

Бурачевская Ольга Владимировна

Учитель-дефектолог

Санаторный ясли-сад №498 г.Минска

Интерактивно-игровое обучение детей дошкольного возраста в контексте творчества

В статье особое внимание уделяется интерактивно-игровой концепции обучения детей дошкольного возраста. Описываются варианты игр авторских интерактивно-игровых комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт»), которые применимы в обучении в контексте творчества. Даются методические рекомендации по включению интерактивных заданий в образовательный и коррекционный процесс.

Ключевые слова: *интерактивно-игровой комплекс, интерактивно-игровые модули, интерактивные игры, творчество, творческое мышление, творческие способности, LogoSmart, ЛогоСмарт.*

Современные реалии наглядно демонстрируют имеющиеся недостатки объяснительно-иллюстративной системы обучения. Традиционно сложившееся обучение не может полностью удовлетворить имеющиеся потребности в формировании социально активной личности, которая творчески мыслит и обеспечивает дальнейший прогресс социума. Данная проблема обуславливает потребность включения в образовательный и коррекционный процесс методов, средств, технологий, позволяющих выстраивать коррекционно-педагогическую деятельность как творческий процесс [5; 8; 10]. Основным ресурсом такого обучения современные исследователи выделяют интерактивное обучение, которое позволяет стимулировать совместный поиск в ходе решения задач, создает психологические предпосылки для подъема активности и творческой самостоятельности коммуникаторов (адресанта и адресата коммуникации), приближает к реальным социальным условиям, опирается на реальную

межличностную коммуникацию, учитывает социальный опыт каждого участника взаимодействия.

Творчество – это деятельность, порождающая нечто новое на основе реорганизации имеющегося опыта и формирования новых комбинаций знаний, умений, продуктов [9]. Творческий процесс многоуровневый: первому уровню присуще применение существующих знаний с расширением области их применения; для второго уровня характерно создание нового подхода, который изменит привычный взгляд на конкретный объект или область знаний о нем.

Проанализировав наиболее эффективные и результативные методы развития творческого мышления и творческих способностей, раскрытые Э. Де Боно, Е. Торренсом, Е. Крачфилдом, Г. Альтшуллером, Я. А. Пономаревым, С. Медником, определены наиболее оптимальные для использования в рамках интерактивного обучения в контексте творчества [6]. По результатам данного анализа при создании интерактивно-игровых комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт»), сконцентрированных на развитии творческого мышления и творческих способностей, использованы «Круги Луллия», «Метод фокальных объектов», «Отдельные ассоциативные области», «Структурный анализ», «Функциональный анализ», «Морфологический анализ», «Оценка всех факторов», «Последствия и результаты», «Цели, задачи, намерения, приведшие к данной ситуации», «Точки зрения различных лиц», «Альтернативы, возможности, выводы», «Эмпатия» и ряд других [5; 6].

Использование интерактивно-игровых технологий в целях обучения в контексте творчества позволяет расширить потенциал обучения, длительно концентрировать внимание обучающихся посредством устойчивой обратной связи и диалогичности коррекционно-педагогического процесса. Включение в практику игровых упражнений «LogoSmart» («ЛогоСмарт») позволяет выстраивать нетрадиционные занятия посредством реализации принципов обратной связи, постоянной активной стимуляции познавательно-творческого развития и гармонизации развития [2; 3; 7]. Представленные интерактивные

средства обучения позволяют педагогу вариативность применения интерактивно-игрового компонента на образовательных и коррекционных занятиях любых форм проведения.

Интерактивно-игровое обучение в контексте творчества через комплексы «LogoSmart» («ЛогоСмарт») направлены на формирование управляемого воображения, навыков сильного мышления, речевой деятельности, творческого мышления и речевого воображения [1; 4; 6]. С целью формирования у обучающихся умения давать большое количество разных категорий ответов в рамках заданной темы, развития умения детализировать наиболее удачные идеи и создавать условия для оценки полученных идей, совершенствовать навыки комбинаторики обучающимся предлагаются интерактивно-игровые модули «Веселые превращения», «Фантастическое животное», «Инопланетный друг», «Веселый изобретатель», «Узнавай-ка», «Ночное перевоплощение» и др. В интерактивно-игровых комплексах «LogoSmart» («ЛогоСмарт») также имеется ряд заданий, решающих задачи обучения умению сужать поле поиска, например, «Веселый фонарик», «В поле зрения», «Вездесущий лучик» и др.

Формированию понятий «объект» – «признак» – «проявления признака», представлений о проявлениях признака в конкретном объекте, представлений о типичности и / или парадоксальности признака, умений находить причинно-следственные связи между объектами, развитию навыков фантастического преобразования объектов и гибкости мышления способствуют игры серии «LogoSmart» («ЛогоСмарт») «Крути-верти», «По волшебным местам», «Машина времени», «Необычный подарочек», «Катись колесико», «Веселые парочки» и др. В данных играх перед обучающимися ставятся четыре типа задач: найти реальное сочетание, объяснить необычное сочетание, придумать историю и решить проблему. Такие игры и творческие упражнения позволяют придумывать задания как реального, так и фантастического плана, заполнять представленные сектора изображениями объектов в соответствии с поставленной задачей,

составлять рассказы о практической значимости объекта с необычными признаками и их значениями.

