

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Санниковская основная общеобразовательная школа Ковровского района»

Игровые технологии как эффективное средство повышения уровня креативного мышления у младших школьников на уроке окружающего мира

Ивкова Елена Александровна  
учитель начальных классов  
МБОУ «Санниковская ООШ»

с. Санниково, 2023

Содержание	
Тема опыта .....	3
Условия возникновения опыта .....	3
Актуальность опыта .....	3-4
Практическая значимость.....	4
Ведущая идея опыта .....	4-5
Теоретическая база опыта .....	5-6
Технология опыта .....	6-12
Результативность опыта .....	12-15
Библиографический список .....	16
Приложения.....	17

### **Тема опыта**

Игровые технологии как эффективное средство повышения уровня креативного мышления у младших школьников на уроке окружающего мира.

### **Условия возникновения опыта**

Формирование опыта происходило в МБОУ «Санниковская ООШ» села Санниково Ковровского района. Становление педагогического опыта осуществлялось на уроках в условиях сельской малокомплектной школы. В ходе наблюдения за учащимися было выявлено, что:

- большинство ребят не могут перенести знания, полученные на уроках окружающего мира на реальные жизненные ситуации;
- ученики выполняют задания без креативности, стремясь работать по шаблону.

Наиболее благоприятные условия для развития креативности можно наблюдать на уроках окружающего мира, изобразительного искусства, технологии, где одной из главных задач педагога является создание условий для развития креативного потенциала учащихся.

С 2020 по 2023 год на уроках окружающего мира велась работа по учебно-методическому комплексу «Школа России». Данный УМК имеет хороший развивающий потенциал. Кроме того имеется множество разнообразных рабочих листов для дополнения материала учебника. Однако существует не так много заданий для развития именно креативного мышления младших школьников, а тем более таких заданий поурочно для каждой темы. Это связано со сложностью в разработке кейсов для учеников начальных классов. Банк данных с заданиями по развитию различных видов функциональной грамотности сформирован для обучающихся среднего и старшего звена.

Первичная диагностика показала, что уровень развития креативного мышления у 67% школьников находится на низком уровне. Обучающиеся не смогли на практике показать, как можно применить те или иные навыки, полученные на уроках окружающего мира, и подошли к выполнению заданий без оригинальности и креативности. Именно из-за этого появился запрос на изменения в подходе к обучению. В современном мире существует возможность подходить к изучению новой темы с помощью игровых технологий, благодаря которым ученикам будет легче и интереснее воспринимать и запоминать новую информацию.

Сложившаяся ситуация, индивидуальные особенности класса-комплекта, побудили автора взяться за решение проблемы формирования функциональной грамотности младших школьников через игровые технологии.

### **Актуальность опыта**

В обновленном образовательном стандарте уделяется особое внимание такой приоритетной задаче как функциональная грамотность. Функциональная грамотность определяется как:

- способность личности при малых временных затратах быстро адаптироваться в сложившейся ситуации и полноценно функционировать в системе общественных отношений;
- способность на основе имеющихся знаний находить решение в актуальных жизненных ситуациях [1, с. 51].

Среди компонентов функциональной грамотности выделяют креативное мышление, которое связано с умением человека использовать свое воображение для решения возникающих заданий и задач. В новом образовательном стандарте уделяется особое внимание такой приоритетной задаче как функциональная грамотность.

Актуальность выбранной темы обусловлена значимостью развития креативности у обучающихся начальных классов при подготовке их к жизни в современных условиях, а также необходимостью организации развивающей работы в этом направлении.

Сейчас по сравнению с предыдущими годами отмечается повышенный интерес и осознание необходимости развития креативного мышления и творческого потенциала. Всех волнуют вопросы: «Как вовремя заметить творческий потенциал ребенка? Как помочь ему развить этот потенциал?», ведь в школах, да и у самих родителей не всегда достаточно времени на решение данных проблем.

В начальной школе большой интерес для обучающихся представляют игры. Они позволяют им думать, дают возможность проверить и развить свои способности. Участие обучающихся в играх способствует их самоутверждению, стремлению к успеху, повышает самооценку и мотивацию, позволяют подойти креативно к решению возникших в ходе игры проблем. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, выбору альтернатив.

Данный опыт актуален также по ряду причин:

-современному поколению необходимо быстро подстраиваться под новые, постоянно меняющиеся условия жизни в мире, принимать самостоятельные и ответственные решения на основе имеющегося опыта;

-современному социуму требуются люди, которые умеют добывать знания, приобретать эффективный опыт решения проблем по нахождению и применению умений в конкретной ситуации;

- человека отличает его способность необычно мыслить, находить новые решения для устранения возникающих проблем в повседневной жизни;

- современному обществу нужны люди, способные совершать открытия: изобретатели, философы, художники, музыканты, а это напрямую связано с креативностью;

- вовлечение учащихся в игровую деятельность на уроке позволяет качественно формировать познавательный интерес через активную и творческую деятельность, необходимую для успешного обучения;

-в условиях классов-комплектов дети учатся работать в разновозрастном коллективе, принимать правила и сотрудничать с ровесниками и взрослыми;

-приобщение учеников к деятельности по изучению истории, искусства, природы, экологических проблем помогает воспитать личность гармонично развитую и умеющую применять полученные знания на практике и решать нестандартные задачи.

