

Бурачевская Ольга Владимировна
Учитель-дефектолог
Санаторный ясли-сад №498 г.Минска

Интерактивно-игровые модули «LogoSmart» как средство развития познавательных способностей и творческого мышления

В статье рассматриваются интерактивно-игровые модули как средство работы по развитию познавательных способностей и творческого мышления. Приводятся примеры игр авторского интерактивно-игрового комплекса «LogoSmart» («ЛогоСмарт»), направленные на познавательно-творческое развитие. Приводятся методические рекомендации по применению анимированных игровых упражнений в педагогической практике.

Ключевые слова: *интерактивно-игровые модули, интерактивные игры, познавательные способности, творческое мышление, LogoSmart, ЛогоСмарт.*

Гармоничное познавательно-творческое развитие является залогом полноценного функционирования как отдельной личности, так и общества в целом. Эффективный процесс обучения, приобретения знаний, формирования определенных умений и навыков базируется на познавательных и творческих способностях ребенка. Совершенствование творческих способностей – главное условие, предопределяющее развитие интеллекта ребенка. Актуальной задачей педагогической практики является разработка приемов и методов развития познавательной и творческой деятельности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Для раскрытия сущности данной проблемы, необходимо уточнить понятие способности, так как одного указания на субъективные и поведенческие проявления недостаточно. В современных исследованиях способности определяются как «свойства функциональных систем, реализующих отдельные психические функции, имеющие индивидуальную

меру выраженности и проявляющуюся в успешности и качественном своеобразии освоения и реализации отдельных психических функций» [1]. По существу, функциональные системы рассматриваются как выражение мозговой организации сложных психических (познавательных) процессов и носители общих способностей. Поэтому способности и познавательные процессы тесно взаимосвязаны и взаимообусловлены. Так на основе традиционного разделения познавательных психических процессов выделяются следующие способности: сенсорные (ощущения), перцептивные (восприятие), мнемические (память), способности представления, имажитивные (воображение), мыслительные, аттенционные (внимание).

Отметим, что довольно часто в специализированной литературе происходит отождествление познавательных способностей и интеллекта. При этом имеются самые разнообразные определения, которые включают такие характеристики, как: обобщенная способность к познанию и обучению; способность к решению проблем, определяющая успешность любой деятельности; система умственных операций; стиль и стратегия решения проблем; понимание и постижение жизненного смысла; система всех познавательных способностей (от ощущения до мышления) и др. [4]. Таким образом, рассмотрев основные подходы и определения, можно проследить онтологическую связь ключевых понятий.

Анализ наиболее удачных и популярных методов развития познавательных способностей и творческого мышления разработанных Е. Крачфилдом, Е. Торренсом, Э. Де Боно, Я.А.Пономаревым, С. Медником, Г. Альтшуллером определил оптимальные для разработки интерактивных игр. С целью создания интерактивно-игровых модулей, направленных на развитие познавательных способностей и творческого мышления, отобраны «Функциональный анализ», «Структурный анализ», «Морфологический анализ», «Оценка всех факторов», «Цели, задачи, намерения, приведшие к данной ситуации», «Точки зрения различных лиц», «Эмпатия», «Последствия и результаты», «Альтернативы, возможности, выводы», «Метод фокальных

объектов», «Отдельные ассоциативные области», «Круги Луллия» и др. Таким образом, в авторских интерактивно-игровых модулях «LogoSmart» («ЛогоСмарт») решается проблема обоснования и модельного представления интерактивного подхода к развитию познавательных способностей и творческого мышления. Интерактивно-игровые комплексы «LogoSmart» («ЛогоСмарт») включают более 600 анимированных игровых упражнений, содержащих генератор вариантов, который позволяет увеличить количество комбинаций заданий в несколько раз.

Посредством интерактивных игр «LogoSmart» («ЛогоСмарт») решается ряд важнейших педагогических задач: развитие интересов, любознательности, познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие творческой активности и воображения. Применение интерактивно-игровой деятельности в образовательном процессе с целью познавательно-творческого развития расширяет возможности обучения детей, позволяет надолго удерживать внимание ребенка, поскольку нетрадиционное занятие строится на принципах постоянной обратной связи, диалогизации образовательного процесса, активной стимуляции, погружения в проблему и гармонизации развития. Интерактивно-игровые модули «LogoSmart» («ЛогоСмарт») (авторы: Бурачевская О.В., Бурачевская Т.В.) предоставляют педагогу альтернативные варианты включения интерактивного компонента в педагогическую деятельность на индивидуальных либо фронтальных занятиях [2; 3].

Яркие привлекательные картинки, крупные, хорошо узнаваемые изображения, сравнение естественных звуков и звукоподражаний помогают создать творческую атмосферу и вовлечь детей в речевую деятельность, организовать словарную работу, отработать грамматические категории и сформировать связную речь. Успешной подготовке к школьному обучению способствуют интерактивные игры «LogoSmart» («ЛогоСмарт») направленные на развитие речи, внимания и воображения, зрительной и слуховой памяти, познавательных способностей, творческого и логического

мышления, которые охватывают несколько важнейших тем: «Голоса животных», «Звуки природы», «Звуки города», «Цвет», «Форма», «Размер», «Направления», «Расположение предметов», «Противоположности», «Рифмы и факты», «Семья», «Профессии», «Транспорт», «Мой дом», «Времена года», «Животные», «Растения» и др.

Игры «Нетеряй-ка», «Бюро находок», «Потеряшка», «Плюшкин», «Выставка картин» и «Вернисаж» способствуют развитию речевого внимания, умению найти предмет по описанию. Так в игре «Бюро находок» разные герои описывают утраченные предметы, а дети, услышав описание, подбирают предмет, который полностью соответствует описанию (рис.1). В играх «Нетеряй-ка» и «Потеряшка» детям необходимо послушать описание предмета, найти нужную картинку и назвать слово, выбрав правильный ответ из нескольких вариантов. После проведения данных игр дети сами с охотой придумывают такие «загадки».



Рисунок 1 Скриншоты игры "Бюро находок" интерактивно-игрового комплекса "LogoSmart" ("ЛогоСмарт") Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В.

В играх «Вездесущий лучик», «Волшебное стекло», «Солнечный зайчик», «Ночная прогулка», «В поле зрения», «Веселый фонарик» благодаря различным классификационным и исследовательским задачам дети учатся детальному анализу пространства, сужают поле поиска, осваивают линейное пространство, изучают единую смысловую композицию, в которую объединяются персонажи, предметы, сюжетные линии (рис. 2, 3). Кроме того, представленные игры содержат множество сюжетных линий и большое количество деталей, поэтому их можно использовать для составления невероятного количества историй, прекрасно помогая в развитии речи детей.



Рисунок 2 Скриншоты игр "Веселый фонарик", "Волшебное стекло" интерактивно-игрового комплекса "LogoSmart" ("ЛогоСмарт") Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В.

Еще одно направление развития интеллектуально-творческих способностей представляют интерактивные игры «Веселые парочки», «Крути-верти», «Катись колесико». В данных анимированных упражнениях свободное вращение всех частей барабана приводит к тому, что под стрелкой оказываются определенные сектора на каждом из кругов, при этом каждый сектор содержит обозначение, которые в свою очередь дети комбинируют между собой. Такие игры как «Зазеркалье», «Морская гладь», «Рисунки на песке» способствуют развитию зрительного восприятия, фантазии и воображения.



Рисунок 3 Скриншоты игр "В поле зрения", "Вездесущий лучик" интерактивно-игрового комплекса "LogoSmart" ("ЛогоСмарт") Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В.

Интерактивные игры «Инопланетный друг», «Веселые превращения», «Узнавай-ка» развивают фантазию и творчество, предлагая детям рассматривать загадочных существ, описывать их, догадываться на что они похожи. После данных игр можно предложить детям нарисовать своих персонажей либо поиграть в игры «Фантастическое животное», «Веселый изобретатель», «В гостях у Комбика», «Ночное перевоплощение» (рис.4). Эти интерактивно-игровые задания позволяют составлять из разных частей новые

изображения: из частей разных животных рождаются фантастические звери; в руках изобретателя комбинируются разные знакомые предметы, меняя свое первоначальное назначение; веселый Комбик составляет проекты новых домов и целых городов; а ночью роботы строят из «теневых» фигур свои проекты, а днем при свете детям видны эти небывалые комбинации.



Рисунок 4 Скриншоты игры "Ночное перевоплощение" интерактивно-игрового комплекса "LogoSmart" ("ЛогоСмарт") Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В.

Педагогическая техника «storytelling» реализуется в интерактивных играх «Говорилки», «На ходу я расскажу», «Театр теней», «Что увижу расскажу» (рис.5). В данных играх предусмотрено составление историй с конкретной структурой, выбором разных интересных героев и места действия, дополнение деталей на каждом этапе рассказывания.



Рисунок 5 Скриншоты игр "На ходу я расскажу", "Театр теней" интерактивно-игрового комплекса "LogoSmart" ("ЛогоСмарт") Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В.

Представленные игры интерактивно-игрового комплекса «LogoSmart» («ЛогоСмарт») Бурачевской О.В., Бурачевской Т.В. способствуют формированию навыков управляемого воображения, речевой и познавательной деятельности, логического и творческого мышления детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Литература:

1. Алиева, Е.Г. Творческая одаренность и условия ее развития / Е.Г. Алиева // Психологический анализ учебной деятельности. – М., 1991. – С. 7 - 17.
2. Бурачевская, О.В. Интерактивные приемы и методы формирования лексико-грамматической стороны речи у детей с нарушениями речевого развития [Электронный ресурс] / О.В.Бурачевская // Педагогические инновации: от теории к практике – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс». Режим доступа: <https://doi.org/10.21661/r-113096> (дата обращения: 10.02.2021).
3. Бурачевская, О.В. Прогрессивные технологии в коррекционно-развивающей работе логопеда / О.В. Бурачевская, Т.В. Бурачевская // VI Международная научно-практическая конференция «Информационные и коммуникационные технологии в образовании и науке» (24-28 апреля 2017 г.). URL: <http://birskin.ru/index.php/2012-03-27-12-36-17/46-6-/296-2017-04-24-04-57-58> (дата обращения: 10.02.2021).
4. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей / В.Н. Дружинин. – СПб., 2007. – 368 с.