

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт физики, технологии и экономики
Кафедра технологии и экономики

**ИЗУЧЕНИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК
СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
ШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав.кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:
Стрижова Анна Александровна,
обучающийся Б-42 группы

подпись

Руководитель ОПОП:

дата

подпись

Научный руководитель:
Попова Нина Евгеньевна,
к.п.н., доцент

подпись

Екатеринбург 2016

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ.....	6
1.1. История происхождения и развития игры	6
1.2. Характеристика и классификация основных видов игр.....	17
1.3. Дидактические требования к игровой деятельности.....	26
ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ: ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ФГОС СОО И ЗАКОНОМ «ОБ ОБРАЗОВАНИИ В РФ».....	37
2.1. Основные требования к условиям освоения основной образовательной программы среднего (полного) общего образования.....	37
2.2. Предложения автора о внесении дополнений и изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».....	43
ГЛАВА 3. ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ.....	47
3.1. Творческие способности школьников: понятие, компоненты, уровни....	47
3.2. Методики диагностирования творческих способностей школьников.....	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	72
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	75
ПРИОЖЕНИЕ 1.....	82
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	83
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	87
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	88
ПРИЛОЖЕНИЕ 5.....	89
ПРИЛОЖЕНИЕ 6.....	90

ВВЕДЕНИЕ

Школьный возраст – это определённый жизненный период человека, направленный на усвоение знаний (обучение) и получение школьного образования в объеме, установленном законодательством.

Именно в это время особое место занимает развитие интереса, целеустремленности, активности и формирование творческих способностей у учащихся. Игры заставляют ребенка думать, предоставляют ему возможность проверить и улучшить свои способности, включают его в активную деятельность с другими учащимися. Во время таких игр ученик развивает в себе настойчивость, стремление к успеху, победе, самовыражению и другие качества. Игры способствуют активизации мышления, включая в себя действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Воспитанию и развитию детей школьного возраста через деловую игру посвящены труды многих отечественных и зарубежных ученых-педагогов. К примеру, в работах К. Гросса [25] говорится о систематическом использовании игры в учебном процессе, Ф.Фребель [22] разработал теорию игры в учебном процессе, теории игры также посвящены труды К.Д.Ушинского, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского и т.д.

Большой вклад в развитие теории деловой игры внесли ученые-педагоги конца XIX – начала XX вв.: А.Н.Соболева, П.В.Иванова, О.И.Капица, В.Н.Харузина, Е.А.Покровский, Г.С.Виноградова В.Ф.Кудрявцева.

В 30-е годы XX столетия была предпринята попытка создания антологий, приоритетной задачей которых стало ознакомить читателей с разнообразием дидактических игр.

Необходимость использования деловых игр как средства обучения школьников определяется рядом **причин:**

1) игровая деятельность является ведущей деятельностью в процессе обучения, поскольку опора на дидактические игры – это важный и наиболее эффективный способ включения школьников в учебную работу;

2) освоение учебного материала, включение в процесс обучения учащихся идет медленно (многие школьники вообще не понимают, что такое «учиться»);

3) существуют возрастные психофизические особенности школьников, которые напрямую связаны с недостаточной усидчивостью и невнимательностью, произвольным развитием памяти, преобладанием, преимущественно, наглядно-образного типа мышления. И именно эти и другие психические особенности учеников успешно формируются в процессе проведения дидактической игры;

4) недостаточно сформирована познавательная мотивация школьников.

Недостаточная теоретическая проработка использования игр в учебной деятельности и учет причин необходимости использования их в учебной деятельности потребовала практической проработки и экспериментального обоснования влияния игр на развитие способностей учащихся, поэтому тема выпускной квалификационной работы **«Изучение игровой деятельности как средства развития творческих способностей школьников»** является весьма актуальной.

Объект исследования — процесс развития творческих способностей школьников.

Предмет исследования — развитие творческих способностей школьников через деловую игру.

Цель исследования — выявить, обосновать и экспериментально проверить влияние деловых игр на развитие творческих способностей школьников.

Задачи исследования:

1) исследовать теорию вопроса происхождения и развития игры;

- 2) рассмотреть классификацию игр и дать им основную характеристику;
- 3) раскрыть дидактические требования к игровой деятельности;
- 4) проанализировать основные требования к игровым методам обучения в ФГОС СОО и в Федеральном законе «Об образовании в РФ» и внести предложения по их соответствию;
- 5) обосновать методы оценки творческих способностей школьников и экспериментально проверить состоятельность выдвинутых критериев оценки творческих способностей.

Методы исследования: анализ и обобщение теоретического материала, основанного на изучении литературных источников по исследуемой проблеме; дедукция как средство классификации игр; метод группировки; описание, сравнение, систематизация и обобщение, анкетирование, включенное и не включенное наблюдение.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

1.1. История происхождения и развития игры

«*Игра* – великое изобретение человека; она имеет для его биологического, социального и духовного развития не меньшее, а, может быть, даже и большее значение, чем огонь и колесо.... В ней, как в зеркале, отображалась история человечества со всеми его трагедиями и комедиями, сильными и слабыми сторонами» [2].

Для чего нужна игра на уроке? Деловая игра возбуждает интерес к изучаемому предмету, стимулирует деятельность учащихся (мотивация), развивает различные познавательные процессы, например: воображение, память, активность, наблюдательность, сообразительность, скорость мышления, трудолюбие, беглость мысли и т.д. Также стоит отметить, что в структуре любой дидактической игры имеются правила, разъясняющие суть игры, и требования, позволяющие преодолевать различного рода трудности с развитием волевого поведения, помогающие ребенку расслабиться и раскрепоститься.

В разные эпохи развития человечества игра носила сугубо прикладной, утилитарный характер, поскольку отражала исключительно запросы общества. Рассмотрим значение игры в различные периоды становления человечества.

Игра — одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, то есть неутилитарной, совершаемой ради нее самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость [42]. Так, еще в первобытном обществе с помощью игры изображали войну, охоту, земледельческие и рыболовные работы, а также переживания дикарей, связанных со смертью раненных товарищей. Также игры связывали с различными видами искусства. Древние

люди, играя как дети, плясали, пели песни и исполняли элементы драматического и изобразительного искусства. Порой таких играм приписывали магические действия [17]. Таким образом, человеческая игра возникает как деятельность, обособившаяся от трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение людских действий. Именно так и появляется игра, представляя собой основу будущей изобразительной деятельности.

Игры детей отличались своей спецификой. Это связано с тем, что детство существует определенное время, о котором можно говорить лишь в том случае, когда исключается возможность непосредственного включения детей в трудовую деятельность взрослых. Все больше требований предъявляется человеческому детству, представляющему собой самый главный этап подготовки ребенка к будущей взрослой жизни. Поэтому, чем выше уровень развития общества, тем труднее период подготовки детей к взрослой жизни [47].

Таким образом, в результате исторического развития общества и изменений социальной роли ребенка в системе общественных отношений, возникает игра, которая социальна по своему происхождению, поскольку наряду с развитием произвольного поведения в ней ежеминутно происходит отказ ребенка от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли.

Стоит отметить, что игра не может возникать инстинктивно и бессознательно, она формируется в процессе воспитания. Являясь главным и самым важным условием развития ребенка, она сама формируется под контролем взрослых. Здесь понятие «игра» имеет другой смысл: игра — набор предметов или программ, предназначенных для вида осмысленной непродуктивной деятельности [4]. В процессе взаимодействия ребенка с окружающим миром, обязательно под контролем взрослых, не сразу, а на

определенном этапе развития этого взаимодействия, и возникает истинная детская игра.

«*Игра, игровая деятельность*, – один из видов деятельности, характерных для животных и человека», – отмечается в Педагогической энциклопедии [43].

С понятием «*игра*» («игрища») в русском языке впервые мы знакомимся в Лаврентьевской летописи XIV вв., которая была создана в героическую эпоху Куликовской битвы. В данной летописи говорится о различных лесных славянских племенах (радимичи, вятичи): «брати не бываху в них, но игрища между селы, схожахуся на игрища, на плясания и на все бесовская игрища, и ту умыкаху жены себе» [2], которые могли победоносно воевать и веселиться на игрищах.

Платон писал, что жрецы Древнего Египта также владели умением создавать и воспроизводить специально обучающие и воспитывающие игры, и в своем всемирно известном труде «Государство» этимологически сближал два слова: «воспитание» и «игра». Также он утверждал, что обучение воинскому искусству и ремеслам должно быть напрямую связано с игрой [56].

Знаменитый немецкий ученый К. Гросс в конце XIX века первый попробовал обобщить понятие «игра». Он считал, что в игре вырабатываются различные инстинкты к будущей борьбе за существование («теория предупреждения»), и что *игра* — это изначальная школа поведения [25].

Польский педагог Януш Корчак целиком и полностью поддерживал позицию немецкого ученого К.Гросса. Он считал, что «*игра* – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной. В играх заложена генетика прошлого, как и в народном досуге – песнях, танцах, фольклоре» [25].

Выдающиеся педагоги XVIII века Ж.Ж. Руссо и И.Г.Песталоцци утверждали, что развивать способности и умения детей необходимо в соответствии с законами природы, на основе деятельности, к которой стремятся все дети [32].

Главной идеей педагогической системы Ф.Фребеля является теория игры. По Ф.Фребелю, «*детская игра* – «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира. *Игра* – мостик от внутреннего мира к природе» [22].

Известный русский педагог и писатель XIX века К.Д.Ушинский проявлял глубокий интерес к изучению творческих способностей человека. Он проводил границу между понятиями «учение» и «игра», считая второе явление неотъемлемой частью при обучении школьников. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли» [18]. Но всё же, при развитии различных волевых способностей ученика также необходимо учитывать важность игры и интереса к ней.

Необходимо отметить, что игра и в наши дни имеет огромное значение в развитии и воспитании личности, так как она дает возможность каждому ребенку ощутить себя субъектом той или иной деятельности, проявить и развить свои способности.

Игра, по мнению О.С.Газмана, всегда выступает как бы в двух временных измерениях. В первом случае она направлена на настоящее, где предоставляет личности сиюминутную радость удовлетворения ее актуальных потребностей. Во втором – в будущее, поскольку в ней либо моделируются или прогнозируются различные жизненные ситуации, либо закрепляются знания, навыки и умения, которые необходимы человеку для выполнения различных функций (социальных, профессиональных, управленческих и др.) [21].

Выдающийся советский писатель и педагог В.А.Сухомлинский говорил: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка... Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. *Игра* – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. *Игра* – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [12]. Также, по мнению В.Л.Сухомлинского, «...духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [55].

Однако с годами всё меньше внимания стало уделяться игре как методу обучения школьников. Главной причиной этому является недостаточная разработка теории по дидактической игре. Так известный советский педагог А.С.Макаренко, отстаивая свою игровую позицию, писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [37].

Главенствующая роль игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, напрямую связанных с игровыми действиями, поскольку ситуации, воспроизводимые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны. «В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают» [29].

Такая специфическая особенность игры обладает огромной обучающей, воспитательной и развивающей ценностями, поскольку, управляя игрой, педагог может вызывать различные положительные эмоции детей, играющих в игры. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом

основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть» [15].

Необходимо обращать внимание на важность самого процесса дидактической игры, поскольку непонимание ребенком содержания игры приведет к механическому исполнению ролей без проявления эмоций и чувств. Это объясняется тем, что ребенка невозможно «насильно» включить в игру, против его воли.

Значимый вклад в развитие теории игры внесли педагоги-ученые начала XIX – первой трети XX вв.: Е.А.Покровский, П.В.Иванова, В.Ф.Кудрявцева, В.Н.Харузина, А.Н.Соболева, О.И.Капица, Г.С.Виноградова [61]. Особая ценность исследований данных авторов заключается в первозданности их материалов, извлеченных из глубин народной жизни, которые включали в себя описания всех игр, когда-либо попадавших в поле зрения наблюдателей.

В середине XX века, были выпущены десятки сборников, главной идеей которых было классифицировать все разнообразие игр. Массовое признание получила книга «Игры народов СССР» В.Н.Всеволодского-Гернгросса, В.С.Ковалевой и Е.И.Степановой, которая вышла в 1933 году.

К концу XX века возникли новые идеи, посвященные играм, авторами которых были Л.В.Былеева и В.М.Григорьев [14], С.К.Якуб [79], А.В.Кенеман [30]. Данные антологии носили фактический характер, благодаря которому организация учебной работы в дошкольных и школьных учреждениях проходила успешнее.

Благодаря игре и игрушкам, освоение различных элементов и видов человеческой деятельности для ребенка проходит более успешно. Именно поэтому Л.С.Выготский утверждал, что мало играющий ребенок развивается медленнее, так как в игре «ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя» [20].

Следовательно, *игра* – это метод познания окружающей действительности. Она возникает благодаря внутренним силам и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными основами человеческой культуры, поскольку игра привлекает ребенка своим необъятным многообразием ситуаций, помогающим ему проявить свою оригинальность, индивидуальность, сообразительность, находчивость и, самое главное, творчество. Так, отечественный писатель Василий Белов в своей книге «Лад» высказал следующую мысль: «Каждый ребенок хочет играть, то есть жить творчески» [5].

Изучая особенности развития детей, видно, что формирование психических качеств ребенка происходит успешнее в игре, нежели в других видах деятельности. Обусловленные использованием игр улучшения в психике ребенка оказались настолько существенны, что в психологии (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Запорожец и др.) возникло следующее утверждение по исследуемой проблеме: «*игра* — это ведущая деятельность в дошкольный период, а также не исчезающая деятельность в младший школьный период» [28].

Знаменитый русский психолог Л.С.Выготский, рассматривая роль игры для психического развития ребенка, утверждает, что в связи с переходом ребенка в школу игра не только не должна исчезать, а наоборот, она должна стать основным видом его деятельности. «В школьном возрасте, — отмечал он, — игра не умирает, а проникает в отношения действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...» [2].

В.И.Зверева утверждает, что *игра* – это система конкретных действий специально смоделированной ситуации [63].

На основании изученных научных источников и собственного научного познания по проблеме игры, дадим ему рабочее **авторское определение**.

Игра — это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом

на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности [58].

На основании данного научного определения понятия «игра» следует, что игра не только развивает различные виды активности, но и во взаимодействии с другими участниками игр формирует качества человека, которые обозначены видными исследователями проблемы, не противоречит их выводам, однако существенно их дополняет. Подтвердим значимость авторского определения частными мнениями ученых по этому вопросу:

- Л. С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Запорожец считают, что **игра** развивает психические процессы ребенка [2];
- Ф.Фребель считал, что **игра** формирует воображение и свободу действий и выбора [22];
- В.И.Зверева отмечала, что **игра** способствует развитию организованности ребенка [50];
- Януш Корчак утверждал, что **игра** помогает ребенку в общении с людьми, в установлении дружеских отношений [14].

Вся детская деятельность должна быть слитной и неразделимой, представлять собой единое целое. Это единство возникает благодаря созданию воображаемой, условной ситуации, основанной на проявлении детского творчества. В игре проявляется как познавательная, так и творческая деятельность ребенка, поскольку каждое новое знание или умение, побуждает его к действию с ним. Характер такого действия – исключительно игровой, как наиболее близкий и понятный для любого ребенка.

Развивая мысль об игре, Ш.А.Амонашвили пишет: «...самое интенсивное развитие многих функций происходит до 7-9 лет ребенка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней

формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям» [24].

Л.С.Выготский [9], изучая процесс обучения и воспитания детей с использованием игры, заметил появление замысла у дошкольников, что говорит о проявлении их творческих способностей. Если в раннем детстве ребенок идет от действия к мысли, то в дошкольном возрасте, наоборот, – от мысли к действию. Данная тенденция присуща всей деятельности ребенка, но в первую очередь, – игровой, поскольку возникновение замысла говорит о формировании творческого воображения.

Отличительная черта любой игры заключается в проявлении творчества, поскольку, играя, ребенок не просто копирует чьи-то действия, а, подражая окружающим, воспроизводит свои представления. Проявляя свои эмоции и чувства, ребенок показывает свое отношение к изображаемому объекту. Это роднит игру с искусством, но ребенок – не актер, поскольку он играет исключительно для себя, а не для зрителей, и не разучивает поставленную роль, а создает ее в процессе игры. Когда ребенок входит в тот или иной образ, у него живо работают мысли, углубляются эмоции, проявляется раскованность, улучшается моторика движений и формируются творческие способности.