Предпосылками возникновения опыта являются противоречия:

-между потребностью детей узнавать новое и сниженной способностью длительное время концентрироваться на чем-то одном;

-между предъявляемыми требованиями к уровню креативного мышления у школьников и их реальным уровнем.

Данный педагогический опыт способствует выполнению социального заказа общества и школы, обеспечивает решение задач, стоящих перед ней.

### **Практическая значимость**

Практической значимостью данного опыта является создание банка игровых упражнений по формированию креативного мышления у обучающихся начальных классов сельской школы (Приложение №1).

Автор считает, что опыт работы может быть интересен всем учителям, особенно начинающим, работающими с детьми младшего школьного возраста, целью которых является повышение уровня функциональной грамотности, в том числе и креативного мышления у обучающихся начальных классов

### **Ведущая педагогическая идея опыта**

Ведущей целью опыта можно считать создание банка игровых упражнений, направленных на формирование и повышение уровня креативного мышления, которое является значимым аспектом функциональной грамотности.

### **Теоретическая база опыта**

Креативность – способность индивидуума отступать от стандартных идей, правил и шаблонов. Креативное мышление помогает раскрыть интеллектуальные и личностные особенности индивида, способствующие самостоятельному выдвижению проблем, генерированию большого количества оригинальных идей и нешаблонному их решению. Основные признаки креативности, которые отмечают большинство авторов: наличие интеллектуальной творческой инициативы, своеобразная открытость опыту, чувствительность к новому, умение видеть и ставить проблемы и др.

Развитие креативности у обучающихся начальной школы является залогом воспитания активной, самостоятельной, инициативной, умеющей творчески применять имеющиеся знания в новой обстановке личности.

Автором создан глоссарий темы опыта, раскрывающий понятия: функциональная грамотность, креативное мышление, игра, игровая технология, педагогическая игра. (Приложение № 2)

Игровые технологии при обучении младших школьников изучали Ф.К. Блехер, А.С. Ибрагимов, Н.М. Конышева, М.Т. Салихова и др. Ряд специальных исследований по игровой деятельности дошкольников осуществили выдающиеся ученые П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.

Дж. Гилфорд выделил два типа мышления: конвергентное и дивергентное. Мышление первого типа связано с решением задач, имеющих один верный результат. Мышление второго типа – дивергентное называют «креативным». Оно выступает средством порождения оригинальных творческих идей. Оно допускает существование нескольких правильных ответов на один и тот же вопрос. Дж. Гилфорд выделил шесть параметров креативности:

- обнаружение и постановка проблемы;
- генерирование большого числа идей для решения поставленной задачи;
- гибкость;
- оригинальность – способность отвечать нестандартно;
- способность усовершенствовать объект, добавляя детали;
- способность решать проблемы, то есть способность к анализу и синтезу.

Е. Торренс, изучая особенности одаренных людей, показал, что они чаще всего склонны к дивергентному мышлению, так как быстрее решают задачи с множеством вариантов ответов. Торренс считает, что интеллект и креативность образуют единый фактор, поэтому интеллект обеспечивает определенный, базовый уровень креативности, но не является единственным определяющим фактором развития креативности. Критерии и показатели развития креативности:

- беглость мысли;
- гибкость мысли;
- оригинальность идеи;
- разработанность идеи.

Исследование различных литературных источников показало, что:

1) Креативное мышление является одним из ведущих навыков, входящих в функциональную грамотность, который необходимо развивать уже в младшем школьном возрасте;

2) креативное мышление на уроках окружающего мира можно развивать с помощью игровой технологии, которая позволяет в процессе игры ненавязчиво получать и сразу применять на практике новые знания, необходимые школьникам для использования в жизни;

3) необходимо разработать банк заданий по некоторым темам окружающего мира с использованием игры, как формы обучения для повышения уровня креативного мышления учеников.

Обобщив всю полученную информацию из различных источников, мы можем сформулировать для себя понятие креативность - своеобразие личности, её творческие и интеллектуальные возможности, которые проявляются в новых комбинациях творческого воображения.

Реализация проблем творческого развития личности требуют разработки нового подхода, целью которого является не накопление знаний и умений, а постоянное обогащение творческим опытом и формирование механизма самоорганизации каждого учащегося.

### **Технология опыта**

**Цель опыта:** создать банк игровых заданий, способствующих формированию и развитию креативного мышления младших школьников.

**Объект опыта:** развитие креативности обучающихся начальной школы.

**Предмет опыта:** процесс развития креативности младших школьников.

**Гипотеза:** уроки окружающего мира с использованием игровых технологий могут выступать в качестве средства развития креативности у младших школьников.

Достижению данной цели способствует решение следующих задач:

- изучить теорию и инновационные практики использования игровых технологий для формирования и развития креативного мышления младших школьников;
- разработать такие игровые задания, которые будут способствовать формированию креативного мышления младших школьников в рамках выбранного предмета;
- подобрать и апробировать возможные способы диагностики уровня сформированности креативного мышления младших школьников.

