© Л.Г. Пилипчук, 2010
ISSN 2076-8184. Інформаційні технології і засоби навчання. 2010. №1 (15).
Режим доступу до журналу: http://www.ime.edu-ua.net/em.html

УДК 378.14:51(07):004.42

Пилипчук Людмила Григорівна, молодший науковий співробітник Інституту проблем виховання АПН України

ВПЛИВ ПРАЦЕЛЮБНОСТІ ТА ІНШИХ ФАКТОРІВ НА РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА

Анотація

У статті розглянуті фактори, що впливають на розвиток творчих здібностей молодших школярів в умовах реформування шкільної освіти і впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховний процес. Визначаються правила педагогічного спілкування., властивості сучасних засобів інформаційних технологій, зокрема комп’ютерних ігор, які за умови педагогічного виправданого використання, можуть сприяти розвитку творчого потенціалу особистості.

Ключові слова: молодші школярі, творчі здібності, працелюбність, інформаційні технології.

Постановка проблеми. У наш час технічний і соціальний прогрес суспільства значною мірою залежить від інтелектуального розвитку працівників. Відомо, що рівень розвитку суспільства визначають інтелектуальні здібності працівників, а не тільки їхні професійні знання та вміння.

Підготовка працівника нового типу починається зі школи. Виходячи з потреб суспільства, школа повинна озброювати учнів не тільки знаннями та вміннями, а й методами творчої пізнавальної та практичної діяльності, розвивати творчі здібності учнів, готувати їх до активної практичної діяльності.

Реалії сьогодення вимагають від вчителів середньої школи пошуку нових ефективних форм і прогресивних методів навчання, які були б адекватними новій парадигмі освіти. Одним із найперспективніших шляхів удосконалення навчального процесу є впровадження методів активного навчання, що будуть сприяти розвитку творчих здібностей школярів. Не замінюючи собою традиційних, методи активного навчання розширюють їх межі і можливості, припускають практичне застосування знань з урахуванням конкретних умов, у конкретних колективах, з конкретними людьми. Саме інтелектуальна робота над матеріалом, власне творча активність дітей призводять до запам’ятовування матеріалу навіть тоді, коли не стоїть спеціальне завдання запам'ятати. «Істинну силу навчання має лише в тому випадку, якщо пізнавальна діяльність на уроці викликає у школярів радість, задоволення, захопленість

пізнанням» [1]. Активне навчання має на меті залучити кожного учня до навчального процесу не як пасивного об'єкта, а як безпосереднього учасника, який самостійно, по-творчому виробляє рішення й одночасно з цим розвити особистість шляхом включення її до процесу сумісної колективної діяльності. Слід відзначити, що у формуванні працелюбності (уявлення учнів про основні напрямки трудової діяльності, види праці, навички самообслуговування, світ професій, виховання основних моральних якостей таких як відповідальність, старанність, самостійність) закладається основа для розвитку творчих здібностей. Зазвичай, провідна роль у розв'язанні цього важливого завдання належить трудовому навчанню, що розпочинається ще з початкової школи, оскільки протягом багатьох тисячоліть доведено, що праця відіграє вирішальну роль у формуванні всебічного розвитку особистості, а за визнанням психологів, якраз молодший шкільний вік є найбільш сприйнятливим для педагогічного впливу на формування творчих здібностей.

Останнім часом у розвинених країнах багато уваги приділяється проблемам реформування шкільної освіти, удосконаленню навчального процесу шляхом впровадження методів активного навчання, які будуть сприяти розвитку творчих здібностей школярів, що може бути здійснено у разі впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховний процес. Як зазначено у статті В. Г. Кременя «Суспільство знань і якісна освіта» [2], до основних цілей реформування освіти відносяться:

- *зміна функцій навчального процесу з метою навчати учнів самостійно оволодівати новими знаннями та інформацією, навчити навчатися, виробити потребу в навчанні впродовж життя;*
- *формування розвиненої, самодостатньої особистості в умовах нескінченної множини різноманітних, часто суперечливих, інформаційних впливів з усього світу;*
- *впровадження принципу дитиноцентризму, що потребує як зміни навчальних планів, так і зміни взаємовідносин вчителя й учня, коли вчитель має бути партнером учня в навчанні і розвитку;*
- *забезпечення рівних можливостей дітей у здобутті якісної освіти незалежно від місця проживання, статку і статусу їх сімей.*

Сприяти досягненню зазначених цілей реформування освіти – важливе й актуальне завдання, виконанню якого повинна слугувати певною мірою і дана робота.

