

УДК 373.3

**А. С. Жиленкова,**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: д-р пед. наук, проф. С. Р. Удалов

## Разработка интерактивной игры как средства развития творческих способностей учащихся начальных классов в цифровой техносфере

**Аннотация.** В статье актуализируется необходимость развития творческих способностей младших школьников, определяются направления развития этих способностей в цифровой техносфере, раскрываются подходы к их формированию у учащихся начальных классов в процессе совместной с педагогом разработки интерактивной игры. Приводится конкретный пример интерактивной игры «Азбука безопасности», описывается роль обучающихся и педагога в ее разработке, эффективность ее применения для развития творческих способностей у учащихся начальных классов.

**Ключевые слова:** творческие способности, цифровая техносфера, начальные классы, учащиеся, педагог, внеурочная деятельность.

**В** современном мире одной из ключевых задач начального образования является развитие творческих способностей детей, которые позволяют решать различные задачи нестандартным образом и искать новые способы их решения. Цифровая трансформация образования предоставляет широкий спектр возможностей для проявления творческого потенциала и самореализации учащихся.

Цифровая техносфера позволяет сделать образовательный процесс интереснее и увлекательнее, а значит, способствует развитию творческих способностей учащихся. Она позволяет задействовать набор инструментов и технологий для развития творческих способностей учащихся. Среди них можно выделить: мультимедийные презентации с анимационным сопровождением; анимационный видеоряд (мультфильм); интерактивные игры; образовательные платформы и сервисы; онлайн-квесты, игровые задания; тренажеры, видеоуроки и др. [5].

Интерактивная игра является распространенной игровой формой в учебной деятельности. Ее преимущество состоит в том, что она выполняет сразу несколько педагогических задач:

- воспитательную — способствует воспитанию усидчивости, волевых качеств, формированию потребности в познании нового, формирует умение работать в команде, объективно оценивать деятельность других участников и свою в том числе;

- обучающую — создает условия для развития навыков работы с компьютером, компьютерными программами, электронными образовательными ресурсами (ЭОР);

- развивающую — развивает двигательно-зрительную координацию («глаз» — «рука»), развивает творческий потенциал, эстетический вкус [3].

Интерактивные игры могут быть цифровыми и аналоговыми, настольными и ролевыми. В условиях цифровой техносферы используются цифровые игры, которые, по большей части, представляют собой игру в виде презентации (PowerPoint) или игру, созданную посредством специальных программ (iSpring Suite, Courselab, CourseEditor и др.) [6].

Наиболее популярными являются игры-викторины, созданные в программе PowerPoint, которые могут решать одновременно несколько педагогических задач: воспитательную, обучающую и развивающую. Одновременно с этим они выполняют и развлекательную функцию, т. е. цифровая интерактивная игра является игровой технологией в образовательном процессе, когда ребенок обучается, познает новое и закрепляет изученный материал в игровой форме.

В качестве примера можно представить разработку цифровой интерактивной игры под названием «Азбука безопасности». Она представляет собой игру-квест и викторину с элементами анимации с различными видами заданий.

Игра предназначена для детей младшего школьного возраста. Цель игры заключается в повторении

и закреплении правил безопасности (пожарной, на воде, на улице, дорожного движения). Игра содержит несколько категорий безопасности (безопасность дома, безопасность на улице, безопасность дорожного движения, пожарная безопасность, безопасность на воде). Переходы от одной категории к другой логически выстроены и сопровождаются анимационными эффектами, которые подготавливают участника к выполнению заданий следующей категории. Данная игра реализует несколько направлений: развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся, поддержка детской инициативы, воспитание значимости собственной безопасности и безопасности окружающих, формирование умений и навыков работы с современными технологиями в цифровой техносфере посредством создания интерактивной игры [2].

Непосредственное участие учащихся начальных классов в разработке интерактивной игры совершенствует навыки работы с компьютером и компьютерными программами, повышает познавательный интерес, расширяет интеллектуальный кругозор, что тесно взаимосвязано с развитием творческих способностей. Также разработка интерактивной игры способствует поддержке детской инициативы [8].

Участие педагога в разработке интерактивной игры заключается в постановке целей и задач, руководстве процессом, поэтапном контроле выполнения и апробации готового продукта. Педагог распределяет роли между учащимися в разработке игры, ставит цели и задачи для каждого этапа разработки, контролирует процесс выполнения, вносит корректировки в уже готовую разработку и апробирует игру на заключительном этапе. Основную роль разработчиков выполняют именно обучающиеся [7].

Разработка данной игры имеет несколько критериев результативности применения: новизна, оригинальность, гибкость, адекватность, степень сложности [1].

Новизна обуславливается новыми формами работы с учащимися в рамках закрепления основ безопасности. Оригинальность разработки заключается в том, что последнее задание каждой категории безопасности имеет связующий компонент с пер-

вым заданием следующей категории. Гибкость интерактивной игры «Азбука безопасности» в том, что игра может модифицироваться в условиях введения новых требований к организации внеурочной деятельности в рамках цифровой техносферы.

Содержание игры адекватно, так как соответствует сложности поставленных учебных задач, при этом по степени сложности содержание игры и задания, входящие в нее, соответствуют интеллектуальному уровню целевой аудитории — детей младшего школьного возраста.

Практические результаты свидетельствуют о том, что использование различных технологий, представленных в цифровой техносфере, в рамках образовательной деятельности, в частности, внеурочной, значительно повышает уровень творческого и интеллектуального потенциала младших школьников. Это связано с улучшением мыслительной деятельности в процессе разработки заданий для интерактивной игры, совершенствования ассоциативного, критического, нестандартного мышления, которое позволяет решать одну задачу множеством различных способов. Это является ключевой точкой опоры для будущей самореализации и достижения успехов в дальнейшей учебной и профессиональной деятельности [4].

Это доказано посредством анализа практического опыта применения интерактивных игр в учебном процессе и во внеурочной деятельности, в том числе в условиях цифровой техносферы. Самостоятельная деятельность учащихся в рамках современных технологий в условиях обучения значительно повышает интерес детей к обучению, активизирует различные области мышления, способствует формированию и закреплению умений и навыков работы с технологиями, представленными цифровой техносферой,

Таким образом, можно утверждать, что разработка интерактивной игры учащимися начальных классов под непосредственным руководством педагога действительно является эффективным средством и условием для развития творческих способностей учащихся, так как данная деятельность основана на активной интеллектуальной деятельности, тесно взаимосвязанной с творческим потенциалом личности.

1. Алексеева Н. С. Формирование цифровой грамотности школьников на уровне основного общего образования: модели, проблемы, решения // Оригинальные исследования. — 2023. — № S1. — С. 40–45.

2. Бороненко Т. А., Кайсина А. В., Федотова В. С. Характеристика и уровневая оценка цифровой грамотности школьников // Перспективы науки и образования. — 2021. — № 2 (50). — С. 256–277.

3. Дик Н. Ф. Лучшие инновационные формы внеучебной деятельности в начальной школе : учеб. — Ростов н/Д : Феникс, 2009. — 76 с.

4. Зинева М. И., Мамаева Н. А., Смолина Л. В. К вопросу о развитии цифровой грамотности // Научный альманах. — 2020. — № 11-1 (73). — С. 98–102.

5. *Проценко С. И.* Организация самостоятельной работы по информатике обучающихся основной школы с использованием онлайн-сервисов // Педагогическая перспектива. — 2022. — № 1. — С. 50–56.
6. *Роберт И. В.* Стратегические направления развития информатизации отечественного образования в условиях цифровой трансформации // Человеческий капитал. — 2021. — № S5–3 (149). — С. 16–40.
7. *Хадисов М. Р.* Цифровая грамотность и цифровые навыки как феномен в педагогической деятельности // Образование. Наука. Научные кадры. — 2022. — № 3. — С. 264–266.
8. *Хребтов В. А.* Информатика для младших школьников. — СПб. : Литература, 2015. — 64 с.