В технологии учебного процесса на основе игры выделяется четыре этапа:

1. Ориентация. Учитель представляет изучаемую тему, дидактическую задачу, знакомит с основными представлениями, которые в ней используются, дает характеристику игровых правил, имитации, общего хода игры. (Правила игры – предписания, устанавливающие логический порядок игры; через правила, учитель доводит до детей свои педагогические требования, регулирует ход игры).

2. Подготовка. Учитель излагает сценарий, основываясь на игровых задачах, правилах, ролях и игровых действиях. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, которые переводит дидактическую задачу в игровую форму.

3. Проведение. Учитель организует проведение самой игры, походу фиксируя игровые действия, разъясняя ситуации затруднения.

4. Итог. Учитель дает обзорную характеристику хода игры. Обсуждаются возникшие трудности. Педагог побуждает детей к рефлексии – анализу своих собственных действий, поступков, мотивов, учит соотносить их с общечеловеческими ценностями, а так же с действиями, поступками, мотивами других людей. Особое внимание уделяется сопоставлению имитации с соответствующими явлениями реального мира.

Задача педагога состоит в том, чтобы через содержание учебного материала, через построение урока найти то направление, которое приведет к качественному формированию и развитию креативного мышления.

Эффективность использования дидактических игр на уроке зависит от ряда условий:

1. Игра должна отражать учебный материал урока и соответствовать его целям.
2. Игры должны быть разнообразными по своему содержанию и по формам их реализации. У педагога должно быть несколько вариантов развития игры на уроке с учетом уровня знаний и способностей учеников (лучше выделить сразу задания для

низкого, высокого и среднего уровней), с учетом уровня их коллективности, с учетом характера организации деятельности (от организации игры учителем до самоорганизации).

3. Каждый ученик должен иметь возможность занимать активную позицию (игра должна быть построена таким образом, чтобы даже ученик с низким уровнем подготовки захотел и смог выразить себя).

4. Игра должна быть понятна детям, а ее цель должна быть привлекательна для них.

5. Игра должна носить позитивный эмоциональный окрас.

Что дает нам развитие креативного мышления через игровую деятельность на уроках окружающего мира:

- младшие школьники с удовольствием выполняют различные креативные задания, потому что этот вид работы позволяет ученику воображать, преобразовывать образы окружающего мира;

- можно использовать игры и логические задачи, что дает возможность учителю организовывать познавательную деятельность обучающихся;

- выполнение игровых заданий помогает легче усвоить знания по окружающему миру и это происходит поэтапно «от простого к сложному»;

- в результате выполнения игровых заданий на развитие креативного мышления у обучающихся увеличатся возможности преобразования объектов, ситуаций, явлений.

Формирование креативного мышления на уроках окружающего мира можно представить в виде плана работы:

- создание атмосферы сотрудничества;

- использование игровых форм обучения в системе;

- использование различных форм работы (групповая, индивидуальная, парная);

- использование приемов самооценивания деятельности школьников и взаимооценивания;

- создание условий поддержки и развития, обучающихся с низкими способностями;

- создание условий поддержки и развития детей с одаренностью.

**Игровые средства формирования креативного мышления на уроках окружающего мира:**

- *обучающие игры* заключаются в приобретении новых знаний по теме урока. Например, игра-путешествие. В ней можно по станциям или с помощью карты отправиться в путешествие с целью открытия неизведанного. Игра усиливает впечатление и придает необычность изучению новой темы. В ходе такого занятия у школьников запоминается я намного больше информации, чем при стандартном прочтении параграфа. Игры-путешествия можно использовать при изучении тем, связанных с различными странами и городами, с путешествием в прошлое и будущее, с исследованием космоса. Среди обучающих игр можно воспользоваться игрой-экспериментом, в ней ученик становится ученым, который проводит какой-либо эксперимент, например, по исследованию свойств жидкости, снега или полезных ископаемых. От учителя потребуется приготовление необходимых материалов для проведения опыта.

- *контролирующие игры* заключаются в повторении и закреплении пройденного материала, проверке своих знаний. Например, игра-поручение. В ней ученику предлагается выполнить действия с предметами, устные просьбы, которые направлены на контроль чего-либо. Игра «Проверь правильность выполнения домашнего задания у муравья Вопросика». Ученику приходится выступить в роли учителя и прибегнуть к использованию собственных знаний при проверке, в ходе этой игры формируется также читательская грамотность;

- *обобщающие игры* заключаются в интеграции полученных знаний, направлены на установление межпредметных связей, развивают умение действовать в разнообразных учебных ситуациях. Здесь можно применить игру-соревнование, в которой школьники

будут соревноваться на качество и правильность выполнения задания. Также возможны познавательные игры, викторины, которые развивают навыки сотрудничества, индивидуальной работы и умение выступать с собственной точкой зрения в дискуссиях.

Исследователи пришли к выводу, что если ученик воспринимает информацию только на слух, то у него задерживается около 10% от всего, что он слышал. Если он видит информацию, то в памяти откладывается порядка 50% от общего количества информации, опять же эти показания являются максимальными, при учете, что нет никаких препятствующих восприятию факторов (голод, внешние раздражители, некорректное изложение графической информации (более 7 +/- 2 объектов на 1 слайд)). Однако при выполнении какой-либо деятельности по изучаемому явлению у человека откладывается около 80% из того, что он делает, здесь тоже есть свои условия включенность всех сфер личности ребенка и поддержание интереса и активности в течение всего занятия. Игровые формы работы являются хорошим инструментом для этого.