Аналіз останніх досліджень. Окремі аспекти проблеми формування творчих здібностей знайшли своє відображення у дослідженнях вітчизняних науковців. Низка дослідників здійснила вивчення проблеми формування творчих здібностей (А. С. Макаренко, В. О. Сухомлинський, Т. В. Кудрявцев, С. Е. Матушкін, Е. А. Милерян, Т. С. Михальчик, І. Г. Майорова, В. О. Моляко Я. А. Рожнєв,

В. П. Струманський, Е. А. Фарапонова, І. П. Фрейтаг, В. В. Чебишева та ін.). Важливу роль у формуванні творчих здібностей відіграє працелюбність, яка розглядається з позиції умінь наукової організації праці, раціонального використання робочого часу (Е. Д. Варнакова), планування своєї роботи, уміння контролювати її якість, працювати в колективі, творчо відноситися до праці (В. П. Струманський, Д. М. Зембицький, Е. А. Фарапонова, Е. А. Милерян).

Загальноосвітня школа, починаючи з першого року навчання, повинна дати учням політехнічну підготовку, ознайомити з предметом праці, знаряддями праці, творчою діяльністю людини в праці та продуктами праці. Формування і розвиток творчих здібностей молодших школярів у сучасних умовах реформування освіти і впровадження інформаційно-комунікаційних технологій мають свої особливості, які досліджені ще недостатньо і потребують подальших досліджень.

Метою даної статті є розгляд факторів, що впливають на розвиток творчої особистості, правил педагогічного спілкування., властивостей сучасних засобів інформаційних технологій, зокрема комп'ютерних ігор, які за умови педагогічного виправданого використання, могли б сприяти розвитку творчого потенціалу особистості.

Основна частина. Творчі здібності — це діяльність людини, спрямована не тільки на творення нових за змістом та формою матеріальних та духовних цінностей, але й на розвиток самої особистості. Творчість забезпечується посиленою діяльністю особистості, тобто її цілеспрямованою активністю і працелюбністю. Серед структурних компонентів творчих здібностей виділяються:

- *мотиваційний компонент (інтерес і прагнення до певного виду праці нового за змістом, прагнення і готовність внести зміни у засоби і предмет праці);*
- *творчі якості особистості (самостійність, ініціатива, незалежність у розв'язанні конкретних завдань, прагнення здійснювати оригінальну діяльність);*
- *організаційний компонент (планування праці, організація міжособистісних відносин).*

Розрізняють здібності різного рівня — навчальні і творчі. Навчальні здібності пов'язані із засвоєнням вже відомих способів виконання діяльності, одержанням знань, умінь і навичок. Творчі здібності пов'язані з утворенням нового, оригінального продукту, знаходженням нових способів виконання діяльності. На жаль, сучасне навчання розвиває в дітях найчастіше лише виконавчі здібності, а більш складні та важливі — творчі здібності людини залишаються на недостатньому рівні

На думку А. С. Макаренка, [3], «якщо суспільство надає перевагу покірним виконавцям, що вміють тільки ретельно повторити готове, то суспільство влаштовано погано, і треба його змінити. Творча діяльність, як більш складна, під силу лише

людині, виконавча ж може бути перекладена і на тварин, і на машини».

У педагогічній практиці домінує авторитарна позиція вчителя, вихованого соціальною реальністю, що призводить до недовключення педагога в живе безпосереднє спілкування з учнем, піднімає бар'єр недовіри, нерозуміння, і, відповідно, відчуження. Ще Ейнштейн говорив, що природа щедро наділила кожну здорову дитину можливостями розвиватися і потрібно лише знайти, як реалізувати ці можливості, і тоді кожен здоровий малюк зможе піднятися на найбільші висоти творчої діяльності і творчість для всіх дітей в тому чи іншому ступені є нормальним та постійним супутником їх розвитку.

