

УДК 373.3

В. А. Зиманко,факультет начального, дошкольного и специального образования,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. С. В. Поморцева

Использование интерактивной доски как средства развития творческого мышления младших школьников в процессе изучения сказок

Аннотация. В статье указывается возможность использования ИКТ как средства развития творческого мышления младших школьников. Описаны виды развивающих заданий для интерактивной доски, которые можно использовать в процессе изучения сказок. В качестве критериев для классификации заданий использована теория Дж. Гилфорда и Е. Торренса.

Ключевые слова: творческое мышление, сказка, информационные технологии, ИКТ, интерактивная доска.

По мнению В. А. Сухомлинского, творчество — это «незримые ниточки, соединяющие сердце. Чтобы человек благотворно влиял на человека, утверждайте в духовной жизни коллектива и личности творчество» [1, с. 74].

Сегодня большое внимание уделяется применению в работе педагогов разнообразных методов и приемов для развития творческого мышления детей младшего школьного возраста. Одним из способов этого развития является работа с таким литературным жанром, как сказка.

Сказка — это «выдуманные истории автором или народом о несуществующих героях и чудесах. В сказке собрана информация, накопленная многими поколениями людей, которая преподносится ею на уровне детского восприятия и понимания» [3, с. 25].

В качестве средства развития творческого мышления детей в процессе изучения сказок мы решили использовать ИКТ. В частности, интерактивную доску, для которой было создано интерактивное программное средство (ИПС) «Путешествие в страну сказок», включающее различные типы заданий, направленные на развитие компонентов творческого мышления (за основу взята классификация Дж. Гилфорда и Е. Торренса): беглость (легкость, продуктивность), гибкость, оригинальность.

Все задания интерактивной презентации «Путешествие в страну сказок» можно разделить на несколько групп:

1. Задания на перемещения. Ребенку необходимо переместить только волшебные предметы

в волшебный рюкзачок или ларец; выполнить классификацию сказочных героев на добрых и злых.

2. Задания с маркером. В таких заданиях нужно дописать или дорисовать что-то. Например, угадать героинь сказок, дорисовать жителей лесного домика, раскрасить героев сказки «Колобок».

3. Задания со скрытой информацией. Например: «Вспомни сказку. Попробуй рассказать отрывок, к которому относится изображение. Проверь себя, заглянув за волшебную ширму».

4. Задания с утилитой множественного клонирования. Примером может служить сказка «Цветик-семицветик» В. Катаева. Формулировка задания звучит следующим образом: «Что за странный цветок? Вспомни сказку и верни лепестки».

Предлагается задание создать предметный рисунок из имеющихся горшочков с медом и баночек с вареньем: «Винни-Пух решил отправиться проведать Ослика Иа и взял с собой 3 горшочка с медом и 2 баночки клубничного варенья. Сколько всего гостинцев медвежонок принесет другу? Помогите медвежонку все посчитать, перетаскивая у Винни-Пуха горшочки и баночки».

5. Задания с областью захвата экрана. В ИПС «Путешествие в страну сказок» в качестве задания такого вида представлен своеобразный пазл — награда, то есть диплом за участие в путешествии.

Все задания можно выполнять как фронтально, так и индивидуально, а также чередуя различные их виды — это зависит от выбора учителя и индивидуальных особенностей обучающихся.

При работе со средством необходимо обратить внимание на порядок выполнения заданий.

В качестве помощи были разработаны условные обозначения:

✓ — если задание выполнено неверно и можно переходить к следующему на данной станции;

× — если задание выполнено верно и необходимо вернуться к карте путешествия.

Результаты проведенной опытно-экспериментальной работы, в ходе которой проводились занятия с использованием представленного интерактивного программного средства «Путешествие в страну сказок», продемонстрировали повышение уровня развития таких

компонентов творческого мышления младших школьников, как беглость, гибкость, оригинальность (для диагностики применялись тесты Е. Торренса [2]).

Таким образом, интерактивная доска может являться эффективным средством развития творческого мышления младших школьников в процессе изучения сказок, так как ее инструментарий позволяет сделать особый акцент на творческий подход, помогает расширить кругозор младшего школьника и мотивировать его на знакомство с новыми произведениями.

1. Сухомлинский В. А. Избранные педагогические сочинения : в 3-х т. — Т. 1. — М. : Педагогика, 1979. — 564 с.

2. Торренс Е. Тест Торренса: диагностика творческих способностей: диагностика креативности. — СПб. : ИМАТОН, 2004. — 191 с.

3. Хабарова О. Г. Сказка как средство развития творческих способностей дошкольников старшего возраста // Аспекты и тенденции педагогической науки : материалы VII Междунар. науч. конф. — СПб. : Свое издательство, 2020. — С. 25–28.