Разберем технологию опыта на примере урока в 3 классе по теме: «Вода и её свойства».

Необходимое оборудование: лёд, вода, нить, соль, стакан, компьютер, мультимедийный экран, комплект геометрических фигур: 4 ромба, 4 круга, и 1 квадрат,

**Цель урока:** создание условий для получения и обобщения знаний об основных свойствах воды в ходе игровой деятельности, направленной на развитие креативного мышления.

Достижению данной цели способствует решение следующих задач, направленных на достижение:

**предметных результатов:**

- определение в ходе опытов свойств воды;
- исследование воды и определение её основных свойств.

**метапредметных результатов:**

**регулятивных:**

- развитие навыков работы по инструкции при проведении наблюдений и опытов;
- развитие умения использовать речь для регуляции своего действия;
- учиться предвидеть возможности получения конкретного результата (опыт).

**познавательных:**

- учиться проводить несложные наблюдения, используя простейшее лабораторное оборудование, делать выводы на основании полученных результатов;
- учиться работать с разными источниками информации (учебник, тетрадь, результаты наблюдений, иллюстрации);
- учиться находить разнообразные способы решения поставленных задач.

**коммуникативных:**

- учиться договариваться о распределении функций и ролей при работе в группе;
- учиться коллективно обсуждать результаты, полученные в процессе проведения опытов;
- учиться формулировать собственное мнение и позицию;
- учиться согласовывать позиции с партнером и находить общее решение.

**Личностных результатов:**

- проявлять интерес к изучению темы;
- развивать креативное мышление при выполнении нестандартных игровых заданий;
- формировать интерес к творческой деятельности.

**Этап 1 (мотивация)** представляет собой набор необычных предметов, способных вызвать удивление ученика. Здесь закладывается мотивация ученика к работе на уроке и развивается любознательность.

**Проводим опыт «На крючке»**

1. Опустим лед в воду.

Задаю детям проблемный вопрос:



- Реально ли при помощи обычной нити вынуть лёд из стакана с водой, не намочив рук? (предположения детей, здесь уже происходит толчок к креативному мышлению, так как ученики должны дать ответ на нестандартный вопрос)

- Затем сообщаем, что это возможно.

2. Нитку необходимо поместить на край стакана, чтобы она одним концом попала на кубик льда.

3. Добавляем обычную соль на лёд и ждем 5-7 минут.

Пока происходит процесс примерзания льда к нити, проверяем готовность к уроку и определяем тему урока на скорость с помощью ребуса (ребусы имеют положительное влияние на развитие креативности школьников):



- ученики делают вывод, что тема урока – это вода.

- Возвращаемся к опыту, вытаскиваем лёд за нить из стакана (соль немного растопила ледяную поверхность, растворилась в воде, а чистая вода примерзла с нитью).

**Этап 2** содержит программный материал учебного курса.

Ученики смотрят на слайд и отгадывают загадку с пропущенными словами



И летаю, и бегу,

И стеклянной быть могу!

После того, как пропущенные слова восстановлены, загадка угадана, можно задать ученикам вопрос на размышление, почему вода-это, и туча, и туман, и лед? (выводом будет являться то, что она может быть в нескольких состояниях)

Затем один из учеников читает вслух стихотворение, а все остальные думают над вопросом, можно ли сказать, что вода находится «езде»?

-Вы слышали о воде?

Говорят, она везде!

В супе, в чае, в каждой капле.

Вы согласны? Это так ли?

(высказывания детей, дополнения)

- Сегодня мы узнаем о изменениях и превращениях воды в нашей природе, а помогут нам в этом опыты.

## **1 ОПЫТ**

Сообщаю ученикам, что вчера налила воду в стакан и измерила её уровень с помощью линейки, получилось 7 сантиметров. Предлагаю им измерить актуальный уровень воды. Приходим к выводу, что уровень воды упал. Задаёмся вопросом, куда делась вода? И что же происходит с той водой, которая была на одежде после стирки, а на утро пропала? Школьники выдвигают предположения, и совместно делаем вывод о том, что вода испаряется, становится невидимым паром.

## **2 ОПЫТ**

Рассматриваем как вода превращается в пар.

Нальём в чайник воды и доведём до кипения.

– Что происходит с водой? (дети отвечают, учитель дополняет, что на дне и стенках сначала появляются мелкие пузырьки воздуха, затем образуются большие пузырьки).

– Из чего состоят эти пузырьки? (Из пара).

– Что с ними происходит? (Они быстро поднимаются вверх и лопаются).

– Чем заполняется наш чайник? (Паром, но мы его не замечаем, так как он невидим, как воздух).

Объясняю детям, что этот процесс перехода жидкой воды в газообразное состояние называется испарением.

– Что это за туман появляется над чайником? (Остывая на воздухе, пар превращается в туман).

– Из чего состоит туман? (Это мельчайшие капельки жидкой воды).

– Делаем вывод, Так что же происходит с водой во время кипения? (Во время кипения вода превращается в пар - это переход воды в газообразное состояние).