Слід звернути увагу на аспекти, що будуть сприяти розвитку дитячої творчості. Серед таких слід виділити:

1. За визнанням психологів, розвивати творчі здібності можна, лише орієнтуючись на індивідуально-психологічні особливості учнів та психологічну готовність педагога до реалізації методів роботи з дітьми молодшого шкільного віку. Вибір методів творчої роботи залежить від віку учнів, їхнього розвитку, інтересів, характеру. Але максимальний позитивний ефект виховання можна досягнути лише тоді, коли «вектори» учительського, батьківського, суспільного (усі види середовища, масові засоби комунікації) виховання співпадають за направленістю та є творчими за суттю, формами і характером поставлених цілей. Успішне здійснення тієї чи іншої діяльності залежить від врахування якостей особистості. Одні тільки здібності не можуть привести до великих досягнень. Перш за все, здібності тісно пов’язані з позитивним відношенням до відповідної діяльності, інтересом до неї, схильністю займатися нею.

2. Виховуючи здібності дітей, потрібно виховувати у них *наполегливість* у подоланні труднощів, без якої будь-які здібності не дадуть результатів. Інколи учень, який володіє хорошими здібностями, опускає руки при невдачах, губить віру у свої сили. У таких випадках учитель повинен підтримати учня, допомогти йому подолати труднощі.

Як переконливо доводять досвідчені педагоги-практики, важливу роль у формуванні творчих здібностей є створення необхідних умов для *самостійних* дій учнів, стимулюючи при цьому до мобілізації і використання теоретичних знань. Відомо, що творча діяльність можлива на основі використання конкретних знань, умінь і навичок. Однак, учні не завжди уміють самостійно використовувати свої знання на практиці, а також не завжди можуть перебороти труднощі у процесі виконання творчого завдання. Тому дуже важливо вчителю сприяти встановленню зв’язку між їхніми наявними знаннями, вміннями і навичками та тим завданням, що потрібно виконати. Якраз в умовах роботи на заняттях гуртків технічної творчості формуються

такі важливі зв’язки, і учні можуть самостійно виконувати творчі завдання. Педагоги розглядають дитячу технічну творчість як масову форму залучення учнів до творчої діяльності, як один з ефективних засобів трудового виховання, творчого ставлення до праці.

3. Невід’ємною умовою у процесі виховання творчої особистості слід вважати *роль учителя і створення ним гуманного середовища.*

Педагогами-практиками доведено, що учень молодшого шкільного віку повинен мати зразок, приклад для наслідування, у нього потрібно запалити іскру до творчості, тобто спрямувати їх на шлях пошуків. Учитель повинен відмовитись від прагнення «формувати особистість» учня, так як це означає одну з форм педагогічного насилля. Учитель не робить вибір за учня, надає йому можливість вибору різних способів поведінки, спілкування, взагалі засвоєння соціального досвіду. Інакше замість того, щоб пом'якшити негативний вплив соціально-психологічного контексту на дитину, учитель ще більше його посилює. Найважливіша функція педагога в тому, щоб допомогти учню своєчасно осмислити надбаний досвід, адже основне — знизити психологічне навантаження у процесі навчання, саме воно небезпечне, а не обсяг інформації. За вмілої інструментовки та правильно вибраної позиції педагога акт спільного осмислення стає актом співробітництва, співтворчості, адже сама природа творчості суперечить прямому управлінню цим процесом.

Рівень спілкування педагога найперше зумовлюється його гуманістичною спрямованістю, ставленням до дітей, до своєї педагогічної діяльності. Гуманне педагогічне спілкування, що забезпечувало б розвиток творчих здібностей, може відбуватися лише в середовищі, яке має сприятливий вплив на всіх: дітей, батьків, учителів, а не в системі. Таке середовище не перешкоджає постійному спілкуванню людей, дає змогу висловлювати свої міркування. Існування педагогічного середовища неможливе без повної довіри всіх учасників спілкування без відвертості, щирості. Талант учителя криється в умінні його діалогічного спілкування з учнями. Діалог виступає в ролі механізму розвитку творчого мислення. Засобами комп’ютерно-орієнтованих навчальних систем можна утворити на уроці умови для «квазідіалогу» учня з комп’ютером. Водночас для школярів комп’ютер уособлює віртуального співрозмовника. Окремі компоненти діяльності вчителя повинні бути забезпечені комп’ютерною підтримкою, зокрема доступом до різноманітних інформаційних ресурсів, програмних засобів навчального призначення з тим, щоб учитель міг вибрати найбільш ефективні для певної ситуації, що склалася в перебігу навчального процесу.