Многие деятели искусства говорят о неоспоримой важности использования детской игры в процессе формирования творческих способностей. Так, русский актер и режиссер К.С.Станиславский предлагал актерам учиться играть у детей, так как их игру отличает «вера и правда» [6].

Советский режиссер и педагог Г.Л.Рошаль говорил: «Всякая детская игра – это всегда мир иллюзий. В этом мире иллюзий ребенок, однако, никогда не теряет своего реального «я». Скача на лошади – стуле, ребенок не думает, что стул под ним – это действительно конь, или стол, на который он карабкается как на гору, - гора. В своей игре он похож на актера (недаром

искусство актера называют игрой)... Итак, детская игра может быть названа игрой театральной, а иллюзия детской игры – театральной иллюзией» [34].

Творческие способности не формируются сами собой, они развиваются постепенно, благодаря систематической работе взрослых. Постепенно обогащая содержание игры, можно быстрее добиться развития творческих способностей. Кроме того, игры способствуют формированию целенаправленности действий ребенка: если в 4 года ребенок проявляет интерес только к действию игры, забывая про ее цель, то в 5-7 лет дети способны уже обдуманно выбирать игру, ставить цели и распределять роли между играющими. Поэтому замыслы игр, становясь более яркими и стойкими, проникают в детское воображение и овладевают им на долгое время.

Возникновение длительной игровой перспективы дает право говорить о новом, более высоком уровне развития игрового творчества, которое проявляется в обогащении содержания игры различными жизненными эмоциями, впечатлениями и чувствами.

Стоит отметить, что немаловажное значение принадлежит интеллектуальным играм, которые, в первую очередь, полезны детям, испытывающим различные трудности в обучении: в усвоении и осмыслении изученного материала, его анализе и обобщении, установлении связей между понятиями, грамотной постановке выдвигаемых умозаключений. Такие игры способствуют:

- активизации учебно-воспитательной работы на уроке с возможностью повышения активности и инициативы школьников;
- созданию условий для формирования свободы и раскованности, особенно стеснительным, тихим и неуверенным в себе ученикам;
- улучшению взаимоотношений между воспитателем и воспитанниками;
- укреплению дружеских отношений в коллективе.

Между тем, огромное значение имеют игры-драматизации, помогающие ребенку лучше понять идею рассматриваемого произведения, прочувствовать на себе его художественную ценность, а также способствующие развитию моторики движений и выразительности речи. Так, для детей возрастом 6-7 лет игры-драматизации представляют собой некое представление для зрителей, в котором, по мнению советского психолога Б.М.Теплова, можно увидеть «переход от игры к драматическому искусству, разумеется, еще в зачаточной форме» [33].

Именно поэтому игровое творчество необходимо развивать на данном этапе, систематизируя его с элементами обучения и воспитания, поскольку от них зависит качество приобретаемых знаний, умений и навыков. Существует возможность выявления индивидуальных особенностей играющих детей, причем педагог может заметить разный уровень проявляемого ребенком творчества в зависимости от содержания игры и им роли.

Таким образом, *игра* — это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности [58].

Игра развивает психические процессы ребенка, формирует воображение, а также свободу действий и выбора, способствует развитию организованности ребенка и помогает ему в установлении дружеских отношений с людьми.

Однако в разных сферах жизни человека применяются различные типы игр, которые лучше подходят к тому или иному виду деятельности. Отсюда, когда рассматривается сущность игры, характеристика и классификация игр имеет довольно важное значение.

1.2. Характеристика и классификация основных видов игр

Игра – это необычный вид деятельности человека, поскольку его результатом не является производство различных материальных, вещественных продуктов, не считая конструкторские игры для взрослых и детей. Отличительная черта любых игр заключается в том, они носят характер развлечения, доставляют радость, как взрослым, так и детям, а также преследуют цель получения отдыха. Также игры являются важным средством разрядки напряженностей, возникающих в процессе удовлетворения ежедневных потребностей человека, которые он не в силах выполнить другим путем.

Значение игр невозможно переоценить, поэтому в научных кругах делаются попытки классифицировать игры.

Классифицировать игры — это значит создать (соединить) группы игр, соподчиненных их назначением, составленных на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними [65]. Классификация игр должна позволить ориентироваться в их многообразии, дать о них точную информацию.

Было предпринято немало попыток классифицировать всё многообразие игр. Большинство составленных классификаций имеют либо интуитивный характер, либо складываются в процессе сравнения, обобщения, анализа и систематизации знаний по конкретно изученному материалу, относящегося, непосредственно, к играм, и составляются специально под этот материал.

Не простая задача стоит перед людьми, пытающимися проклассифицировать игры, поскольку любая игра, являясь непосредственным элементом культуры, испытывает огромное влияние от динамики развития исторического процесса различных формаций, идеологии множества социальных групп. Поэтому, обогащая и совершенствуя культуру

досуга, происходит развитие самого общества. Однако такое улучшение носит противоречивый характер, поскольку на него могут воздействовать различного рода поощрения, принуждения, финансирование, запреты, мода и т. п.

Основу любой классификации составляют видовые особенности рассматриваемого объекта. **Вид** — это важнейшая таксономическая категория, представляющая собой ранг, разряд или группу связанных между собой признаков [65]. Вид дает возможность разграничивать всевозможные категории, выявляя принципиальные отличия между разнообразными объектами.

Игровой элемент присутствует буквально во всех видах деятельности человека, однако акцентированные игры чаще всего присутствуют, непосредственно, в досуге. Они отражают различного рода приметы, например: общечеловеческие, общенациональные, этнографические, географические, возрастные, исторические и местно-территориальные [72]. Исходя из этого, возникает сложность классификации игр, которая объясняется существующими отличиями между ними, причем такое разнообразие может различаться не только формальным набором правил, шаблонной моделью, установкой количественных показателей, но и поставленными целями.

Дидактические игры, имеющие одинаковую информационную базу и схожие правила, могут сильно различаться, если будут использоваться в разных целях: в одном случае — для анализа, обобщения и систематизации знаний о функционировании той или иной системы; в другом — для обучения, развития и воспитания учащихся, в третьем — в качестве тренинга по принятию решений в моделируемых ситуациях, в четвертом — в качестве развлечения и т. д.

Достаточно трудно найти единое основание для классификации всего многообразия детских игр, поскольку все игры индивидуальны по своему

назначению и своеобразны по своему происхождению. Именно поэтому довольно сложно провести между ними границы, так как любая игровая ситуация дает возможность для разрешения всевозможных задач и достижения различных целей.

Несмотря на сложность выбора основания для классификации игр, на основании изученной научной литературы дадим следующую классификацию игр.

1. По детским играм [38].

1. *Сенсорные игры.* Цель: развитие сенсорных навыков. Дети, рассматривая предметы, играя в песочнице, катаясь на ледяной горке, прыгая на скакалке, играя в мяч, узнают о разнообразных свойствах окружающих их вещей. Так развиваются сенсорные и физические способности ребенка.

2. *Моторные игры.* Цель: формирование физического здоровья ребенка. Дети прыгают, бегают, играют в салочки. Благодаря этим играм ребенок эмоционально заряжается, и у него развиваются моторные навыки.

3. *Игра-возня.* Цель: разрядка напряжения, физическое упражнение. Дети резвятся, устраивая драки понарошку.

4. *Языковые игры.* Цель: обучение умению общаться с окружающими при помощи речи. Такие игры помогают детям в возрасте 3-4 лет овладеть грамматикой, развивают умение использовать правила лингвистики на практике.

5. *Ролевые игры и имитации.* Цель: знакомство ребенка с нормами, правилами и традициями, которые характерны культуре, в которой он живет. Дети играют в дочки-матери, изображают врача, подражают родителям. Они не просто стараются изобразить какого либо человека, опираясь на особенности его поведения, но и, фантазируя, добавляют что-то от себя.

Кроме того, выделяют следующие виды **детских игр** [38]:

- *тренинги*, психологические и физические игры: игры на сплочение; игры-дискуссии; двигательные игры (подвижные, спортивные);

- *интеллектуально-творческие игры*: сюжетно-интеллектуальные игры; электронные, компьютерные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);

- *социальные игры*: деловые игры (ролевые, организационно-коммуникативные); сюжетно-ролевые игры (игры-драматизации, подражательные игры, игры-грёзы);

- *комплексные игры*: досуговая, коллективно-творческая деятельность.

II. По внутренним и внешним признакам (С.А.Шмаков) [17].

1. *По внутренним признакам* (слияние с природой, состязательность, подражание).

2. *По внешним признакам* (место проведения, форма, содержание, число участников).

III. По драматичности и ловкости [10].

Английская исследовательница игр конца XIX века А. Гомм делит все игры на две группы: игры драматические и игры, построенные на «ловкости и удаче».

У А. Гомм драматические игры имеют несколько горизонтальных действий по их оформлению: линейное, арочное, круговое, произвольное и спиральное. По вертикали А.Гомм делит игры на 25 разделов: игры, построенные на уходе за людьми и любви к ним; игры свадебные; игры «в крепость»; земледельческие игры; погребальные игры; религиозные игры; торговые игры; природные игры; табу; игры с угадыванием; подражание спорту; игры с колдовством; подражание животным; игры с жертвоприношением; рыболовные игры; угадывание; игры с ведьмами и похищением детей; игры с пением и танцами; сбивание масла; игры в прятание и поиски; борьба и состязание; жмурки; чехарда; игры с мячом; фанты.

IV. По драматичности, спортивности, орнаментальности [17].

В советское время в начале 30-х гг. XX века собиратель игр В.Всеволодский-Гернгросс представил классификацию игр. Он все игры разделил на следующие основные **группы**:

- *игры драматические;*
- *игры спортивные;*
- *игры орнаментальные;*
- *орнаментально-драматические;*
- *спортивно-драматические;*
- *спортивно-орнаментальные*, считая их самыми распространенными играми.

Так, **драматические игры** делят на:

- *производственные игры*: рыболовные и охотничьи, земледельческие, птицеводческие и скотоводческие;
- *бытовые игры*: семейные и общественные (школа, война, торговля, и др.);
- *орнаментальные игры*: передвижение игроков в каком-либо порядке под музыкальное сопровождение;
- *спортивные игры*: простые состязания или с вещью.

V. По хороводности, спокойствию, проверке силы и знаний [19].

Я. Корчак в книге «Как любить ребенка» выделил несколько типов таких игр:

- *спокойные игры;*
- *хороводы;*
- *игры на проверку знаний и силы.*

VI. По играм как таковым [14].

М.С. Коган выделил следующие типы игр:

- *«игры как таковые»* (игры в лапту, салочки или прятки);
- *«игры художественные».*

VII. По содержанию, составу, способностям [17].

Е.И. Добринская и Э.В. Соколов подошли к классификации игр очень необычно. Они выделили следующие **типы игр**:

- «*по содержанию признаку*» (социальные, спортивные, политические, экономические, духовные и художественные);
- «*по составу и количеству участников*» (взрослые и детские, групповые, парные и одиночные);
- «*по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют*» (интеллектуальные, творческие, физические и др.).

Эти авторы разделяют игры «по их основной направленности». Также они выделяют еще один тип игры: *игровые автоматы*.

VIII. По методам обучения [10].

Е.И. Добринская и Э.В. Соколов делят игры на:

- «*освобождающие*»: постепенное освобождение от среды и создание особого игрового мира; это шашки, шахматы карты, карнавалы, различные трюки – те игры, где оспариваются законы природы;
- «*экстатические*» игры предполагают слияние со средой, это танцы, гадания, скачки.

IX. По подвижности игр [38].

А.М.Горький и А.С.Макаренко по подвижности делили игры на:

- *игры с установленными правилами* (интеллектуальные, спортивные);
- *игры «вольные»*, где правила устанавливаются во время игровых действий.

X. По досуговой деятельности [45].

Особое влияние на формирование этого типа послужили такие игровые модели, как «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Угадай мелодию», а также различные викторины.

Такие игры принято подразделять на:

- *внеутилитарные*, которые представляю собой игру;

- *деловые*, которые представляют собой способ обучения.

XI. По времени проведения [26].

Разным временным рамкам характерны разные типы игр: *осенние, весенние, зимние, летние*. Они составляют группу сезонных игр. Помимо разного времени года, игры могут сопровождаться и разным объемом времени: *кратковременные, долговременные*.

XII. По месту проведения [45].

Игра – очень динамичное явление. Она может возникнуть в различных условиях. Поэтому выделяют такие **типы** игр:

- *комнатные*.
- *настольные (застольные)*.
- *уличные*.
- *игры на местности*: на воде, в лесу и др.

XIII. По составу и количеству участников [59].

Принято разделять игры по полу, возрасту, количеству участников:

- *игры мальчиков и девочек*;
- *игры дошкольников, игры школьников и игры взрослых людей*;
- *одиночные, парные, индивидуальные, групповые, командные игры*.

XIV. По наличию или отсутствию необходимых для игры аксессуаров [26].

1. *Игры с предметами* (с мячом, битой, фишками, веревкой, флажками, листочками, красками и др.).

2. *Игры без предметов* («глухой телефон», «ассоциации» и др.).

3. *Компьютерные игры*.

XV. По методу использования на занятиях [45].

1. *Учебные* – традиционные игры, помогающие обобщать и закреплять изученный материал.

2. *Комбинаторные* – игры, требующие быстро выбирать нужные комбинации.

3. *Аналитические* – игры, развивающие аналитическое мышление, позволяющие видеть причинно-следственную связь и давать корректный анализ.

4. *Ассоциативные* – игры, помогающие производить сравнение объектов и делать определенные выводы.

5. *Контекстные* – игры, развивающие способность объяснять и понимать неочевидные вещи.

XVI. По модельно-социальным формам [59].

Й. Хейзинг выделяет следующие **типы** игр:

- *игра-состязание*;
- *игра-война*;
- *игра-театр*;
- *игра-правосудие*;
- *игра-дипломатия* и т.д.

XVII. По типам [51].

1. *Индивидуальные игры* – игры, представляющие собой совокупность видов деятельности, которую выполняет, непосредственно, один человек.

2. *Групповые игры* – игры, в которых задействованы несколько человек.

3. *Предметные игры* – игры, связанные с введением в игровую деятельность человека различных предметов.

4. *Сюжетные игры* – игры, действия которых устанавливаются определенным сценарием.

5. *Ролевые игры* - игры, определяющие поведение играющих субъектов, ограниченных определенной ролью, которую в игре он берет на себя.

6. *Игры с правилами* – игры, которые регулируются установленной системой правил поведения, разработанных для всех участников.

Стоит отметить, что в жизни встречаются смешанные **типы** игр: *предметно-ролевые, сюжетно-ролевые, сюжетные игры с правилами* и т.п.

В других научных источниках, в частности, в «Педагогической энциклопедии» [54] игры классифицируют, как:

- *предметные*, это игры с материалами и предметами, которые активно развивают необходимые движения рук ребенка;
- *сюжетные* (ролевые, «режиссерские», игры-драматизации), это такие игры, в которых есть свой собственный, неповторимый сюжет, на протяжении которого развивается определенная увлекательная история;
- *подвижные*, это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами;
- *дидактические*, это очень сложное педагогическое явление, потому что они представляют собой метод обучения, форму обучения, игровую деятельность и средство полного воспитания личности ребенка. Дидактическая игра эффективно активизирует познавательную деятельность школьников.

Итак, представлена одна из ***классификаций игр по семнадцати основаниям***. С ее помощью педагог свободно может ориентироваться в многообразии игр, а также использовать их с обязательным учетом основных дидактических требований.

Классификация игр как отражение известной и непредсказуемой деятельности, регулирующей творческую активность индивида, предопределяющей весь духовный потенциал человека в труде, учении, досуге, представляется задачей важной и перспективной.

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Все они несут в себе познавательную, развивающую и эмоциональную и творческую ценность для детей и подростков, что является важным аспектом во время обучения их в школе, поэтому педагогу необходимо знать и выполнять дидактические требования к играм.