– Задаю проблемный вопрос: Что произойдёт, если мы закроем носик чайника пробкой? (Она вылетит.)

Когда воду кипятят в открытом сосуде, то пар свободно расходится во все стороны. Например, в кастрюле без крышки уровень воды просто уменьшается. Если сосуд закрыт, то пару некуда деваться, и он начинает с большей силой давить на стенки, ища выход. Когда мы накрываем кастрюлю крышкой, а вода кипит, то крышка начинает подниматься и в этот момент вода начинает вытекать на плиту.

– Люди давно заметили это свойство пара и воспользовались им для того, чтобы заставить пар работать. Изобрели паровые машины, которые приводят в движение паровозы, пароходы.

Когда построили первый пароход, то сначала никто не хотел на нём плыть. Многие думали, что его приводит в движение «нечистая сила». Не находилось смельчака, который решился бы сесть на пароход. Когда, наконец, нашёлся такой храбрец, строитель парохода прослезился от радости.

Почти то же было и с паровозом. Тёмные люди отказывались ехать по железной дороге, считая, что «огненный змей», «нечистая сила» тащат поезд.

## **ВЫВОД:**

- Так что же мы можем сказать о воде? (ответы детей).

### **Этап 3 является физкультминуткой.**

Играем в игру на внимательность, если говорю слово пар, то дети делают 1 оборот вокруг себя, если говорю слово лед, то дети садятся и сжимаются, если слово жидкость, то выполняют движение руками «волна». Называть слова можно с ускорением.

### **Этап 4 головоломка, связанная с конструированием.**

Школьникам выдается комплект геометрических фигур, у меня это: 4 ромба, 4 круга, и 1 квадрат. Затем даётся задание составить снежинку. После выполнения задания делаем вывод о том, что снежинка - это вода в твердом состоянии.

### **Этап 5 логика и креативное мышление.**

Зачитываю письмо от девочки:

Дорогие ребята! Вчера вечером я выходила на балкон и оставила там стеклянную бутылку с водой. Ночью ударил сильный мороз. Наутро я услышала страшные звуки и увидела, что бутылка раскололась, а рядом был кусок льда. Объясните мне, пожалуйста, почему так произошло? Дома я была одна. Никто кроме меня эту бутылку не трогал и не портил. Я очень переживаю, что у нас завелось привидение!

Ребята, вы можете объяснить, что произошло, это правда, привидение? (выдвигают предположения)

#### **Объяснение учителя.**

0° С – это граница, при которой вода начинает замерзает, а лед и снег начинают таять. Девочка нам сообщила, что после того, как она оставила бутылку с водой на балконе – ночью ударил мороз, а это точно температура ниже 0° С

Вода за ночь замерзла и сжалась. Однако, как только температура воды понижается до 0 градусов, она, превращаясь в лед начинает расширяться, то есть увеличивать свой объем! Именно поэтому бутылка лопнула, потому что не смогла удержать в себе большой объем воды. В жизни мы можем столкнуться с этим в любом доме. Если в водопроводных трубах вода замерзнет, то они разрываются. В сильные морозы из-за этого происходят аварии, и люди остаются без тепла и воды. Поэтому необходимо сливать воду из системы водоснабжения.

#### **Этап 7 проверка того, как дети поняли материал.**

Подвожу итог, обобщаем с ребятами, в каких состояниях бывает вода, что происходит с ней при нагревании/охлаждении, куда она девается с земли/неба/воды, приходим к выводу о круговороте.

Выполняем индивидуально тест и на этапе проверки обмениваемся листом с одноклассником.

Выбери лишнее:

1.Лёд – это вода

*А) в твердом состоянии*

*Б) в жидком состоянии*

*В) в газообразном состоянии*

2.При температуре выше нуля вода находится в

*А) в твердом состоянии*

*Б) в жидком состоянии*

*В) в газообразном состоянии*

3.Пар - это вода

*А) в твердом состоянии*

*Б) в жидком состоянии*

*В) в газообразном состоянии*

4.Превращение воды в окружающей среде из одного состояния в другое называется

*А) нагревание*

*Б) магия*

*В) круговорот*

5.Приведите пример воды в твердом состоянии.

6.Под действием солнечных лучей или другого источника тепла с водой происходит

*А)охлаждение*

*Б)испарение*

*В)выпадение осадков*

#### **Этап 8 рефлексия и обратная связь.**

Сегодня на уроке:

Мне удалось узнать...

Я понял...

Я научился...

Я знаю и могу применять...

Я чувствую...

Таким образом, игровая деятельность является хорошей развивающей средой для становления и развития креативного мышления. Пока школьники являются учениками младшего звена, игра будет актуальной на любом занятии. Данный урок является доказательством того, как можно успешно совмещать игровую деятельность и развитие креативного мышления.

### Результативность опыта

Для изучения уровня креативного (творческого) мышления младших школьников, был выбран тест креативности Е.П. Торренса, так как он является подходящим для нашей возрастной группы. В данной методике выделяются такие **показатели креативности**, как:

1. **Беглость** – способность к большому количеству идей, отражается общим числом ответов на задание или вопрос.

2. **Гибкость** – способность к быстрому переключению, и определяется числом классов (групп) данных ответов.