4. Велике значення для дитячої творчості мають соціальні контакти, у які вступає дитина із самого початку життя. Відразу ж після свого народження дитина зустрічається із соціальним оточенням, яке складається з її батьків. Саме батьки та

батьківська педагогіка мають величезний вплив на розвиток дитячої особистості, на формування її власної Я-концепції, тобто системи уявлень про себе, на основі якої вона взаємодіє з іншими людьми. У процесі виховання людської особистості навколо неї діє багато різноманітних сил, які так чи інакше впливають на її розвиток, у тому числі і на розвиток обдарованості: сім'я, особа, педагог. Колектив, особа вихованця, його духовне життя, інші сили, такі як вулиця, друзі, знайомі. Порівнюючи дитину з брилою мармуру, Сухомлинський «бачив коло неї дуже багато скульпторів, кожен з яких має за мету вирізати скульптуру. Але не завжди ці скульптури діють, як злагоджений симфонічний оркестр. Так, чи інакше, саме педагог має стати, за його словами, «чутливим, мудрим, досвідченим, обережним і сміливим диригентом цієї гармонії, гармонії творення людини» [1].

Слід сказати і про те, що, як свідчать численні інтерв'ю та спогади відомих музикантів, математиків, олімпійців тощо, результати, яких вони досягли, були б неможливі без активної підтримки з боку сім'ї. Та це й зрозуміло, батьки повинні захищати свою дитину від негативного соціального впливу, створювати умови для розвитку, бо саме тут, у сім'ї, закладаються підвалини для майбутніх талантів. Але треба застерігати батьків від таких негативних проявів батьківської любові, як любові-замилування, деспотичної та любові-відкупу. У таких сім'ях діти живуть серед людей і не знають людей, виростаючи «емоційними невігласами».

Перечитуючи роботи В. О. Сухомлинського, на сторінках яких він звертається з порадами до батьків, виділяємо основні заповіді, керуючись якими, можна зберегти емоційну сприятливість дитячої душі, розвивати творчі здібності і в той же час виховувати дитину, пристосованою до життя та відповідальною за свої дії. «Материнська школа» повинна виховувати в дитині ніжне, чутливе, чуйне серце. Щоб дитина пізнавала навколишній світ не тільки розумом, а й серцем «Дбайте про багатство емоційних стосунків у сім'ї», — пише Сухомлинський у роботі «Сто порад учителеві».

5. Як свідчить практика, до важливої умови розвитку творчої особистості молодших школярів не можна не віднести такий важливий фактор як використання у навчально-виховному процесі навчальних ігор та ігрових моментів. Включення ігор у навчально-виховний процес школи виправдано як з дидактичної, так і з психологічної точки зору. За характером ігрової методики виділяють такі типи ігор: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, творчі та ігри-драматизації. У грі дитина творить оточуючу її дійсність. Гра повинна бути вільною та самостійною діяльністю, що виникає з ініціативи дитини. Примус до гри перетворює її в регламентовану діяльність. Вихователь повинен надихати дітей на творчість у грі. Ці ігри сприяють психологічній розкріпаченості та свободі прояву особистісного «Я» [4]. Педагогам

експериментальних класів слід застосовувати рольові та імітаційні ігри. Наприклад, рольова гра: інсценування учнями певної ситуації, заданої вчителем, або вигаданої учнями, у якій вільно імпровізують окремі життєві ролі і роблять власний вибір. До них можна віднести такі ігри як: «Чарівний стілець», «Хочу і треба», «Так – ні – може бути», «На твоєму б місці» «Чарівна скатертина» та ін.

Ігри є дійовим дидактичними засобом, що стимулює ініціативу, творчий пошук, вони сприяють підвищенню мотивації навчання, формуванню вміння колективно діяти, підкоряти свої інтереси колективним цілям, адже розвивальні навчальні ігри спрямовані на розвиток дослідницької роботи, творчого потенціалу. Особливо для молодших школярів гра — ефективний метод навчання. І старшокласники, і, навіть студенти, краще сприймають і засвоюють матеріал, якщо він поданий у формі гри. Ігрові цілі значимі для учасників гри головним чином на початку роботи, виступаючи фактором «запуску» діяльності. Під час організації гри потрібно знайти адекватне співвідношення умовної та реальної дійсності, визначити об'єм та характер діяльності із самоорганізації ділових ігор. У ділових іграх «закладені» ігрові та педагогічні цілі. Суть педагогічних цілей — у розвитку творчої особистості; і ті, й інші цілі повинні складати гармонійну єдність. Слід створити мотиваційну основу гри, у якій пізнавальні мотиви займають домінуючу роль. Приймаючи певні ігрові ролі, розігруючи відповідні відношення в ході гри, дитина творить самого себе як суб'єкта конкретної діяльності. Для гри характерні емоційність, активність та творчість гравців. Слово, лаконічна фраза мають велике значення і можуть бути використані як ігровий елемент, коли вони сказані емоційно і в потрібний момент гри.

Великою популярністю у наш час користуються комп’ютерні навчальні ігри. Їхня роль і значення, як стверджують фахівці, безумовно виходять за рамки педагогіки. Ставши засобом проникнення у світ майбутнього, вони сприяють відпрацюванню інтуїції, розвитку продуктивного мислення, творчої уяви, Ігри стимулюють ініціативу і творчий пошук, сприяють підвищенню мотивації навчання, підкоряють свої інтереси загальним цілям. Розвивальні інтелектуальні ігри спрямовані на розвиток логічного мислення і творчих здібностей. Крім того, гра дозволяє вийти за рамки певного навчального предмету, спонукаючи учнів до застосування знань у суміжних галузях та в практичній діяльності. Важливо те, що учень може самостійно приймати рішення і при цьому бачить, до чого призводить кожний розв’язок.

Питанням підвищення ефективності навчальної діяльності з використанням комп’ютера присвячені дослідження А. П. Балашова, Б. Ф. Ломова, О. К. Тихомирова, Н. Ф. Тализіної, В. М. Монахова, В .В. Рубцова та інших. Разом з появою комп’ютерів з’явилися і комп’ютерні ігри, які привертають увагу все більшої кількості людей (10–14% гравців захоплюються комп’ютерними іграми фанатично). Граючи в комп’ютерні

рольові ігри, діти свідомо приймають на себе ролі дорослих, задовольняючи водночас несвідому потребу в пізнанні навколишнього світу, розвивають уяву та творчі здібності.

Дитині дійсно необхідні ігри, однак вони повинні розвивати, а не губити інтелект; виховувати, а не пригнічувати душу дитини. Перш за все необхідно звернути увагу на те, в які ігри вони грають; не дозволяти їм «зациклюватися» на одній і тій самій грі. Важливо акцентувати увагу дітей на враженнях від подій реального життя.

Використовуючи у навчально-виховному процесі дидактичні комп'ютерні ігри, створюються такі умови, за яких учень отримує мотиваційні стимули, що сприяють розвитку творчої активності в процесі його пізнавальної діяльності. А це повинно забезпечувати досягнення високих результатів у навчанні за мінімальних зусиль і витрат часу зі сторони учнів.

Заслуговують на увагу такі ігри, як: «Країна Знань», «Тривіум», «Ерудит-квартет», «Про життя козаків» [5].

«Країна Знань» є грою-подорожжю. Щоб дістатись до Країни Знань і отримати звання. «Мудрець», учень повинен пройти випробування на ігрових станціях «Музей», «Картинна галерея», «Планетарій» та «Ворота Країни Знань».

Станція «Музей» передбачає перевірку знань учнів з історії, народознавства, мистецтвознавства. Із трьох запропонованих варіантів назви приладу необхідно вибрати правильний. Якщо відповідь правильна, то гравець отримує літеру першого ключового слова.

Станція «Картинна галерея» сприяє формуванню емоційного ставлення до спадку вчених, розуміння їх ролі у розвитку науки, культури. У запропонованому варіанті гри учень бачить перед собою портрети шести визначних учених і винахідників. Портрети підписані їхніми прізвищами та вказані роки життя. На моніторі з'являються факти з життя та творчості кожного з учених. За наведеною інформацією необхідно визначити, кому з них вона належить і вибрати курсором потрібний портрет. Якщо спроба виявилась вдалою, то на місці портрету з'явиться літера другого ключового слова.

Станція «Планетарій» присвячена розгляду світоглядних питань та підготовці світосприймання учнями навколишнього світу. На моніторі з'являється зображення кожного зодіакального сузір'я з відповідним описанням. Учень повинен з клавіатури ввести назву сузір'я у спеціально відведені для цього комірки. Якщо він це зробить правильно, то отримає літеру третього ключового слова. Із зібраних на попередніх станціях літер учень повинен на станції «Ворота Країни Знань» на основі поданих коментарів скласти ключові слова. Якщо всі ключові слова складені правильно, учень отримує звання «Мудрець». З метою забезпечення змагального ефекту, на екрані

монітора виводиться інформація про загальний час, який гравець витратив на проходження всіх станцій. Цей час може бути тим критерієм, за яким можна диференціювати здобутки учасників гри.