1.3. Дидактические требования к игровой деятельности

Анализ первоисточников по проблеме использования игр в учебно-познавательной деятельности показал, что игры развивают творческое мышление и самопознание (Л.Л.Андрюшина), меняют мотивацию обучения (В.А.Андропов), развивают инициативные формы познания (Л.А.Лещинский), формируют самостоятельность и инициативу (А.Б.Мендякова), способствуют совмещению самостоятельной работы учащихся с индивидуальным подходом учителя к отдельным учащимся (Н.В.Границкая), помогают оптимизировать, гуманизировать учебный процесс (Г.С.Иношин), определить знания и незнания участников игры, построить план самосовершенствования (А.Н.Кузьмин) и самовоспитания (В.А.Лыкова), наметить пути формирования личности (Е.Н.Линов, В.А.Рахматшева) и др [62].

Уже в Древней Греции мыслители отмечали: «Корень учения горек». Однако, такое выражение в корне неправильно: незачем учить детей горькими и бесполезными словами, поскольку обучение может вызывать улыбку и счастье у учеников. Правильно и интересно построенный урок, вызывающий любознательность, восторг, азарт, и радость в глазах воспитанников, может изменить свой вкус и стать сладким. В этом педагогам поможет занимательная наука – занимательное языкознание и занимательная экономика [48].

Занимательное – это не одно и то же, что забавное, словесное, интересное и занятное. Занимательное – это такое свойство объекта, с помощью которого возникает возможность не просто заинтересовать ребенка, но и увлечь его трудным, скучным, казалось бы, «сухим» предметом [52].

В середине XX века Ленинграде возник и просуществовал несколько лет (до начала Великой Отечественной войны) «Дом занимательной науки»,

основателями которого были советские педагоги и ученые: В.А. Камский, Д.И. Перельман, В.И. Прянишников, Л.В. Успенский и др.

Л.В. Успенский – русский советский писатель, ставший основоположником занимательного языковедения, наиболее известные произведения которого: «Слово о словах», «Имя дома твоего», «Ты и твое имя», «По закону буквы» и др.

Стоит отметить, что занимательные и интересные игровые задания играют главенствующую роль, непосредственно, для учащихся младших классов [52].

Бесспорную ценность в процессе современного обучения и воспитания имеют учебники, научные труды и статьи, всевозможные отечественные и зарубежные книги. Однако, материал в них изучается очень сухо и скучно. Поэтому возникает соответствующий вопрос: как интересно организовать урок; придумать занимательные задания? Чтобы добиться этого, учитель должен быть:

- сдержанным при общении с воспитанниками;
- терпелив к незнаниям и непониманиям детей;
- знаком с особенностями психофизического развития учеников.

Любой педагог должен понимать золотое правило, разработанное психодидактами: знания, которые ребенок усваивает без интереса, без положительных эмоций и чувств, такие знания не будут полезными – это мертвый груз [17].

Выдающийся советский педагог и писатель А.С. Макаренко придавал большое значение игре детей и даже сравнивал ее с работой взрослых. «Хорошая игра, – говорил он, – похожа на хорошую работу, и плохая игра похожа на плохую работу. В каждой игре есть, прежде всего, рабочее усилие мыслей» [37].

Действительно, в играх, должно быть «усилие мыслей», поскольку они способствуют развитию и улучшению навыков устной и публичной речи, являясь как занимательными, так и обучающими.

В дидактических познавательных играх на первый план выходит наличие знаний, всевозможных учебных навыков. Сущность таких игр заключается в активном решении установленных в познавательной форме познавательных задач. Усваивая в дидактической игре изученный материал, дети учатся наблюдать, анализировать, сравнивать, обобщать, проявлять инициативу и находчивость, а главное – развивать коммуникативную активность.

Возникают существенные различия между дидактическими играми и различными игровыми приемами, которые используются в процессе обучения и воспитания детей. Однако, многие педагоги определяют деловую игру только как развлекательный и организующий момент занятия, позволяющий снять умственное напряжение [36].

Данное мнение в корне неверно, поскольку в таком случае игра не входит, непосредственно, в занятие, а находится поверхностно относительно процесса обучения. Поэтому можно согласиться с утверждением Н.М. Коньшевой, что «не умея построить настоящую дидактическую игру, которая будила бы мысль дошкольников, некоторые воспитатели облачают в игровую форму обучения тренировочные упражнения» [7].

Дидактические игры в процессе обучения помогают одним учащимся усвоить изучаемый материал на уровне предметных действий, вторым – на уровне знаний, третьим – на уровне логических выводов. Поэтому возникает необходимость в использовании нетрадиционных, лично-ориентированных методов обучения.

Подобным методом обучения выступает дидактическая игра. Существуют различные типы дидактических игр, позволяющих лучше усваивать пройденный материал. Рассмотрим их **классификацию** [46].

По видам дидактические игры бывают:

- по обучающему содержанию;
- по познавательной деятельности;
- по игровым требованиям и правилам;
- по организации и взаимоотношениям учащихся;
- по роли учителя.

А.И.Сорокина [67] выделяет следующие *типы дидактических игр*:

- *игры-путешествия*: данные игры усиливают воображение учеников, помогают направлять их внимание на то, что находится рядом (улучшают наблюдательность, помогают преодолевать трудности);

- *игры-предположения* «что было бы...»: такие игры создают определенную ситуацию, которая требует осмысления дальнейшего действия и помогает активизировать мыслительные процессы детей;

- *игры-загадки*: данные игры позволяют проверить знания, оригинальность и находчивость детей и развивают способность анализировать, обобщать, сравнивать и делать выводы;

- *игры-беседы*: такие игры, непосредственно, строятся на общении. Игры-беседы активизируют эмоциональную и мыслительную деятельность детей, воспитывают умение слушать других, отвечать на различные вопросы и дополнять ответы собеседников.

Стоит отметить, что у любой дидактической игры существует определенная *структура*. **Структура** — это основные элементы, лежащие в основе дидактической игры и характеризующие ее как метод обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяются следующие *структурные элементы* дидактической игры [53]:

1) *цель игры*:

- *цель игры – обучающая*: приобрести определенные умения и навыки; оценить знания и умения, получаемые детьми; систематизировать и контролировать знания, ранее полученные школьниками;

– *цель игры – развивающая:* развить внимательность и наблюдательность школьников, их самостоятельность в принятии решений; улучшить коммуникативные навыки; развить мышление и память детей; развить творческое начало, сформировать компетенции;

– *цель игры – воспитательная:* воспитать толерантные качества у детей; научить дружить и спланироваться с коллективом; развивать творческие качества личности; данные цели направлены на формирование универсальных учебных действий учащихся:

- *личностных:* готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, правосознание, экологическую культуру, способность ставить цели и строить жизненные планы, способность к осознанию российской гражданской идентичности в поликультурном социуме [72];

- *метапредметных:* освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), способность их использования в познавательной и социальной практике, самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, способность к построению индивидуальной образовательной траектории, владение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности [72];

- *предметных:* освоение обучающимися в ходе изучения учебного предмета умений, специфических для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-

проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами [72];

2) **дидактическая задача**: суть дидактической задачи состоит в том, что педагог выявляет цели обучающихся и сопоставляет их, непосредственно, с целями учебно-воспитательного процесса. Дидактическую задачу ставит педагог, а способ игровой деятельности задают дети. Со временем дидактическая задача урока переходит в задачу самого школьника и его самостоятельные действия;

3) **игровые действия** представляют собой основу игры. Разнообразие игр, в первую очередь, вызывают интерес детей к изучаемому предмету и дают возможность для быстрого разрешения познавательных и учебных задач. В различных играх игровые действия разнообразны по своей направленности. Это могут быть, например, шарады и ребусы, игры по ролям, всевозможные загадки и т.д;

4) **правила игры** включают в себя перечень требований к поведению детей, помогают установить взаимоотношения между детьми. С их помощью педагог может легко управлять игрой, систематизировать познавательную деятельность учащихся;

5) **результат** объявляется в конце игры. Он может включать в себя определение знаний и незнаний школьников, кто лучше справился с заданием; подсчет правильных и неправильных ответов; выявление победителей и т.д.

Занимательность игры имеет различные педагогические приемы [50]:

- неожиданная постановка вопроса;
- создание проблемной ситуации;
- необычная форма проведения урока.

Существуют некоторые *требования*, которые используются на уроках:

1) необходимо соответствовать психофизическим возрастным особенностям ребенка;

- 2) легкость в исполнении;
- 3) игра должна соответствовать изучаемой теме;
- 4) игра – это не самоцель;
- 5) педагог должен помогать ученикам, но не вмешиваться;
- 6) во время игры приветствуется поощрение учеников, а замечания считаются неуместными;
- 7) игра в учебном процессе должна присутствовать на уроках закрепления, повторения и обобщения;
- 8) игра не занимает много времени.

Таким образом, *дидактические игры* — это раздел учебно-воспитательного процесса с установленными правилами, которые специально задаются педагогикой с целью обучения и воспитания ребенка. Они расширяют задачи обучения, выполняют воспитательные и развивающие функции, формируют универсальные учебные действия учащихся [54].

Дидактические игры, являясь методом обучения, должны активно использоваться в школьный период. Существует *ряд причин*, объясняющий это утверждение [76]:

- 1) игра занимает главенствующие позиции в обучении и воспитании детей: она позволяет им включаться в учебную работу, активизируя их деятельность;
- 2) многие дети, в виду своих возрастных особенностей, не обладают постоянной усидчивостью и бывают невнимательны. Дидактические игры позволяют избежать такие сложности в учебном процессе, развивая психические способности детей;
- 3) игровая деятельность способствует формированию мотиваций у учащихся к познанию;
- 4) дидактические игры позволяют сформировать познавательную и творческую мотивацию учащихся.

Учитывая требования к заданиям занимательного характера, выделим обобщенные *дидактические требования* к проведению игр [64]:

1) объект имитации или предмет игры;

Объектом дидактической игры выступает раздел или определенная тема учебника, в процессе изучения которых выдвигаются варианты решения задач, их оценка, а также выбор наилучших путей их достижения.

2) цель и задачи игры;

Цель игры – это прогнозируемый результат, включающий в себя как внешние, так и внутренние изменения участников деловой игры. Достижение поставленных целей возможно только в процессе взаимодействия педагогов и игроков, а также игроков между собой. Поэтому можно сделать вывод: деловая игра – это достаточно многогранный и сложный метод обучения.

Выделяют определенные требования к постановке *задач* деловой игры:

- актуальность поставленных задач;
- сложность выполнения задач;
- доступность выполнения задач.

3) роли, функции игроков;

При разработке деловой игры педагог продумывает роли и последовательность действий игроков, предугадывает возможные ответы учащихся и их размышления.

4) правила, условия игры;

При проведении дидактической игры необходимо соблюдать ряд необходимых *правил и условий*:

- определить педагогическую проблему и выявить цель игры;
- обозначить объект дидактической игры;
- установить игровое взаимодействие между учениками;

- создать атмосферу абсолютного уважения и доверия между участниками игры;
- организовывать общее оценивание результатов, как индивидуальных, так и групповых успехов участников игры.

5) средства игры;

Выделяют *три типа* средств дидактической игры: психологические, организационные и дидактические.

1. *Психологические* (психологическая совместимость участников игры, уважение к чужим мнениям, толерантность, поощрение учащихся, рефлексия учеников и т.д.).

2. *Организационные* (четкость и ясность в определении поставленных правил, целей и задач, подготовленность аудитории, распределение ролей, темп игры и т.д.).

3. *Дидактические* (наглядность результатов коллективной деятельности).

Обобщенные *требования* к организации **дидактических игр** следующие [67]:

- игра – метод обучения и воспитания учащихся, в процессе которого познается окружающий мир, открываются возможности для активности и творчества;
- игру необходимо строить на интересе, а ее участники должны получать удовольствие от участия в игре;
- необходимо создавать условия для соревнования между участниками игры;
- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям федеральных государственных стандартов;
- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

6) суть конфликта, столкновение мнений;

В процессе деловой игры ученики отстаивают свою позицию, высказывают свою точку зрения. Однако, в ходе игры возможны следующие *трудности*:

- участники неохотно вступают в деловую игру;
- игра затягивается;
- игровое действие не развивается;
- игра переходит в конфликт.

Данные и иные негативные последствия учитель должен уметь предвидеть и по возможности влиять на ход игры, беря в подобных случаях инициативу на себя, задавая дополнительные вопросы классу и прося помочь разобраться с ответом. В случае затягивания игры используют дополнительные средства активизации учащихся. Если игра не развивается, то учитель должен уметь налаживать отношения между участниками, повторно формулировать дидактические задачи. Также основной задачей педагога является умение предвидеть и вовремя разряжать конфликтные ситуации [67].

7) сфера применения полученных результатов;

Важной задачей педагога является продумывание сферы применения полученных результатов с целью дальнейшего их совершенствования.

8) оценки учащихся по итогам проведения дидактической игры.

Дидактические игры можно использовать как в процессе учебно-воспитательного процесса, так и вне него. Дидактическая игра носит динамичный характер, направленный на формирование активной и творческой личности. Самопознание и саморазвитие, развитие коммуникативности, оригинальности и эмоциональной устойчивости, эти и другие качества личности также формируются в процессе деловой игры [16].

Именно поэтому роль учителя в проведении деловых игр имеет огромное значение, поскольку он задает цели деловой игры, руководит ее процессом и подводит итоги.

Существуют некоторые **требования к дидактическим играм:**

- процесс запоминания должен начинаться со специально организованного восприятия, направленного на выделение таких разнообразных признаков объекта как цвет, форма, величина, пространственное расположение и т.д.;

- процесс запоминания должен опираться на мыслительные операции (анализ, сравнение, обобщение, выделение существенных свойств предмета);

- в ходе проведения должно быть предусмотрено усложнение дидактических игр;

- в процессе игры необходимо обеспечивать рациональное сочетание руководства педагога и самостоятельной деятельности детей;

- необходимо обеспечивать развитие самоконтроля, состоящего в проверке результатов запоминания и анализа ошибок;

- игра должна способствовать развитию произвольной памяти и поэтому строиться с учётом выделенных этапов этого процесса;

Итак, анализ понятия «игра», обоснование классификационных характеристик и требований к дидактической игре дает право утверждать, что дидактическая игра – это достаточно многогранный метод обучения, насыщенный различными учебными компонентами. Выполнение требований к каждому компоненту позволит педагогу не только грамотно организовать учебно-воспитательный процесс, но и сформировать творческие способности учащихся, обозначенные в федеральных государственных образовательных стандартах основного (полного) общего образования.

ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ: ПРОТИВОРЕЧИЯ МЕЖДУ ФГОС СОО И ЗАКОНОМ «ОБ ОБРАЗОВАНИИ В РФ»

2.1. Основные требования к условиям освоения основной образовательной программы среднего (полного) образования

Переход школ на новые, более свободные формы организации учебного процесса, изменение статуса школ, введение новых учебных планов – всё это привело к необходимости создания базового единства образовательного пространства на всей территории Российской Федерации. Основой для реализации учебных планов школ становится соблюдение федеральных государственных образовательных стандартов среднего (полного) общего образования (ФГОС СОО) [72].

В данном стандарте (обязательном для каждого образовательного учреждения Российской Федерации) особое внимание уделяется **положениям**. Рассмотрим главные из них [57].

1. Процесс становления личностных характеристик выпускника («портрет выпускника школы»), который любит свой край и Родину; креативно и критически мыслит; владеет умениями выявлять причинно-следственные связи; владеет основами научных методов познания мира; мотивирован на творчество и т.д. [72].

Сформировать названные и другие не менее важные личностные качества ученика должны помочь игровые методы обучения, которые позволяют ученику в достаточно полном объеме получать научную информацию по всем изучаемым предметам. Кроме того, игры позволяют не только обучать ученика, но и диагностировать его достижения, организовывать тренинги, повышать самообразование, контролировать уровень обучения.

2. Требования к результатам освоения основной образовательной программы среднего (полного) общего образования [72].

В ФГОС СОО требования рассматриваются на 3-х уровнях: личностный, метапредметный, предметный.

Личностные результаты освоения программы учащимися должны отражать сформированность следующих качеств (выборочно сделано автором статьи):

- продуктивное сотрудничество с людьми разных возрастов в учебно-исследовательской деятельности, учебно-инновационной и иной деятельности;
- нравственное сознание, чувства и поведение на основе сознательного усвоения общечеловеческих нравственных качеств (любовь к человеку, доброта, толерантность, милосердие, справедливость, честь, достоинство);
- способность к образованию и самообразованию на протяжении всей жизни;
- способность ставить цели и строить жизненные планы и т.д.