3. **Оригинальность** – это своеобразие творческого мышления, определяется числом редко приводимых ответов.

4. **Точность** – логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

По результатам первичной диагностики было выявлено, что у большего количества обучающихся «МБОУ Санниковская ООШ» мышление неоригинально.

Результаты исследования до использования игровых технологий, направленных на развитие креативного мышления (Таблица 1).

**Таблица 1. Результаты первичной диагностики**

№ п.п.	Сумма				
	беглость	оригинальность	гибкость	Точность (разработанность)	Итог
1.	46	155	17	34	50,4
2.	19	43	10	21	18,6
3.	13	24	6	17	12
4.	29	45	9	14	19,4
5.	29	36	27	34	25,2
6.	31	108	29	33	40,2

Полученные результаты по всем показателям необходимо сложить и разделить на 5. Затем можно судить об уровне креативности школьника:

<34 – уровень сильно ниже нормы

35-39 – уровень несколько ниже нормы

40-60 – уровень нормы

61-65 – уровень несколько выше нормы

66-70 – уровень выше нормы

>70 – высокий уровень

Диаграмма уровня сформированности креативного мышления представлена на рисунке.



Рисунок 1. Определение уровня креативного мышления, первичный срез по методике Торренса.

Исходя из полученных данных, мы видим, что у 67% обучающихся уровень креативного мышления сильно ниже нормы и только 33% показали средний уровень.

Это связано с тем, что в ходе испытания ученики пришли в ступор от того сколько различных элементов им необходимо создать, не приняли во внимание, что должна существовать логическая последовательность изображений, которая помогла бы сформулировать законченный рассказ. Никто из школьников не объединил картинку между собой, что показало бы высокий уровень креативности.

Таким образом, у учеников наблюдается ригидность мышления, неспособность до конца запомнить и удержать инструкцию. Совокупность всех критериев креативного мышления находится на уровне сильно ниже нормы.

После получения данных диагностики было принято создать банк игровых заданий по окружающему миру, которые способствовали развитию креативного мышления обучающихся. Затем было решено провести еще один срез по уровню развития креативного мышления.

Результаты исследования после использования игровых технологий, направленных на развитие креативного мышления (Таблица 2).

**Таблица 2. Результаты вторичной диагностики**

№ п.п.	Сумма				Итог
	беглость	оригинальность	гибкость	Точность (разработанность)	
1.	61	164	27	43	59
2.	37	56	25	39	31,4
3.	32	45	26	32	27
4.	53	68	31	30	36,4
5.	49	61	49	40	39,8
6.	52	144	38	44	55,6

Исходя из полученных данных мы видим, что у некоторых учеников показатель креативного мышления возрос более, чем в 2 раза, что свидетельствует о том, что программа положительно повлияла на школьников.

Диаграмма сравнительного уровня сформированности креативного мышления представлена на рисунке.

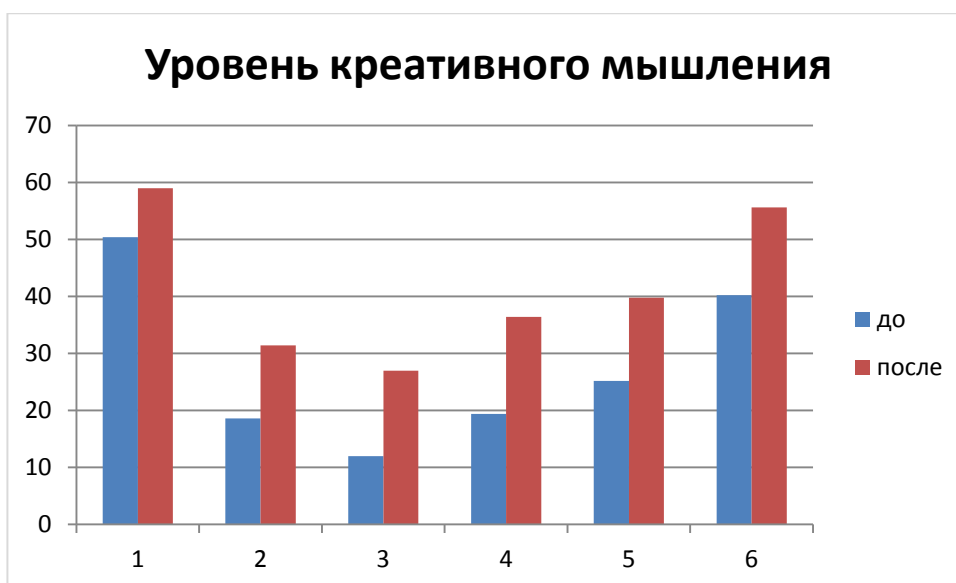


Рисунок 2. Уровни креативного мышления до и после внедрения игровой технологии в уроки окружающего мира.

В сравнении можно увидеть, что все показатели креативного мышления изменились в положительную сторону, у некоторых учеников даже в 2 раза, однако уровень все равно остается невысоким. Необходимо продолжать работу в этой сфере.

Вывод: у большинства учеников уровень креативного мышления изменился в сторону увеличения показателя, однако стоит продолжать работу для повышения уровня креативного мышления у 100 процентов обучающихся начальной школы.