Гра «Тривіум» є певним симбіозом відомих міні-ігор, об'єднаних спільною метою та змістом. Подібне поєднання мало за мету створення нової ігрової форми, відмінної від уже відомих. У результаті отримали гру, яку учень може «пройти» в одному з трьох можливих напрямків на вибір. Звідси й назва гри: trivium в буквальному перекладі з латинської мови – «перехрестя трьох доріг».

На початку гри учень дізнається про те, що на першій дорозі він отримає всього три завдання, на другій – чотири, на третій – шість. Зрозуміло, що завдання мають диференційований характер: для ходи вздовж першої дороги підібрані більш складні вправи, вздовж третьої – більш прості. За проходження кожної з доріг учень може отримати максимальну кількість балів – дванадцять.

Після вступного інструктажу гравець знайомиться з пристроєм, який допоможе йому у грі. Цей пристрій ми назвали тривіофон. Він має два основних поля: в одному висвічується набрана учнем кількість балів, у другому учень має змогу вводити відповідь на поставлене запитання. Крім того, тривіофон має чотири функціональні клавіші. Дві з них, на яких зображені горизонтально розташовані стрілки, призначені для перегляду коментарів та додаткової інформації. Клавіша зі знаком запитання дозволяє викликати, власне, ці коментарі та додаткову інформацію. На останню клавішу слід натискати після введення правильної, на думку гравця, відповіді.

Рухаючись першою дорогою, учень долає завдання, кожне з яких представляє собою задачу. Правильне розв'язання кожної з них оцінюється в чотири бали. До речі, ігрові вікна другої і третьої доріг принципово нічим не відрізняються від вікон першої, однак правильне розв'язання кожного завдання другої дороги оцінюється в три бали, третьої дороги – в два бали.

Гра «Ерудит-квартет» є аналогом популярної в клубах інтелектуальних ігор однойменної вікторини. Суть гри полягає у відповідях на запитання, які розділені на групи за тематикою. Усього тем – чотири (звідси в назві гри слово «квартет»). Кожне запитання (їх п'ять в кожній темі) має свою вартість: 10, 20, 30, 40 або 50 балів. «Вартість» запитання обумовлюється його складністю і визначається автором вікторини (тобто вчителем). Правильна відповідь на запитання додає вказані біля нього бали до загального здобутку гравця, неправильна – віднімає

Перша тема гри – відкрита, друга – напіввідкрита, третя – напівзакрита, четверта – закрита. Це означає, що словесне формулювання першої теми з'являється на дисплеї монітора раніше, ніж її перше запитання; формулювання другої теми з'являється перед третім запитанням, третьої теми – перед четвертим запитанням. Формулювання

четвертої теми з'являється на дисплеї монітора після того, як гравець дасть відповідь на останнє п'яте запитання.

Завдяки існуванню вищевказаних типів тем, гру «Ерудит-квартет» можна використовувати в двох основних методичних напрямках. Якщо гра наповнена запитаннями з тем, відомих учням, то її можна використовувати з метою актуалізації, узагальнення або контролю. У випадку, якщо запитання відкритої теми стосуються матеріалу вже відомого учням, запитання напіввідкритої і напівзакритої тем стосуються поточного матеріалу, а запитання закритої теми – ще невідомого учням матеріалу, то гру можна використовувати переважно в пропедевтичних і формувальних цілях.

Дану гру можна використовувати як індивідуальну, а можна як групову (над запитаннями кожної теми працює окремий учень).

В основу гри «Про життя козаків» покладені правила всім відомих «хрестиків-нуликів». Спочатку учень знайомиться з правилами гри, потім переходить до вибору одного з чотирьох рівнів, за якими можна пройти гру

Завдання кожного з рівнів, починаючи з першого, ускладнюються. Інтерфейс кожного рівня є типовим. Один із трьох кольорів, який символізує тип запитання. Завдання гравця – утворити лінію із трьох своїх символів (зображення козака) по вертикалі, горизонталі або діагоналі, як це потрібно в грі «хрестики-нулики». Гравець обирає клітинку, за якою знаходиться завдання. Якщо відповідь на нього дана правильна, то «відіграна» клітинка табло закривається символом гравця – зображенням одного з трьох героїв відомого мультфільму про козаків. Якщо відповідь неправильна, то ставиться символ програшу, за якого виступає зображення одного із супротивників козаків – кардинала.

Якщо лінію утворити не вдається, то гра продовжується до тих пір, поки не будуть відкриті всі клітинки на табло. Гравець отримає перемогу, якщо його символів на табло більше, ніж символів програшу.

Інтерактивні версії ігор «Країна Знань», «Тривіум», «Ерудит-квартет» та «Про життя козаків» дозволяють наповнювати програмну оболонку необхідним у даному конкретному випадку матеріалом певної теми (тексти, фотографії, малюнки). У програмному пакеті ігор присутні редактори, які дозволяють це досить просто виконати. Існування редактора надає можливість учителю самостійно розробити наповнення оболонок тематичними, узагальнюючими, поурочними творчими іграми, які можуть використовуватись на різних етапах уроку (актуалізація опорних знань, пояснення нового матеріалу, закріплення, перевірка). Запропоновані ігри можна використовувати з метою пропедевтики, розвитку зацікавленості учнів у навчанні та активізації їх пізнавальної діяльності. Використовуючи такий вид роботи, учитель отримує дидактичні засоби урізноманітнення організації навчально-виховного процесу

та розвитку творчих здібностей.

Позитивно оцінюючи навчальні ігри в цілому, слід враховувати, що надмірне захоплення іграми може дати небажаний результат. Розважальність може спричинити негативний вплив на вольові якості школярів: навчання і праця не можуть ґрунтуватись лише на емоційно привабливій діяльності. Готовність до праці передбачає вольові зусилля, готовність до виконання малоцікавих, проте необхідних завдань.

Висновки. Врахування зазначених факторів розвитку творчих здібностей молодших школярів, ефективних педагогічних умов розвитку творчих здібностей у навчально-виховному процесі допоможе вчителю віднайти засоби розвитку творчої особистості, найкращі шляхи досягнення навчально-виховних цілей, дійові методи для міцного засвоєння дітьми знань, умінь та навичок з мінімальною затратою матеріальних ресурсів, сил і часу.

Список використаних джерел

1. *Сухомлинський В. О.* Сто порад учителю. Вибрані твори / В. О. Сухомлинський. – К.: Радянська школа, 1988. – 310 с.

2. *Кремень В. Г.* Суспільство знань і якісна освіта /Василь Кремень // Всеукраїнський громадсько-політичний тижневик «Освіта. – 2007. – № 13-14.

3. *Макаренко А. С.* Цель воспитания. Собр. соч. в 7-и том./ А .С. . Макаренко. – К.: Радянська школа, 1984. – Т. 3.

4. *Эльконин Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

5. *Пішенко О. В.* Дидактичні ігри, їх види і значення в навчально-виховному процесі // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Випуск 46. Серія: педагогічні науки: Збірник у 2-х т. / О. В. Пішенко. – Чернігів: ЧДПУ, 2007. – № 46. – Т. 1. – С. 129-140.

ВЛИЯНИЕ ТРУДОЛЮБИЯ И ДРУГИХ ФАКТОРОВ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ.

Пилипчук Л. Г.

Аннотация

В статье рассмотрены факторы, влияющие на развитие творческих способностей младших школьников в условиях реформирования школьного образования и внедрения информационно-коммуникационных технологий в учебно-воспитательный процесс. Определяются правила педагогического общения, особенности современных средств информационных технологий, в частности компьютерных игр, которые в случае педагогически оправданного использования, могут способствовать развитию творческого потенциала личности.

Ключевые слова: младшие школьники, творческие способности, трудолюбие, информационные технологии.

DILIGENCE AND OTHER FACTORS INFLUENCE ON DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITIES OF PRIMARY SCHOOL PUPILS

Pilipchuk L.

Resume

The article examined the factors that influence the development of creative abilities of primary school pupils in conditions of reforming the education and implementation of information and communication technologies into educational process. Rules of pedagogical dialogue, feature of modern means of information technologies, in particular computer games, which in a case of pedagogical reasonable use, can promote development of creative potential of the person are defined.

Keywords: primary school pupils, creative abilities, diligence, information technologies.