Метапредметные результаты освоения государственной программы учащимися должны отражать сформированность качеств (выборочно сделано автором статьи):

- умение самостоятельно определять цели, ставить задачи и составлять планы;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать с коллегами в совместной деятельности, учитывать позиции другого человека;
- умение самостоятельно оценивать и принимать решение;
- умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения в устной и письменной форме и т.д.

Предметные результаты освоения программы учащимися должны устанавливаться на следующих уровнях:

- 1) базовый (системные знания стандартного образца);

2) профильный (углубленное изучение предмета);

3) интегрированный (изучение предмета на основе общих идей, теорий, положений, концепций совокупности предметов, относящихся к одной образовательной области).

Реализовать перечисленные требования к результатам освоения основной образовательной программы среднего (полного) общего образования, исходя из требований современной системы образования, можно с помощью игр, которые обучают, диагностируют, предметно ориентируют, тренируют, контролируют, информируют, демонстрируют, имитируют и т. д.

3. Требования к условиям реализации основной образовательной программы среднего (полного) общего образования [72].

Исходя из содержания данного исследования, рассмотрим только те требования, которые связаны с использованием игр в образовательном процессе и обозначены в ФГОС СОО.

Итак, обязательными условиям реализации основной образовательной программы среднего (полного) общего образования являются следующие (далее анализируются выборочные статьи из ФГОС СОО):

3.1) Программы СОО должны быть направлены на то, чтобы развивать личность, формировать ключевые компетенции, обучение строить на основе индивидуализации обучения, развивать у учащихся опыт самостоятельной, творческой деятельности в проектной, учебно-исследовательской, информационной, художественной и т.д;

3.2) Использовать в образовательном процессе современные образовательные технологии деятельностного типа.

Действительно, педагогические игры позволяют обучать учащихся, пополнять их знания, а также управлять учебно-воспитательным процессом на основе диагностирующих, управленческих, стимулирующих и контролирующих программ.

Все это дает возможность отслеживать качество реализации основной образовательной программы среднего (полного) общего образования.

4. **Требования** к педагогу [72].

Требования к педагогу также рассмотрим с позиций методических подходов к применению игр в обучении и умению педагога ими пользоваться в учебно-воспитательном процессе. Итак, в ФГОС СОО [72] указывается на то, что:

- образовательное учреждение должно оказывать постоянную научно-теоретическую, методическую поддержку педагогическим работникам;
- стимулировать использование педагогом современных педагогических технологий;
- способствовать повышению эффективности и качества педагогического труда.

5. Материально-технические **условия** реализации программы [72]:

Реализации программы СОО должна быть обеспечена современной информационно-образовательной средой:

- материально-техническое оснащение должно обеспечить реализацию индивидуальных образовательных планов обучающихся;
- развивать личный опыт применения универсальных действий;
- проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность;
- организовывать сценическую работу, театрализованные представления и т.д.

Всё перечисленное подтверждает мысль о том, что педагог в своей профессиональной деятельности должен в системе применять игровые методы обучения.

Обозначенные требования к условиям освоения основной образовательной программы среднего (полного) общего образования напрямую связаны с теоретическими, методическими и практическими

особенностями использования игр в образовательном процессе. Использование игр в учебном процессе становится насущной необходимостью, чтобы в полном объеме выполнять требования ФГОС СОО. Однако возникает ряд проблем, которые мешают должным образом выполнить этот стандарт.

Основными проблемами реализации ФГОС СОО, не нашедшими подкрепления в федеральном законе «Об образовании в РФ», являются следующие:

1) Проблема реализации основных образовательных программ без опоры на жизненный опыт учащихся. Всем хорошо известно, что в игре формируется жизненный опыт ученика, его умение оценивать обстановку, принимать правильные решения, действовать осознанно, целенаправленно, не только добиваясь результатов деятельности, но при этом сохраняя свою жизнь и здоровье. Отсутствие в законе «Об образовании в РФ» указаний на использование игровых технологии повлечет за собой некачественное формирование компетенций учащихся. И этот пробел в компетенциях учащихся будет вне поля зрения педагогов со стажем и особенно молодых специалистов, которые только приступают к своей профессиональной деятельности [57].

2) Проблема учета условий для реализации инновационных образовательных проектов и внедрения их результатов в практику. Инновационные образовательные проекты нацелены на то, чтобы ученик мог проектировать, осмысливать, доводить начатое дело до конца. Безусловно, это очень значимые качества любой личности, они должны формироваться, развиваться, обогащаться в процессе обучения и в общем итоге должны формировать компетентную личность. Кроме того, в образовательном учреждении должны быть созданы условия для формирования компетенций в ходе игры, приближающей игровые сюжеты к жизни, учащей детей основам поведения в нестандартных жизненных ситуациях без боязни сделать

неправильно. Однако в законе «Об образовании в РФ» в разделе учета условий при реализации образовательных проектов ни о формировании компетентностей, ни о игре - основном методе формирования компетентностей учащихся - ничего не говорится [57].

3) Проблема формирования личности обучающихся. Известно, что личностные качества учеников могут формироваться не только в их индивидуальной деятельности, а также во взаимодействии с другими участниками образовательного процесса. Это способствует активизации творческих способностей учеников, умению анализировать свои и чужие поступки, делать выводы, обобщать, видеть перспективы собственного развития. Игровая целенаправленная деятельность способствует формированию этих качеств непринужденно, опосредованно и действенно. Однако в законе «Об образовании в РФ» отсутствует понимание формирования личности обучающихся посредством игровой деятельности [57].

Отсюда следует, что основными проблемами, которые снижают эффективность учебного процесса и не дают в полной мере реализовать ФГОС СОО, являются следующие противоречия в федеральном законе «Об образовании в РФ»:

- 1) проблема реализации основных образовательных программ без опоры на жизненный опыт учащихся;
- 2) проблема учета условий для реализации инновационных образовательных проектов и внедрения их результатов в практику;
- 3) проблема формирования личности обучающихся.

Исходя из вышеизложенного, в федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» должны быть внесены соответствующие поправки, рассмотренные в следующем параграфе.

2.2. Предложения автора о внесении дополнений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»

На основании несоответствия ФГОС СОО и ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» необходимо внести дополнения во второй документ, в ходе которого появится возможность решения поставленных проблем на законодательном уровне.

Цель данных дополнений: повышение качества учебно-воспитательного процесса и мотивация учащихся к более ответственному отношению к учебе в ходе освоения основных образовательных программ. Речь идет о следующих изменениях и дополнениях.

Статья 13. Общие требования к реализации образовательных программ.

2. При реализации образовательных программ используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение.

Статью 13, пункт 2, следует изложить в следующей редакции:

2. При реализации образовательных программ используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, **в том числе игровые технологии**, электронное обучение.

Обоснование. Использование игровых технологий способствует развитию творческого мышления и самопознания (Л.Л.Андрюшина), меняет мотивацию обучения (В.А.Андропов), развивает инициативные формы познания (Л.А.Лещинский), формирует самостоятельность и инициативу (А.Б.Мендякова), способствует совмещению самостоятельной работы учащихся с индивидуальным подходом учителя к отдельным учащимся (Н.В.Границкая), помогает оптимизировать, гуманизировать учебный процесс (Г.С.Иношин), определить знания и незнания участников игры, построить план самосовершенствования (А.Н.Кузьмин) и самовоспитания

(В.А.Лыкова), наметить пути формирования личности (Е.Н.Линов, В.А.Рахматшева) и др [62].

Статья 20. Экспериментальная и инновационная деятельность в сфере образования.

5. Федеральные государственные органы и органы государственной власти субъектов РФ, осуществляющие государственное управление в сфере образования, в рамках своих полномочий создают условия для реализации инновационных образовательных проектов и внедрения их результатов в практику.

Статью 20, пункт 5, следует изложить в следующей редакции:

5. Федеральные государственные органы и органы государственной власти субъектов РФ, осуществляющие государственное управление в сфере образования, в рамках своих полномочий создают условия для реализации инновационных образовательных проектов и внедрения их результатов в практику, **применения игровых видов деятельности, формирующих предметные, метапредметные и личностные универсальные учебные действия обучающихся.**

Обоснование. *Личностные универсальные учебные действия* включают в себя: готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, правосознание, способность ставить цели и строить жизненные планы, способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме [72].

Метапредметные универсальные учебные действия включают в себя: освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные),

способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, способность к построению индивидуальной образовательной траектории, владение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности [72].

Предметные универсальные учебные действия включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами [72].

Статья 66. Начальное общее, основное общее и среднее общее образование.

2. Основное общее образование направлено на становление и формирование личности обучающегося (формирование нравственных убеждений, эстетического вкуса и здорового образа жизни, высокой культуры межличностного и межэтнического общения, овладение основами наук, государственным языком Российской Федерации, навыками умственного и физического труда, развитие склонностей, интересов, способности к социальному самоопределению).

Статью 66, пункт 2, следует изложить в следующей редакции:

2. Основное общее образование направлено на становление и формирование личности обучающегося, **а также на активизацию творческих способностей учеников посредством игровой деятельности** (формирование нравственных убеждений, эстетического вкуса и здорового образа жизни, высокой культуры межличностного и межэтнического

общения, овладение основами наук, государственным языком Российской Федерации, навыками умственного и физического труда, развитие склонностей, интересов, способности к социальному самоопределению, **умением работать с коллективом**).

Обоснование. Игра не только развивает различные виды активности, но и во взаимодействии с другими участниками игр способствует формированию таких качеств, как: развитие психических процессов ребенка, формирование воображения и свободы действий и выбора, развитие организованности ребенка, помогает ребенку в общении с людьми, в установлении дружеских отношений, учит детей работать в коллективе [58].

Таким образом, внесение перечисленных поправок в закон «Об образовании в РФ» позволит достойно реализовать современную систему обучения в соответствии с требованиями ФГОС СОО.

ГЛАВА 3. ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ

3.1. Творческие способности школьников: понятие, компоненты, уровни

В настоящее время всё больше внимания стало уделяться образованию, которое направлено на воспитание культурной, свободной, активной и, самое главное, творческой личности. Главная роль по развитию творческих способностей учащихся отводится, непосредственно, школе. Современная система образования обязывает нынешних педагогов создавать нестандартные ситуации в процессе обучения, креативно подходить к составлению конспектов уроков, проводить всё больше деловых игр, давая ученикам свободу мыслей, возможность раскрепоститься и проявить свои творческие способности [3].

Но что же такое творчество и творческие способности? В поисках ответа на этот вопрос мы проанализировали несколько десятков определений, вот некоторые из них:

«Творчество – абсолютно оригинальное создание человеком небывалого, ...откровение самой человеческой природы» (Н.А. Бердяев) [23].

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 [11].

Творчество – деятельность, сущность и отличительная черта которой состоит в создании нового, не имеющего аналогов в природе и в культурной деятельности человека, социума [31].

Творчество – психический процесс создания новых ценностей, являющийся «продолжением и заменой детской игры» (А.Карманов) [69].

Творчество – деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей (А.В. Петровский) [35].

Творчество – уникальная компиляция, понятная для творца и непонятная для окружающих [1].

В переносном смысле творением, **творчеством** называют всякое внесение нового, в частности, создание образов в результате формирующейся деятельности духа, творческой фантазии [49].

Изученные определения дефиниции «**творчество**» позволяют выделить его общие основания. Во-первых, уникальная, оригинальная, индивидуальная и неповторимая новация творческого процесса. Во-вторых, отсутствие данного качества в предыдущих попытках создания данного объекта. В-третьих, основным предметом деятельности выступает творчество.

Некоторые авторы различных словарей и монографий, избегая, непосредственно, понятия «творчество», искали ему различные синонимы, например:

Талант – совокупность способностей, позволяющая получить продукт деятельности, который отличается новизной, высоким совершенством и общественной значимостью [69].

Креативность – (от лат. *creatio* – созидание) это способность к творчеству, в широком смысле слова - способность продуцировать новые идеи и находить нетрадиционные способы решения задач [49].

Проанализировав вышеперечисленные научные определения понятия «творчество» таких авторов, как Н.А. Бердяев, А.Карманов и А.В. Петровский, и исходя из цели исследования выпускной квалификационной работы, дадим данному научному понятию рабочее авторское определение:

Творчество - это деятельность субъекта, направленная на создание нечто нового, индивидуального и уникального на основе внедрения в практику собственных универсальных учебных действий [62].

Рассмотрев и проанализировав 8 определений понятия «творчество», одно из которых сформулировали сами, можно отметить, что «творчество», как педагогическая дефиниция, имеет неодинаковую трактовку в педагогической среде.

Однако современного человека уже сложно представить без творчества, поскольку оно необходимо ему как в процессе творения, так и для самореализации. Но всегда ли простое желание творить и созидать способно помочь человеку создать что-то новое, интересное, неординарное? Или для этого нужны творческие способности? Необходимо проанализировать понятие «творческие способности», чтобы дать ответ на этот вопрос.

Творческие способности – индивидуально-психологические особенности, которые отличают людей друг от друга и не сводятся к уже имеющимся у человека навыкам и знаниям, но гарантируют быстроту и лёгкость их приобретения (Теплов Б.М.) [8].

Творческие способности – функциональное свойство систем, которые реализуют отдельные психические функции и имеют своеобразную меру выражения, которая проявляется в успешности и качестве. (Шадриков В.Д.) [8].

Творческие способности – личное качество человека, которое отражает его способность к творчеству в разных сферах деятельности и помогает творчески реализовать других людей. (Большакова Л.А.) [13].

Творческие способности – способность удивляться и познавать, умение находить решения в нестандартных ситуациях, это нацеленность на открытие нового и способность к глубокому осознанию своего опыта. (Мотков О.И.) [40].

Проанализировав вышеперечисленные определения Теплова Б.М., Шадрикова В.Д., Большаковой Л.А., Моткова О.И. и др., в соответствии с современными требованиями к процессу формирования личности напрашивается авторская трактовка определения:

Творческие способности – это личностные универсальные учебные действия, не зависящие от умственных особенностей, но тесно с ними связанные и проявляющиеся с помощью фантазии, воображения и способности высказывать свою точку зрения на окружающую действительность и создавать продукты деятельности [62].

О полноте развития творческих способностей у человека можно судить только по наличию определенных **компонентов** творчества, в процессе формирования которых можно добиться успехов в развитии творческого мышления и творческого воображения.

Компоненты творчества имеют следующую структуру [27].

1. Беглость:

- ребенок способен найти несколько ответов на вопрос, используя свои эвристические способности;
- ребенок задает много вопросов;
- ребенок обосновывает свое мнение, используя большое количество слов и выражений;
- быстрота и продуктивность работы ребенка;
- у ребенка имеются разнообразные идеи при решении какой-либо проблемы.

2. Гибкость:

- ребенок способен найти различные варианты использования того или иного предмета;
- ребенок способен легко найти другой, более исчерпывающий подход к решению задач;
- у ребенка всегда имеется много идей;
- ребенок всегда ищет альтернативные пути решения проблемы.

3. Оригинальность:

- ребенок предпочитает асимметричность в окружающем его мире;

- ребенок ищет различные необычные ответы на вопросы, получая от этого удовлетворение;
- необычность, индивидуальность, разносторонность и оригинальность мыслей.

4. *Разработанность:*

- ребенок всегда предлагает более глубокие ответы, предварительно определив варианты ответов своих собеседников;
- ребенок творчески перерабатывает чужие идеи;
- ребенок дополняет ответы других людей;
- ребенок совершенствует окружающие его предметы, поскольку не любит простоту;
- ребенок любит корректировать правила игры.

5. *Любознательность:*

- ребенок любит узнавать новое, поэтому изучает больше книг, игр, карт и пр.;
- ребенок проявляет интерес ко всему;
- ребенку нравится работать с устройствами механических вещей;
- ребенок всегда ищет новые возможности решения проблем.

6. *Воображение:*

- ребенок способен придумывать рассказы о том, что еще никогда не видел;
- ребенок представляет ситуации, которые ему предстоят в будущем, и ищет возможные варианты их развития;
- ребенок любит мечтать о чем-то, что он желает получить в будущем;
- необычность видения ребенком различных картин;
- ребенок способен моментально представлять различные фигуры, картины, события и пр.

7. *Сложность:*

- ребенок любит сложные задачи;
- ребенок ставит перед собой трудные цели;
- ребенок не любит, когда ему помогают в решении задач;
- ребенок настойчив в достижении своих целей;
- ребенок ищет сложные пути решения проблем.

8. Склонность к риску:

- ребенок отстаивает свои идеи;
- ребенок ставит и выполняет сложные цели;
- ребенок спокойно переносит поражения;
- ребенок хорошо относится к мнениям других людей;
- ребенок рискует, если это приводит к новым знаниям.

Рассмотренные и проанализированные **компоненты творческих способностей** личности можно объединить в следующие группы:

- 1) воображение, оригинальность, разработанность способностей;
- 2) сложность, склонность к риску, любознательность;
- 3) беглость, гибкость мысли.

В зависимости от развития данных компонентов, от возможностей и способностей человека, его врожденных задатков и приобретенных со временем знаний, умений и навыков, выделяют **уровни развития творческих способностей** людей:

1) **Одаренность** – это совокупность разносторонних способностей человека, помогающая ему успешно выполнять свою деятельность и отличающая его от других лиц.

2) **Талант** – это высшая степень творчества, представляющая собой совокупность выдающихся и универсальных способностей человека, благодаря которым он может проявлять себя одновременно в различных видах деятельности.

3) **Гениальность** – это высшая степень таланта, позволяющая осуществлять деятельность по созданию чего-либо нового в различных областях.

Каждый из этих уровней характеризует способности человека и показывает, насколько развиты те или иные способности. Используя различные методики и диагностики, можно выявить уровень развития творческих способностей, представленных в Таблице 1.

Таблица 1

Уровень развития творческих способностей

Уровень развития творческих способностей	Показатель
1. Гениальность	96-100%
2. Талант	90-95%
3. Одаренность	85-89%
4. Творческая личность	60-84%

Таким образом, в данном исследовании для определения и диагностирования творческих способностей школьников возьмем следующие **компоненты**, как:

- 1) воображение, оригинальность, разработанность способностей;
- 2) сложность, склонность к риску, любознательность;
- 3) беглость, гибкость мысли.

А также определим **уровни развития** творческих способностей, как:

- 1) способность к творчеству;
- 2) одаренность;
- 3) талант;
- 4) гениальность.

Методики диагностирования и результативность творческих способностей школьников представлены в следующем параграфе.

3.2. Методики диагностирования творческих способностей школьников

«Творчество – синоним оригинального склада мышления, то есть способность постоянно ломать привычные рамки накопленного опыта. Творческий ум – это ум активный, пытливый, обнаруживающий проблемы там, где другие их не видят, считая, что на все есть готовый ответ; он чувствует себя как рыба в воде в переменчивой ситуации, там, где другим мерещатся одни опасности; он способен принимать свои, ни от кого... не зависящие, самостоятельные решения, он отрицает то, что ему навязывают, по-новому оперирует предметами и понятиями, не давая себя опутать никакими конформистскими соображениями». В данном исчерпывающем определении понятия «творчество», которое дал Дж. Родари [52], определяются наиболее важные компоненты творческой личности, признаваемые современной наукой.

Исследователи творческого формирования личности уделяют особое внимание трудам различных психологических школ и направлений. На сегодняшний день определены наиболее важные внутренние и внешние факторы, которые помогают определить уровень творческого потенциала и темпы творческого развития личности. Основу таких факторов составляют индивидуально-типологические особенности личности, особенности интеллекта и других психических функций, а также уровень сформированности ряда умственных операций [39].

На основе анализа первоисточников становится понятно, что невозможно создать какую-то одну универсальную методику, с помощью которой можно было бы определить уровень творческого развития. Это многомерный феномен требует комплексного подхода.

На основании того, что не существует одной, строго определенной методики определения творческих способностей школьников, в данной

выпускной квалификационной работе будет рассмотрено всего **5 методик** диагностирования творческих способностей школьников.

Эксперимент по определению творческих способностей проведен с учащимися Железнодорожного колледжа г. Екатеринбурга, возраст которых составлял 15-16 лет. Несмотря на то, что это студенты колледжа, их возраст всё же совпадает с возрастом старших школьников общеобразовательных школ, поэтому диагностика творческих способностей является актуальной и проводилась именно на данных учениках.

Смысл проведения эксперимента именно с этими подростками заключается в том, что в течение двух лет, в 2014-2015 уч.г. и в 2015-2016 уч.г., во время прохождения производственной практики, накоплен достаточно богатый материал по определению творческих способностей учащихся в их развитии.

В начале педагогической практики в 2014-2015 уч.г. на базе данного колледжа, которая длилась 6 недель, обучающиеся прошли 3 теста на определение уровня развитости их творческих способностей. В течение 6 недель занятия проводились на основе технологий развивающего, проблемного и личностно ориентированного обучения с использованием игровых методов обучения с целью выявления изменений творческих способностей учащихся.

На завершающем этапе педагогической практики в 2015-2016 уч.г. эти же обучающиеся прошли заново исследование, чтобы определить, насколько произошли изменения в их творческих способностях. Полученные результаты были сопоставлены с начальными. Благодаря такому исследованию стало ясно, каким образом деловая игра и игровые виды деятельности влияют на формирование творческих способностей школьников на протяжении двух учебных лет.

В ходе исследования использовались следующие **методики**:

Первая методика. **Опросник определения уровня воображения, оригинальности и разработанности способностей школьников.** (Приложение 1).

В ходе эксперимента приняли участие 20 учащихся. Итоги 0 среза (в начале эксперимента, в 2014-2015 уч.г.) представлены в Таблице 2.

Таблица 2

Уровень воображения, оригинальности и разработанности способностей школьников
(нулевой срез: 2014-2015 уч.г.)

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна	5		
2.	Брикин Иван	4		
3.	Валеев Вадим	4		
4.	Васильева Дарья	5		
5.	Дергалёва Александра		6	
6.	Дубровина Анастасия	5		
7.	Иванов Александр	3		
8.	Ичетовкина Елена	4		
9.	Каримов Владимир	3		
10.	Кобзев Дмитрий		8	
11.	Конкин Игорь	3		
12.	Котельникова Надежда		9	
13.	Логвиненко Альбина		7	
14.	Макеева Ирина		9	
15.	Родионова Ирина	5		
16.	Сорокин Евгений	4		
17.	Тараканова Ирина		8	
18.	Топкасов Владимир		8	
19.	Филимоненко Екатерина	4		
20.	Шакирова Олеся	5		
Итого по массиву:		13 человек (65%)	7 человек (35%)	0 человек (0%)

Таким образом, после проведения нулевого среза можно сделать следующий вывод: подавляющее большинство студентов – 13 человек (65%) исследуемой группы обладают низким уровнем сформированности воображения, оригинальности и разработанности. Всего у 7 учеников (35%) наблюдается средний уровень развития исследуемых компонентов творческих способностей. Стоит отметить, что среди учащихся данной группы не оказалось подростков, у которых уровень сформированности воображения, оригинальности и разработанности способностей был бы отмечен как высокий.

В ходе прохождения педагогической практики в течение двух учебных лет (2014-2016 гг.) на уроках были использованы различные методы игровой деятельности, помогающие развить и закрепить способности к воображению, оригинальности и разработанности обучающихся, так, например:

1) На занятии по теме «Организационно-правовые формы и правовой режим предпринимательской деятельности» использована деловая игра с поставленной проблемной ситуацией, для решения которой использовалась групповая работа.

В ходе проведения данного занятия у учащихся была замечена высокая творческая активность, благодаря которой ученики могли представлять себя на месте главных героев проблемной ситуации, абстрактно мыслить и предлагать нестандартные методы решения задачи.

2) На занятии по теме «Экономика предприятия: цели, организационные формы» был использован следующий приём обучения: в начале урока на доске было написано слово «ЭКОНОМИКА», трое вызванных учеников должны были написать напротив каждой буквы данного слова соответствующие термины, непосредственно связанные с экономикой, используя свою оригинальность, индивидуальность и творческие способности.

В ходе проведения данного занятия у учащихся была замечена высокая мыслительная и творческая способность, благодаря чему ученики смогли активизировать мыслительную деятельность, вспомнить ранее изученные термины по предмету «Экономика», проявить себя как творческую личность.

3) На занятии по теме «Конкуренция» использовалась деловая игра «До-После», в ходе которой ученики заполнили таблицу, состоящую из двух колонок:

Что я уже знаю по этой теме	Что я узнал нового на уроке
1. ...	1. ...
2. ...	2. ...

Применение данной игровой деятельности позволило актуализировать знания учащихся, способствовать их активности в оценивании собственной учебной деятельности, формировать личное знание и незнание по теме.

4) На занятии по теме «Разделение труда» использовалась игровая деятельность «Сообщи свое Я». Обучающиеся демонстрировали личностные универсальные учебные действия, осмысляя и оценивая свой опыт по данной теме и формировали «Я-концепцию», участвовали в коллективном обсуждении поставленных проблем, обменивались своими мнениями, понимая позицию партнера и сопоставляя свои знания со знаниями других учеников.

На основе проведенных во время педагогической практики занятий в течение двух учебных лет с использованием игровой деятельности было установлено их благоприятное влияние на развитие творческих способностей, таких как: воображение, оригинальность, разработанность способностей.

Результаты изменений исследуемых способностей учащихся показаны в Таблице 3.

Таблица 3

Уровень воображения, оригинальности и разработанности способностей школьников

(первый срез: 2015-2016 уч.г.)

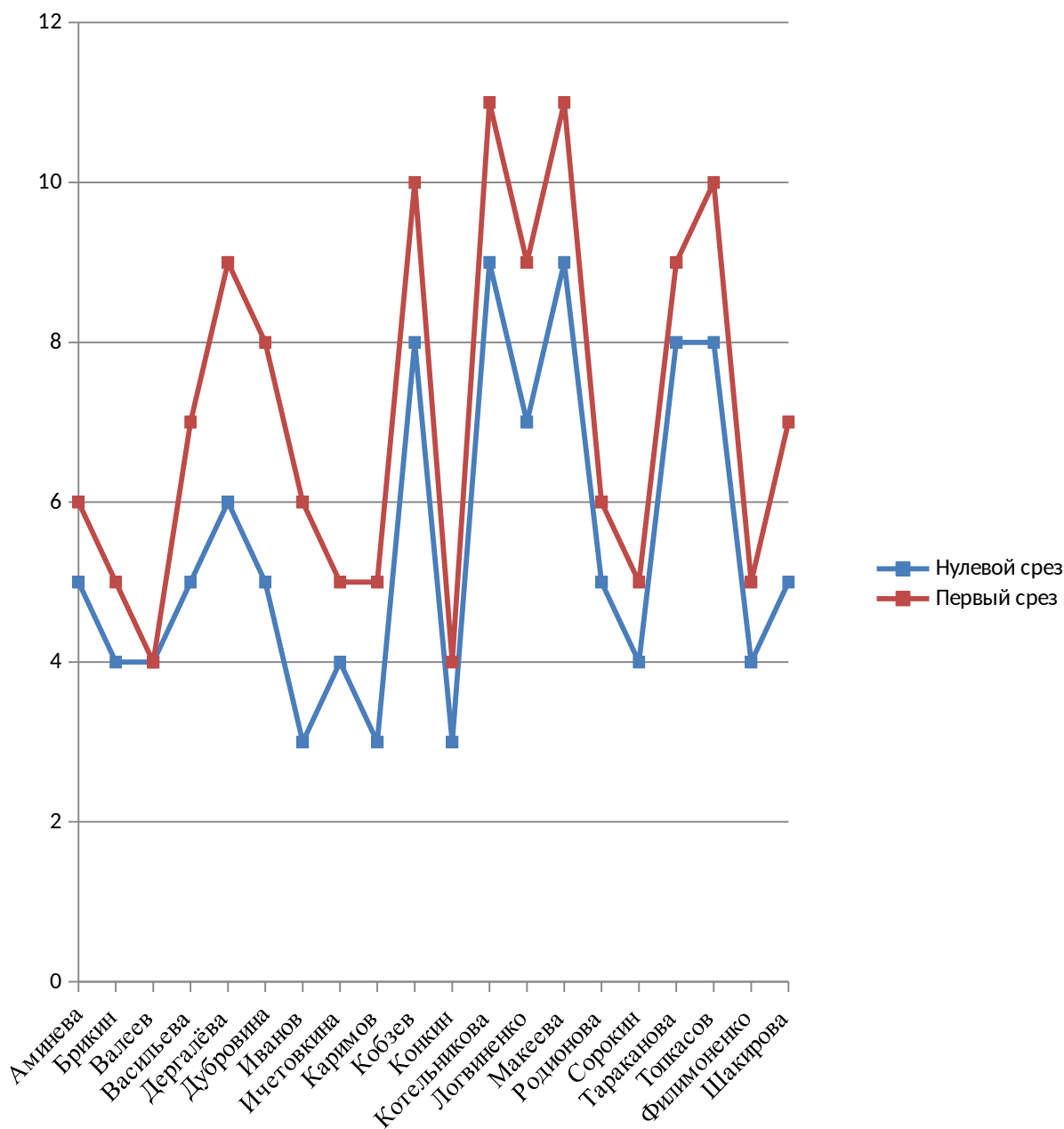
№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна		6	
2.	Брикин Иван	5		
3.	Валеев Вадим	4		
4.	Васильева Дарья		7	
5.	Дергалёва Александра		9	
6.	Дубровина Анастасия		8	
7.	Иванов Александр		6	
8.	Ичетовкина Елена	5		
9.	Каримов Владимир	5		
10.	Кобзев Дмитрий			10
11.	Конкин Игорь	4		
12.	Котельникова Надежда			11
13.	Логвиненко Альбина		9	
14.	Макеева Ирина			11
15.	Родионова Ирина		6	
16.	Сорокин Евгений	5		
17.	Тараканова Ирина		9	
18.	Топкасов Владимир			10
19.	Филимоненко Екатерина	5		
20.	Шакирова Олеся		7	
Итого по массиву:		7 человек (35%)	9 человек (45%)	4 человека (20%)

Таким образом, после проведения первого среза можно сделать следующий вывод: большинство студентов – 9 человек (45%) исследуемой группы обладают средним уровнем воображения, оригинальности и разработанности, что на 10% больше в сравнении с нулевым срезом. Число учащихся с низким уровнем сформированности данных способностей сократилось на 30% и составило 7 человек. Также следует отметить, немало важным изменением послужило то, что 4 человека (20%) развили свои способности до высокого уровня.

Прирост уровня воображения, оригинальности и разработанности способностей школьников схематично представлен на Графике 1.

График 1

Прирост уровня воображения, оригинальности и разработанности способностей школьников



Вторая методика. Методика А.Г. Шмелева (с изменениями и дополнениями А.А.Стрижовой): **определение уровня выбора сложности**

выполнения задания, склонности к риску и любознательности.
(Приложение 2).

В ходе эксперимента приняли участие 20 учащихся. Итоги 0 среза (в начале эксперимента, в 2014-2015 уч.г.) представлены в Таблице 4.

Таблица 4

**Уровень выбора сложности выполнения задания, склонности к
риску и любознательности**

(нулевой срез: 2014-2015 уч.г.)

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна	12		
2.	Брикин Иван	11		
3.	Валеев Вадим	12		
4.	Васильева Дарья	14		
5.	Дергалёва Александра		25	
6.	Дубровина Анастасия	13		
7.	Иванов Александр	12		
8.	Ичетовкина Елена	13		
9.	Каримов Владимир	10		
10.	Кобзев Дмитрий			27
11.	Конкин Игорь	12		
12.	Котельникова Надежда		19	
13.	Логвиненко Альбина		18	
14.	Макеева Ирина		21	
15.	Родионова Ирина	13		
16.	Сорокин Евгений	9		
17.	Тараканова Ирина		23	
18.	Топкасов Владимир		17	
19.	Филимоненко Екатерина	11		
20.	Шакирова Олеся		16	
Итого по массиву:		12 человек (60%)	7 человек (35%)	1 человек (5%)

Таким образом, после проведения нулевого среза можно сделать следующий вывод: большинство студентов (60%) исследуемой группы обладают низким уровнем выбора сложности выполнения задания,

склонности к риску и любознательности. У 35% обучающихся наблюдается средний уровень сформированности данных способностей. Всего 1 ученик (5%) обладает высоким уровнем развития диагностируемых качеств.

В ходе прохождения педагогической практики в течение двух лет были использованы различные методы игровой деятельности, помогающие развить способности к склонности к риску, любознательности и выбору сложности выполнения задания у обучающихся, так, например:

1) На занятии по теме «Миссия организации» использована деловая игра, участники которой, окунаясь в предпринимательскую деятельность, придумывают название своей компании, ее логотип, формулируют миссию предприятия, а также определяют цели организации. В ходе проведения данного занятия у учащихся была замечена высокая интеллектуальная активность, благодаря которой они смогли показать свои исследовательские и эвристические умения, способность преодолевать сложности.

2) На занятии по теме «Факторы производства» во время проверки домашнего задания ученики презентовали доклады и рефераты. В ходе подготовки к данному уроку учащиеся показали высокий уровень мыслительной активности, благодаря которой ученики смогли проявить свою любознательность, оригинальность и творческие способности.

3) На занятии по теме «Экономика как наука и хозяйство» была проведена викторина в стиле игры «Что? Где? Когда?», благодаря которой ученики с огромным интересом отвечали на поставленные вопросы, вели дискуссию, не боялись рисковать и импровизировать, отвечая на незнакомые вопросы. В ходе проведения данного занятия учащиеся смогли проявить себя в групповой работе, научились слушать друг друга и вести диалог.

На основе проведенных во время педагогической практики занятий в течение двух учебных лет с использованием игровой деятельности было установлено их благоприятное влияние на развитие творческих

способностей, таких как: выбор сложности выполнения задания, склонность к риску и любознательность.

Результаты изменений способностей учащихся показаны в Таблице 5

Таблица 5

Уровень выбора сложности выполнения задания, склонности к риску и любознательности

(первый срез: 2015-2016 уч.г.)

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна		18	
2.	Брикин Иван	14		
3.	Валеев Вадим	15		
4.	Васильева Дарья		21	
5.	Дергалёва Александра			33
6.	Дубровина Анастасия		21	
7.	Иванов Александр	15		
8.	Ичетовкина Елена		16	
9.	Каримов Владимир		19	
10.	Кобзев Дмитрий			35
11.	Конкин Игорь	15		
12.	Котельникова Надежда			27
13.	Логвиненко Альбина		24	
14.	Макеева Ирина			28
15.	Родионова Ирина		20	
16.	Сорокин Евгений	14		
17.	Тараканова Ирина			32
18.	Топкасов Владимир			26
19.	Филимоненко Екатерина		23	
20.	Шакирова Олеся		24	
Итого по массиву:		5 человек (25%)	10 человек (45%)	6 человек (30%)

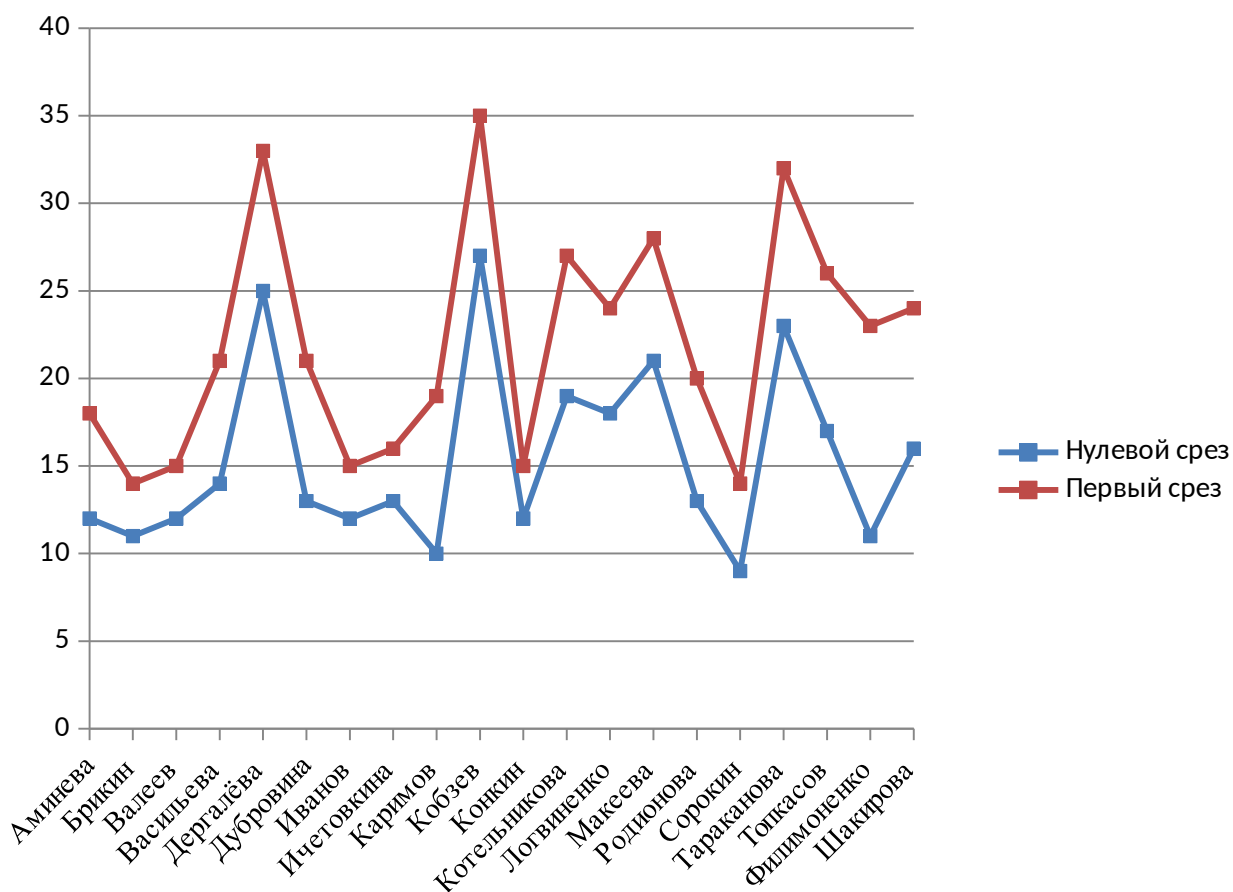
Таким образом, после проведения первого среза можно сделать следующий вывод: большинство студентов (45%) исследуемой группы обладают средним уровнем выбора сложности выполнения задания, склонности к риску и любознательности, что на 10% больше в сравнении с нулевым срезом. Число учащихся с низким уровнем сформированности

данных способностей сократилось на 35% и составило 5 человек (25%). Стоит отметить, что в сравнении с нулевым срезом число студентов с высоким уровнем исследуемых качеств увеличилось на 25% и составило 6 человек.

Прирост уровня выборасложности выполнения задания, склонности к риску и любознательности школьников схематично представлен на Графике2.

График 2

Прирост уровня выбора сложности выполнения задания, склонности к риску и любознательности



Третья методика. **Методика определения уровня гибкости и беглости мыслей Липпмана** (Приложение 3).

В ходе эксперимента приняли участие 20 учащихся. Итоги 0 среза (в начале эксперимента, в 2014-2015 уч.г.) представлены в Таблице 6.

Таблица 6

Уровень гибкости и беглости мыслей

(нулевой срез: 2014-2015 уч.г.)

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна	13		
2.	Брикин Иван	10		
3.	Валеев Вадим	9		
4.	Васильева Дарья	18		
5.	Дергалёва Александра		21	
6.	Дубровина Анастасия	15		
7.	Иванов Александр	10		
8.	Ичетовкина Елена	16		
9.	Каримов Владимир	12		
10.	Кобзев Дмитрий	19		
11.	Конкин Игорь	8		
12.	Котельникова Надежда		23	
13.	Логвиненко Альбина	15		
14.	Макеева Ирина	19		
15.	Родионова Ирина		22	
16.	Сорокин Евгений	9		
17.	Тараканова Ирина		21	
18.	Топкасов Владимир	17		
19.	Филимоненко Екатерина	14		
20.	Шакирова Олеся	12		
Итого по массиву:		16 человек (75%)	4 человек (25%)	0 человек (0%)

Таким образом, после проведения нулевого среза можно сделать следующий вывод: подавляющее большинство студентов – 16 человек (80%) исследуемой группы обладают низким уровнем беглости и гибкости мыслей. Лишь у 25% обучающихся наблюдается средний уровень развития исследуемых компонентов творческих способностей. Однако, в данной группе не оказалось обучающихся, у которых уровень сформированности диагностируемых способностей был бы отмечен как высокий.

В ходе прохождения педагогической практики в течение двух лет были использованы различные методы игровой деятельности, помогающие развить способности к гибкости и беглости мыслей у обучающихся, так, например:

1) На занятии по теме «Затраты производства» в начале урока в качестве активизации мыслительной деятельности ученики решают кроссворд, в котором заключено скрытое слово, обозначающее тему урока (Приложение 4). В ходе выполнения данного задания, ученикам удалось проявить свои эвристические способности, вспоминая ранее изученный материал, отметить свои знания и не знания и сравнить свои возможности с возможностями одноклассниками.

2) На занятии по теме «Типы экономических систем» в качестве проверки знаний ученики решали филворд (Приложение 5). В ходе выполнения данного занятия ученики проявили свои творческие способности, умения бегло «переключать» своё внимание с одного задания на другое, способности мыслить абстрактно.

3) На занятии по теме «Организация производства» в качестве домашнего задания ученики составляли синквейн. Благодаря выполнению данного задания, учащиеся проявили гибкость мыслительных способностей, показали умения проводить ассоциации между понятиями, сравнивать их и выбирать наиболее подходящие определения.

На основе проведенных во время педагогической практики занятий в течение двух учебных лет с использованием игровой деятельности было установлено их благоприятное влияние на развитие творческих способностей, таких как: гибкость и беглость мыслей.

Результаты изменений способностей учащихся показаны в Таблице 7.

Таблица 7

Уровень гибкости и беглости мыслей

(первый срез: 2014-2015 уч.г.)

№п/п	Ф.И. обучающегося	Уровни проявления способностей		
		низкий	средний	высокий
1.	Аминева Алёна	18		
2.	Брикин Иван	14		

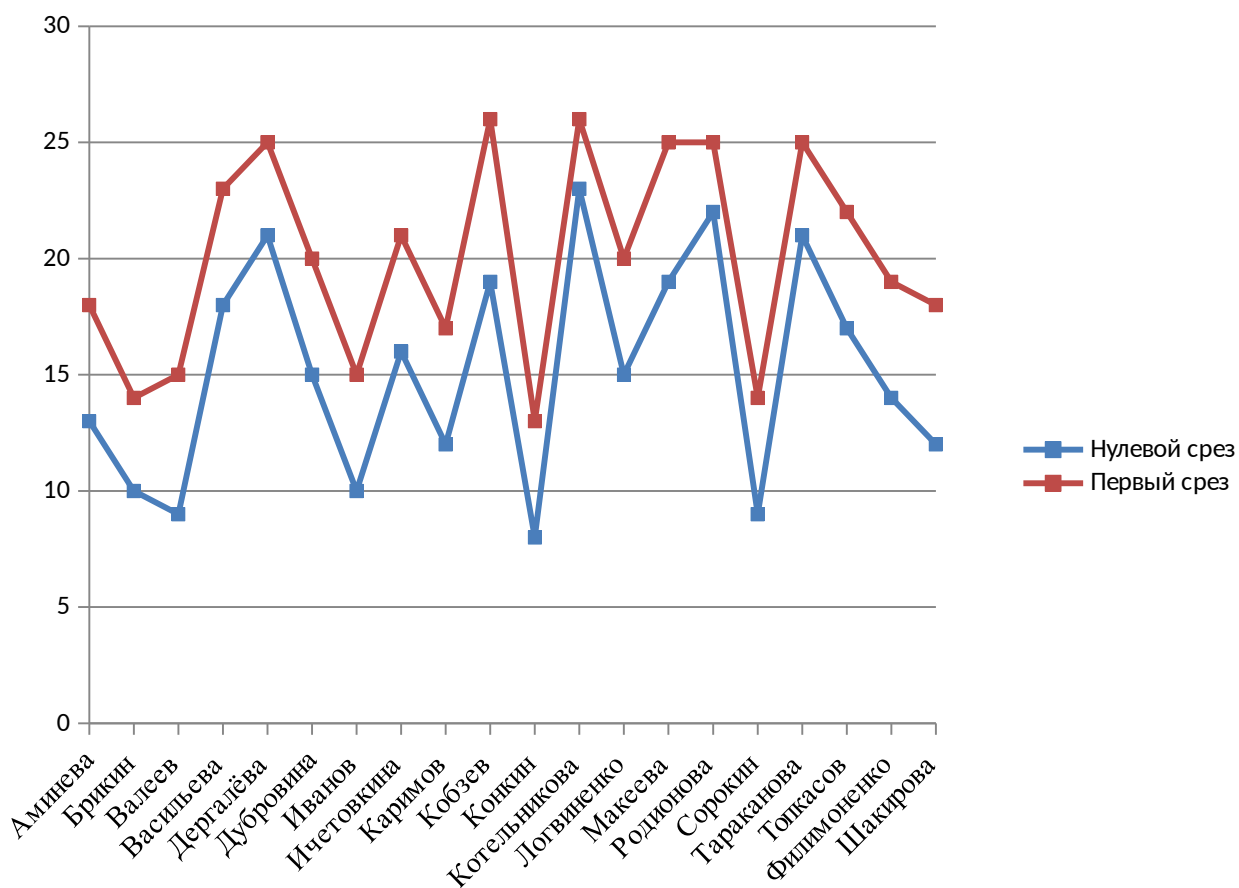
3.	Валеев Вадим	15		
4.	Васильева Дарья		23	
5.	Дергалёва Александра		25	
6.	Дубровина Анастасия	20		
7.	Иванов Александр	15		
8.	Ичетовкина Елена		21	
9.	Каримов Владимир	17		
10.	Кобзев Дмитрий			26
11.	Конкин Игорь	13		
12.	Котельникова Надежда			26
13.	Логвиненко Альбина	20		
14.	Макеева Ирина		25	
15.	Родионова Ирина		25	
16.	Сорокин Евгений	14		
17.	Тараканова Ирина		25	
18.	Топкасов Владимир		22	
19.	Филимоненко Екатерина	19		
20.	Шакирова Олеся	18		
Итого по массиву:		11 человек (55%)	7 человек (35%)	2 человека (10%)

Таким образом, после проведения первого среза знаний можно сделать следующий вывод: число учащихся с низким уровнем беглости и гибкости мыслей сократилось на 25% и составило 11 человек. Однако, данная категория всё ещё составляет большинство – 55%. Следует отметить, что в сравнении с нулевым срезом число учеников со средним уровнем сформированности исследуемых качеств увеличилось на 15% и составило 7 человек. Немало важным является то, что 10% студентов развили свои способности до высокого уровня.

Прирост уровня беглости и гибкости мыслей школьников схематично представлен на Графике 3.

График 3

Прирост уровня беглости и гибкости мыслей



Четвертая методика. Сформированность личностных качеств у школьников.

Сформированность личностных качеств у школьников определялась с помощью невключенных эвристических методов, применяемых в ходе занятий. Личностные качества школьников определялись по 9-балльной шкале (Приложение 6). Результаты исследования представлены в Таблице 8.

ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА ОБУЧАЮЩИХСЯ
(оцениваются по девятибалльной шкале; заполняется экспертом)

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	ПОКАЗАТЕЛИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ															ИТОГО
		Рефлексия	изация в Творческая	кажОбъективность в	тическиСпособность	еТребовательность к	вуУмение проявлять	Выполнение правил	цноУмение отстаивать	Грамотность речи	Волевые качества	гогическимВладение	денийНезависимость	уУмение признавать	ниматьУмение точно	Способность	
1.	Аминева Алена	5	7	6	6	5	5	7	4	3	4	2	6	8	4	5	77
2.	Брикин Иван	5	6	7	6	6	5	8	4	4	6	2	6	9	6	3	89
3.	Валеев Вадим	6	7	6	5	6	7	8	6	4	9	3	8	2	5	4	95
4.	Васильева Дарья	7	9	8	8	8	7	9	7	6	9	6	6	7	6	5	108
5.	Дергалёва Александра	9	8	9	9	9	8	9	9	9	8	8	7	4	8	7	121
6.	Дубровина Анастасия	7	8	7	6	8	6	9	5	5	6	4	4	6	6	5	92
7.	Иванов Александр	6	7	6	6	5	6	7	7	6	8	5	5	5	6	5	90
8.	Ичетовкина Елена	6	6	5	7	6	7	6	8	6	6	5	6	3	6	6	89
9.	Каримов Владимир	5	6	7	5	6	6	7	4	6	9	3	5	7	5	4	85
10.	Кобзев Дмитрий	7	9	8	8	7	7	9	7	7	9	6	8	8	6	7	113
11.	Конкин Игорь	5	5	7	6	5	6	9	6	3	7	2	7	5	3	3	85
12.	Котельникова Надежда	9	8	9	9	9	8	9	8	9	7	8	8	8	9	8	126
13.	Логвиненко Альбина	7	9	7	7	6	7	6	9	7	8	5	7	7	6	6	104
14.	Макеева Ирина	8	9	9	8	9	7	9	7	7	8	5	7	9	8	7	117
15.	Родионова Ирина	9	6	8	9	9	7	9	8	7	6	6	8	3	9	9	113
16.	Сорокин Евгений	4	5	6	5	5	5	6	5	4	7	2	6	6	3	3	72
17.	Тараканова Ирина	8	9	8	9	9	8	9	8	9	9	8	9	7	8	8	126
18.	Топкасов Владимир	8	9	9	8	9	8	9	9	9	9	9	8	7	8	8	127
19.	Филимоненко Екатерина	6	5	5	6	7	5	7	4	6	5	3	4	5	6	3	77
20.	Шакирова Олеся	6	7	9	6	9	5	8	5	6	6	3	5	8	6	5	94

На основе Таблицы 8 можно сделать следующий вывод: использование игровых методов обучения во время прохождения педагогической практике в 2015-2016 уч. гг. способствовало изменению личностных качеств обучающихся. Так, например, Топкасов Владимир набрал 127 баллов (максимальное число 135); Тараканова Ирина и Котельникова Надежда – по 126 баллов; Дергалёва Александра – 121 балл. Данные ученики составили группу школьников с высоким уровнем развитости проверяемых качеств. Самый низкий балл (72) у Сорокина Евгения. Однако даже самый низкий показатель относится к среднему уровню сформированности личностных качеств обучающихся и составляет 53%.

Пятая методика. Уровень развития творческих способностей.

На основе Таблицы 3, Таблицы 5, Таблицы 7 и Таблицы 8 определены компоненты творческих способностей обучающихся, в ходе обобщения которых выявлен общий уровень развития творческих способностей учеников. Эти данные получены в ходе практики в 2015-2016 уч. гг. на базе Железнодорожного колледжа, обобщенные данные представлены в Таблице 9.

Таблица 9

**Уровень развития творческих способностей учащихся
железнодорожного колледжа**

Уровень развития творческих способностей	Показатель (количество учащихся, %)
1. Гениальность	-
2. Талант	-
3. Одаренность	-
4. Творческая личность	55%

На основе таблицы 9 можно сделать следующий вывод: в исследуемой группе, к сожалению, не оказалось одаренных, талантливых и гениальных учащихся. Однако 55% учеников являются творческими личностями, и один школьник – Кобзев Дмитрий -

максимально приближен к статусу одаренного подростка, поскольку его показатель составляет 76% (при максимальном показателе – 85%).

Таким образом, были представлены 5 методик по диагностированию творческих способностей школьников, анализ и сравнение которых помогли установить роль деловой игры в развитии способностей обучающихся железнодорожного колледжа г. Екатеринбурга.

Во-первых, большинство студентов (45%) исследуемой группы стали обладать средним уровнем воображения, оригинальности и разработанности; число учащихся с низким уровнем данных качеств сократилось на 30%; и 20% студентов развили свои способности до высокого уровня.

Во-вторых, большинство студентов (50%) исследуемой группы стали обладать средним уровнем выбора сложности выполнения задания, склонности к риску и любознательности; число учащихся с низким уровнем сократилось на 40%; число с высоким уровнем увеличилось на 20%.

В-третьих, число учащихся с низким уровнем беглости и гибкости мыслей сократилось на 25%; число учеников со средним уровнем данных качеств увеличилось на 15%; и 10% студентов развили свои способности до высокого уровня.

Данная тенденция прироста уровня сформированности вышеперечисленных компонентов творчества позволяет говорить о важности использования развивающей и личностно-ориентированной технологий обучения, основанных на проблемном обучении с использованием деловой игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время всё больше внимания стало уделяться образованию, которое нацелено на формирование универсальных учебных действий у школьников, а также на развитие свободной, активной, ответственной, инициативной и, самое главное, творческой личности. Данное нововведение, прописанное в федеральном государственном образовательном стандарте основного (полного) среднего образования (далее ФГОС СОО), существенно изменило требования как к педагогам, так и к учащимся. Для достижения целей обучения потребовалось изменение методов обучения. Эффективным способом выполнения учебных целей становится использование активных игровых методов обучения.

Использования игр в процессе обучения и воспитания детей имеет большое значение. Во время игровой деятельности у ребенка развиваются психические процессы, воображение, организованность, умение устанавливать дружеские отношения с людьми; игра способствует развитию творческих способностей, в зависимости от уровня сформированности которых школьники смогут открыть в себе вторичную степень одаренности, таланта или гениальности. Однако в разных сферах жизни человека применяются различные типы игр, которые лучше подходят к тому или иному виду деятельности.

В данной работе представлена одна из *классификаций игр по семнадцати основаниям*. Данная классификация игр позволяет уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого назначения, дает возможность ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования.

Изучение теории игр позволило сопоставить различные точки зрения ученых на трактовку термина «игра». Анализ дефиниции «игра» в этимологическом и лексическом значении показал, что этот термин не соответствует современной концепции содержания образования, связанной с компетенциями и компетентностным подходом в образовании. На основании этих умозаключений дано авторское определение понятия игра:

Игра — это особый вид деятельности, который основан на взаимодействии индивида с конкретными людьми или коллективом в целом на основе творческой, логической или иной другой активности, помогающий закрепить или улучшить компетентности человека, его личностные творческие способности [56].

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Все они несут в себе познавательную, развивающую и эмоциональную ценность для детей и подростков, а также способствуют формированию личностных, метапредметных и предметных компетенций учащихся, обозначенных в ФГОС СОО [72].

Проведенный эксперимент со студентами Железнодорожного колледжа в 2015-2016 гг. показал, что деловая игра, действительно, способствует развитию творческих способностей:

- 95 % обучающихся улучшили свои показатели;
- один ученик максимально приблизился к статусу одаренного подростка;
- в сравнении с прошлыми периодами компоненты творческих способностей исследуемой группы, преимущественно, вышли на средний уровень.

Однако существуют проблемы, снижающие эффективность учебного процесса и не дающие в полной мере реализовать ФГОС СОО:

1) проблема реализации основных образовательных программ без опоры на жизненный опыт учащихся;

2) проблема учета условий для реализации инновационных образовательных проектов и внедрения их результатов в практику;

3) проблема формирования личности обучающихся.

Устранение противоречий между ФГОС СОО и «Законом об образовании в РФ», обязательное использование деловой игры на уроках закрепления, обобщения и повторения позволит педагогу не только грамотно организовать учебно-воспитательный процесс, но и достойно реализовать современную систему обучения в соответствии с требованиями ФГОС СОО.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов Л.Б. Преподавание экономики в школе: Основные экономические понятия / Л.Б. Азимов, Е.В. Журавская, О.Ю. Макарова. – СПб.: Знание, 2003. – 118 с.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1999. –144 с.
3. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения, деловая игра: учебное пособие для студентов / А.М. Айламазьян. – М.: Экзамен, 2001. – 265 с.
4. Банкина Т.Ю. Деловая игра. Что это такое / Т.Ю. Банкина, З.В. Колошина. – Ростов-на-Дону: Специалист, 2005. – 138 с.
5. Белов В.И. Лад: Очерки о народной эстетике / В.И. Белов. – М.: Мол. гвардия, 1982. – 293 с.
6. Бельчиков Я.М. Деловые игры / Я.М.Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 2006. – 304 с.
7. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии: учебное пособие / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 2007. – 83 с.
8. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. – М.: Академия, 2002. – 183 с.

9. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. – М.: Психология, 1998. – 205 с.
10. Борисова Н.В. Деловая игра: методика конструирования деловой игры / Н.В.Борисова. – М.: ИЦПКПС, 1995. – 243 с.
11. Борисова Н.В. Новые технологии активного обучения: сборник образоват.-проф. программ / Н.В. Борисова. – М.: ИЦПКПС, 2000. – 146 с.
12. Бородай Ю.М. Воображение и теория познания / Ю.М. Бородай. – М.: Просвещение, 1986. – 287 с.
13. Большакова Л.А. Развитие творчества младшего школьника / Л.А. Большакова. – Калуга: МарТ, 2001. – 118 с.
14. Былеева Л.В. Игры народов СССР / Л.В. Былеева, В.М. Григорьев. – М.: Просвещение, 1985. – 293 с.
15. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения / А.А.Вербицкий. – Уфа: Высшая школа, 1982. –142 с.
16. Воронов В.В. Технология воспитания: пособие для преподавателей ВУЗов, студентов и учителей / В.В. Воронов - М.: Школьная пресса, 2008. –142 с.
17. Волина В.В. Учимся, играя / В.В. Волина. – Екатеринбург: Деловая книга, 1996. – 293 с.
18. Волокитина М.Н. Очерки психологии младших школьников / М.Н. Волокитина. – М.: Академия, 2001. – 983 с.
19. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: вопросы психологии / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1966. – 541с.
20. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования / Л.С. Выготский. – М.: Прогресс, 1956. – 519 с.
21. Газман О.С. Каникулы. Игра. Воспитание / О.С. Газман. – М.: Академия, 1988. – 193 с.

22. Гессен С.И. Основы педагогики, введение в прикладную философию / С.И. Гессен. – М.: Школа-пресс, 1995. – 190 с.
23. Гидрович С.Р. Деловая игра / С.Р. Гидрович, С.А. Перешивкин, Ж.К. Толордава. – М.: Прогресс, 2003. – 113 с.
24. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения / В.В. Давыдов. – М.: Просвещение, 1992. – 195 с.
25. Доналдсон М. Мыслительная деятельность детей / М. Доналдсон. – М.: Просвещение, 1985. – 190 с.
26. Ефимов В.М. Введение в управленческие имитационные игры / В.М. Ефимов, В.Ф. Комаров. – М.: Наука, 2005. – 216 с.
27. Ефремов В.И. Творческое воспитание и образование детей на базе ТРИЗ / В.И.Ефремов - Пенза: Уникон-ТРИЗ, 2003. – 87 с.
28. Запорожец А.В. Психическое развитие ребенка / А.В. Запорожец. – М.: Наука, 1986. – 201 с.
29. Игры и персональная эффективность [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые данные. – URL: <http://igrology.ru/efficiency> (Дата обращения 05.06.2014).
30. Ильенков Э.В. Философия и культура / Э.В. Ильенков. – М.: Наука, 2001. – 200 с.
31. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателей детского сада / А.В. Кенеман. – М.: Культура, 1989. – 176 с.
32. Ковынева Л.М. О воспитании эк. мышления школьников / Л.М. Ковынева. – Челябинск: Наука, 2008. – 108 с.
33. Коган М.С. Человеческая деятельность / М.С. Коган. – М.: Академия, 1974. – 207 с.
34. Кравцова Е.Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе / Е.Е. Кравцова. – М.: Культура, 1991. – 144 с.
35. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры / Т.А. Кривко-Апинян. – СПб.: Эйдос, 2006. – 160 с.

36. Ладенко И.С. Интеллектуальная культура специалиста / И.С. Ладенко. – Новосибирск: Прогресс, 2008. – 122 с.
37. Литова З.А. Экономическое образование и воспитание в современной школе / З.А. Литова. – Тюмень: Школа, 2006. – 134 с.
38. Макаренко А.С. Избранные педагогические сочинения / А.С. Макаренко. – М.: Просвещение, 1977. – 188 с.
39. Макаренко А.С. Книга для родителей: лекции о воспитании детей / А.С. Макаренко. – М.: Просвещение, 1952. – 311 с.
40. Матросова Л.Н. Деловая игра в процессе подготовки будущего учителя к профессиональной деятельности / Л.Н. Матросова. – М.: Прогресс, 2004. - 177 с.
41. Мотков О.И. Психология самопознания личности / О.И. Мотков. – М.: Треугольник, 1993. – 183 с.
42. Мунтян А.Л. К познанию рыночной экономики через игру / А.Л. Мунтян. – Курган: Школа и производство, 2006. – 178 с.
43. Новая философская энциклопедия / М.: Мысль, 2003. – 718 с.
44. Песталоцци И. Г. Педагогическое наследие / И.Г. Песталоцци, Я.А. Каменский, Д. Локк, Ж.Ж. Руссо. – М.: Просвещение, 1987. – 496 с.
45. Петровский А.В. Общая психология: учебник для студентов педагогических Вузов / А.В.Петровский, А.Б. Брушлинский, В.П. Зинченко. – М.: Просвещение, 2007. – 464 с.
46. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 2007. – 203 с.
47. Платов В. Я. Характеристика деловой игры как метода активного обучения: методические разработки и рекомендации по деловым играм / В. Я.Платов, В.В. Подиновский. – М.: ВШПД им. Н. М. Шверника, 2006. – 86 с.
48. Платон Государство: 360 г. до н. э. [Электронный ресурс] – Электрон. текстовые данные. – URL: <http://lib.ru/POEEAST/PLATO/gosudarstvo.txt> (Дата обращения: 16.12.2013).

49. Повесть временных лет Ч.І. / М.: Вита Нова, 2012. – 544 с.
50. Подиновский В.В. Математическая теория выработки решения в сложных ситуациях / В.В. Подиновский. – М.: МО СССР, 1981. – 212 с.
51. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших пед. учебн. заведений / И.П. Подласый. – М.: Просвещение, 2006. – 69 с.
52. Попова Н.Е. Занимательная экономика [Электронный ресурс] / Н.Е.Попова. – Электрон. текстовые данные. – URL: <http://www.ecschool.ru> (Дата обращения: 16.12.2013).
53. Попова Н.Е. Теория и методика обучения экономике / Н.Е. Попова, А.А. Лобут. – Екатеринбург, 2008. – 170 с.
54. Прудченков А.С. Рынок: сборник игр, тестовых и конкурсных заданий, задач, кроссвордов / А.С. Прудченков, Б.А. Райзберг, Б.П. Шемякин. – М.: Новая школа, 2004. – 64 с.
55. Родари Дж. Грамматика фантазии / Дж. Родари. – М.: Профиздат, 1978. – 163 с.
56. Розин В.М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности / В.М. Розин. – М.: Наука, 2007. – 112 с.
57. Российская педагогическая энциклопедия / М.: Просвещение, 1999. – 1160 с.
58. Рояк А.А. Психологический конфликт и особенности индивидуального развития личности ребенка / А.А. Рояк. – М.: Просвещение, 1988. – 113 с.
59. Стрижова А.А. Игровая деятельность как средство развития творческих способностей школьников / А.А.Стрижова. – Рязань: Культура и образование, 2014. – 312 с.
60. Стрижова А.А. Игровые методы обучения: противоречия между ФГОС СОО и законом «Об образовании в РФ» / А.А.Стрижова. – М.: Интеграция, 2015. – 273 с.

61. Стрижова А.А. Формирование компетенций учащихся через игровые методы обучения / А.А.Стрижова. – Карловы Вары, 2015. – 452 с.
62. Стрижова А.А. Игровая деятельность как средство развития творческих способностей школьников / А.А.Стрижова. – Днепропетровск: Авторский коллектив, 2014. – 103 с.
63. Стрижова А.А. Игровые методы обучения: противоречия между ФГОС СОО и законом «Об образовании в РФ» / А.А.Стрижова . – Екатеринбург: Авторский коллектив, 2015. – 161 с.
64. Стрижова А.А. Игра как средство развития детей / А.А.Стрижова. – Екатеринбург: Ажур, 2014. – 100 с.
65. Стрижова А.А. Деловая игра как средство формирования компетенций студентов в учреждениях высшего образования / А.А.Стрижова. – Витебск, 2016. – 345 с.
66. Стрижова А.А. Игра как метод обучения и воспитания школьников / А.А.Стрижова. – Екатеринбург: Авторский коллектив, 2015. – 512 с.
67. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии / В.А. Трайнев. – М.: Гуманитар, 2009. – 303 с.
68. Трайнев В.А. Деловая игра в учебном процессе / В.А. Трайнев. – М.: Прометей, 2008. – 345 с.
69. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе / В.П. Труднев. – М.:Наука, 2005. – 250 с.
70. Тюнникова С.И. Эвристическая игра в обучении гуманитарным предметам учащихся специальных профессиональных учреждений / С.И. Тюнникова. - Казань: КПУ, 2005. – 112 с.
71. Усова А.В. Сущность, значение и основные направления в осуществлении межпредметных связей / А.В. Усова. – Челябинск: ЧГПИ, 2006. – 142 с.

72. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (10-11 кл.) [Электронный ресурс]. – Электронные текстовые данные. – URL: <http://Минобрнауки.рф/документы/2365> (Дата обращения: 27.10.2014).
73. Фролова Г.В. Учебная деловая игра как средство подготовки будущих учителей труда / Г.В. Фролова – М.: Культура, 2004. – 195 с.
74. Хачатурян А. П. Использование активных методов обучения в формировании управленческих навыков у студентов / А.П. Хачатурян. – М.: Просвещение, 2002. – 213 с.
75. Хрипко В.В. Феномен игры в военном обучении / В.В. Хрипко. – М.: ВАФ, 2005. – 98 с.
76. Христенко В.Б. Деловая игра в учебном процессе / В.Б. Христенко. – Челябинск: ЧПИ, 1983. – 132 с.
77. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр / Е.А. Хруцкий. – М.: Высшая школа, 2006. – 230 с.
78. Черепанов В.С. Экспертные оценки в педагогических исследованиях / В.С. Черепанов. – М.: Педагогика, 2005. – 150 с.
79. Шаповаленко С.Г. Вопросы теории методов обучения в средней школе / С.Г. Шаповаленко. – М.: Педагогика, 2005. – 156 с.
80. Шляхова Л.С. Методические указания к деловой игре «Выпуск» / Л.С. Шляхова, Н.Б. Яблокова, А.Т. Никифоренко. – Одесса: Альянс, 2006. – 98 с.
81. Ярцева С.Е. Дидактическое моделирование самостоятельной работы студентов / С.Е. Ярцева. – Ташкент, 2006. – 17 с.
82. Якуб С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб. - М.: Педагогика, 1988. – 208 с.

**Опросник определения уровня воображения, оригинальности и
разработанности способностей школьников**

Назначение теста. Данная методика с помощью оценки поведения в нестандартных ситуациях жизнедеятельности позволяет определить уровень воображения, оригинальности и разработанности подростков.

Инструкция. Вам предлагается ряд утверждений. Отметьте своё согласие или несогласие рядом соответственно знаками «+» или «-».

1. Мне не нравится работа, в которой все чётко определено.
2. Мне нравится абстрактная живопись, я её понимаю
3. Я не люблю выполнять регламентированную работу.
4. Мне не нравится ходить в музеи: все они одинаковы.
5. Я люблю предаваться фантазиям.
6. Увлечения обогащают жизнь человека.
7. Я могу смотреть один и тот же спектакль много раз: каждый раз разная игра актёров, новая интерпретация.
8. Считаю, что лучше быть закройщиком, чем портным.

9. Я больше ценю процесс работы, чем её конечный результат.
10. Даже к обычному делу я отношусь творчески.
11. Я нередко сомневаюсь в том, что для других вполне очевидно.
12. Абстрактная живопись даёт пищу для ума.
13. Мне не хотелось бы подчинить свою жизнь какой-то определённой системе.
14. Мне нравится работа дизайнеров.
15. Мне не нравится ходить одной и той же дорогой.

Ключ. Подсчитайте сумму «+»: 0-5 баллов соответствует низкому уровню воображения, оригинальности и разработанности, 6-9 баллов — среднему, 10-15 баллов — высокому.

Приложение 2

Методика А.Г. Шмелева: определение уровня сложности, склонности к риску и любознательности

Назначение теста. Методика предназначена для подростков и взрослых от 14 лет.

Инструкция. Прочитайте высказывания. Если Вы согласны с утверждением, то поставьте «+». Если Вы не согласны с утверждением, то поставьте «-».

1. Я часто говорю до того, как обдумать сказанное.
2. Мне нравится быстрая езда.
3. Я часто меняю свои интересы и увлечения.
4. Лучший способ приобрести настоящих друзей – говорить людям то, что о них думаешь.
5. Во множестве случаев вопрос на экзамене может быть поставлен так, что он оказывается совершенно не связанным с программой, и вся подготовка оказывается бесполезной.
6. Жизнь без опасностей мне не кажется слишком скучной.

7. Если хочешь занять высокое положение по службе, следуй пословице «Тише едешь – дальше будешь».

8. Азартные игры мешают развитию у человека чувства ответственности за то, чтобы принимать продуманные решения.

9. Я быстрее испытываю скуку от какого-либо занятия, чем большинство людей, делающих то же самое.

10. Я лучше пройду пешком две-три остановки, когда тороплюсь, а автобуса долго нет, хотя знаю, что автобус меня догонит, вместо того, чтобы ждать.

11. Мне интересно сделать так, чтобы подзадорить кого-нибудь.

12. Только неожиданные обстоятельства и некоторое чувство опасности позволяют мне мобилизовать свои силы.

13. Я не получаю удовольствия от ощущения риска.

14. Только по-настоящему смелые действия позволяют человеку получить известность и признание.

15. Мне неприятны те лица, которые из-за собственной прихоти превращают серьезные дела в легкомысленные игры.

16. Когда я вырабатываю конкретный план действий, я почти всегда уверен (уверена), что мне удастся его осуществить.

17. Когда на небе светит солнце, я никогда не беру с собой на прогулку зонт, даже если прогноз обещает дождь.

18. Я часто стремлюсь испытать возбуждение.

19. Мне неприятно, когда мне навязывают пари, даже если я полностью уверен (уверена) в своем мнении по данному вопросу.

20. В некоторых случаях я не остановлюсь перед тем, чтобы солгать, если мне нужно произвести хорошее впечатление.

21. По-настоящему умный человек избегает скороспелых решений – он умеет дожидаться таких моментов, когда действовать можно наверняка.

22. Я не считаю, что трюки, выполняемые цирковыми акробатами, без страховочного пояса, выглядят более впечатляющими

23. Я предпочитаю работу, включающую перемены к путешествиям, даже если она может быть небезопасной.

24. Я всегда плачу за провоз багажа на транспорте, даже если не опасаясь проверки.

25. Я думаю, что стоит верить в свой шанс, даже когда перевес не на моей стороне.

26. В творческом деле главное – это дерзкий замысел, пусть даже в результате нас ждет неудача из-за нелепых случайностей.

27. Я не пожалею денег ради того, чтобы в нужный момент выглядеть состоятельным и привлекательным человеком.

28. Когда при встрече мой знакомый на меня не смотрит, я не стану навязывать ему свое общение и здороваться первым.

29. Большинство людей не понимает, до какой степени их судьба зависит от случая.

30. Если при покупке автомобиля мне придется выбирать между скоростью и комфортом, с одной стороны, и безопасностью, с другой, я выберу безопасность.

31. Я чувствую себя лучше всего, когда испытываю острое увлечение какой-либо затеей.

32. Я предпочитаю приобретать такую одежду, про которую я твердо знаю, что она надежна и выглядит хорошо независимо от скачков моды.

33. Когда я играю в различные игры, я люблю взять инициативу на себя, даже зная, что противник только и ждет этого.

34. Во время путешествий я люблю отклоняться от известных маршрутов.

35. Я часто попадаю в такие ситуации, из которых мне хочется поскорее выбраться.

36. Если я даю обещание, то практически всегда сдерживаю его, независимо от того, удобно мне это или нет.

37. Если мой непосредственный начальник будет «зажимать» мои новаторские идеи, у меня хватит смелости довести их до сведения руководителя более высокого ранга.

38. Азартные игры развивают у человека способность принимать смелые решения в сложных жизненных ситуациях.

39. Когда я читаю остросюжетную книгу, я никогда не тороплюсь быстрее узнать, чем все кончится, и с удовольствием читаю по порядку.

40. Мне понравилось бы прыгать с парашютом.

41. Лучший способ вызвать искреннее отношение к себе – доверять людям.

42. Я чувствую себя лучше всего, когда испытываю счастливое ощущение покоя и комфорта.

43. Мне бывает гораздо труднее купить одну дорогую вещь, чем ряд дешевых вещей той же суммарной стоимости.

44. Если я играю, то я предпочитаю играть или спорить на что-нибудь.

45. Люди слишком часто безрассудно тратят собственное здоровье, переоценивая его запасы.

46. Если мне не грозит штраф, то я перехожу улицу там, где удобно, а не там, где положено.

47. Я не рискую покупать одежду без примерки.

48. Только смелый человек способен на подлинно благородное отношение к людям, независимо от того, как они относятся к нему.

49. В командной игре важнее всего взаимная подстраховка.

50. В жизни людям на самом деле очень часто приходится играть в опасную игру «пан или пропал».

Ключ. Результат анализируется путем подсчета числа совпадений ответов «+» и «-» на выдвинутые утверждения. Рассмотрим № утверждения и знак его ответа:

2+, 3+, 4+, 6-, 7-, 8-, 9+, 11+, 12+, 13-, 14+, 15-, 17+, 18+, 19-, 21-, 22-, 23+, 25+, 26+, 27+, 28-, 3-, 31+, 32-, 33+, 34+, 37+, 38+, 39+, 40+, 41+, 42-, 43-, 44+, 45-, 47-, 48+, 49-, 50+.

В ходе оценки результатов следует понимать, что показатель сложности, склонности к риску и любознательности может варьировать от 0 до 40. Чем больше величина показателя, тем больше исследуемый уровень.

Приложение 3

Методика определения уровня гибкости и беглости мыслей Липпмана

Назначение теста: Данная методика позволяет определить вариативность подходов, гипотез, исходных данных, точек зрения, операций, вовлекаемых в процесс мыслительной деятельности.

Инструкция к тесту: Исследуемому предъявляется бланк с записанными анаграммами (наборами букв). В течение 3 мин. они должны составлять из наборов букв слова, не пропуская и не добавляя ни одной буквы. Слова могут быть только существительными.

Образец бланка:

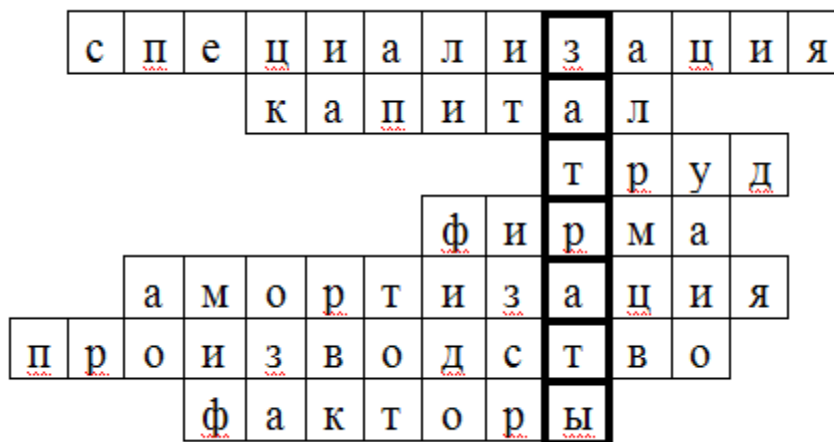
ЙВО	ЯОДЛ	АИЦПТ	УАРДБЖ	ОАЕФМРС
ЙЛА	РУОТ	УАРГШ	УАККЖР	АИККРПС
АБЛ	ЕНОБ	ООСВЛ	ООАРБД	ОАИДМНЛ
АШР	АУКЛ	ОАЛМС	ААККЗС	ЕЕЪВДДМ
ОЗВ	ИАПЛ	БРЕОР	УАЬБДС	ЕЕДПМТР
УКБ	ААПЛ	ОТМШР	АИСЛПК	ОАЬТДРС
ИРМ	ОРЦБ	ОЕЛСВ	ЕУЗНКЦ	АААЛТПК
ОТМ	ОЕТЛ	ААШЛП	УАПРГП	ОАЕМЛСТ
АСД	ОЕРМ	ОЕСМТ	ОООЛТЗ	ААЬБДЕС
ОБЛ	ОКТС	АИЛДН	БОЕУЛМ	ААОСКБЛ

Ключ: Подсчитать количество верно составленных слов в течение 3 мин. Определить уровень развитости гибкости и беглости мышления в зависимости от правильных ответов:

- 1) Высокий – 26 и более;
- 2) Средний – 21 – 25;
- 3) Низкий – 11 – 20.

Приложение 4

Кроссворд по теме «Затраты производства»



Вопросы к кроссворду:

- 1) Форма организации производства, при которой происходит сосредоточение на одном предприятии выпуска однотипной продукции.
- 2) Совокупность имущества предприятия, которое используется для получения прибыли.
- 3) Сознательная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей индивида и общества.
- 4) Организованное коммерческое предприятие, являющееся юридическим лицом.
- 5) Процесс переноса стоимости основных средств на стоимость произведенной и проданной конечной продукции.

- 6) Процесс создания какого-либо продукта.
- 7) Труд, земля, капитал, предпринимательские способности и информация представляют собой производства.

Приложение 5

Филворд по теме «Типы экономических систем»

Р	Э	К	О	Н	О	Т	Р	А	Д
Ы	Н	А	К	И	М	О	И	Ц	И
С	О	Ч	Н	А	Н	Н	Ш	А	Н
И	А	Я	А	Я	С	М	Е	С	Н
С	М	В	О	П	В	А	Б	О	А
Т	Е	Т	С	Е	И	Т	С	Т	Я
К	О	М	Р	Р	Р	И	З	В	Е
Д	Н	А	А	Е	П	Я	А	Ь	Н
Н	Г	О	Д	Х	Н	А	Ц	Т	Н
А	Я	С	У	О	Д	Я	И	С	О

1. Экономика, основанная на принципах свободного предпринимательства, многообразия форм собственности на средства производства и рыночного ценообразования.
2. Наука ведения домашнего хозяйства.
3. Экономика, в которой традиции и обычаи определяют практику использования ограниченных ресурсов.
4. Экономика, которая включает частную, общественную и либо государственную собственность на средства производства.
5. ... - это множество элементов, находящихся в отношениях и связях друг с другом, которое образует определённую целостность, единство.

6. Экономика, в которой материальные ресурсы находятся в государственной собственности и распределяются правительством.
7. Политическая организация общества с формой правления.
8. Экономика, переходящая из одного состояния в другое.
9. Передача государственной собственности в частные руки.
10. Права, которыми обладает человек по отношению к своему имуществу.

Приложение 6

Методика диагностирования сформированности личностных качеств у школьников

Назначение: определение сформированности личностных качеств у школьников с помощью не включенных эвристических методов.

Инструкция: выявить уровень сформированности нижеперечисленных способностей школьников по 9-балльной шкале:

- 1) Рефлексия.
- 2) Творческая самореализация в игре.
- 3) Объективность в оценках.
- 4) Способность аналитически мыслить.
- 5) Требовательность к себе.
- 6) Умение проявлять инициативу.
- 7) Выполнение правил и регламента игры.
- 8) Умение отстаивать свою позицию.
- 9) Грамотность речи.
- 10) Волевые качества.
- 11) Владение педагогическим тактом.
- 12) Независимость суждений.

- 13) Умение признавать свою ошибку.
- 14) Умение точно воспринимать информацию.
- 15) Способность критически оценивать информацию.

Ключ. На основе суммарного числа набранных баллов определите уровень сформированности личностных качеств у школьников.

Уровни гибкости и беглости мыслей	Сумма баллов
Низкий	15 - 70
Средний	71 - 119
Высокий	120 - 135