Систематическое использование игровых технологий на уроках окружающего мира успешно повлияло на учебно-воспитательный процесс. У обучающихся возрос интерес к глобальным проблемам планеты, появились практические навыки, которые возможно применять при решении сложных ситуаций, они стали нестандартно мыслить и креативно подходить к решению поставленных учебных задач, повысилась самооценка, что привело к активному участию класса и получению хороших результатов по итогам конкурсов, сформировались навыки самообучения и самоорганизации.

### Достижения обучающихся класса (в сравнении по годам)

Таблица 3

Уровень	Конкурс	Год	Результат	Год	Результат
Муниципальный	«Зеркало природы»	2022	3 место, диплом	2020, 2021	Участник
Муниципальный	Научно-практическая конференция по экологии и охране природы	2022	2 место, диплом	2021	нет участников
Всероссийский	Эколята – молодые защитники природы	2022	Призёр, сертификат	2021	Участник
Всероссийский	Экодиктант	2022	3 место, сертификат	2021	Участник
Всероссийский	Онлайн-олимпиада по финансовой грамотности и предпринимательству	2022	Победитель, диплом	2021	нет участников

Обучающиеся принимают активное участие в школьных, муниципальных, региональных и всероссийских конкурсах и занимают призовые места. Выполнение творческих и необычных заданий больше не вызывает у них чувства неприязни, сомнения в своих силах.

Используя свои наработки, автор активно представляет свой опыт на семинарах, принимает участие и имеет призовые места в профессиональных конкурсах: победа в муниципальном этапе конкурса «Учитель года», член жюри на мероприятиях районного и регионального уровня (Олимпиады младших школьников, турнир Осиповского и т.д.)

## Библиографический список

1. Анисеева Н.П. Игра – Воспитание – Личность / Н.П. Анисеева ; М-во образования и науки РФ, ФГБОУ ВПО "Новосибирский гос. пед. ун-т". – Новосибирск : Новосибирский гос. пед. ун-т, 2012. – 200 с.
2. Берзина Р.Ф. Игра как средство формирования коллектива младших школьников // Влияние науки на инновационное развитие : сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. (25 февраля 2016 г. г. Томск : в 3 ч. Ч.2. – Уфа, 2016. – С 135-136.;[Электронный ресурс]. – URL: <http://aeterna-ufa.ru/sbornik/NK113-2.pdf#page=135> (10.02.2023).
3. Миронов, А. В. Как построить урок в соответствии с ФГОС (с примерами из «Окружающего мира» и не только): пособие для учителей начальных классов и студентов педагогических вузов и колледжей / А. В. Миронов. — Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2011. — 108 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/60701.html> (дата обращения: 18.02.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/60701>
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021№286 «Об утверждении федерального образовательного стандарта начального общего образования».—URL:<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193/>
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования». URL:<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/>
6. Миронов, А. В. Технологии изучения курса «Окружающий мир» в начальной школе (Образовательные технологии овладения младшими школьниками основами естествознания и обществознания) : учебное пособие для студентов / А. В. Миронов. — Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2014. — 578 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/49940.html> (дата обращения: 18.02.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
7. Еремина Ю.С. Игра как средство формирования коллектива младших школьников / Ю.С. Еремина, Л.Д. Яровая // Концепт. – 2017. – Т. 39. – С. 4031–4035.; [Электронный ресурс]. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/971133.htm> (10.02.2023).
8. Иванова Т.И. Формирование здорового образа жизни у обучающихся начальных классов на уроках и во внеурочной деятельности // Начальная шк.: проблемы и перспективы, ценности и инновации. – 2016. – № 9. – С. 112-115.
9. Васильева Е. А. Теоретические аспекты развития творческого мышления в младшем школьном возрасте // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1717-1719.
10. Еремина Л. И., Бибикина Н. В. Педагогические условия формирования креативности обучающихся // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2017. №4 (31). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheski-e-usloviya-formirovaniyakreativnosti-obuchayuschih-sya> (дата обращения: 07.02.2023).
11. Ермакова, Е. С. Развитие гибкости мышления детей: Дошкольный и младший школьный возраст : учеб.-метод. пособие / Ермакова Е. С., Румянцева И. Б., Целищева И. И.. – СПб. : Речь, 2007. – 208 с.



Банк игровых упражнений по формированию креативного мышления у обучающихся начальных классов сельской школы