Интерактивно-игровые задания «Солнечный зайчик», «В гостях у Комбика», «Рисунки на песке», «Ночная прогулка», «Морская гладь», «Зазеркалье» серии «LogoSmart» («ЛогоСмарт») способствуют формированию подвижности мышления, развитию умения наделять предмет нетипичными признаками, совершенствованию навыков предоставлять и объяснять практическое назначение предмета с нетипичными признаками, закреплять навыки фантазирования на основе необычного признака выбранного предмета и рассказывания истории с объяснением нетипичного свойства и его практической значимости.

В интерактивно-игровых комплексах «LogoSmart» («ЛогоСмарт») представлены также задания типа «Волшебное стекло», «Мой кусочек», «Хрустальный шар», направленные на формирование умения изменять точку зрения на обычные объекты с помощью превращения себя в кого-нибудь или во что-нибудь в проблемной ситуации. Интерактивно-игровые задания такого типа позволяют формировать чувствительность к проблемной ситуации, развивать умение находить объект, к которому предъявляется претензия, и выявлять противоречивые свойства у этого объекта, закрепить умение формировать противоречие и определять способы разрешения данных противоречий в изобретательской задаче.

Формировать умения самостоятельно находить рифмующихся между собой пары слов и создавать рифмованные строчки об объектах, придумывать смешные (нелепые) стишки по разным моделям, самостоятельно и достаточно полно выделять конкретные объекты картины, самостоятельно сравнивать объекты по различным признакам, устанавливать связи между объектами картины и объяснять их с оценочной стороны, с помощью алгоритма составлять рассказы, домысливать начало сказки по прочитанному окончанию, составлять связный текст с помощью наугад выбранных слов, самостоятельно «перевирать»

знакомую сказку позволяют интерактивно-игровые модули «Говорилки», «На ходу я расскажу», «Театр теней», «Что увижу расскажу», «Рифмоплет», «Словоком» и др.

Осуществленный анализ демонстрирует, что процесс формирования творческой личности протекает успешнее при включении системного интерактивно-игрового обучения. Интерактивно-игровое обучение позволяет формировать все составляющие творческой личности: развивать активность, стимулировать способности преобразовывать окружающую реальность, привнося элементы новизны. Описанные анимационные задания интерактивно-игрового комплекса «LogoSmart» («ЛогоСмарт») Бурачевской О. В., Бурачевской Т. В. формируют навыки управляемого воображения, развивают творческие способности и творческое мышление, совершенствуют речевую и познавательную деятельность обучающихся. Таким образом, интерактивно-игровое обучение – вид обучения, формирующий творческую личность, предполагая возможность создания ею творческого продукта.

Список литературы

1. Бурачевская, О. В. Автоматизация навыка чтения у детей с помощью авторских интерактивных и настольных игр LogoSmart / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская. – Текст : непосредственный // Образование и воспитание. – 2021. – № 2 (33). – С. 25-28.
2. Бурачевская, О. В. Интерактивно-игровые упражнения LogoSmart для активизации речи у детей с задержкой речевого и психического развития / О. В. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Образование и воспитание. – 2021. – № 2 (33). – С. 8-10.
3. Бурачевская, О. В. Компьютерные и настольные игры как средство обучения чтению детей дошкольного и младшего школьного возраста / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Вопросы педагогики. – 2021. – №4-1. – С.45-49.

4. Бурачевская, О. В. Новые подходы к обучению чтению детей с речевыми нарушениями с помощью интерактивных и настольных игр LogoSmart / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская. – Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. – 2021. – № 4 (41). – С. 39-42.
5. 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: <https://goo-gl.ru/IGoU8> (дата обращения: 10.02.2021).
6. Бурачевская, О. В. Развитие познавательных способностей и творческого мышления посредством интерактивно-игровых модулей LogoSmart / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская. – Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. – 2021. – № 3 (40). – С. 21-24.
7. Бурачевская, О. В. Стимуляция речевого развития посредством интерактивно-игровых комплексов LogoSmart / О. В. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2021. — № 4 (41). — С. 16-19.
8. Гимпель, Л. П. Творческая личность: концепции и подходы к воспитанию / Л. П. Гимпель // Университетское образование: опыт тысячелетия, проблемы, перспективы развития: II Междунар. конгресс, Минск, 14–16 мая 2018 г.: сб. ст. – Минск: Изд-во МГЛУ, 2019. – С. 60–69.
9. Гимпель, Л.П. Творческая направленность личности как психолого-педагогическая проблема /Л.П. Гимпель //Адукацыя і выхаванне, 2015г. – № 7. – С. 54-59.
- 10.Суворова, Н.Г. Интерактивное обучение: новые подходы / Н.Г. Суворова // Учитель. – 2000. – № 1. – С.25–27.