющим творческое мышление ребенка, является его опыт: творческая деятельность воображения находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия прошлого опыта человек.

Считается, что немецкий ученый Макс Вертгеймер, стал одним из первых психологов, приступивших к экспериментальным исследованиям творческого мышления, а первой в истории психологии школой или направлением, в котором творческое мышление стало предметом особенного внимания, явилась гештальтпсихология, и в первую очередь Вюрцбургская школа мышления. Для удобства поместим ключевые исследования на эту тему в таблицу 2.

Изучив разные точки зрения учёных на понятие творческое мышление, можно сделать вывод, что особый тип мышления, называемый в зарубежной психологии креативностью (его часто используют, однако сущность этого свойства пока до конца не выяснена), а в отечественной психологии широко разрабатываются проблемы творческого мышления и определяется как проблема продуктивного мышления в отличие от репродуктивного.

Таблица 2

Подходы к изучению творческого мышления у человека

№	Авторы	Основная суть изучения творческого мышления
---	--------	---

Продолжение таблицы 2

1	М. Вертгеймер	Придумал ряд задач, при помощи которых можно экспериментально изучить данный вид мышления. В опытах вюрцбургской школы было впервые засвидетельствовано, собственно мышление - как процесс, несводимый к эмоциональным образам и зависящий от различных причин, даже от установки, образующейся в ходе решения задачи [60].
2	Ах, Марбе, Кюльпе, Зельц гештальтпсихолог и	Они исследовали именно область продуктивного (творческого) мышления человека (т.е. какие закономерности проявляются в процессе открытия человеком новых знаний). А теперь в психологических исследованиях задача употребляется как главное средство тестирования интеллекта и как один из важнейших способов обучения. При этом процесс решения задачи считается главным объектом прогнозирования [53].
3	Г. Линдсей, К.Халл и Р.Томпсон.	Полагают, что значительной преградой на пути к творческому мышлению могут выступать не только мало сформированные способности, но и в частности тенденция к конформизму, выражающаяся в преобладающем над творчеством желании являться похожим на других людей, никак не отличаться от них в своих суждениях и поступках [49].
4	О. К.Тихомиров, Я. А. Пономарев и А. М. Матюшкин	Исследовали причины, действующие на инициацию интенсивной мыслительной работы, проявили отличия в ходе решения при наружной инициации мышления (намеченная цель, ситуация) и ее мотивационной обусловленности.
5	О. К. Тихомиров	Создал новый продукт в процессе творческого мышления, который коррелирует с новообразованием в самой познавательной деятельности (новообразования касаются мотивации, целей и содержания этой работы), направленной на его создание [53].
6	Я. А. Пономарев	Разработал структурно-уровневую модель творческого процесса. Он утверждает, что в ходе мышления люди применяют, навык на двух уровнях как на логическом, так и на интуитивном. Успех в решении творческих задач ориентируется возможностью действовать в уме (во внутреннем плане). В своих трудах акцентирует внимание на принципиальном отличии человеческого мышления от «мышления» машинного: «машина никак не способна работать с моделями надстроено-базисными, а способна работать только с системами знаковых моделей» [64, с. 173].
7	Д. Б. Богоявленская	Подходит к исследованию творческого мышления с позиций системного подхода и делает предложение отметить в качестве единицы исследования творчества умственную динамичность. Она утверждает, что «...мерой умственной инициативности, ее наиболее значимой качественной характеристикой, может служить интеллектуальная инициатива, понимаемая как продолжение мыслительной деятельности за пределами ситуативной заданности, никак не предопределенное ни практическими нуждами, ни внешней или субъективной отрицательной оценкой работы» и рассматривает творческий процесс как «дери́ват интеллекта, преломленного через мотивационную структуру, которая либо

		стимулирует умственные способности, либо тормозит» [13, с. 194].
8	Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, П. Я. Гальперин, В. В. Давыдов	Объясняют процесс мышления, исходя из воздействий внешней среды, из дозволения под влиянием его обучения и воспитания. Ученые в своих теориях сходятся во мнении, что никаких врожденных схем мышления у человека не существует. Они появляются и развиваются в процессе решения задач в результате научения. Например, человек может научиться логически мыслить, решать определенный класс задач, выполнять действия в уме, определять понятия [59].

Психологи едины во мнении, что в любом мыслительном процессе сплетены продуктивные и репродуктивные компоненты. Большое внимание уделяется раскрытию сущности творческого мышления, выявлению механизмов творческой деятельности и природы творческого мышления.

При этом, И.Я. Лернер характеризует творческое мышление по его продукту (учащиеся в процессе творчества создают субъективно новое, при этом проявляя свою индивидуальность), тогда как с точки зрения Д.Б. Богоявленской, творческий процесс является ситуативно нестимулированной активностью, проявляющейся в стремление выйти за пределы заданной проблемы. Творческое мышление выступает главным образом как решение задач, вопросов, проблем, которые выдвигаются перед детьми. Решая задачи, они творят и тем самым познают сущность вещей и явлений, размышляют, делают выводы, открывают законы их связи, а затем на этой основе преобразуют мир. А открытость новому опыту - это качество личности, способствующее результативному творчеству. Это качество выражается в готовности воспринимать и осваивать то новое, что появляется в окружении человека (И.Я. Лернер).

Отметим важные качества, которые присущи творческой личности на рисунке 4.



Рис. 4. Важные качества творческой личности

Таким образом, к важным качествам творческой личности относятся: независимость (личностные стандарты для них выше стандартов группы, оценки и суждения отличаются неконформностью); «открытость ума» (готовность поверить своим и чужим фантазиям, восприимчивость к новому и необычному); терпение (высокая толерантность к неопределённым и неразрешимым ситуациям, конструктивная активность в этих ситуациях) и развитое эстетическое чувство, стремление к красоте.

Кроме того, для эффективного развития творческого мышления необходимы присутствие таких личностных факторов как способность рисковать, дивергентное мышление, гибкость в мышлении и действиях, быстрота мышления, способность выдвигать оригинальные идеи, богатое воображение, умение воспринимать неоднозначные вещи, эстетические ценности и развитая интуиция.

В 60-х годах XX в. толчком к выделению творческого типа мышления послужили сведения об отсутствии связи между интеллектом и успешностью решения проблемных ситуаций. Было установлено, что последняя зависит от способности по-разному использовать данную в задачах информацию в быстром темпе. Такой тип мышления (Дж. Гилфорд, Н. Марш, Ф. Хеддон, Л.

Кронбах, Э.П. Торренс) назвали креативностью и стали изучать ее независимо от интеллекта – как мышление, связанное с созданием или открытием чего-либо нового. С.Ю. Головиным в словаре практического психолога креативность трактуется как «способность порождать необычные идеи, отклоняться от традиционных схем мышления, быстро решать проблемные ситуации».

Как уже было отмечено ранее, что для определения уровня креативности Дж. Гилфорд выделил несколько гипотетических интеллектуальных способностей, характеризующих креативность (беглость мысли – количество идей, возникающих в единицу времени, гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую, оригинальность – способность производить идеи, отличающиеся от общепринятых взглядов и т.д.). Он предложил три основных фактора творческого проявления личности - оригинальность (способность предлагать свой, необычный способ мышления), чувствительность и интеграцию (способность одновременно учитывать или объединять несколько противоположных условий, предпосылок или принципов).

В зарубежной психологии творческое мышление чаще связывают с термином «креативность». В.Н. Козленко выделяет 3 показателя изображённые на рисунке 5.



Рис. 5. Показатели креативности (В.Н. Козленко)

Принято считать, что к младшему школьному возрасту относятся дети в

возрасте 7 – 11 лет, которые обучаются в 1 – 4 классах начальной школы. Этот период является очень важным как для становления личности ребенка, так и для последующего обучения в средней школе. В младшем школьном возрасте дети располагают значительными резервами развития. Их выявление и эффективное использование – одна из главных задач возрастной педагогической психологии (Бернштейн, 1986).

Как зарубежные, так и отечественные исследователи, достаточно активно разрабатывали свои концепции в подходе, связанном с изучением возрастных особенностей развития творческого мышления детей младшего школьного возраста, раскрываются в исследованиях (М.С. Бернштейн, П.П. Блонский, М. Вертгеймера, В.Н. Дружинина и др.).

С точки зрения Маклакова А.Г., творческое мышление детей младшего школьного возраста значительно отличается от мышления дошкольников. Мышлению детей дошкольного возраста характерно такое качество, как произвольность, малая управляемость и в постановке мыслительной задачи и в ее решении, они чаще и легче задумываются над тем, что их увлекает и что им интересно. Тогда как младшие школьники, регулярно выполняют задания в обязательном порядке, учатся управлять своим мышлением, думать тогда, когда это нужно, а не когда интересно, когда нравится то, о чем надо думать (Маклаков, 2008).

По мнению Д.Д. Давыдова, творческое мышление нужно начинать развивать в начальной школе, применяя такие методы, которые будут побуждать учащихся к активному творческому мышлению, к гибкости, быстроте и оригинальности. Данный вид мышления развивается только, если учащиеся при решении проблемной задачи сталкиваются с учебными трудностями, для которых не существует шаблонов решения. Именно, в таких ситуациях мы сталкиваемся с творческим процессом, который основан на догадке, интуиции ребенка. В этом случае важен сам механизм деятельности младшего школьника. Можно сказать, что продуктивность мышления зависит от рабочей атмосферы, которая должна быть лучшей [28]. По мнению Е.К.

Лютовой, в младшем школьном возрасте впервые можно говорить о полноценном творческом мышлении. Известно, что творческое мышление отличается не только ситуативностью, но и спонтанностью проявлений [53].

Младший школьный возраст различен от других периодов вступлением в учебную деятельность. Психологической стороной учебной деятельности является процесс усвоения знаний разного содержания и разной степени сложности. Данный процесс связан со слиянием общественного опыта с личным, нахождением в каждом новом факте частички субъективного и практического. Сам факт вступления в процесс обучения стимулирует мотивационно-потребностную сферу ребенка, опредмечивает многие потребности и в конечном итоге образует устойчивые мотивы [93].

В младшем школьном возрасте у ребенка возникает множество позитивных изменений и преобразований. Это сензитивный период для формирования познавательного отношения к миру, навыков учебной деятельности, организованности и саморегуляции. В этом возрасте и появляется ряд психологических новообразований. В ходе освоения полной структуры учебной деятельности у ребенка младшего школьного возраста складываются базовые способности теоретического сознания и мышления – планирование и рефлексия.

Известно, что творческое мышление формируется и развивается в процессе деятельности. Для развития творческого мышления необходимо приучать ребенка с ранних лет к доступному его возрасту деятельности. Уже в дошкольном возрасте детей включают в ту или иную деятельность для развития творческого мышления. Благодаря этому с поступлением ребенка в школу развитию творческого мышления содействуют различные формы внеклассной и внешкольной работы, расширяется его кругозор, развиваются познавательные интересы.

Следовательно, творческое мышление в большинстве случаев направлено на поиск нескольких вариантов. Поэтому у младших школьников наблюдается склонность к аналитическому подходу, и более выраженная

способность при операции сравнения находить различия, а не сходства. Кроме этого довольно успешно у детей развивается логическая операция обобщения. Она влечет быстрое развитие способности решать творческие задачи на обобщение сначала чувственного и практически действенного плана, затем на образно-понятийном уровне и на понятийно-образном уровне. П.П. Блонский отмечает, что «дети младшего школьного возраста благодаря операции обобщения усваивают сложные понятия так называемым методом «кружения» [12, с. 402].

Кроме того, такое мышление также основывается на теоретическом мышлении, которое включает в себя рефлексию, т.е. внутренний план умственных действий и анализ. Также им были отмечены существенные отличительные черты детского творчества «детский вымысел скучен, и ребенок некритически относится к нему; ребенок – раб своей бедной фантазии». Важным фактором, который определяет творческое мышление ребенка, является полученный им опыт. Поэтому установлено, что чем разносторонне умения и навыки учащихся, тем изобильней их фантазия и замысел [12, с. 472].

Психологами установлено, что важнейшая задача в развитии творческого мышления учащихся – обучение их умению словесно описывать способы решения задач, рассказывать о приемах работы, называть основные элементы задачи, изображать и читать графические изображения ее. Усвоение учащимися необходимого словарного запаса очень важно для формирования и развития у них внутреннего плана действия. При всяком творческом процессе задача решается сначала в уме, а затем переносится во внешний план [92].

Соединение и взаимно обогащающее влияние друг на друга всех видов мышления успешно реализуется, если детям даются задачи, требующие для решения одновременно и развитых практических действий, и умения оперировать образами, и способности пользоваться понятиями, вести рассуждение на уровне логических абстракций.

Для комплексной диагностики показателей творческого мышления планируем использовать «Тест Э.П. Вильямса», в модификации Е. Туник, который оценивает, как характеристики, связанные с творческим мышлением, так и личностно-индивидуальные креативные характеристики, методику «Пиктограмма», Лурия А.Р. (опосредованное запоминание), целью исследования особенностей характера мыслительной деятельности, уровня сформирования понятийного мышления и «Тест креативности Э.П. Торренса», исследующий критерии творческого мышления.

Итак, произведя анализ научной литературы, можно сделать вывод, что сущность, процесс и результат развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста сегодня остается педагогической проблемой. На основании многочисленных исследований (В.Н. Дружинин, А.В. Брушлинский, Д.Б. Богоявленская, С.Л. Рубинштейн, Н.С. Лейтес, Б.Г. Ананьев и др.) установлено, что особенно актуальным для развития творческого мышления является младший школьный возраст, именно в этом возрасте имеется высокий потенциал творческого развития. Представим круг научных понятий на котором строим наше исследование, это:

Творческое мышление – это мышление, результатом которого является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи (по Я.А. Пономареву).

Развитие творческого мышления применительно к детям младшего школьного возраста – это процесс погружения ребенка в деятельность, в результате которой, ребенок создает или открывает нечто новое или усовершенствует решения той или иной задачи (рабочее определение по Я.А. Пономареву).

Результатом развития творческого мышления применительно к детям младшего школьного возраста в рамках нашего исследования считаем единство четырех показателей развитости творческого мышления – беглости (количество идей, возникающих за некоторую единицу времени); гибкости (способности переключаться с одной идеи на другую); оригинальности

мышления (способности продуцировать идеи, отличающиеся от общепринятых); разработанность (способность к детальным проработкам идей) (Дж. Гилфорд, Э.П. Торренс и др.) .

## **1.2. Методологические подходы в развитии творческого мышления у детей младшего школьного возраста**

Основной задачей современной образовательного учреждения помощь учащимся полноценно раскрыть свои особенности и творческий потенциал и инициативу. Успешная реализация этой задачи во многом зависит от использования методов и приёмов активизации творческой деятельности учащихся.

В педагогической науке рассматриваются широкое многообразие таких приёмов и методов, используемых в учебном процессе. При этом в развитии творческого мышления опираются на следующие принципы:

- ✓ Деятельности – любое развитие происходит в процессе какой-либо деятельности;
- ✓ Индивидуальности – учитывать, что индивидуальные особенности каждого ребёнка позволяют тренировать его способности лишь в определённых пределах;
- ✓ Последовательности – предлагать упражнения начиная с самых простых, постепенно усложняя их по мере овладения;
- ✓ Поэтапности – включать в учебную деятельность упражнения для развития способностей, приступая к очередному этапу, нельзя миновать предыдущий;
- ✓ Цикличности – включать развивающие упражнения необходимо определёнными циклами, повторять эти циклы в течение учебного года целесообразно несколько раз;
- ✓ психологической комфортности – ребёнок не должен чувствовать свои неудачи;

Проблема развития творческого мышления пока остается и теоретически, и практически недостаточно разрешенной задачей. Сложность проблемы обусловлена наличием большого числа различных факторов, определяющих как природу, так и проявление качеств творческого мышления.

Современное образование описывается целой совокупностью подходов, включающей системно-деятельностный, аксиологический, антропологический, культурологический, компетентностный, личностно ориентированный, технологический и др.

Методологической основой развития творческого мышления считаем системно-деятельностный (А.Н. Леонтьевым и С.Л. Рубинштейном Л.С. Выготского Б.Г. Ананьев, Б.Ф. Ломов и др.) и дифференцированные подходы (Л.В. Базарова, П.А. Баранов, М.Н. Гладкова, С.В. Горшенин, Г. Краус, Н.В. Останина, Г.Н. Погорелова, И.З. Унт, И.М. Чередов, В.К. Шишмаренков), так как в образовании совокупность их принципов описывает цели, содержание и организацию процесса развития, и оценку результатов воздействия на показатели творческого мышления посредством комплекса дидактических игр.

Системно-деятельностный подход позволяет рассматривать решение проблемы развития творческого мышления на стыке двух методологических подходов: системного и деятельностного. Сущность системного подхода заключается в рассмотрении объекта исследования как системы. Теоретические основы данного подхода представлены в работах А.Н. Аверьянова, И.В. Блауберга, В.Н. Садовского, Э.Г. Юдина, а его педагогическая интерпретация – в трудах В.П. Беспалько, Ю.А. Конаржевского, И.О. Котляровой, Н.В. Кузьминой, С.А. Репина, Г.Н. Серикова, В.А. Якунина [215] и др. Деятельностный подход представляет собой направление исследования, предполагающее рассмотрение объектов познания с позиции категории деятельности. Основы деятельностного подхода были заложены в трудах Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, В.В.

Давыдова, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна и др.

Центральными категориями рассматриваемого подхода является категории «система» и «деятельность». Для нашей опытно-поисковой работы мы принимаем мнение Е.В. Яковлева и Н.О. Яковлевой, которые рассматривают понятие «система» как целостную совокупность элементов, характеризующуюся следующими признаками: совокупность элементов отграничена от окружающей среды; между элементами существует взаимная связь; элементы взаимодействуют между собой; элементы в отдельности существуют лишь благодаря существованию целого; свойства совокупности в целом не сводятся к сумме ее элементов; функционирование совокупности не сводимо к функционированию отдельных элементов; существуют системообразующие факторы. Под деятельностью мы будем понимать «специфически-человеческий способ отношения к миру, процесс, в ходе которого человек творчески преобразовывает природу».

Применение системно-деятельностного подхода к развитию творческого мышления также обусловлено целостностью объекта – личности, взаимосвязью всех сфер общественной жизни, единством закономерностей и принципов развития, а также тем, что развитие творческого мышления должно органически вписываться в общую систему воспитания и обучения, целью которой является воспитание разносторонне развитой личности.

Итак, системно-деятельностный подход позволяет решить проблему развития творческого мышления в школе, но ресурсов данного подхода недостаточно для определения содержания развития творческого мышления. Следовательно, для эффективной реализации развития творческого мышления необходимо прибегнуть к использованию других методологических подходов.

Дифференцированный подход в развитии творческого мышления – это создание разнообразных условий обучения для различных школ, классов, групп с целью учета особенностей их контингента. Его реализация в

реальном образовательном процессе рассматривается как основное средство осуществления индивидуализации образования, под которой понимается ориентация на индивидуальные особенности обучаемого в процессе учебного взаимодействия.

Дифференцированный подход основан на расчленении учебного материала по уровням сложности, разделении учащихся на группы по способностям, интересам и наклонностям, выделении в технологиях обучения адекватных усвоению учебного материала средств достижения оптимальности и эффективности образовательного процесса. В первую очередь он направлен на решение следующих задач:

- эффективная педагогическая помощь обучающемуся в процессе его образования;
- обучение каждого на уровне его возможностей и способностей;
- приспособление обучения к особенностям различных групп обучаемых;
- обеспечение комфортности учебного процесса для каждого обучаемого и повышение за счет этого качества образования в целом.

В рамках данного подхода различают внешнюю и внутреннюю дифференциацию [32]. Внешняя дифференциация представляет собой разделение обучаемых на стабильно работающие группы, в которых цели, содержание образования, формы и методы обучения систематически отбираются и реализуются с учетом доминирующего типологического признака обучаемых (интереса, творческих способностей, обученности и т.д.). Внутренняя дифференциация осуществляется внутри стабильно работающей группы на временные подгруппы в зависимости от целей обучения и результатов учебной деятельности.

Уровневая дифференциация основывается на определении реальных учебных возможностей личности исходя из ее обучаемости и работоспособности. Под обучаемостью понимается восприимчивость к усвоению знаний и способов деятельности, способность к учению, которая

характеризуется скоростью процесса формирования знаний, умений. Учебная работоспособность рассматривается как физиологическое качество, дополняемое отношением к предмету, к учителю, состоянием здоровья, наличием благоприятных условий в образовательном учреждении и дома, волевыми усилиями. В проявлении обучаемости и работоспособности традиционно выделяют три основных уровня: низкий, средний или высокий.

Таблица 3

Содержание уровней обучаемости и работоспособности

Уровень	Характеристика обучаемости	Характеристика работоспособности
Высокий	после первичного объяснения нового материала обучаемый усваивает значительную его часть, выделяет главное	обучаемый стремится расширить, углубить знания, изучить дополнительную литературу
Средний	после первичного объяснения нового материала обучаемый усваивает лишь около половины, но главное выделить не может	обучаемый выполняет обязательный минимум
Низкий	после первичного объяснения нового материала обучаемый почти ничего не усваивает, не может выделить главное.	обучаемый сокращает задание

Учет психологических особенностей осуществляется педагогом в соответствии с его подготовкой, опытом, наличием диагностических методик и т.д. В качестве объекта учета могут выступать половозрастные и конституциональные особенности, специфика мышления, памяти, внимания, темперамента и т.д. Учитывая психологические особенности обучаемых, преподаватель может группировать их для совместной деятельности, дозируя учебную информацию, объем помощи, степень сложности заданий и т.д. Примеры формирования групп при дифференциации по психологическим особенностям приведены в табл. 6.

Обязательным условием реализации дифференцированного подхода является систематическая диагностика изменений ключевых показателей, обучающихся и их своевременный учет в организации образовательного процесса. Учебная деятельность и сам процесс усвоения знаний,

предъявляющий новые требования к мышлению школьника, учебная деятельность в целом становится в младшем школьном возрасте ведущей, т.е. той, в которой формируются основные психологические новообразования этого периода: теоретические формы мышления, познавательные интересы, способность управлять своим поведением, чувство ответственности и многие другие качества ума и характера школьника, отличающие его от детей дошкольного возраста. При этом главную роль играет развитие мышления, происходящее в ходе усвоения научных знаний [26].

Итак, чтобы у школьника развивалось творческое мышление, необходимо, чтобы он почувствовал удивление и любопытство, человечества в познании, удовлетворил с аппетитом возникшие потребности в записях. Только через преодоление трудностей, решение проблем, ребенок может войти в мир творчества. А в наше время только творческий человек, нестандартно

Для того чтобы развитие творческого мышления школьников протекало наиболее эффективно существуют следующие условия:

- 1) в процесс обучения включает задания, которые выполняются с учётом воображения, создаются ситуации выбора,
- 2) организуется сотворчество в коллективе обучающихся, проявления и развития творческих способностей каждого;
- 3) используются технологии развития творческого мышления;
- 4) производится систематическое отслеживание результатов диагностики.

Творческое мышление лучше всего формируется при решении задач нестандартного типа, когда ученик сталкивается с посильными для него проблемами и вопросами, формулирует их. Роль учителя – поставить учащегося в положение исследователя и первооткрывателя. Успешность решения таких задач зависит от уровня сотрудничества учителя и ученика, от овладения учеником системой умственных действий (сравнение, анализ, синтез и т.д.).

Специально отбираемые задания должны быть ориентированы на:

- 1) постепенное усложнение материала;
- 2) поэтапное увеличение объёма работы;
- 3) повышение уровня самостоятельности учащегося;
- 4) интеграцию заданий и способов деятельности;
- 5) обучение способам рассуждения с учётом принципа вариативности
- 6) формирование беглости мыслей, оригинальность, гибкость ума,

любопытность, умение выдвигать и разрабатывать гипотезы (Талызина), Свойство детского ума воспринимать все конкретно, буквально, неумение подняться над ситуацией и понять ее общий, абстрактный или переносный смысл – одна из основных трудностей детского мышления, ярко проявляющаяся при изучении такой абстрактной школьной дисциплины, как математика [82].

Используя проблемы развития математических способностей учащихся, психолог В.А. Крутецкий приводит типы задач для развития активного самостоятельного, творческого мышления. Некоторые из них изображены на рисунке 7.

- 1) Задачи с несформулированным вопросом.

В этих задачах не формулируется вопрос, но этот вопрос логически вытекает из данных в задаче. Учащиеся упражняются в осмысливании логики данных в задаче отношений и зависимостей. Задача решается только в том случае, когда ученик сформулирует вопрос (иногда к задаче можно поставить несколько вопросов). В скобках указывается пропущенный вопрос.

- 2) Задачи с недостающими данными.

В задачах этого типа отсутствуют некоторые данные, вследствие чего дать точный ответ на вопрос задачи не представляется возможным. Ученик должен проанализировать задачу и доказать, почему нельзя дать точного ответа на вопрос задачи, чего не хватает, что надо добавить. В скобках указываются пропущенные данные.

- 3) Задачи с излишними данными.

В эти задачи специально введены дополнительные ненужные данные, до известной степени, маскирующие необходимые для решения показатели. Ученики должны выделить те данные, которые необходимы для решения, и указать на лишние, ненужные.

#### 4) Задачи с несколькими решениями.

Для упражнения гибкости мышления важно, чтобы школьник умел находить несколько решений одной и той же задачи. Если эти решения неравноценны с точки зрения экономичности и рациональности, то ученик должен дать с этой точки зрения оценку каждому решению. Надо побуждать школьника найти наиболее рациональное, ясное, простое, изящное решение.

#### 5) Задачи с меняющимся содержанием.

Необходимо перестроить содержание действия по решению задачи в соответствии с изменившимися условиями. Такие задания заставляют размышлять, пробовать, ошибаться и находить правильный ответ. Дети постоянно ищут рациональный способ решения, делают для себя открытия.

#### б) Задачи на соображение, логическое мышление.

На задачах этой серии тренируется способность логически рассуждать, смекалка и сообразительность [42].

Таким образом, на основе анализа методологических подходов и возрастных индивидуальных особенностей развития творческого мышления у младших школьников, можно сделать вывод, что процесс организованный на основе системно-деятельностного подхода обусловлено целостностью личности, взаимосвязью всех сфер, единством закономерностей и принципов развития, а также тем, что развитие ребенка происходит прежде всего в активной деятельности. Дифференцированный подход в развитии творческого мышления, позволяет создать условие с целью учета индивидуальных особенностей каждого ребенка и его творческих способностей.

### **1.3. Потенциал дидактической игры в развитии творческого**

## МЫШЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Игры имеют столь же древнее происхождение, как и труд первобытного человека, об этом свидетельствует анализ отечественной и зарубежной литературы. Игра стала превращаться в сложившееся общественное явление, в самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку, что напрямую связано с развитием человеческого общества.

Игра – исторически обусловленный, естественный и органический элемент культуры, представляющий собой самостоятельный вид деятельности индивида, в которой происходит ретрансляция, воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире, осуществляется реализация человеком своих «природных сущностных сил» (К. Маркс), творческого потенциала, ориентированных на достижение игрового результата. Такая деятельность мобилизует и актуализирует возможности личности, побуждает ее искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных!) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений.



Рис. 6. Структура игровой ситуации

## Анализ мнений разных исследователей на понятие игра

№	Авторы	Суть суждений учёных о предмете игры
1	Немецкий психолог К. Гросс, в начале XIX в.	Первым предпринял попытку систематизировать изучение игры, называл её начальной школой поведения.
2	Л.С Выготский	Игру видел, как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок [19]. Он понимал игру как благоприятную среду для зарождения познавательных сил ребёнка, как основу для преобразования игровых действий в умственные. Он назвал её «девятым валом развития», руководящим средством воспитания и обучения [18].
3	А.Н. Леонтьев	Рассматривал игру как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».
4	Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, В.С. Мухин	Считали, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы и, что обусловленные игрой изменения в психике детей настолько существенны, что в психологии утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность детей [18; 38; 73].
5	Л.С. Шубина, Л.И. Крюкова и другие	Относили игру к методам обучения.
6	В.П. Бедерканова, Н.Н. Богомолова	Характеризовали игры как средство обучения.
7	К.Д. Ушинский, П.П. Блонский	Игровую деятельность разрабатывали как проблему.
8	Д.Н. Узнадзе	Говорил, что игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности.
9	В.С. Кукушина	Определяет «игру – как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением» [35].
10	С.Ф. Занько, Ю.С. Тюнников и С.М. Тюнникова	Формулировали технологию игры как форму организации и совершенствования учебного процесса, и полагали, что «до развития теории проблемного обучения, ее основных понятий, принципов, методов игра не могла получить, и не имела педагогической логики построения ни в аспекте дидактической интерпретации структуры и содержания проблем, ни в аспекте организации осуществления процесса игры» [59].
11	Б.П. Никитин	Описывал набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона, пластика. Его технология развивающих игр интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями [46].
12	Платон, Я. А. Коменский, К. Ушинский	Говорили об игре как об учебном и развивающем значении
13	А. Макаренко, В.	Использовали игры в учебно-воспитательном процессе

Продолжение таблицы 4

	Сухомлинский, В. Яковлев.	[Макаренко А. С.].
14	Ф. Блехер	Говорил, что игру можно назвать дидактической только тогда, когда познавательный элемент в ней неразрывно связан с элементом заинтересованности.
15	Т. Маслова	Считала игру одним из эффективных средств умственного развития ребёнка. Она подчёркивает, что включение дидактической игры в педагогический процесс способствует тому, что дети, восхищённые игрой, незаметно для себя приобретают определённые знания, умения и навыки. Таким образом, игра является средством самореализации и самовыражения

В.Н. Кругликов в своей работе говорит, что дидактические игры - это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. [41]. В нашей работе будем придерживаться этого определения.

Для нас представляет интерес исследование различных аспектов понятия дидактической игры. На основе изложенных в таблице определений мы остановимся на рабочем определении дидактической игры как одной из форм занятий, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности.

Эффективность формирования и воспитания творческой личности в игровой деятельности с учетом возрастных особенностей подчеркивалась педагогами: В.П. Вахтеровым, М. Жумабаевым, К.Д. Ушинским, П.П. Блонским, Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным, Н.С. Лейтесом, Ш.А. Амонашвили, Е. Сагандыкова и т.д.

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но, наоборот она пропитывает собой всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, – говорил он, – игра не умирает, а проникает в

отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...» (47).

Дидактическая игра управляет процессом развития. Специфика игры, ее главное свойство – амбивалентность играющего, т.е. игра, предполагает одновременную реализацию двух планов поведения: реального и условного. Такой подход получил широкое развитие в теории игры современных авторов (Ю.М. Лотман, Л.Н. Столович, Д.Б. Эльконин, В.И. Устиненко и др.). Согласно В.И. Устиненко, «игра – это произвольная деятельность, отражающая в условно-обобщенной форме отношения человека к миру, к людям, к самому себе... это один из способов освоения мира и самоутверждения человека, состоящий в произвольном конструировании действительности в условном плане». Условный план игрового действия создает особый тип отношений между играющими – отношений творчества; особое пространственно-образное видение, символический смысл действий, перенос значений с одного предмета на другой и т.п. Условность игровой ситуации является каналом реализации творческо-преобразующей способности, а именно – открывает возможность «пробовать», «переживать» неиспользованные способности в реальности, творчески мыслить.

Таким образом, развивающий потенциал дидактической игры позволяет говорить, как об эффективном средстве развития творческого мышления у детей по выделенным показателям, так как игровое действие создает особый тип отношений между играющими (педагог и ребенок, ребенок и ребенок) – отношений творчества, это не учебная ситуация, ребенок свободен в выборе действий. В игровой ситуации созданной в дидактической игре развивается особое пространственно-образное видение, способность осознавать символический смысл действий, перенос значений с одного предмета на другой и т.п. Игровая ситуация является каналом реализации творческо-преобразующей способности, а именно – открывает возможность «пробовать», «переживать» неиспользованные способности в реальности, творчески мыслить.

## Выводы по первой главе

На основе анализа психолого-педагогической литературы среди множества понятий «мышление», мы остановились на определении А.Г. Маклакова, который, определяет мышление как социально обусловленный, неразрывно связанный с речью высший познавательный психический процесс поиска и открытия существенно нового, процесс опосредствованного и обобщенного отражения действительности в ходе ее анализа и синтеза), а затем различные мнения в определении понятия «творческое мышление».

Творческое мышление – это мышление, результатом которого является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи (по Я.А. Пономареву).

Результатом развития творческого мышления в рамках нашей опытно-поисковой работы считаем единство показателей развитости творческого мышления как беглость (скорость) мысли - количество идей, возникающих в единицу времени, гибкость (способность переключаться с одной идеи на другую), оригинальность (способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов); разработанность (способность детальной проработки идей) (Дж. Гилфорд, Э.П. Торренс и др.).

Дидактические игры, согласно В.Н. Кругликову – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Именно применение дидактической игры является одним из важных условий развития творческого мышления у младших школьников.

Процесс развития творческого мышления у младших школьников целенаправленный и организованный, строится на основе системно-деятельностного подхода обусловлено целостностью личности, взаимосвязью

всех сфер, единством закономерностей и принципов развития, а также тем, что развитие ребенка происходит прежде всего в активной деятельности. Дифференцированный подход в развитии творческого мышления, позволяет создать условие с целью учета индивидуальных особенностей каждого ребенка и его творческих способностей.

## **ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ**

### **2.1. Определение исходного уровня развития творческого мышления у младших школьников**

Опытно-поисковая работа была направлена на развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста и проводилась с января по май 2019 в три этапа:

- констатирующий этап, на котором подбирался диагностический инструментарий по развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста; в процессе диагностики выявлялся уровень творческих характеристик в соответствии с выделенными показателями, обоснованными в первой главе, а именно: беглость (скорость) мысли - количество идей, возникающих в единицу времени, гибкость (способность переключаться с одной идеи на другую), оригинальность (способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов), разработанность (способность детальной проработки идей) (Дж. Гилфорд);
- формирующий этап, на котором осуществлялось проведение разработанного комплекса игр по развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста посредством дидактических игр;
- контрольный этап, включающий в себя повторную диагностику и выявление уровня творческого мышления младших школьников по итогам формирующего этапа.

Опытно-поисковая работа осуществлялась на базе Муниципального казённого образовательного учреждения основной общеобразовательной школы д. Ленино.

В опытно-поисковой работе приняли участие дети в количестве 8 человек. Возраст участников 10-11 лет.

Для диагностики развития творческого мышления на констатирующем этапе опытно-поисковой работы были использованы следующие методики:

«Тесту креативности А.М. Вильямса» в модификации Е. Туник

Исследуемые показатели:

Беглость – продуктивность, определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания.

Гибкость – число изменений категорий рисунка. Четыре возможные категории: живое (ж), механическое (м), символическое (с), видовое (в).

Оригинальность – местоположение (внутри-снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Разработанность – симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок ассиметричным.

«Пиктограмме» (А.Р. Лурия)

Цель – исследование характера мыслительной деятельности.

Методика может применяться для исследования детей и взрослых в групповом и индивидуальном обследовании.

Все изображения, нарисованные школьниками, можно классифицировать на пять основных видов: абстрактные, знаково-символические, конкретные, сюжетные, метафорические.

Регистрируемые показатели:

Абстрактные изображения (А) – в виде линий, не оформленных в какой-либо узнаваемый образ.

Знаково-символические (З) – в виде знаков или символов (геометрические фигуры, стрелки и т. п.);

Конкретные (К) – конкретные предметы.

Сюжетные (С) – изображаемые предметы, персонажи объединяются в какую-либо ситуацию, сюжет, либо один персонаж, выполняющий какую-либо деятельность.

Метафорические (М) – изображения в виде метафор, художественного вымысла, так, например, на слово «радость» изображается: человек, поднявшийся в воздух на крыльях.

Выявляется уровень развития мыслительной деятельности.

Текст креативности Э.П. Торренса

Цель – выявить уровень развития креативности.

Регистрируемые показатели:

Беглость (характеризует творческую продуктивность человека), гибкость (умение переключаться), оригинальность (степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого), разработанность (отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи).

Выводится общий балл (уровень развития креативности).

После проведения диагностического исследования на констатирующем этапе мы произвели количественную и качественную обработку данных. Так, количественные данные по «Тесту креативности А.М. Вильямса» представлены в таблице 5.

Таблица 5

Количественная характеристика уровней развитости показателей творческого мышления у младших школьников на констатирующем этапе опытно-поисковой работы по тесту креативности А.М. Вильямса в модификации Е.

Туник

№	Имя ученика	Тест креативности А.М. Вильямса					
		Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Сумма	Уровень развития
1	Ольга Д.	12	5	26	10	53	С
2	Никита С.	12	5	23	4	44	С
3	Никита К.	12	4	21	4	41	С
4	Александр Г.	12	3	25	4	44	С
5	Алина Ф.	12	6	31	9	58	С
6	Анна П.	12	5	22	5	44	С
7	Николай Б.	12	3	20	0	35	Н
8	Николай З.	12	3	21	3	39	Н

Примечания: С – средний уровень, Н – низкий, В – высокий.

Тесту А.М. Вильямса всех учеников, видим, что самые высокие показатели у Алины Ф. и можем констатировать, что он имеет самый высокий уровень дивергентного мышления, а самый низкий уровень у ученика Николая Б. В данном случае мы можем говорить о том, что творческое начало и творческий потенциал у Алины выше, чем у Николая.

Кроме того, можно наблюдать наибольшие проявления у детей оказались в критерии «оригинальность», а меньше всего баллов показали значения по шкале «гибкость». Это может говорить, что у детей имеется потенциал к способности предлагать свой, необычный способ мышления, но страдает способность переключаться с одной идеи на другую.

Также, важно отметить, что ни один ребенок не дал название рисункам. Некоторые рисунки были выполнены вне фигуры, но имели простые ассиметричные детали. У двух детей низкий уровень развития творческого мышления. Они испытывали затруднение с выполнением задания. Были нарисованы все 12 картинок, но довольно шаблонно и не проработано. У Николая Б. отсутствовало желание дорисовывать или частично участвовать в тесте.

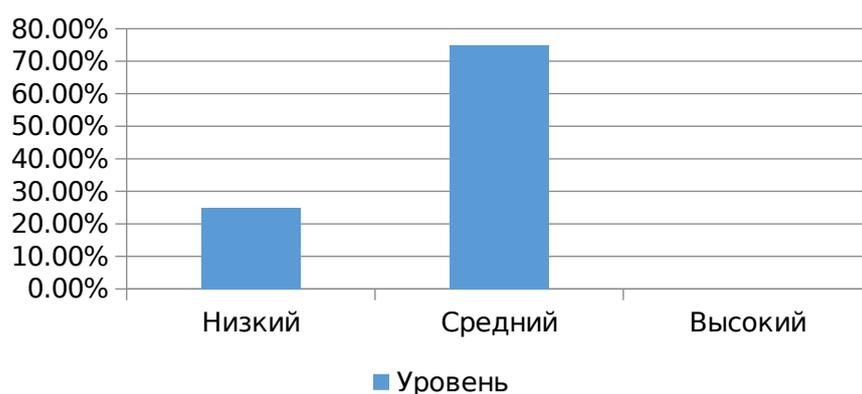


Рис. 7. Уровень развитости творческого мышления по тесту А.М. Вильямса

По данным теста креативности Вильямса, направленного на выявление способности к творческому мышлению выявлены: высокий уровень развития

– 0 человек (0%), средний уровень развития – 6 человек (75%), а низкий уровень развития – 2 человека (25%).

Таблица 6

Количественная характеристика уровня мыслительной деятельности у младших школьников на констатирующем этапе опытно-поисковой работы по методике «Пиктограмма» А.Р. Лурия

«Пиктограмма» (А.Р. Лурия)			
№	Имя ученика	Баллы	Уровень
1	Ольга Д.	14	В
2	Никита С.	6	Н
3	Никита К.	9	С
4	Александр Г.	7	С
5	Алина Ф.	13	В
6	Анна П.	10	С
7	Николай Б.	8	С
8	Николай З.	6	С

Анализируя данные по методике «Пиктограммы», можно сделать вывод, что высокий уровень развития – 2 человека (25%), средний уровень развития – 5 человек (62,5%), а низкий уровень развития – 1 человек (12,5%).

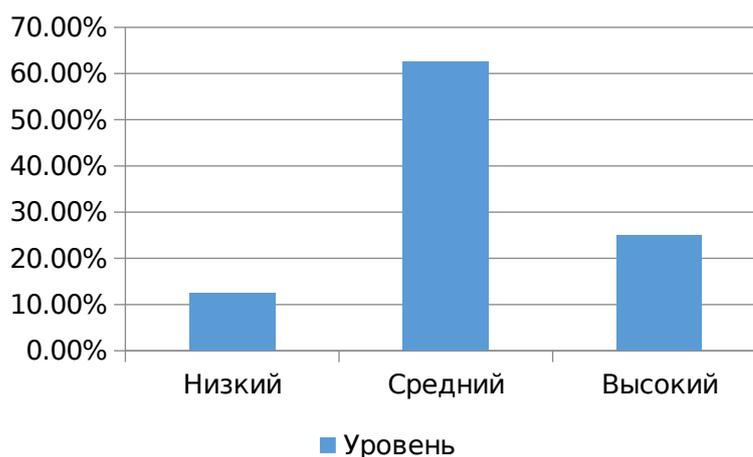


Рис. 8. Результаты исследования уровня мыслительной деятельности

В большинстве случаев имеет место средний уровень творческого мышления, а это значит, что продуктивность работы не высока, при этом дети хорошо справляется с заданиями, стараются искать различные варианты

достижения конечного результата, но мало оригинальных идей (их не большое количество). Здесь наблюдается не стабильное проявление интереса к выражению себя в творчестве.

Результаты теста креативности Э.П. Торренса представлены в таблице 7.

Таблица 7

Значения компонентов творческого мышления у младших школьников на исходном этапе опытно-поисковой работы (Тест креативности Э.П. Торренса)

№	Имя ученика	Беглость		Оригинальность		Разработанность	
		Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы
1	Ольга Д.	18	43	6	39	12	60
2	Никита С.	13	40	8	43	7	51
3	Никита К.	13	35,5	5	38	9	51,7
4	Саша Г.	10	31	3	35,9	4	37,4
5	Алина Ф.	23	50,4	16	50	16	58,3
6	Анна П.	7	32,3	8	43	5	42,1
7	Николай Б.	7	27	3	36	5	40,3
8	Николай З.	7	27	2	35	4	37,2
	Средний балл	12	36	6	40	8	47,3

Необходимо уточнить, что в данном тесте имеются табличные нормы для данного возраста.

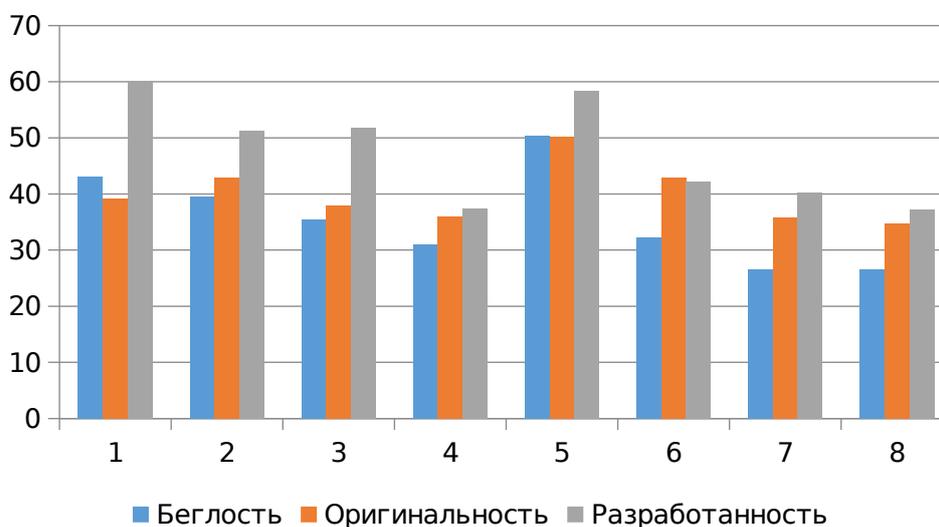


Рис. 9. Показатели творческого мышления по тесту Э.П. Торренса

Анна П., Николай З. и Николай Б., имеют результаты несколько ниже нормативного табличного значения, тогда как остальные дети показали значения нормы. На основании полученных данных построим гистограмму, изображенную на рисунке 11.

Полученные результаты говорят о том, что компоненты творческого мышления у детей младшего школьного возраста распределяются не равномерно и имеют индивидуальные особенности. Самые высокие показатели выявились у учеников под номерами 1 (Ольга) и 5 (Алина), тогда как у остальных детей значения компонентов на средне групповом уровне. Поэтому здесь мы можем сказать, что образная креативность у этих девочек выше, чем у остальных участников группы.

При этом заметим, что результаты Алины по всем трём тестам выше, чем у остальных ребят. Это указывает на то, что её творческий потенциал самый высокий в данной группе.

Анализ результатов показал, что у большинства детей преобладает средний уровень развития креативности – 75% (6 человек), на низком уровне 25% (2 человека), на высоком уровне креативности у школьников не выявлено. Полученные данные сориентировали нас в подборе комплекса дидактических игр способствующих развитию творческого мышления у младших школьников для применения во внеурочной деятельности.

## **2.2. Содержание работы по развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста в условиях дидактической игры**

Целью комплекса дидактических игр, является повышение уровня развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста с учетом выделенных показателей в условиях дидактической игры. Комплекс дидактических игр представлен в таблице 8.

Задачи комплекса дидактических игр опираются на развитие каждого показателя творческого мышления: беглости, гибкости, оригинальности, разработанности.

Задачи комплекса:

1. развитие показателей творческого мышления: беглости, гибкости, оригинальности, разработанности;
2. формирование развитой личности, способной реализовывать творческий потенциал;
3. формирование навыков общения через игру, установление связей сотрудничества между участниками образовательного процесса, педагогом и обучающимися ведущее к творческому обогащению;
4. формирование универсальных учебных действий (личностных, метапредметных, предметных), которые являются основой ФГОС НО;
5. развитие умственной активности.

Описание: данный комплекс состоит из 24 игровых занятий, продолжительностью академический час, количество участников: 8 человек, возраст учащихся: 10-11 лет. Представленные игры и упражнения помогут развить творческое, конструктивное, нестандартное поведение и мышление, способность к импровизации, спонтанность. Занятия могут быть использованы для развития гибкости мышления, принятия решений.

Таблица 8

Комплекс дидактических игр по развитию творческого мышления у детей  
младшего школьного возраста

Показатель	Виды игр	Примеры игр
Беглость	Настольно-печатные игры	«Что лишнее?» «Числовая пирамида» «Судоку» японские кроссворды
Гибкость	Игры с предметами	«Спички», «Головоломки с монетами»,
Оригинальность	Художественные игры	«Волшебные кляксы» «Удивительная ладонь» «Сложи картинку из фигур» «Спрятанные рисунки» «Дом моделей» «Собери пейзаж»

Разработанность	Словесные и художественные игры	«Спрятанные рисунки», «Фантазеры» «Мои мысли», «Дорисуй»
-----------------	---------------------------------	--

Режим игровых занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность одного занятия 1 час.

Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения.

Ожидаемые результаты применения комплекса дидактических игр.

Учащиеся будут уметь:

- вырабатывать более одной идеи при решении проблемной ситуации;
- предлагать новые, необычные идеи, которые отличаются от шаблонных и широко известных;
- устанавливать необычные ассоциативные связи;
- творчески прорабатывать выдвинутые идеи, через детализацию выполненного рисунка, умение наполнить собственный рассказ интересными деталями и подробностями и т.п.

Каждая дидактическая игра развивающего комплекса имеет структуру:

1. Дидактическая задача определяется целью воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность.

2. Игровую задачу осуществляют сами дети. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Игровая задача определяет игровые действия, и становится задачей самого ребенка.

3. Игровые действия – основа игры. Чем разнообразней игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Во всех играх игровые действия различны

по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, ролевые действия, отгадывания загадок, пространственные преобразования и т.д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

4. Содержание правил игры, и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила игры влияют на решение дидактической задачи - заметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

5. Подведение итогов - результат подводится сразу после окончания игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды - победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр сохраняются все структурные элементы, так как именно с их помощью решаются дидактические задачи.

По И.А. Колесниковой, управление педагогом дидактической игрой идет по следующим 4 линиям:

- развитие сюжета или сценария;
- единое игровое поле или групповая динамика; отслеживание групповой динамики;
- эмоциональная партитура игры;
- движение проблемы.

Особый вопрос – место педагога в игре. Педагог может выполнять функции руководителя, ведущего, но только на первых порах, когда игровая методика им только осваивается в соответствии с организационными

особенностями игры. Далее его участие может быть сведено к роли координатора, советника, консультанта, наблюдателя или арбитра. Наконец если ученики в достаточной степени приобрели навыки игровой деятельности, педагог может участвовать в игре наравне с учащимися и на тех же правах.

В подобранном комплексе по развитию творческого мышления игры подобраны с учетом особенностей формирования каждого их показателей развитости творческого мышления: гибкости, беглости, оригинальности и разработанности.

Для развития показателя беглости используются настольно-печатные игры, которые способствуют возникновению большего количества идей за определенное время.

Для развития показателя гибкости используются игры с предметами. Такие игры позволяют с легкостью переключаться с одной идеи на другую. Например, во время игры «Спички» игрок разными способами пробует выложить спички, пробуя одну идею за другой.

Для развития показателя оригинальности используются игры художественные игры. Такие игры позволяют ребенку раскрыться, в полной мере активировать творческий потенциал. В любой художественной деятельности нет запланированного результата, ценны все возникающие идеи.

Для развития показателя разработанности используются словесные и художественные игры. Словесные игры в большей степени способствуют к проработке деталей, например, сочинение сказки, а художественные игры помогают показать все детали идеи.

Развитие творческого мышления у младших школьников происходит при условии организации игровой деятельности учащихся, основанной на чувстве активного участия, внутренней включенности личности в решение игровой задачи, интереса к творчеству, соревновательности.

На основе данного комплекса нами была разработана дидактическая

игра «Умка-переводчик».

Цель игры – развитие творческого мышления у младших школьников с учетом особенностей его показателей: беглости, гибкости, оригинальности, разработанности.

Оборудование: наборы карточек с небольшими историями и наборами знаков-символов по трем уровням сложности. Полотно для выкладывания знаков по количеству участников. Для ведущего листочек и карандаш (ручка)

Количество участников от 2 до 8 возраста от 6 лет до 13 лет.

Время игры неограниченно.

Описание игры:

1 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. Участники, не видя, вытаскивают набор со знаками-символами. Дается 30 секунд прочитать историю. Далее в течение минуты участники должны представить содержание истории в виде последовательности знаков-символов от 1-7 (в наборе 10, возможность выбрать). Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику, который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

2 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. На этом уровне нет заготовленных знаков-символов. Участникам в то же время необходимо придумать и нарисовать свои символы от 1 до 7. Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику, который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

3 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. На этом уровне в карточках написано слово или словосочетание, обозначающее события, действия и прочее. Также нет заготовленных знаков-символов. Участникам необходимо 1-2 знаками-символами представить слово из карточки.

Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику, который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

Дидактический материал игр представлен в Приложении 1.

Любой из уровней сложности развивает все показатели творческого мышления: беглость – есть ограничения во времени для разработки идей, гибкости – не останавливаться на одной идее, а переключаться на другие, оригинальности и разработанности – возможность представить свое видение с помощью знаков-символов.

В случае возникновения игровой фрустрации у детей или отдельного ученика педагогу необходимо пересмотреть стиль ведения игры (свой или если ведущим является школьник), выявить, что способствовало возникновению такой ситуации, организовать мотивирующий момент, по необходимости привлечь всех участников игры.

Начинать стоит с 1 уровня сложности, предлагая учащимся переходить на следующий уровень по наблюдаемым успехам. На первых порах игру проводит педагог, затем ведущий может быть любой из учащихся.

Подытоживая вышеизложенное, следует отметить, что высокие показатели развитости творческого мышления у детей младшего школьного возраста могут быть достигнуты как системным и продуктивным процессом, так и высокой мотивацией детей к достижению творческих задач.

### 2.3. Определение итогового уровня развития творческого мышления у младших школьников

На контрольном этапе опытно-поисковой работы была поставлена следующая цель: проверить эффективность комплекса дидактических игр в развитии творческого мышления у младших школьников.

Реализация поставленной цели предусматривает решение таких задач, как:

1. Проведение диагностики уровня развитости творческого мышления у младших школьников;
2. Сравнение полученных результатов на констатирующем и контрольном этапах опытно-поисковой работы, обобщение результатов исследования;
3. Формулирование выводов об эффективности разработанной программы.

На контрольном этапе опытно-поисковой работы мы обратились к аналогичным тестовым заданиям представлены в параграфе 2.1.

Итак, после проведения диагностического исследования на контрольном этапе мы произвели количественную и качественную обработку данных. Так, количественные данные по «Тесту креативности А.М. Вильямса» можно увидеть в таблице 9.

Таблица 9

Количественная характеристика уровней развитости творческого мышления по четырем показателям у младших школьников на контрольном этапе опытно-поисковой работы Тест креативности А.М. Вильямса

№	Имя ученика	Тест креативности Вильямса					
		Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Сумма	Уровень развития
1	Ольга Д.	12	7	30	11	59	В
2	Никита С.	12	8	25	6	51	В
3	Никита К.	12	5	23	6	46	С

4	Александр Г.	12	4	27	6	49	С
5	Алина Ф.	12	8	33	5	61	С
6	Анна П.	12	6	24	7	49	С
7	Николай Б.	12	5	24	2	43	С
8	Николай З.	12	5	23	5	45	С

Примечания: С – средний уровень, Н – низкий, В – высокий.

Анализ данных по тесту креативности Вильямса, представленных в виде гистограммы на рисунке, направленных на выявление к творческому самовыражению выявил следующие результаты: высокий уровень развития – 0 человек (0%); средний уровень развития – 8 человек (100%); низкий уровень развития – 0 человек (0%). Это указывает на то, что уровень творческого мышления повысился, при этом отсутствует низкий уровень.

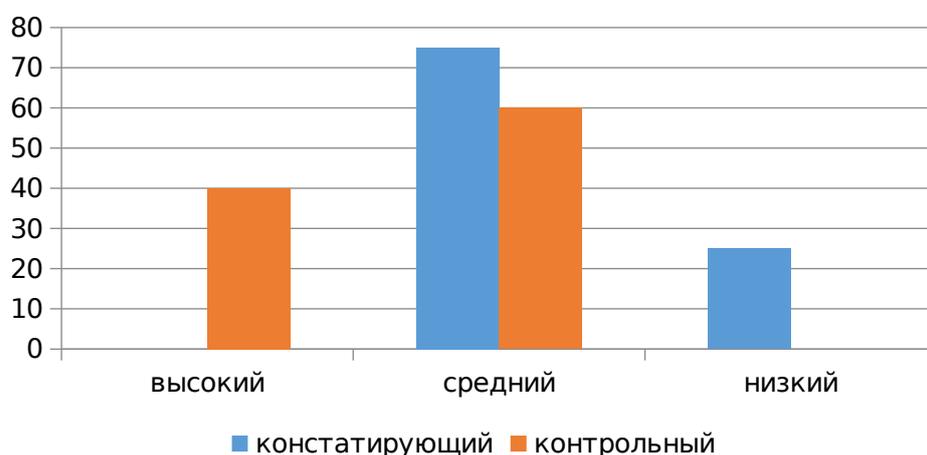


Рис. 9. Уровень развития креативности по тесту А.М. Вильямса

Таблица 10

Количественная характеристика уровней развитости творческого мышления у младших школьников на контрольном этапе опытно-поисковой работы

«Пиктограмма» (А.Р. Лурия)			
№	Имя ученика	Баллы	Уровень
1	Ольга Д.	14	В
2	Никита С.	9	С
3	Никита К.	11	В
4	Александр Г.	9	С
5	Алина Ф.	14	В
6	Анна П.	12	В
7	Николай Б.	9	С
8	Николай З.	7	С

Анализ данных по методике «Пиктограммы» показывает: высокий уровень развития – 4 человека (50%); средний уровень развития – 4 человека (50%); низкий уровень развития – 0 человек (0%).

Мы можем отметить, что у 2 детей уровень компонентов вырос со среднего до высокого. И в целом 50% детей по итогам формирующего этапа имеют высокий уровень ассоциативного запоминания. У остальных детей средний уровень, но надо отметить, что даже если он не вырос с низкого уровня, в количественных характеристиках (баллах) его показатели стали выше.



Рис. 10. Уровень развития мыслительных операций по методике А.Р. Лурия

Таблица 11

Значения показателей творческого мышления у младших школьников на исходном этапе исследования (Тест креативности Э.П. Торренса)

		Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы
1	Ольга Д.	20	46	8	41,4	14	66
2	Никита С.	23	52	11	46,1	10	57,3
3	Никита К.	18	43	6	39,2	12	60,3
4	Александр	14	37	8	41,4	6	43,1
5	Алина Ф.	25	53,4	18	52,4	17	74,6
6	Анна П.	7	32,3	8	42,9	5	42,1
7	Николай Б.	25	53,4	14	48	10	54,6
8	Николай З.	11	32,5	5	38,1	6	43,1
Средний балл		17,9	43,753	9,8	43,7	10,	55,1

По итогам двух тестов исследования у всех детей, принявших участие в исследовании – средний уровень развития творческого мышления. Нарисованы все 12 картинок, но им не хватает оригинальности и разработанности. Также, важно отметить, что только один ребенок (Алина Ф.) дала название рисункам. Некоторые рисунки были выполнены вне фигуры, но имели простые ассиметричные детали.

На основании полученных данных видно, что показатели изменились. Для наглядности построим из табличных данных гистограммы по каждому показателю. Они располагаются на рисунке 12.

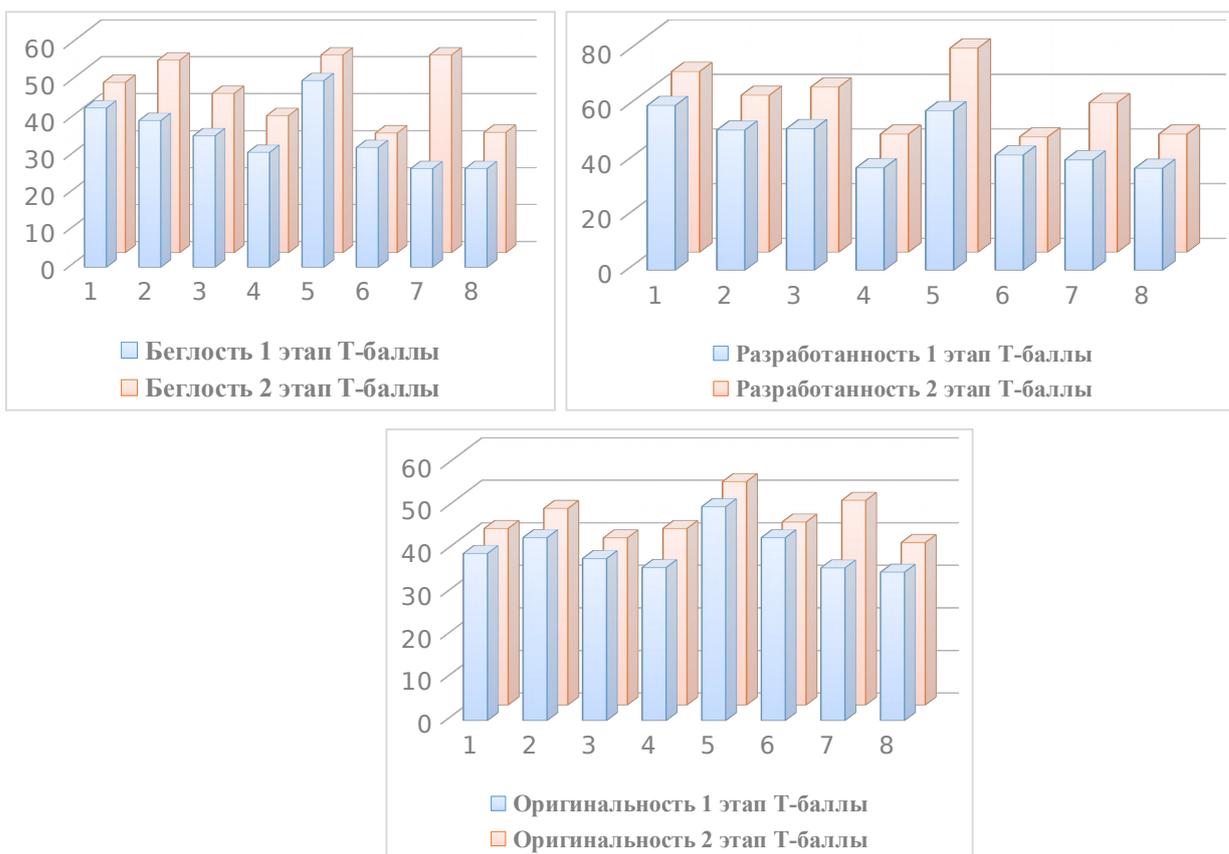


Рис. 12. Результаты показателей Теста креативности Э.П. Торренса на исходном и контрольном этапах опытно-поисковой работы

Анализируя полученные значения по всем показателям, наблюдаем, что

изменения произошли по каждому критерию у каждого ребёнка, хотя необходимо отметить, что у всех по-разному. Однако очень важно, что почти все изменения произошли в сторону увеличения, за некоторым исключением (есть случаи, когда значения остались прежними). Поэтому можно говорить о том, что программа с применением дидактических игр, направленная на изменение компонентов творческого мышления у младших школьников, привела к повышению его показателей.

В завершении анализа показателей Теста креативности Э.П. Торренса, проанализировали средние показатели по всем компонентам, для того, чтобы посмотреть, как они ведут себя в обще групповом формате.

К тому же заметим, что у наших исследуемых показателей «беглость» (способность создавать большое количество осмысленных идей) имеет самый низкий показатель, чуть выше – «разработанность» (т.е. способность детально разрабатывать придуманные идеи), а шкалы «оригинальность» (способность давать необычные, уникальные ответы, требующие творческой силы), «сопротивление замыканию» (отражает способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывая принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальные идеи) и «образная креативность» располагаются приблизительно на одном уровне. При этом в данном тесте шкала «название» (способность выделять главное, понимать суть проблемы связаны с мыслительными процессами синтеза и обобщения) у детей имеет самый высокий показатель.

Итак, на основании полученных результатов: высокий уровень развития креативности – 60% (6 человек), на среднем уровне 40% (2 человека), на низком уровне не выявлено, можем заключить, что дети младшего школьного возраста хорошо умеют выделять главное и понимают суть темы, в тоже время в меньшей степени могут придумывать осмысленные идеи и детально их разрабатывать, что подтверждает выдвинутую гипотезу.

## Выводы по второй главе

Опытно-поисковая работа была направлена на развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста и проводилась с января по сентябрь 2019. Она проводилась в три этапа: констатирующего (подбор диагностического инструментария и выявление уровня показателей творческого мышления, а именно: беглость, гибкость, оригинальность, разработанность; формирующего (реализация разработанного комплекса игровых занятий по развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста посредством дидактических игр) и контрольного (повторная диагностика и выявление изменений уровня творческого мышления младших школьников).

Опытно-исследовательская работа осуществлялась на базе Муниципального казённого образовательного учреждения основной общеобразовательной школы д. Ленино, где приняли участие дети в количестве 8 человек, в возрасте 10 лет.

При диагностике использовались «Тест А.М. Вильямса», методика «Пиктограмма», А.Р. Лурия, «Тест креативности Э.П. Торренса».

Итак, после проведения диагностического исследования на констатирующем этапе мы произвели анализ данных и обнаружили по тесту креативности А.М. Вильямса, направленного на выявление способности к творческому самовыражению следующие результаты: высокий уровень развития – 0 человек (0%), средний уровень развития – 6 человек (75%), а низкий уровень развития – 2 человека (25%).

Тогда как, данные по методике «Пиктограммы», направленной на выявление уровня ассоциативного запоминания и воспроизведение информации указывают на то, что высокий уровень развития – 2 человека (25%), средний уровень развития – 5 человек (62,5%), а низкий уровень развития – 1 человек (12,5%).

Анализируя данные двух методик, приходим к выводу о том, что в

большинстве случаев имеет место средний уровень творческого мышления, а это значит продуктивность работы не высока, при этом дети хорошо справляются с заданиями, старались искать различные варианты достижения конечного результата, но обнаружилось немного оригинальных идей. Здесь наблюдается не стабильное проявление интереса к выражению себя в творчестве.

Кроме того, выявилось наибольшие проявления у детей в критерии «оригинальность», а меньше всего баллов показали значения по шкале «гибкость». Это может говорить о том, что у детей имеется потенциал к способности предлагать свой, необычный способ мышления, но страдает способность переключаться с одной идеи на другую.

Также, важно отметить, что ни один ребенок не дал название рисункам. Некоторые рисунки были выполнены вне фигуры, но имели простые ассиметричные детали. У двух детей низкий уровень развития творческого мышления. Они испытывали затруднение с выполнением задания. Были нарисованы все 12 картинок, но довольно шаблонно и не проработано. У Николая Б. отсутствовало желание дорисовывать или частично участвовать в тесте.

Полученные результаты говорят о том, что компоненты творческого мышления у детей младшего школьного возраста распределяются не равномерно и имеют индивидуальные особенности. Самые высокие показатели по тесту Э.П. Торренса выявились у учеников под номерами 1 (Ольга) и 5 (Алина), тогда как у остальных детей значения компонентов на средне групповом уровне. Поэтому здесь мы можем сказать, что образная креативность у этих девочек выше, чем у остальных участников группы.

При этом заметим, что результаты Алины по всем трём тестам выше, чем у остальных ребят. Это указывает на то, что её творческий потенциал самый высокий в данной группе.

Таким образом, пришли к выводу, что дети могут работать самостоятельно, но при этом, освоение способов творческой деятельности у

большинства идет в среднем темпе, успех в освоении не постоянен и творческий продукт, по большей части, имеет законченный вид. И только один участник эксперимента имеет по всем используемым тестам высокий уровень всех компонентов творческого мышления.

Данные, полученные в процессе констатирующего этапа сориентировали нас на разработку комплекса занятий с использованием дидактических игр, направленных на развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста. Комплекс занятий был разработан с учетом нормативных документов, а также с опорой на методику А.И. Савенкова.

Целью комплекса занятий является повышение уровня развитости творческого мышления у детей младшего школьного возраста посредством использования дидактических игр по различным тематикам.

Нами была разработана дидактическая игра «Умка-переводчик», способствующая развитию всех показателей творческого мышления.

Дидактическая игра как средство развития творческого мышления может быть включена как, непосредственно, в учебный процесс, так и на отдельных его этапах: внеурочная деятельность, меж предметные программы, работа с родителями и т.п. При этом важно понимать, что результат использования дидактических игр в развитии творческого мышления находится в прямой зависимости от того, насколько грамотно подобраны игры и насколько последовательно каждая из них позволяет развивать творческое мышление.

Комплекс игр включает игры на развития всех показателей творческого мышления. Занятия проводились во внеурочной деятельности с группой из 8 детей, они строились в занимательной, игровой форме. Структура занятий включала в себя: водную, основную и завершающую части. Режим занятий - 2 раз в неделю, продолжительностью 1 час.

В процессе применения комплекса дидактических игр с детьми можно отметить следующие моменты: дети поначалу довольно осторожно отнеслись

к дополнительным занятиям, но уже с третьего занятия стали более активно включаться в процесс. Особый интерес вызвали игры, которые позволяют создавать что-то новое. Особую трудность у детей вызвали задания, в которых необходимо задавать вопрос (педагог кладет на стол какой-нибудь предмет и предлагает детям задать вопросы, чтобы узнать об этом предмете как можно больше: например, на столе лежит пенал - кто его хозяин? Где он сейчас? Почему оставил свой пенал лежать на столе? И т.п.). Однако, вторая часть данного задания по составлению рассказа о приключении данного предмета, после того как узнали о нем больше, шла более динамично и с включением все участников в процесс.

Далее был проведён контрольный этап опытно-поисковой работы, где мы обратились к тем же тестовым заданиям.

Итак, после проведения повторной диагностики обнаружили, что данных по тесту креативности А.М. Вильямса, имеют следующие результаты: высокий уровень развития – 2 человек (25%); средний уровень развития – 6 человек (75%); низкий уровень развития – 0 человек (0%). Это указывает на то, что уровень творческого мышления повысился, при этом отсутствует низкий уровень

Анализ данных по методике «Пиктограммы» показал: высокий уровень развития – 4 человека (50%); средний уровень развития – 4 человека (50%); низкий уровень развития – 0 человек (0%). Мы можем отметить, что у 2 детей уровень компонентов вырос со среднего до высокого. И в целом 50% детей по итогам формирующего этапа имеют высокий уровень ассоциативного запоминания. У остальных детей средний уровень, но, он также вырос.

По итогам двух тестов исследования у всех детей, принявших участие в исследовании, – средний уровень развития творческого мышления. Анализ результатов методики Э.П. Торренса, показывает значения изменились.

Анализируя полученные значения по всем показателям, наблюдаем, что изменения произошли по каждому показателю у каждого ребёнка, хотя

необходимо отметить, что у всех по-разному. Однако очень важно, что почти все изменения произошли в сторону увеличения, за некоторым исключением (есть случаи, когда значения остались прежними). Поэтому можно говорить о том, что комплекс с применением дидактических игр, направленный на развитие показателей творческого мышления у младших школьников, привел к повышению его показателей.

В завершении анализа показателей Теста креативности Э.П. Торренса, проанализировали средние показатели по всем показателям у всей группы исследуемых и выявилось, что показатель «беглость» (способность создавать большое количество осмысленных идей) имеет самый низкий балл, чуть выше – «разработанность» (т.е. способность детально разрабатывать придуманные идеи), а показатель «оригинальность» (способность давать необычные, уникальные ответы, требующие творческой силы), «гибкость» (отражает способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывая принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальные идеи) располагаются приблизительно на одном уровне.

Итак, на основании полученных положительных данных по всем четырем показателям развитости творческого мышления у младших школьников, подтверждают выдвинутую гипотезу. Следовательно, подобранный и реализованный комплекс дидактических игр показал себя результативным.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основе анализа психолого-педагогической литературы, можно сделать вывод, что сущность, процесс и результат развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста сегодня остается педагогической проблемой. На основании многочисленных исследований (В.Н. Дружинин, А.В. Брушлинский, Д.Б. Богоявленская, С.Л. Рубинштейн, Н.С. Лейтес, Б.Г. Ананьев и др.) установлено, что особенно актуальным для развития творческого мышления является младший школьный возраст, именно в этом возрасте имеется высокий потенциал творческого развития. Представим круг научных понятий на котором строим наше исследование, это:

Творческое мышление – это мышление, результатом которого является открытие принципиально нового или усовершенствованного решения той или иной задачи (по Я.А. Пономареву).

Развитие творческого мышления применительно к детям младшего школьного возраста – это процесс погружения ребенка в деятельность, в результате которой, ребенок создает или открывает нечто новое или усовершенствует решения той или иной задачи (рабочее определение по Я.А. Пономареву).

Результатом развития творческого мышления применительно к детям младшего школьного возраста в рамках нашего исследования считаем единство четырех показателей развитости творческого мышления – беглости (количество идей, возникающих за некоторую единицу времени); гибкости (способности переключаться с одной идеи на другую); оригинальности мышления (способности продуцировать идеи, отличающиеся от общепринятых); разработанность (способность к детальным проработкам идей) (Дж. Гилфорд, Э.П. Торренс и др.) .

На основе анализа методологических подходов и возрастных индивидуальных особенностей развития творческого мышления у младших

школьников, можно сделать вывод, что процесс организованный на основе системно-деятельностного подхода обусловлено целостностью личности, взаимосвязью всех сфер, единством закономерностей и принципов развития, а также тем, что развитие ребенка происходит прежде всего в активной деятельности. Дифференцированный подход в развитии творческого мышления, позволяет создать условие с целью учета индивидуальных особенностей каждого ребенка и его творческих способностей.

Развивающий потенциал дидактической игры позволяет говорить, как об эффективном средстве развития творческого мышления у детей по выделенным показателям, так как. игровое действие создает особый тип отношений между играющими (педагог и ребенок, ребенок и ребенок) – отношений творчества, это не учебная ситуация, ребенок свободен в выборе действий. В игровой ситуации созданной в дидактической игре развивается особое пространственно-образное видение, способность осознавать символический смысл действий, перенос значений с одного предмета на другой и т.п. Игровая ситуация является каналом реализации творческо-преобразующей способности, а именно – открывает возможность «пробовать», «переживать» неиспользованные способности в реальности, творчески мыслить.

Далее была проведена опытно-исследовательская работа, направленная на развитие творческого мышления у детей младшего школьного возраста и проводилась с января по сентябрь 2019. Она проводилась в три этапа: констатирующего, формирующего и контрольного.

Опытно-исследовательская работа осуществлялось на базе Муниципального казённого образовательного учреждения основной общеобразовательной школы д. Ленино, где приняли участие дети в количестве 8 человек, в возрасте 10 лет.

При диагностике использовались «Тест А.М. Вильямса», методика «Пиктограмма», А.Р. Лурия, «Тест креативности Э.П. Торренса».

Анализ результатов констатирующего этапа опытно-поисковой работы показал, что у большинства детей преобладает средний уровень развитости творческого мышления – 75% (6 человек), на низком уровне 25% (2 человека), на высоком уровне развитости творческого мышления у школьников не выявлено. Полученные данные сориентировали нас в подборе комплекса дидактических игр, способствующих развитию творческого мышления у младших школьников для применения во внеурочной деятельности.

Подобран комплекс с дидактическими играми, представленный различными видами дидактических игр для развития каждого показателя творческого мышления. Разработана дидактическая игра «Умка-переводчик», способствующая развитию всех показателей творческого мышления.

На основании полученных результатов контрольного этапа опытно-поисковой работы: у школьников был диагностирован высокий уровень развитости творческого мышления – 75% (6 человек), на среднем уровне 25% (2 человека), на низком уровне детей не выявлено, можем заключить, что дети младшего школьного возраста проявили способность создавать большое количество осмысленных идей, способность детально разрабатывать придуманные идеи, способность давать необычные, уникальные ответы, требующие творческой силы, способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывая принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальные идеи.

На основании полученных положительных данных по всем четырем показателям развитости творческого мышления у младших школьников, подтверждают выдвинутую гипотезу. Следовательно, подобранный и реализованный комплекс дидактических игр показал себя результативным.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова, Г. С. Возрастная психология: учебник для вузов / Г. С. Абрамова. – Москва: Издательство Юрайт, 2012. – 811 с. – Текст: непосредственный.
2. Абрамова, Г.С. Практикум по возрастной психологии: учебное пособие для студентов вузов. / Г.С. Абрамова. - 2-е изд., стереотип. – Москва: «Академия», 2015. – 320 с. – Текст: непосредственный.
3. Адлер, А. Практика и теория индивидуальной психологии/ А. Адлер; пер. с англ. А. Боровикова. – Москва: Гаудеамус: Академический проект, 2015. - 232 с. – Текст: непосредственный.
4. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении / Под ред. Г. И. Щукиной. – М.: Просвещение, 1984. – 34 с. – Текст: непосредственный.
5. Акулова, Т. Н. Анализ подходов к изучению творчества дошкольников в отечественных и зарубежных исследованиях / Т. Н. Акулова // Вестник ТГУ. – 2008. - Выпуск 3 (59). – С. 288-292. – Текст: непосредственный.
6. Акулова, Т. Н. Анализ подходов к изучению творчества дошкольников в отечественных и зарубежных исследованиях / Т. Н. Акулова // Вестник ТГУ. – 2008. - Выпуск 3 (59). – С. 288-292. – Текст: непосредственный.
7. Акулова, Т. Н. Анализ подходов к изучению творчества дошкольников в отечественных и зарубежных исследованиях / Т. Н. Акулова // Вестник ТГУ. – 2008. - Выпуск 3 (59). – С. 288-292. – Текст: непосредственный.
8. Альтшуллер, Г. С. Как стать гением: жизненная стратегия творческой личности / Г. С. Альтшуллер, И. М. Верткин. – Минск: Беларусь, 1994. – 387 с. – Текст: непосредственный.
9. Андреева, И. 30 уроков для развития творческих способностей и воображения / И. Андреева. – Москва: Современная школа, 2009. – 65 с. –

Текст: непосредственный.

10. Антилогова, Л. Н. Внеучебная деятельность как фактор развития творческих способностей младших школьников / Л. Н. Антилогова, Л. Г. Карпова // Журнал Наука о человеке: Гуманитарные исследования. – 2013. – № 3 (13) – С. 71-77. – Текст: непосредственный.

11. Архангельский, С. И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы / С.И. Архангельский. – Москва: Высшая школа, 1980. – 468 с. – Текст: непосредственный.

12. Блонский, П. П. Психология младшего школьника: избранные психологические тр. / П. П. Блонский; под ред. А. И. Липкиной, Т. Д. Марцинковской. – Москва: Изд-во Московского психолого-социального ин-та; Воронеж: МОДЭК, 2006. – 629 с. – Текст: непосредственный.

13. Богоявленская, Д. Б. Интеллектуальная активность как психологический аспект изучения творчества//Исследование проблем психологии творчества под ред. Я. А. Пономарева. – М.: Наука, 1983. – С.191-194. – Текст: непосредственный.

14. Богоявленская, Д. Б. Психология творческих способностей: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. / Д. Б. Богоявленская. – Москва: Издательский центр «Академия» 2002. – 320 с. – Текст: непосредственный.

15. Большая Российская энциклопедия / Гл. ред. А. М. Прохоров. - 2.изд., перераб. и доп. - Москва, С.-Петербург: Большая Российская энциклопедия, Норинт, 2000. – 1434 с. – Текст: непосредственный.

16. Бондарь, М. А. Методологические основы понятия творческой активности школьников / М. А. Бондарь // Журнал Молодой ученый. - 2015. - №13. – С. 598-601. – Текст: непосредственный.

17. Борзова, В. А. Развитие творческих способностей у детей / В. А. Борзова, А. А. Борзов. – Самара: Дом печати, 1994. – 314 с. – Текст: непосредственный.

18. Брыкина, Е. К. Творчество детей в работе с различными

материалами: учебное пособие / Е. К. Брыкина. – Москва: Пед. Общ. России, 2002. – 147 с. – Текст: непосредственный.

19. Бытие и сознание. Человек и мир / Л. С. Рубинштейн, 2003. – Текст: непосредственный.

20. Вардянян, А. У. Вардянян, Г. А. Сущность учебной деятельности при формировании творческого мышления учащихся // Формирование творческого мышления школьников в учебной деятельности. Уфа, 1985. – Текст: непосредственный.

21. Венгер, Н. Ю. Путь к развитию творчества / Н. Ю. Венгер // Журнал Дошкольное воспитание. - 1982. - №11. – С. 32-38. – Текст: непосредственный.

22. Веракса, Н. Е. Способы регуляции поведения у детей дошкольного возраста / Н. Е. Веракса, О. М. Дьяченко // Вопросы психологии. - 1996. - №3. – С. 14-26. – Текст: непосредственный.

23. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. - Москва: Директ-Медиа, 2014. – 578 с. – Текст: непосредственный.

24. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: книга для учителя / Л. С. Выготский. - 3-е изд. - Москва: Просвещение, 1991. – 96 с. – Текст: непосредственный.

25. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Журнал Вопросы психологии: двенадцатый год издания / Ред. В. Н. Колбановский, Ф. А. Сохин. – 1966. – №6 (ноябрь-декабрь). – С. 62-77. – Текст: непосредственный.

26. Гальперин, П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка. М., 1985. – Текст: непосредственный.

27. Грановская, Р. М. Творчество и преодоление стереотипов / Р. М. Грановская, Ю. С. Крижанская - СПб: ОМС, 1994. – 192 с. – Текст: непосредственный.

28. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения: Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М.,

1986. – Текст: непосредственный.

29. Детское изобразительное творчество: взгляды исследователей на проблему / С. Погодина // Журнал Дошкольное воспитание. - 2010. - №5. – С. 56-64. – Текст: непосредственный.

30. Дружинин, В. Н. Психология общих способностей / В. Н. Дружинин. – С.Пб.: Питер, 2007. – 368 с. – Текст: непосредственный.

31. Ермолаева-Томина, 1998. – 120 с. – Текст: непосредственный.

32. Ефремов, Н. В. Упражнения для развития творческих способностей / Н.В. Ефремов // Журнал Начальная школа. - 2008. - №2. – С. 26-27. – Текст: непосредственный.

33. Жидких, Г. В. Творческие способности. От чего они зависят? / Г.В. Жидких // Журнал Методист. - 2008. - №4. – С. 5-7. – Текст: непосредственный.

34. Зайцев, В. С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. - В 2-х книгах. - Книга 1/ В.С. Зайцев. - Челябинск, ЧГПУ, 2012. – 159 с. – Текст: непосредственный.

35. Занков, Л. В. Избранные педагогические труды / Л. В. Занков. - Москва: Дом педагогики, 1999. – 608 с. – Текст: непосредственный.

36. Казакова, Т. Г. Детское изобразительное творчество / Т. Г. Казакова. – М.: Карапуз-Дидактика, Сфера, 2006. – 192 с. – Текст: непосредственный.

37. Колесникова, И. Е. Игры на уроке английского языка / И. Е. Колесникова. – Минск: Народная Асвета, 1990. – 112 с. – Текст: непосредственный.

38. Колесов, Д. В. О психологии творчества. // Психологический журнал. 1992. – Текст: непосредственный.

39. Кондратьева, Н. В. Критерии, показатели и уровни развития творческих способностей младших школьников / Н.В. Кондратьева // Современные наукоемкие технологии. - 2015. - № 12-1. - С. 99-102. – Текст: непосредственный.

40. Крайг, Г. К. Психология развития / Г. К. Крайг - С.Пб.: Питер, 2015. - 992 с. – Текст: непосредственный.
41. Кругликов, В. Н. Активное обучение в техническом вузе: Теоретико-методологический аспект тема дис. и автореф. д.п.н. – С.Пб: Санкт-Петербургский государственный университет, 2000. – 424 с. – Текст: непосредственный.
42. Крутецкий, В. А. Психология обучения и воспитания школьников: Книга для родителей и классных руководителей / В. А. Крутецкий – Москва: Просвещение, 2013. – 303 с. – Текст: непосредственный.
43. Кузьмина, Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения / Н. В. Кузьмина. – Москва: Высш.шк., 1990. – 119 с. – Текст: непосредственный.
44. Кукушкин, В. С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических вузов / В. С. Кукушкин. - Ростов н/Д.: Изд. Центр «МарТ», 2002. – 320 с. – Текст: непосредственный.
45. Левин, В. А. Воспитание творчества / В. А. Левин. – Томск: Пеленг, 1993. – 56 с. – Текст: непосредственный.
46. Лейтес, Н. С. Способности и одаренность в детские годы / Н. С. Лейтес. – М.: Знание, 1984. – 80 с. – Текст: непосредственный.
47. Леонтьев, А. Н. Избранные психологические произведения: В двух / томах. - Том II / А. Н. Леонтьев; под редакцией. В. В. Давыдова, В. П. Зинченко. – Москва: «Педагогика», 1983. – 320 с – Текст: непосредственный.
48. Лесгафт, П. Ф. Руководство по физическому образованию детей школьного возраста // Лесгафт П.Ф. Избранные труды / Сост. И. Н. Решетень. – М.: ФиС, 1987. – Текст: непосредственный.
49. Линдсей, Г. Халл, К. Томпсон, Р. Творческое и критическое мышление // Хрестоматия по общей психологии: Психология мышления. - М.. 1981. – Текст: непосредственный.
50. Макаренко, А. С. Игра // Макаренко, А. С.: Собр. соч. М., 1940. Т.

4. – Текст: непосредственный.

51. Маклаков, А. Г. Общая психология. – Питер 2003 г. – Текст: непосредственный.

52. Максимова, С. В. Развиваем творческую активность / С.В. Максимова // Горизонты образования. - 2011. - № 6 (45). – 4 с. – Текст: непосредственный.

53. Марцинковская, Т. Д. Общая психология: учеб. Пособие для студ. Высш. Учеб. Заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 216 с. – Текст: непосредственный.

54. Матюшкин, А. М. Мышление, обучение, творчество (серия «Психологи Отечества»). М.; Воронеж, 2003. – Текст: непосредственный.

55. Матюшкин, А. М. Развитие творческой активности школьников / А.М. Матюшкин, А.М. Аверина. – М.: Педагогика, 1991. – 156 с. – Текст: непосредственный.

56. Махмутов, М. И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории [Текст] / М. И. Махмутов. - М.: Педагогика, 1975. – 468 с. – Текст: непосредственный.

57. Межиева, М. В. Развитие творческих способностей у детей 5-9 лет / М. В. Межиева. – Ярославль: Академия развития, 2002. – 128 с. – Текст: непосредственный.

58. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. / В.С. Мухина – Москва: Издательский центр «Академия», 2013. – 456 с. – Текст: непосредственный.

59. Немов, Р. С. Психология: учебник. – Издательство Юрайт, ИД Юрайт, 2011. – 275 с. – Текст: непосредственный.

60. Немов, Р. С. Психология: учебник для вузов / Р. С. Немов. – Москва: Высшее образование, 2008. – 639 с. – Текст: непосредственный.

61. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. – М., 1990. – 160 с. – Текст: непосредственный.

62. Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Журнал

Педагогика. - 2007. - №7. – С. 57-63. – Текст: непосредственный.

63. Полуянов, Д. Воображение и способности / Д. Полуянов. – Москва: Знание, 1982. – 96 с. – Текст: непосредственный.

64. Пономарев, Я. А. Психология творчества. - м.: издательство «наука», 1976. – 173 с. – Текст: непосредственный.

65. Практикум по возрастной и педагогической психологии: Учебное пособие для студентов пед. Ин-тов / А.А. Алексеев, И.А. Архипова, В.Н. Бабий [и др.]; Под ред. А.И. Щербакова. - Москва: Просвещение, 2014. – 255 с. – Текст: непосредственный.

66. Практикум по общей психологии: Учебное пособие для студентов пед. ин-тов / А. И. Абраменко, В. В. Богословский; Под ред. А. И. Щербакова. 2-е изд. – М.: Просвещение, 2012. – 288 с. – Текст: непосредственный.

67. Психологические особенности формирования личности в педагогическом процессе / Под ред. А. Коссаковски, И. Ломпшера и др.: Пер. с нем. – М., 1981. – Текст: непосредственный.

68. Психология: Словарь / М. Г. Ярошевского; под общ. ред. А. В. Петровского. – Москва: Политиздат, 2012. – 494 с. – Текст: непосредственный.

69. Психология творчества: школа Я. А. Пономарева / Под ред. Д. В. Ушакова. – М., 2006. – 624 с. – Текст: непосредственный.

70. Психология: Учебник для гуманитарных вузов / Под общ. ред. В. Н. Дружинина. - С.Пб.: Питер, 2014. – 656 с. – Текст: непосредственный.

71. Рогов, Е. И. Настольная книга практического психолога / Е. И. Рогов – Москва: ВЛАДОС, 2015. – 198 с. – Текст: непосредственный.

72. Рысьева, Т. Г. Система дидактических игр как средство развития познавательной самостоятельности школьников: Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Т. Г. Рысьева. - Ижевск, 2003. – 35 с. – Текст: непосредственный.

73. Савенков, А. И. Педагогика. Исследовательский подход в 2 ч.: Часть 1. - 2-е изд., испр. и доп. - Учебник и практикум для академического

бакалавриата / А.И. Савенков. – М.: Юрайт, 2016. – 315 с. – Текст: непосредственный.

74. Савенков, А. И. Психология детской одаренности. Учебник для СПО / А.И. Савенков. - 2-е изд., испр. и доп. - Изд-во: Литрес, 2018. – 335 с. – Текст: непосредственный.

75. Самойлова, Е. А. Развитие воображения у детей младшего школьного возраста средствами изо - терапии / Е.А. Самойлова // Научное сообщество студентов: МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. Конф. - № 5(8). - URL: [https://sibac.info/archive/meghdis/5\(8\).pdf](https://sibac.info/archive/meghdis/5(8).pdf) (дата обращения: 21.04.2017). – Текст: электронный.

76. Самоукина, Н. В. Игры в которые играют. Психологический практикум / Н.В. Самоукина. - Дубна, «Феникс», 2002. – 128с. – Текст: непосредственный.

77. Симонкина, Ю. С. Иохвидов, В. М. Францевич, П. Лесгафт – основоположник физического образования [Текст] // Актуальные задачи педагогики: материалы Междунар. науч. конф. (г. Чита, декабрь 2011 г.). - Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. - С. 55-57. – Текст: непосредственный.

78. Слостёнин, В. А. Педагогическая деятельность как творческий процесс / В. А. Слостёнин // Журнал Педагогическое образование и наука. – 2005. – № 1. – С. 25-34. – Текст: непосредственный.

79. Смирнова, Е. О. Детская психология: Учебник для вузов. / Е. О. Смирнова – Москва: Владос, 2013. – 368 с. – Текст: непосредственный.

80. Современный энциклопедический словарь [Текст]/ авт. Редколлегия. - М.: Большая Российская Энциклопедия, 1997. – 1115 с. – Текст: непосредственный.

81. Столяренко, А. М. Психология и педагогика [Текст]: учеб. пособие для студ. вузов / А. М. Столяренко – М.: ЮНИТИ, 2016. – 526 с. – Текст: непосредственный.

82. Талызина, Н. Ф. Педагогическая психология: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. / Н. Ф. Талызина – Москва: Издательский центр «Академия», 2013. – 288 с. – Текст: непосредственный.
83. Тихомиров, О. К. Психология мышления: науч. изд. / О. К. Тихомиров – Москва: Академия, 2014. – 270 с. – Текст: непосредственный.
84. Традиции и инновации в обучении истории в школе: Дидактический словарь-справочник / К. О. Баханов. - Запорожье: Просвещение, 2002. – Текст: непосредственный.
85. Туник, Е. Е. Диагностика креативности. Тест Е. Торренса. Адаптированный вариант. - СПб., Речь, 2006. – 176 с. – Текст: непосредственный.
86. Туник Е. Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. - С.Пб.: Питер, 2013. – 320 с. – Текст: непосредственный.
87. Ушачев, В. П. Обучение основам творческой деятельности: Учебное пособие / В. П. Ушачев. – Магнитогорск, 2009. – 189с. – Текст: непосредственный.
88. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. От 02.03.2016). «Об образовании в Российской Федерации». -. Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/Cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/Cons_doc_LAW_140174/) – Дата обращения: 26.04.2016. – Текст: электронный.
89. Хьелл, Л. Теории личности. Основные положения, исследования и применение. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению и специальностям психологии /Л. Хьелл, Д. Зиглер. – С.Пб.: «Питер», 2014. – 607 с. – Текст: непосредственный.
90. Шадриков, В. Д. Психология деятельности человека /В.Д. Шадриков. - М.: Институт психологии РАН, 2013. – 320 с. – Текст: непосредственный.
91. Шмаков, С. От игры к самовоспитанию / С. Шмаков, Н. Безбородова – М.: 2013. – 290 с. – Текст: непосредственный.

92. Эльконин, Д. Б. Психология обучения младшего школьника. – М., 1974. – Текст: непосредственный.
93. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пос. для студ. Вузов / Д. Б. Эльконин – М.: «Академия», 2007. – 384 с. – Текст: непосредственный.
94. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с. – Текст: непосредственный.

### Дидактическая игра «Умка-переводчик»

**Цель игры** – развитие творческого мышления у младших школьников с учетом особенностей его показателей: беглости, гибкости, оригинальности, разработанности.

**Оборудование:** наборы карточек с небольшими историями и наборами знаков-символов по трем уровням сложности. Полотно для выкладывания знаков по количеству участников. Для ведущего листочек и карандаш (ручка)

Количество участников от 2 до 8 возраста от 6 лет до 13 лет.

Время игры неограниченно.

#### **Описание игры:**

1 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. Участники, не видя, вытаскивают набор со знаками-символами. Дается 30 секунд прочитать историю. Далее в течение минуты участники должны представить содержание истории в виде последовательности знаков-символов от 1-7 (в наборе 10, возможность выбрать). Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику, который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

2 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. На этом уровне нет заготовленных знаков-символов. Участникам в то же время необходимо придумать и нарисовать свои символы от 1 до 7. Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику,

который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

3 уровень сложности.

Любым способом выбирается ведущий, который объясняет правила игры, ведет подсчет очков и раздает карточки. Ведущий раздает по 3 карточки каждому участнику. На этом уровне в карточках написано слово или словосочетание, обозначающее события, действия и прочее. Также нет заготовленных знаков-символов. Участникам необходимо 1-2 знаками-символами представить слово из карточки.

Далее по очереди представляют свое изображение, другие участники отгадывают. В случае правильных ответов участнику, который представлял свою историю, начисляется балл. И так по очереди. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

### Материалы дидактической игры «Умка - переводчик»

#### Примеры карточек с историями 1 и 2 уровень сложности

В зимний вечер, возле елки, На поляне тишина. На сугробах снег искрится, Светит желтая луна	Принялись они за дело Стали елку украшать Подошли медведь с лисичкой Мы вам будем помогать
Снеговик из леса вышел Скоро праздник, Новый год Чтоб лесных друзей поздравить Дед мороз сюда придет	Прибежал волчонок серый, Белый зайчик прискакал: Я к вам очень торопился Я, друзья, не опоздал?
Прибежала два бельчонка Здравствуй, милый снеговик Не замерз ты возле елки Нет, я к холоду привык	И среди сугробов белых Елка чудо получилась. Вся искрилась для игрушек, От фонариков светилась
Хорошо бы нам подружки. Эту елку нарядить Мы вокруг нее на праздник Хоровод могли водить	Со Снегурочкою вместе К ним приехал дед Мороз, И прекрасные подарки Добрый дедушка привез.
Я принес с собой коробку Серпантин игрушки в ней. И зажжем сейчас на ветках Море радостных огней.	Веселились все у елки Хоровод вокруг водили. Пели песни да играли, Танцевали, да шутили.

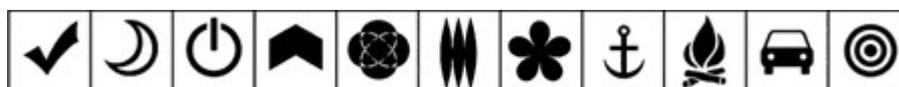
## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 1

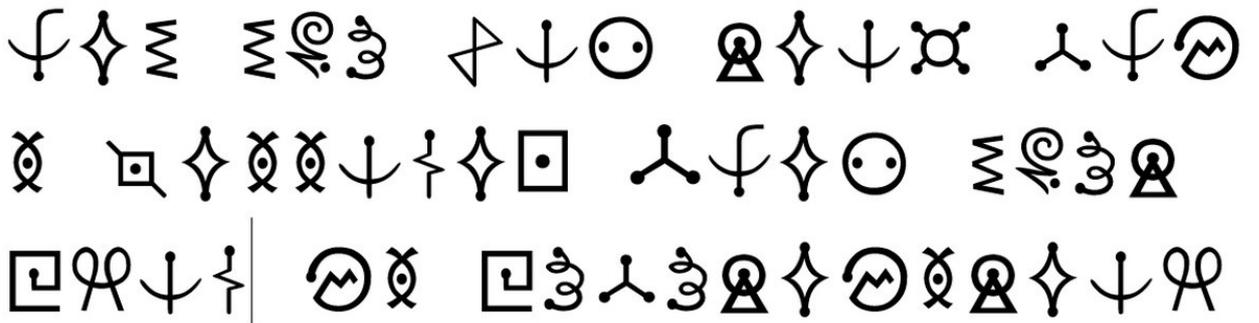
У бабушки в домишке за печкой жили мышки. Все жили, не тужили и с бабушкой дружили.	Мышонок младший Тишка избаловался слишком, ужасным был врунишкой, плутом и шалунишкой.
Темным зимним вечером, несмотря на пургу и ветер, Маша решила идти к подруге. Мороз больно щипал за нос и щеки, забирался под шапку и варежки.	Женя торопился - сегодня ответственный футбольный матч, он вратарь, и тренер несколько раз внушительно просил его не опаздывать на автобус. Ну ничего, он успеет!
Стояла жаркая погода. На лесной полянке летали три бабочки.	У Тани оторвалась пуговица. Таня долго пришивала ее к кофточке. - А что, бабушка, - спросила она, - все ли мальчики и девочки умеют пришивать свои пуговицы

### Примеры карточек 3 уровня сложности

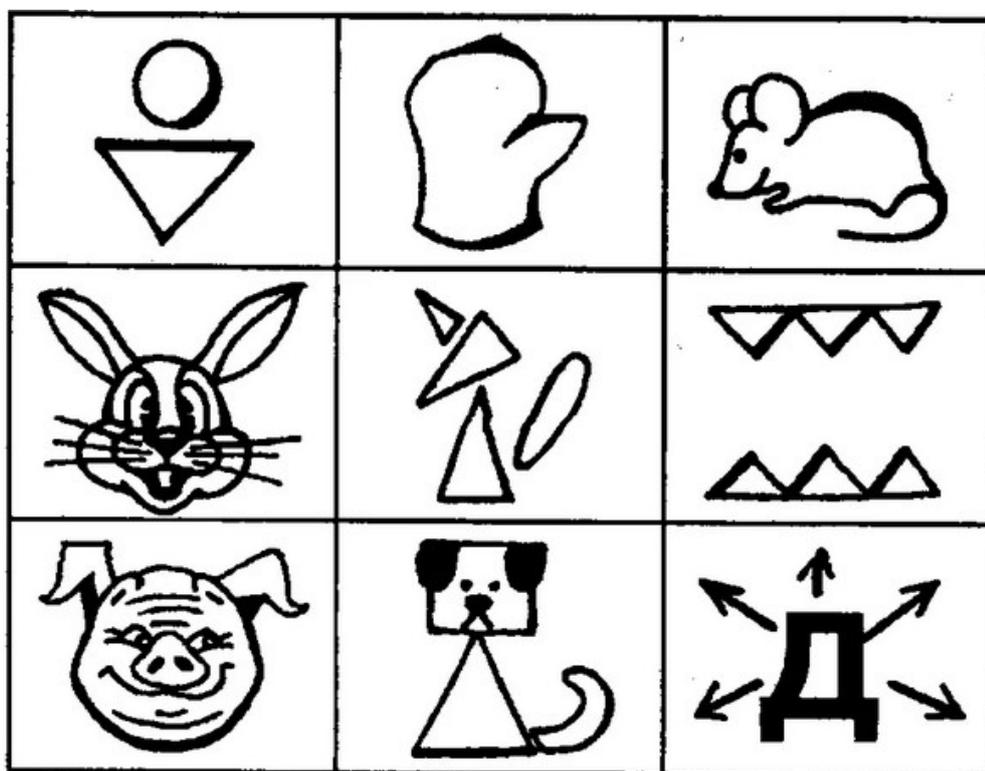
1 сентября	Сад	столовая	Движение
Дисциплина	кинотеатр	магазин	Игра
Сказка	коллектив	день рождения	Радость
Африка	Кумир	горошина	Скорость
Момент	Секунда	жизнь	Работа

### Примеры знаков-символов





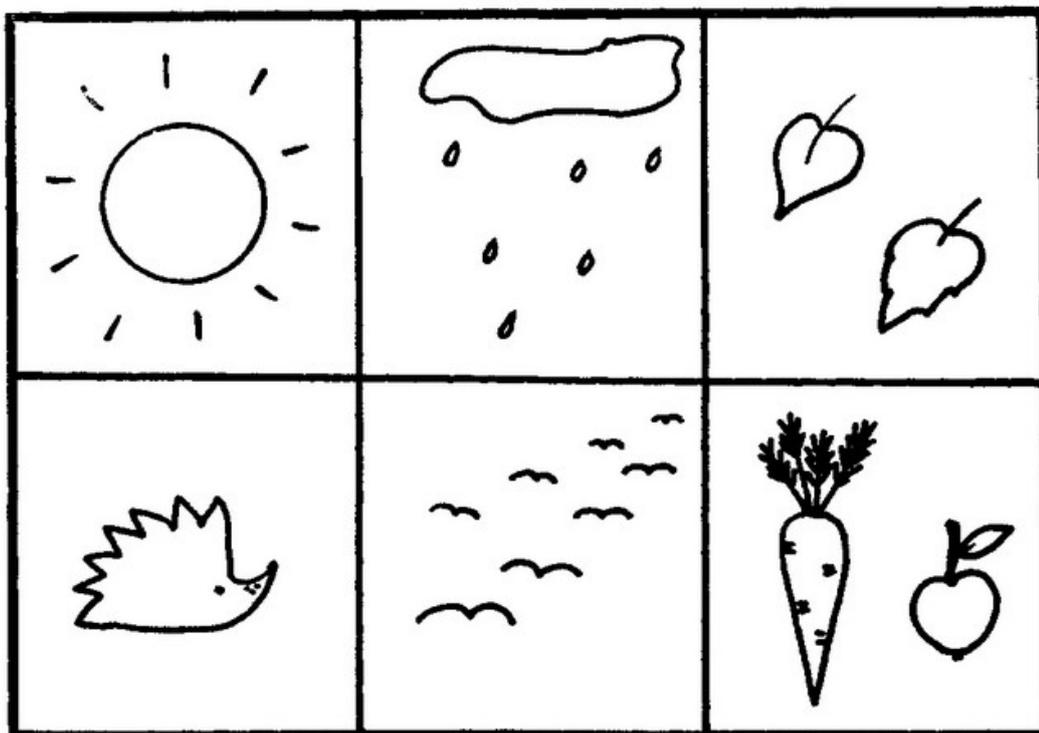
ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 1



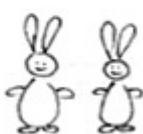
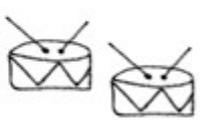
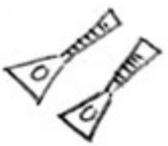
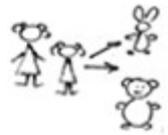
ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 1

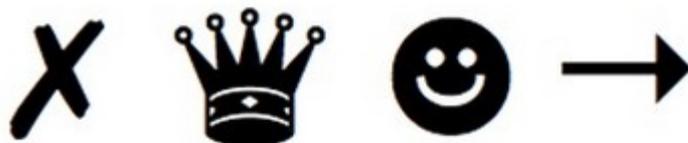
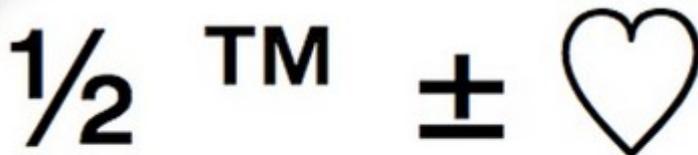
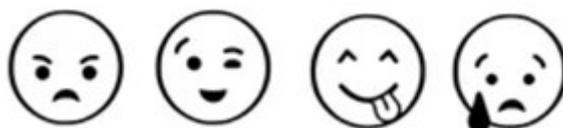


Актив  
Чтобы а

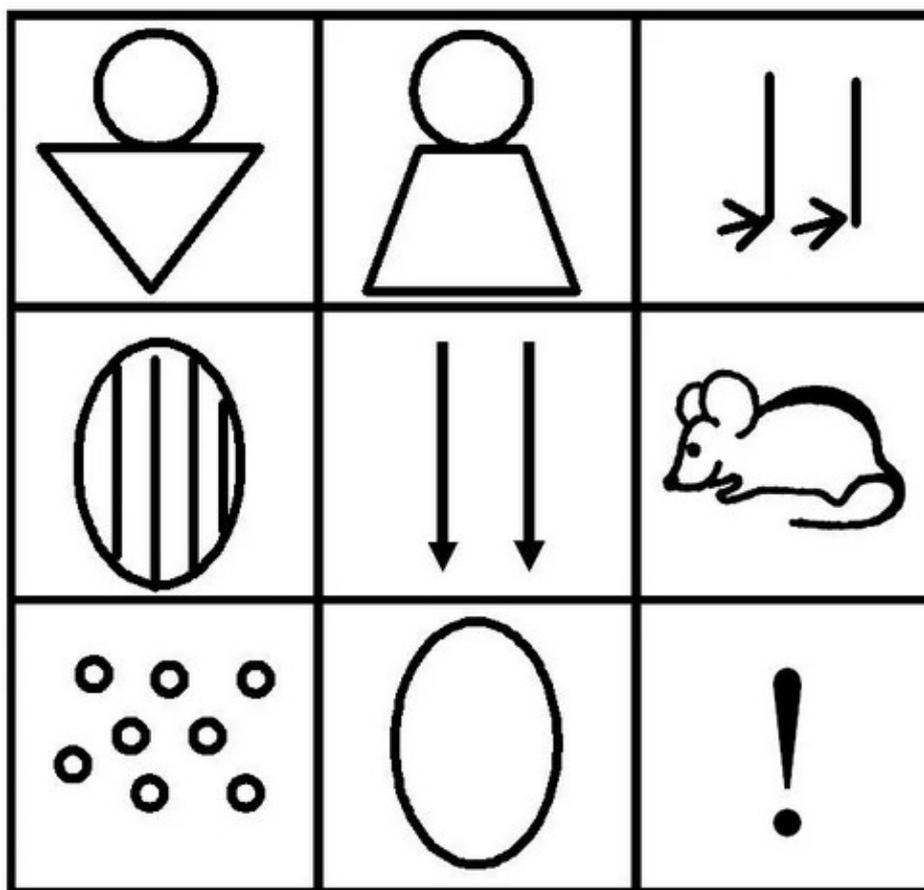


ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 1



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 1



### Комплекс дидактических способствующих развитию творческого мышления у детей младшего школьного возраста

#### Дидактическая игра «Волшебные кляксы»

**Цель:** развитие творческого мышления и воображения.

**Оборудование:** лист плотной бумаги, чернила, перо или кисть (для каждого ребенка).

#### **Ход игры:**

Педагог показывает детям образцы клякс, разного размера и формы, изображенные на листах

Педагог: «Давайте рассмотрим все кляксы и скажем, на что они похожи. Постарайтесь увидеть в каждой из клякс, как можно больше изображений предметов»

Дети отвечают.

#### **1 вариант:**

Педагог раздает детям листы бумаги, на которых изображены кляксы различной формы

Задание: детям дорисовать кляксы до какого-либо изображения.

#### **2 вариант:**

Педагог раздает детям листы бумаги, на которых изображены по 2 кляксы разного размера и цвета

Задание: дорисовывая создать мини сюжет

#### Дидактическая игра «Удивительная ладонь»

**Цель:** развитие воображения, творческого мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

**Оборудование:** образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони);

лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей,

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

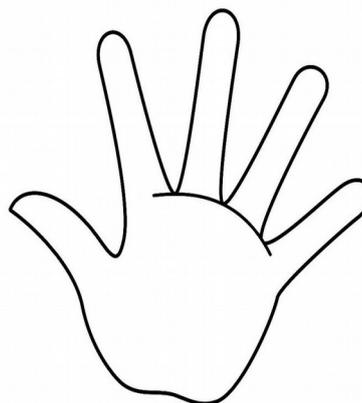
восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).

### Ход игры

Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами.

После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок».

Примечание. При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.



### Дидактическая игра «Превращения»

**Цель:** развивать изобретательность ребенка, то есть воображение в сочетании с творческим мышлением. Расширять область представлений ребенка об окружающем мире.

**Материал:** несколько простых предметов (стул, платок, стакан, карандаш и т.д.).

### Ход игры:

детям дают любой простой предмет. И первому ребенку предлагают с

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

помощью мимики, пантомимики, имитации движений «превратить» его (в воображении) в любой другой предмет. Например, стакан в вазу с цветами.

После того, как станет понятно, во что превратится используемый предмет, его берет другой ребенок и «превращает» во что-то другое. Игра продолжается, пока все не «превратят» предмет.

### **Дидактическая игра «На что похоже»**

**Цель:** Развитие воображения и творческого мышления.

**Оборудование:** карточки с различными фигурами, карандаши.

**Ход игры:** посмотри внимательно, на что похожа каждая фигурка? Назови несколько вариантов, а потом можешь её дорисовать так, как ты себе это представляешь.

### **Дидактическая игра «Подарки для друзей»**

**Цель:** Развитие воображения и творческого мышления

**Оборудование:** карточки с элементами фигур

**Ход игры:** подумай, как можно эти фигуры превратить в подарки для твоих друзей. Попробуй дорисовать.

### **Дидактическая игра «Картинка»**

**Цель:** развитие творческого мышления и воображения

**Оборудование:** карточки с кружками, карандаши

**Ход игры:** дорисуй эти кружки так, чтобы из них получилась картинка. Можешь несколько кружков объединить в одну картину.

### **Дидактическая игра «Сложи картинку из фигур»**

**Цель:** развитие творческого мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

**Оборудование:** наборы геометрических фигур разного размера (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники), вырезанных из цветного картона (по количеству детей).

**Ход игры:**

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

1 вариант

Педагог раздает детям наборы геометрических фигур и говорит:

«Необходимо сложить какую-либо фигуру, предмет из предложенных вам геометрических фигур.

2 вариант

Педагог выдает детям дополнительно геометрические фигуры. Каждому ученика раздают фигуры одной формы.

Пример: 10 цилиндров, или десять квадратов. Ребенку необходимо сложить из полученных геометрических фигур новые красивые (или необычные) и дать ему название.

### Дидактическая игра «Спрятанные рисунки»

**Цель:** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

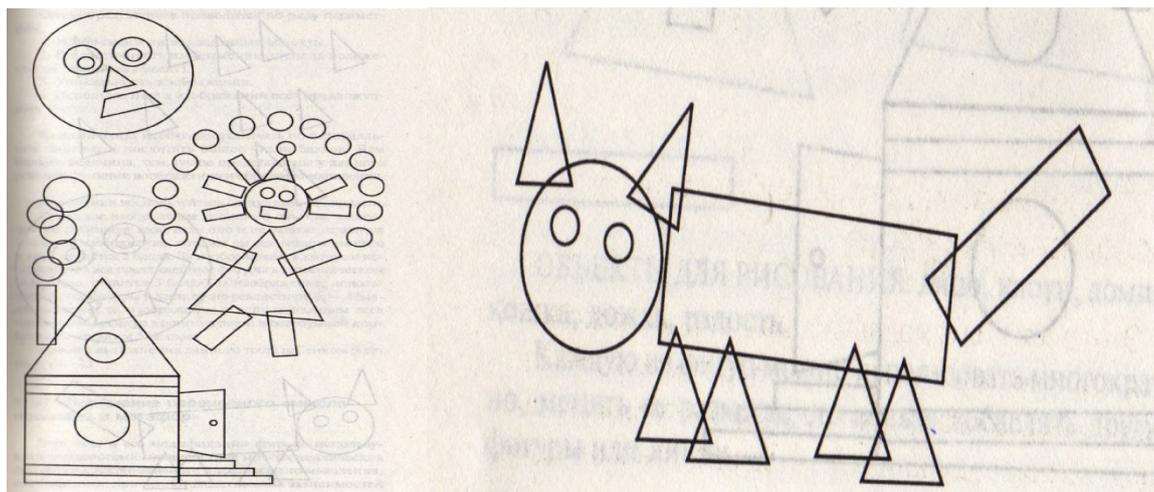
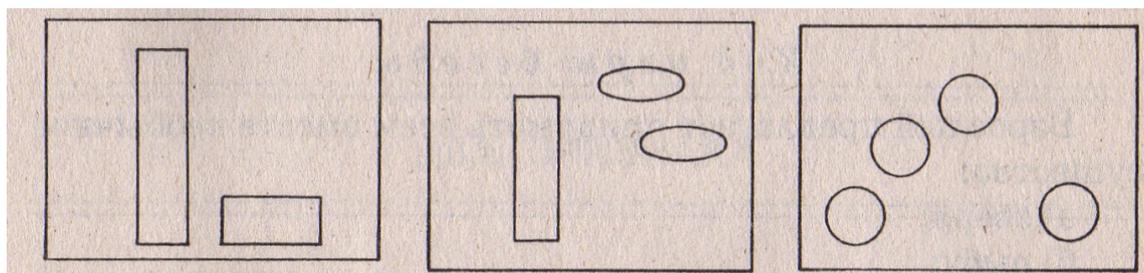
**Оборудование:** демонстрационные карточки с изображением геометрических фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера;

2 – 3 листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

**Ход игры:**

Педагог показывает детям одну из карточек и говорит: «Ребята, внимательно посмотрите на картинку. Рисунки, которые были изображены на ней, решили поиграть в прятки. Они спрятались за геометрическими фигурами подходящего размера и формы. Догадайтесь, кто или что может скрываться за фигурами, и нарисуйте их на своем листе бумаги».

Вариант стимульного материала:



### Дидактическая игра «Фантазеры»

**Цель:** развитие образного и творческого мышления

**Оборудование:** листы бумаги, цветные неправильной формы фигуры из цветной бумаги, фигуры геометрической формы из цветной бумаги, клей.

**Ход игры:**

1 вариант:

Детям на стол раскладываются листы бумаги и нарезанные кусочки цветной бумаги неправильной формы (обрезки), из всего этого нужно сделать аппликацию на заданную тему.

На пример: ваза с цветами.

2 вариант:

Педагог раздает детям геометрические фигуры, вырезанные из цветной бумаги одинаковой формы и чистый лист. Детям необходимо составить какую-либо предмет, картину, может что-то новое и дать этому название.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

### Дидактическая игра «Что лишнее»

**Цель:** развитие творческого и ассоциативного мышления.

**Оборудование:** карточки с изображением различных предметов.

**Ход игры:**

Детям предлагаются карточки с изображением различных предметов:

Например



Необходимо выделить группу предметов, которые по какому-либо признаку отличаются от других. Решений может быть несколько.

### Дидактическая игра «К счастью... К сожалению...»

**Цель:** развитие воображения и творческого мышления.

**Оборудование:** маленький мячик.

**Ход игры:** игрокам предстоит сочинять рассказ. Каждый участник придумывает свое предложение, которое обязательно должно начинаться словами «К счастью» или «К сожалению» (попеременно).

Тот, кто готов быть первым, получает мяч. Закончив предложение, он передает мяч другому участнику, и история продолжается.

Длина истории не установлена заранее. Любой игрок может принять решение закончить ее, если сочтет это нужным.

Игру можно проводить по-разному. Педагог может сам начать игру или дать мяч тому игроку, который, по вашему мнению, готов проявить инициативу. Если Вы хотите придать членам группы больше уверенности, то можете поинтересоваться, есть ли у них на примете какие-то темы, вокруг которых можно было бы разворачивать историю.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

Возможные варианты:

Группа затерялась на необитаемом острове.

Одиссей попадает на Красную площадь.

Вася и Маша открывают магазин игрушек.

Мальчик влюбился в девочку.

Двое родителей спорят из-за подарков сыну (дочери) на день рождения.

### **Дидактическая игра «Творческое озарение»**

**Цель:** развитие творческого мышления и умения сосредоточиться.

**Оборудование:** карточки с набором слов, в зависимости от темы занятия.

**Ход игры:** на протяжении двух минут, используя 14 слов (тренер сам подбирает заранее слова, набор слов может меняться в связи с целями и задачами тренинга), придумайте связный рассказ. Можно ставить слова из списка в любом порядке, а также добавлять любые другие слова.

### **Дидактическая игра «Завяжи шнурок»**

**Цель:** развитие креативности и творческого мышления.

**Оборудование:** карточки с изображением любых предметов (шнурок, скрепка, зубная щетка и т.д.)

**Ход игры:** за две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их.

### **Дидактическая игра «Мои мысли»**

**Цель:** развитие творческого мышления, воображения.

**Оборудование:** тетрадь, ручка

**Ход игры:**

- опишите свою любимую игрушку, используя примерно 100 слов;
- придумайте рассказ о пустой бутылке;

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

- напишите монолог от лица бабочки, которая недавно была гусеницей;
- сочините рассказ, используя слова: «ветер», «книга», «небоскреб».
- назовите 7 обстоятельств, из-за которых будет стыдно фотографу;
- подготовьте инструкцию, как научить ребенка убирать за собой посуду.

### **Дидактическая игра «Дорисуй»**

**Цель:** развитие художественных навыков, творческого мышления и воображения.

**Оборудование:** лист бумаги, карандаши.

**Ход игры:** в эту игру лучше всего играть в компании друзей. Первый человек рисует какую-нибудь фигуру. Второй дорисовывает ещё несколько линий. Третий подрисовывает свои детали. Так по порядку, пока не получится целостная картина. Это упражнение - хороший способ развить креативное мышление.

### **Дидактическая игра «Удивительный рассказ»**

**Цель:** развитие письменной речи, творческого мышления и умения свободно оперировать словесным мышлением, осознание барьеров креативности.

**Оборудование:** листы бумаги, ручки.

**Ход игры:** каждый из участников пишет в верхней части листа бумаги четыре буквы: Н Г О К. По сигналу педагога, необходимо составить как можно больше предложений, в которых первое слово должно начинаться на букву Н, второе – на букву Г, третье – на О, четвертое – на К. Например, «Николай Говорит Очень Красиво». Время выполнения 3 минуты.

Через три минуты педагог предлагает каждому участнику по очереди

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

сказать, сколько у него написано предложений, а затем просит каждого прочитать одно из написанных им предложений, любое, по выбору самого участника. Это может быть то предложение, которое сам участник считает наиболее удачным. При ознакомлении с результатами работы участники обнаруживают для себя не использованные ими стилевые, содержательные и другие возможности для составления предложений, что усиливает их мотивацию и позитивно сказывается на результатах последующей работы. Когда отведенное время закончится, каждый ученик снова сообщает, сколько ему удалось написать предложений и зачитывает одно из них по своему выбору.

Затем задание усложняется: каждый пишет рассказ о группе. Количество слов в предложениях, из которых будет состоять этот рассказ, может быть любым, но слова должны начинаться на буквы НГОКНГОКНГОК и т.д. При этом знаки препинания могут ставиться в любом месте. На выполнение этого задания дается 5 минут. (Можно не задавать тематику написания рассказа).

Когда работа завершена, каждый участник зачитывает свой рассказ. Содержание рассказов не обсуждается, не комментируется и не оценивается.

Рефлексия:

- Опишите свое состояние при выполнении этого упражнения?
- Столкнулись ли вы с какими-либо трудностями? Почему?

### **Дидактическая игра «Куб»**

**Цель:** развитие креативного мышления и творческого мышления.

**Оборудование:** лист с изображением куба

**Ход игры:** у ведущего в руках лист с изображением куба. Он просит посмотреть на рисунок и сказать, что на нем изображено. Участники высказывают свои версии. Педагог подводит итог, повторяя то, что было сказано. Обычно, это – рисунок, куб, геометрическая фигура, несколько

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

квадратов, коробка, комната и т. д. Ведущий говорит: «У нас возникли разные мнения по поводу того, что изображено на этом листе. В то же время, очевидно, что на нем нет ничего, кроме двенадцати отрезков прямых. Как это объяснить?»

В процессе обсуждения ученики высказывают идеи относительно влияния предыдущего опыта на восприятие, когда «узнается» ранее выстроенная в сознании конструкция.

В зависимости от уровня группы идея может облекаться в разные формулировки: «мы узнаем вещи, которым сами дали имя (название), при этом другие могут даже не подозревать, что этот объект означает для нас», «нам сказали, что такая форма называется кубом, поэтому мы и видим его» и т. д.

### **Дидактическая игра «Человек из будущего»**

**Цель:** развитие воображения, нестандартного и творческого мышления.

**Оборудование:** наборы предметов (тарелка, ленточки, скотч, цветные карандаши, пластмассовые пробки, значки)

**Ход игры:** в течение 5 минут участники должныделиться на две команды, выбрать 1 члена команды и представить его в образе Человека из Будущего. Для превращения можно использовать набор предметов, который находится у каждой команды (тарелка, ленточки, скотч, цветные карандаши, пластмассовые пробки, значки). Затем каждая команда представит своего героя, используя в своей защите нестандартные ответы на следующие вопросы:

- Где живет главный герой?
- Что он любит кушать?
- Какая у него профессия

### **Дидактические игры с предметами**

## **ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

**Цель:** упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами, развитие творческого мышления.

**Оборудование:** коврик или планшет, палочки Кюизинера, монеты,

1. Головоломки Кюизинера (палочки разного цвета и размера)

Переложите две палочки, чтобы дом был повернут в другую сторону.

Переложите две палочки, чтобы корова смотрела в другую сторону.

Переложите три палочки, чтобы получилось 3 квадрата

Уберите две палочки, чтобы равенство было верным

Переместите одну палочку, чтобы равенство стало верным

2. Головоломки с монетами

В таких задачах запрещено пользоваться измерительными приборами

- линейкой, циркулем и т.д. Все измерения - только при помощи монет.

Для усложнения таких заданий можно называть определенное количество ходов.

На столе лежат 4 монеты. Их необходимо переложить из первого положения во второе, при этом место в середине должно точно соответствовать одной монете. Перемещая монеты, нельзя их отрывать от стола, а придвигать одну монету можно только к двум или трём другим.

Из семи монет сложен цветок. Необходимо за минимальное количество перемещений из центра цветка достать монету, не изменив при этом его форму и не отрывая монет от стола.

Переместите 3 монеты таким образом, чтобы перевернуть треугольник вершиной вниз.

### **Числовые дидактические игры**

**Цель:** учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами, развитие логического и творческого мышления.

**Оборудование:** числовая пирамида, образец на бумаге sudoku 9x9, лист

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

с полем в клетку, карандаши,

### **Ход игры:**

1. Простая математическая головоломка. Представляет собой пирамиду с ячейками из квадратов, в некоторых из которых находятся числа. Задача - заполнить все ячейки, руководствуясь изложенными ниже правилами.

Правила:

Число в ячейке должно быть равно сумме или разности чисел, находящихся в двух расположенных ниже соседних ячейках.

Горизонтальный ряд ячеек пирамиды не может содержать одинаковых чисел. Значения чисел в ячейках - от 1 до числа, равного размеру пирамиды.

Головоломка имеет единственное решение.

2. Судoku – представляет собой логическую игру - математический кроссворд. Классическое судoku - поле размером 9 на 9 клеток. Большое поле разделено на девять маленьких полей размером 3 на 3 клетки. В каждой из клеток находится одна из цифр от 1 до 9. Часть из этих цифр открыта для игрока в начале игры. Остальная часть цифр должна быть определена игроком. Чем меньше открыто цифр вначале, тем труднее определить оставшиеся, тем более сложным является судoku.

Цифры по клеткам надо расставить таким образом, чтобы в горизонтальном ряду, вертикальном ряду и маленьком поле 3 на 3 эта цифра встречалась только один раз.

Для детей младшего возраста, особенно на начальном этапе, предлагаются меньшие поля 4 на 4.

Для детей младшего возраста можно использовать картинки вместо цифр.

### **3. Японские кроссворды**

Японские кроссворд представляет из себя клетчатое поле, слева и

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

сверху которого написаны цифры. Цифры показывают, сколько клеток должно быть закрашено в столбце или строке. Если указана одна цифра, например, 4, значит, должно быть подряд, без пробелов, закрашено 4 клетки, все остальные клетки в этой колонке должны остаться пустыми. Если в одной строке или столбце указано несколько цифр, например, 3 4, то должна быть закрашена группа из 3 клеток, а затем, через пробел в одну или более клеток, еще 4.

Гриб

Самолет

Шарик

Зонтик

4. Найдите как можно больше квадратов.

5. Сколько треугольников изображено на рисунке?

6. В какую сторону едет автобус?

7. Лабиринт

8. Найди отличия

9. Графические диктанты Бабочка

1. Две клетки влево. 2. Одна клетка наискосок вниз влево.

3. Одна клетка вниз. 4. Одна клетка наискосок вниз вправо.

5. Две клетки вправо. 6. Одна клетка вниз. 7. Две клетки влево.

8. Одна клетка наискосок вниз влево. 9. Одна клетка вниз.

10. Одна клетка наискосок вниз вправо. 11. Две клетки вправо.

12. Одна клетка наискосок вверх вправо. 13. Одна клетка вправо.

14. Одна клетка наискосок вниз вправо. 15. Две клетки вправо.

16. Одна клетка наискосок вверх вправо. 17. Одна клетка вверх.

18. Одна клетка наискосок вверх влево. 19. Две клетки влево.

20. Одна клетка вверх. 21. Две клетки вправо.

22. Одна клетка наискосок вверх вправо. 23. Одна клетка вверх.

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

24. Одна клетка наискосок вверх влево. 25. Две клетки влево.  
 26. Одна клетка наискосок вниз влево. 27. Одна клетка влево.  
 28. Одна клетка наискосок вверх влево. Лягушка
1. Одна клетка вниз. 2. Одна клетка влево. 3. Три клетки вниз.
  4. Одна клетка вправо. 5. Одна клетка вниз. 6. Три клетки влево.
  7. Одна клетка вниз. 8. Три клетки вправо. 9. Три клетки вниз.
  10. Одна клетка влево. 11. Одна клетка вниз. 12. Одна клетка влево.
  13. Одна клетка вниз. 14. Шесть клеток вправо. 15. Одна клетка вверх.
  16. Одна клетка влево. 17. Одна клетка вверх. 18. Одна клетка влево.
  19. Три клетки вверх. 20. Три клетки вправо. 21. Одна клетка вверх.
  22. Три клетки влево. 23. Одна клетка вверх. 24. Одна клетка вправо.
  25. Три клетки вверх. 26. Одна клетка влево. 27. Одна клетка вверх.
  28. Две клетки влево.

10. Продолжи ряд 2, 3, 4, 5, 6, 7 ...

6, 9, 12, 15, 18, 21 ...

1, 2, 4, 8, 16, 32 ...

4, 5, 8, 9, 12, 13 ...

19, 16, 14, 11, 9, 6 ...

29, 28, 26, 23, 19, 14 ...

16, 8, 4, 2, 1, 0,5 ...

1, 4, 9, 16, 25, 36 ...

21, 18, 16, 15, 12, 10 ...

3, 6, 8, 16, 18, 36 ...

Словесные игры:

4. Математические фокусы Задуманное число.

1. Задумайте число от 1 до 20

2. Прибавьте к нему 5.

3. Результат умножьте на 3.

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

4. От того, что получилось, отнимите 15 и запомните ответ.
5. Если назовете ответ, то можно узнать загаданное число Магическая Тайна дня рождения.

Запишите день своего рождения, умножьте это число на 2, к полученному числу припишите 0, к результату прибавьте 73. Полученное число умножьте на 5 и, наконец, прибавьте номер месяца, в котором вы родились. Из результата нужно вычесть количество дней в году (365). В полученном результате первые две цифры выражают день, а две другие - месяц дня рождения.

#### 5. Быки и коровы

Быки и коровы - логическая игра двоих человек, при которой достаточно иметь листочек и ручку.

Каждый игрок загадывает и записывает 4-значное число с неповторяющимися цифрами от 1 до 8, которое не показывает своему сопернику. Игроки делают по очереди попытки, чтобы отгадать число. Противник сообщает в ответ, сколько цифр угадано без совпадений с позицией (коровы) и сколько чисел угадано вплоть до позиции (быки).

Например, задуманное число 5681 Попытка: 6583

Результат: 2 коровы и 1 бык, так как две цифры угаданы, но стоят не на своих позициях, а одна цифра угадана на своей позиции.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет угадано число, если угадывает число тот игрок, который начинал игру, то у второго игрока есть еще одна попытка отгадать число.

#### 6. Сим (Треугольники)

На поле рисуются в хаотичном порядке точки. У каждого игрока свой цвет карандаша. Игроки по очереди должны соединять точки. Проигрывает тот игрок, после хода которого образуется треугольник со сторонами проведенными этим игроком.

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

## 7. Крестики - нолики

В начальном варианте игры предлагается поле 3 на 3. Кто-то рисует нолики, кто-то крестики. Выигрывает тот, кто первый поставит в ряд 3 крестика (нолика). Для более интересной игры поле можно увеличить.

Например, на бесконечном поле (вполне подойдет лист бумаги) играющие по очереди ставят свой знак (крестик или нолик). Игра заканчивается, когда один из играющих выигрывает или если поле заканчивается.

Выигрывает тот, кому удастся выстроить пять своих знаков по одной линии, прямой или диагональной.

### Устные дидактические игры

**Цель:** путешествия усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими, развитие воображения и творческого мышления.

1. Назови слово
  - 1) Назовите слово, в котором семь одинаковых букв
  - 2) Скажите слово, которое содержит в себе 40 гласных букв
  - 3) Термометр показывает плюс 15 градусов. Сколько градусов покажут два таких термометра?
  - 4) Грузовик ехал в деревню. По дороге он встретил 4 легковые машины. Сколько машин ехало в деревню?
  - 5) Знаменитый фокусник говорит, что может поставить бутылку в центре комнаты и вползти в неё. Как это?
  - 6) У фокусника 2 мешочка: в одном находятся карты, а в другом - шарики. Каждый из мешков подписан: один с картами -- верно, другой с шариками - заведомо ложно. На 1 написано: «В этом мешке нет шариков»; на 2 - «Шарики и карты здесь». В каком мешочке карты?

### ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2

- 7) Сколько яиц можно съесть натощак?
- 8) Сколько горошин входят в стакан?
- 9) У какого слона нет хобота?
- 10) На какой вопрос нельзя ответить «да»?

## 2. Интересные задачки

1) Фамилии Веры и Оли - Гордеева и Светлова. Какую фамилию имеет каждая девочка, если известно, что Вера и Гордеева одноклассницы?

3) Близнецов зовут Иван Петрович и Василий Петрович. Их отцу столько же лет, сколько обоим близнецам вместе. А его отцу Николаю Денисовичу столько же лет, сколько обоим близнецам и их отцу. Как зовут отца близнецов и сколько им лет, если Николаю Денисовичу 80 лет?

4) Ребята измеряли шагами длину игровой площадки. У Лизы получилось 25 шагов, у Полины - 27, у Максима - 22, а у Юры - 24. У кого из ребят самый короткий шаг?

5) Каждая из трёх подруг - Катя, Алиса и Аня - получили от Деда Мороза игрушки: медвежонка, зайчонка, слоника. Известно, что Катя не получала зайчика. Аня не получала ни слоника, ни медведя. Кто какую игрушку получил?

6) Дважды в жизни нам это дается бесплатно, а если мы захотим это в третий раз, то придется заплатить. Что это?

7) Росли четыре берёзы, на каждой берёзе -- по четыре больших ветки, на каждой большой ветке -- по четыре маленьких ветки, на каждой маленькой ветке -- по четыре яблока. Сколько всего яблок?

## 3. Не произнеси!

Нужно посчитать до 30 (50, 70, 100 и т.д.). Все игроки по очереди называют число, но если в записи числа есть цифра 3(5, 7 и т.д.), то игрок должен промолчать, а вместо этого подпрыгнуть

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

## **Подвижные дидактические игры**

**Цель:** развитие невербальных средств общения, памяти, физическое развитие и решение познавательных задач, развитие творческого мышления.

**Оборудование:** мяч, листы с заданием, ручка, листы бумаги в соответствии с командами, карточки с геометрическими фигурами, плоскостные круглые фигуры разного размера,

### **1. Логичный мяч**

Все помнят игры «Съедобное - несъедобное» или «Семейка»? В данной игре этот же принцип. Ведущий кидает мяч игроку и говорит какое-то суждение, если суждение истинное игрок должен поймать мяч, а если ложное, то мяч отбросить.

Пример суждений: Все рыбы летают. Сегодня вторник. Кошки мычат.

Собаки лают.

Все квадраты - это прямоугольники. Все прямоугольники - это квадраты.

### **2. Эстафета**

Каждый участник команды подбегает к столу, берет один листок с заданием, решает его и возвращается к команде. Так делает каждый участник команды. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит все задания без ошибок.

Задания могут быть различного типа, такие как решение примера, ответ на логический вопрос, найти одинаковые предметы, посчитать количество определенных объектов и т.д.

### **3. Квест**

Квест - это игра для команд из нескольких человек, в специально оборудованном помещении или на улице. Участникам предлагается выполнить определенное задание, ограниченное по времени. Для выполнения

## **ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

задания участники чаще всего должны перемещаться по определенной

территории.

Участники переходят от одной станции к другой, на каждой станции они выполняют определенные задания.

После прохождения всех станций участники возвращаются на начальную точку для подсчета результатов.

#### Станция 1. День - ночь

Ученики садятся за парты и по команде «Ночь» закрывают глаза. Ведущий медленно проговаривает цепочку математических действий, ученики считают в уме. По команде «День» открывают глаза и записывают на заранее подготовленных листочках результат вычисления. За каждый правильный результат команде начисляются баллы.

#### Станция 2. Памятные фигуры

В течение минуты игрокам показывается картинка из геометрических фигур. По истечении времени картинка убирается, участникам выдаются геометрические фигуры и в течение 3 минут они должны сложить такую же картинку, которую они видели, (за выполненное задание команде начисляется 10 баллов).

#### Станция 3. Шифр (за выполненное задание 10 баллов)

Чтобы рубить дрова, нужен 14, 2, 3, 2, 7, чтобы полить огород - 10, 4, 5, 1, 6.

Рыбаки сделали во льду 3, 7, 2, 7, 8, 9, 11 и стали ловить рыбу.

Самый колючий зверь в лесу - это 12, 13. А теперь прочитайте пословицу:

1, 2, 3, 4, 5, 1, 6 7, 8, 9, 10, 11 9, 4, 7, 4, 13, 12, 14.

#### Станция 4. Веселая гусеница. (За выполненное задание 5 баллов)

Учащимся надо собрать звенья гусеницы в порядке возрастания.

Станция 5. Спичечный коробок (за выполнение задания начисляется 10 баллов)

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ 2**

Переставьте 1 спичку, чтобы равенство стало верным.

Парные игры:

В данной классификации существуют индивидуальные, групповые и парные игры. Примеры индивидуальных и групповых игр были приведены ранее в разделах 2.2.1 -2.2.4. В данном разделе представлены парные игры.

- способностью применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам (ПК-1);
- готовностью к разработке и реализации методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность (ПК-4);
- готовностью использовать индивидуальные креативные способности для самостоятельного решения исследовательских задач (ПК-6);
- способностью проектировать формы и методы контроля качества образования, различные виды контрольно-измерительных материалов, в том числе с использованием информационных технологий и с учетом отечественного и зарубежного опыта (ПК-9);
- готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность (ПК-11);
- готовностью к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области (ПК-12).

#### ОБЩЕЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выпускная квалификационная работа студента Ермаковой Ии Романовны соответствует требованиям, предъявляемым к квалификационной работе выпускника УрГПУ, и рекомендуется к защите.

Ф.И.О. руководителя ВКР Бородина Елена Николаевна

Должность доцент кафедры

Кафедра теории и методики воспитания культуры творчества

Уч. звание -

Уч. степень канд. пед. наук

Подпись \_\_\_\_\_

Дата 19.11.2019

**ОТЗЫВ**  
**руководителя выпускной квалификационной работы**

*Тема ВКР* Дидактическая игра как средство развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста

Студента группы ПТК 1701z\_Ермаковой Ии Романовны  
Обучающегося по ОПОП \_ заочной формы обучения

Студент при подготовке выпускной квалификационной работы проявил (готовность корректно формулировать и ставить задачи своей деятельности при выполнении выпускной квалификационной работы, анализировать, диагностировать причины появления проблем, их актуальность, устанавливать приоритеты и методы решения поставленных задач.

В процессе написания ВКР студент проявил в полной мере способность осуществлять поиск, проводить критический анализ информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

*Умение управлять научным проектом на всех этапах цикла.*

Студент проявил умение рационально планировать время выполнения работы. При написании ВКР студент показал готовность к разработке концепции проекта в рамках обозначенной проблемы: формулировки цели, задач, обоснование актуальности, значимости, ожидаемых результатов, сфер их применения. Показал достаточный уровень работоспособности, прилежания.

Содержание ВКР систематизировано, выстроено логично, выводы отражают основные положения параграфов, глав ВКР.

Автор продемонстрировал способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; а также оценивать решение поставленных задач в соответствии с запланированными результатами контроля,

Заключение работы соотнесено с задачами исследования, отражает основные выводы.

Анализ выпускной квалификационной работы позволяет утверждать, что автор владеет следующими компетенциями:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способностью к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности (ОК-3);
- готовностью использовать знание современных проблем науки и образования при решении профессиональных задач (ОПК-2);



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

## СПРАВКА

О результатах проверки текстового документа

на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе

Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы ВКР\_2019\_Ермакова\_ИР

Факультет, кафедра, номер группы ИПиПД, кафедра ТиМВКТ группа ПТК-1701z

Название работы Дидактическая игра как средство развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста

Процент оригинальности **60,64**

Дата 20.11.2019

Ответственный в  
подразделении

(подпись)

Идрисова О.И.  
(ФИО)

Проверка выполнена с использованием: Модуль поиска ЭБС "БиблиоРоссика"; Модуль поиска ЭБС "BOOK.ru"; Коллекция РГБ; Цитирование; Модуль поиска ЭБС "Университетская библиотека онлайн"; Модуль поиска ЭБС "Айбукс"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска ЭБС "Лань"; Модуль поиска "УГПУ"; Кольцо вузов