Виды игр для формирования креативного мышления	Примеры игр
Обучающие	<p>«Отгадай, кто я». Работая в микрогруппах, учащиеся составляют «портрет–загадку» какого-либо растения или животного от его имени, указывая частично на особенности внешнего вида, места обитания, друзей, врагов.</p> <p>«Заколдованные деревья» создание из определенных геометрических фигур деревьев.</p> <p>«Цветочные часы». Ученикам даются рисунки цветов, а под ними находятся примеры, решив которые можно узнать, в какое время раскрывается цветок.</p> <p>«Ребус». Ученикам необходимо за ограниченное количество времени отгадать тему урока с помощью зашифрованной картинки, кто выполняет первый – получает + к отметке за работу на уроке.</p> <p>«Найди себе пару». Оборудование: карточки со словами. Содержание: Учитель берёт одну из карточек (например, пшеница), дети выбирают вторую карточку с растением (рожь) - слово сходно по месту выращивания. Выбирая вторую карточку, дети объясняют, почему выбрали именно её.</p> <p>«Что на что похоже». Можно применять на этапе определения темы урока. Детям раздаются карточки со схематичным изображением предметов. Ребята рассматривают карточки и отвечают на вопрос «На что похож предмет?». Учит детей создавать в воображении образы на основе схематичного изображения предметов.</p> <p>«Фантастические гипотезы»: Задается вопрос ученикам, на который они дают разнообразные ответы. «Что бы произошло и что бы ты сделал, если...?» (из тучи пошел не дождь, а изюм; из крана полился апельсиновый сок и т. д.).</p> <p>«Определяйка». Ученикам предлагаются 3 слова (например: квадратный, синий, сладкий или круглый, красный, кислый или кубический, жёлтый, твёрдый). Нужно за 2 минуты придумать не менее 3 предметов, которым были бы свойственны все три</p>

	определения. Поощряются самые сумасшедшие идеи.
Контролирующие	<p>«Собираем продуктовую корзину в магазине». Индивидуально ученики должны наполнить две корзины, одна из которых отвечает за здоровое питание, а другая ведет к ухудшению здоровья. Затем нужно сравнить итоговую стоимость таких продуктовых корзин и сделать выводы.</p> <p>«Что изменилось?». Данная игра является универсальной и может использоваться при изучении многих тем, например, «Времена года». Необходимо подготовить разнообразные похожие картинки, на которых что-то меняется. Игра дает возможность проверить умение замечать происходящие изменения, проявлять наблюдательность, фантазию, творчество. Можно устроить соревнование «Кто больше найдет изменений».</p> <p>«Венок сравнений». Играющий выбирает слово. Следующий человек по кругу начинает сравнение, называя при этом основание для сравнения. Повторение запрещено. Тот ученик, который не сумеет ответить, выходит из игры (слово: <i>река</i>, сравнение: <i>похожа на ленту, такая же длинная и блестящая и т.д.</i>).</p> <p>«Верю, не верю»: учитель называет фразы, а ученики должны определить среди них ошибочные, затем уже ученики исполняют роль учителя.</p> <p>«Жалобная книга». Ученики готовят небольшое выступление от имени животного, растения и прочее, которые сталкиваются с плачевными состояниями, после чего ученики организованно выдвигают решение данных проблем.</p> <p>«Отличный улов» (дидактическая игра с использованием картинок) К каждой картинке с изображением различных рыб прикреплена скрепка. «Рыбы» помещаются в аквариум (можно использовать обычную коробку). Учащиеся по одному выходят к аквариуму, учитель дает им удочку с магнитом на конце. Учащиеся вылавливают рыбу и рассказывают все, что о ней знают. Все остальные внимательно слушают, после того как ученик все рассказал он задает вопросы классу. Учитель фиксирует кто отвечает и выставляет баллы за правильные ответы. Побеждает тот, кто наберет большее количество баллов. Рыбу можно заменить</p>

	любым другим предметом, который будет соответствовать изучаемой теме.
Обобщающие	<p>«Команда шеф-повара». Работая в паре ученикам необходимо составить рацион на день с использованием определенных БЖУ, не превышая их суточного количества в рационе.</p> <p>«Кто главнее?». Здесь ребята спорят и даже создаются команды болельщиков, например, команды «Зима» и «Лето». Задача детей привести как можно больше аргументов в свою пользу. Игра применима ко многим темам окружающего мира.</p> <p>«Изобрази животное». Задача учеников за определенное время угадать, какое животное изобразил одноклассник.</p> <p>Игра «Назови предмет и его свойство» при изучении темы «Свойства предметов». В мешочке сложены предметы с разными свойствами (стеклянный, деревянный, круглый, шершавый, бархатный и т.д.). Играющий берёт в руку предмет и, не вынимая из мешочка, на ощупь определяет его свойство.</p> <p>«Составь рассказ с ошибкой». Здесь "составители" осознанно вносят несоответствие в пройденный материал, а остальные учащиеся ищут эти ошибки. Игра является универсальной для каждого урока.</p> <p>«Итоги урока, от имени изучаемой темы». Ученики подводят итоги урока от имени изучаемой темы (Я – вода, я могу рассказать о себе...).</p> <p>«Журналисты»: ученики выступают в роли журналистов, которым нужно собрать у своих одноклассников как можно больше достоверной информации по пройденной теме.</p> <p>«Безумный генетик». Ребята рисуют животное, которое будет содержать как можно больше признаков разных существующих животных. (Хвост — как у павлина, тело червяка, передние лапы — как у тюленя, задние ноги — как у паука, уши — как у осла, глаза — как у улитки...)</p>

## Глоссарий

Функциональная грамотность – это способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Креативное мышление - способность принимать нестандартные решения, генерировать идеи, смотреть на мир иначе. Это воплощение в жизнь чего-то нового, будь то решение проблемы, метод и т.д..

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровая технология – это форма организации учебного процесса, основанная на преобразовании ситуаций, в том числе социального жизненного опыта, в заданные условия.

Педагогическая игра – учебно – познавательная деятельность с чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде.