



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ  
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**Современные технологии обучения как средство формирования  
креативности обучающихся на уроках иностранного языка**

**Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата  
«Английский язык. Иностранный язык»  
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:  
70,24% авторского текста  
Работа рекомендована к защите  
«25» июня 2021 г.  
зав. кафедрой английской  
филологии Афанасьева О.Ю.

Выполнила:  
студентка группы ОФ-503-092-5-1  
Плакида Дарья Ивановна  
Научный руководитель:  
кандидат педагогических наук, доцент  
кафедры педагогики и психологии  
Касаткина Наталья Степановна

Челябинск  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.....	8
1.1 Понятие «педагогическая технология». Классификация .....	8
1.2 Становление и развитие понятия «креативность» в психолого-педагогической литературе .....	12
1.3 Сущность, классификации «игровых технологий».....	15
Выводы по первой главе .....	28
ГЛАВА 2. ОПЫТНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.....	30
2.1 Диагностика креативности обучающихся младшего школьного возраста.....	30
2.2 Использование игровых технологий на уроках иностранного языка как средства развития креативности обучающихся .....	41
2.3 Результаты опытной работы.....	55
Выводы по второй главе .....	60
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	62
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	64
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	71
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 .....	73
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 .....	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 .....	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 .....	76
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 .....	77
ПРИЛОЖЕНИЕ 7 .....	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 8 .....	79
ПРИЛОЖЕНИЕ 9 .....	80

## ВВЕДЕНИЕ

Современная система образования в условиях ее модернизации призвана подготовить обучающихся к взаимодействию с окружающим миром, что предполагает не только овладение обучающимися иностранным языком как средством межкультурного общения, но и приобретением таких личностных качеств, которые позволили бы взаимодействовать с миром, понимать и принимать представителей разных культур. Сейчас появляется востребованность в личности инициативной, наблюдательной, коммуникабельной, способной нестандартно мыслить, имеющей возможность совершенствоваться, которую можно обозначить как личность креативную.

Большинство согласится с тем, что миру нужны инновации для решения глобальных экономических, социальных и экологических проблем. Креативность и инновации вызывают интерес во всем мире. Развитие технологий быстро меняет мировую экономику. Большое количество стран признали, что образование является мощным инструментом для улучшения жизни и стимулирования экономики.

Критическое мышление, творчество, навыки межличностного общения и чувство социальной ответственности; все эти навыки влияют на успех в учебе, работе и в жизни.

Креативность развивается в процессе деятельности. Обучающиеся в процессе обучения должны познавать и удивляться, находить решения в нестандартных ситуациях. Широкое распространение получают нетрадиционные виды уроков, проблемные методы обучения, коллективные творческие дела, способствующие развитию творческой активности.

Урок английского языка открывает огромные возможности для создания ситуации успеха и развития креативных способностей.

Актуальность данной темы заключается в том, что современное образование РФ перестроилось на ФГОС второго поколения, где основной идеей является создание индивидуальных условий для проявления самостоятельности обучающихся. Таким образом, для получения новых знаний, умений и навыков важное значение принимает развитие креативного мышления обучающихся [49].

Известные ученые, представители разных научных направлений и школ обращаются к исследованию креативности как процесса, продукта и качества личности, ее разнообразных форм и типологических характеристик: Ф. Баррон изучал роль мотивации в творческом процессе, а также влияние различных факторов социальной среды на развитие креативности. Д. Б. Богоявленская создала авторскую концепцию и впервые выделила единицу анализа творчества и валидный метод идентификации творческих способностей, раскрыла их структуру [5].

Э.П. Торренс стал известен своими исследованиями в области творчества. В 1966 году он развил метод сопоставления для определения степени творческой активности при помощи разработанных им тестов оценки творческого мышления [16]. Л. Б. Ермолаева-Томина раскрыла и разделила способности, которые надо учитывать, воспитывать и развивать для реализации принципа креативности. Е. Е. Туник разработала тесты, направленные на диагностику творческих способностей у детей школьного возраста [44].

Наблюдается следующие противоречия:

1. Технологии направленные на развитие креативности должны систематически использоваться, но урок ограничен по времени.
2. У учителя часто нет достаточного количества времени и навыков, чтобы включить игровые технологии в урок.

На основе анализа психолого-педагогической, научной и методической литературы, существующих исследований, выявленных

противоречий и тенденций современного образования была сформулирована проблема исследования каким образом учитель иностранного языка может сформировать креативность обучающихся с использованием современных технологий обучения.

Актуальность проблемы ее практическая и теоретическая значимость, существующие противоречия обусловили выбор темы исследования: современные технологии обучения как средство формирования креативности обучающихся на уроках иностранного языка.

Цель исследования – теоретически обосновать, разработать игры и упражнения направленные на развитие креативности обучающихся на уроках иностранного языка.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку.

Предмет исследования – развитие креативности на уроках иностранного языка с использованием современных технологий обучения.

Гипотеза: уровень развития креативности обучающихся повысится, если в процессе обучения иностранному языку использовать игровые технологии.

В соответствии с целью, исследования решались следующие задачи:

1. Проанализировать различные точки зрения на понятие педагогические технологии, а также рассмотреть классификации педагогических технологий.
2. Рассмотреть становление и развитие понятие креативность.
3. Описать сущность и классификацию игровых технологий.
4. Подобрать методики и провести диагностику креативности обучающихся младшего школьного возраста.
5. Разработать игры и упражнения направленные на развитие креативности обучающихся на уроках иностранного языка.
6. Оценить и интерпретировать результаты опытной работы.

Теоретико методологическая основа исследования является:

1. Учение о педагогических технологиях (Беспалько В.П., Селевко Г.К. и другие);
2. Теория игровых технологий, игра (Выготский Л.С., Пидкасистого П.И., Селевко Г.К. и другие);
3. Креативность (Вагина Ю.Р., Слостенин В.А. и другие).

Для успешной реализации поставленных задач использовались различные методы исследования:

- теоретические: анализ психолого-педагогической литературы, обобщение, систематизация;
- эмпирические: Эксперимент констатирующий, формирующий, контрольный, тестирование, метод опроса, педагогическое наблюдение методы статистической обработки полученных результатов.

База исследования: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия № 1 г. Челябинска» в исследовании приняли участие 60 обучающихся 2-1 и 2-2 классов.

Внедрение основных идей и результатов исследования осуществлялась в виде докладов на: VI Международной научно-практической конференции 25 – 26 февраля «Инновационное образование глазами современной молодежи», а так же на международной научно-практической конференции 16–17 декабря «Дистанционные образовательные технологии в современной школе: опыт, проблемы, перспективы развития». Материалы выпускной квалификационной работы были опубликованы в: Инновационное образование глазами современной молодежи: материалы VI Международной научно-практической конференции. 25-26 февраля 2021 г. / под ред. Е.В. Гнатышиной, Л.Р. Салаватулиной – Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2021.– 260 с. ; Материалы Международной научно-практической конференции «Дистанционные образовательные технологии в

современной школе: опыт, проблемы, перспективы развития» / науч.ред. Р.Ф. Ковтун. – Челябинск: изд-во «Библиотека А. Миллера» – 2021 г. – 340с.

Практическая значимость заключается в том, что разработанные игры и упражнения, направленные на развитие креативности обучающихся на уроках иностранного языка, можно рекомендовать к использованию на уроках иностранного языка учителям английского языка преподающих в начальной школе, студентам и родителям.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений. Во введении обосновывается актуальность исследуемой проблемы, формулируются предмет, объект, цели и задачи исследования, выдвигается гипотеза, описывается структура данной работы. Первая глава является теоретической базой, во второй главе приводятся примеры упражнений, направленных на развитие креативности на уроках английского языка в школе.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

## 1.1 Понятие «педагогическая технология». Классификация

Идея об использовании технологий в учебном процессе возникла на начале XX века. Само понятие педагогической технологии было осмысленно и осознано такими учеными как Беспалько В.П., Ильина Т.А., Кларин М.В., Селевко Г.К., Фрадкин Ф.П., Щуркова Н.Е. и др. [4,18,40,50].

В.П. Беспалько даёт такое определение педагогических технологии «это содержательная техника реализации учебного процесса» [4].

Ф.А. Фрадкин считает педагогическую технологию системным, концептуальным, нормативным, объективированным, инвариантным описанием деятельности учителя и ученика, направленным на достижение образовательной цели[50].

И.П. Волков считает, что педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения [8].

По Б. Т. Лихачеву педагогическая технология представляет собой, совокупность психолого-педагогических установок, форм, методов, приемов обучения, воспитательных средств, т.е. инструмент педагогического процесса[25].

ЮНЕСКО сочла нужным дать определение педагогическим технологиям: это выявление основ и разработка способов оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, путем конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством оценки применяемых методов.

Термин «педагогическая технология» является предметом дискуссий и научных споров в течение многих столетий. Проведя анализ литературы



мы можем сделать вывод что понятие «педагогическая технология» многогранная и как утверждают ученые, ни один педагог не мог обойти эту проблему.

Все технологии, прежде всего, следует разделять на традиционные и инновационные. Их мы будем рассматривать подробнее.

Отличительными признаками традиционной классно–урочной технологии являются:

1. Обучающиеся примерно одного возраста и уровня подготовки составляют группу, которая чаще всего не изменяется на всем протяжении обучения.

2. Группа работает по единому годовому плану и программе согласно расписанию

3. Основной единицей занятий является урок.

4. Обучающиеся работают по одинаковому материалу в течении урока, один урок посвящен одному учебному предмету, теме.

5. Работой обучающихся на уроке руководит учитель: он подводит итог урока, оценивает результаты по своему предмету, уровень успешности каждого ученика в отдельности.

Главной целью традиционного обучения является воспитание личности с заданными свойствами. Традиционное обучение ориентировано преимущественно на усвоение знаний, умений и навыков, а не на развитие личности.

Традиционная система образования использует авторитарную педагогику, ученье весьма слабо связано с внутренней жизнью обучающихся, с его многообразными интересами, запросами и потребностями, отсутствуют условия для проявления индивидуальных, творческих особенностях личности.

В условиях образовательных реформ особое значение в профессиональном образовании приобрела инновационная деятельность,

направленная на введение различных педагогических новшеств. Они охватили все стороны дидактического процесса: формы его организации, содержание и технологии обучения, учебно-познавательную деятельность.

К инновационным технологиям обучения относят: интерактивные технологии обучения, игровые технологии, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.

Однако следует обратить внимание традиционные и инновационные технологии обучения должны быть в постоянной взаимосвязи и дополняли друг друга. Эти два понятия должны существовать на одном уровне.

Единой классификации педагогических технологий нет. Рассмотрим наиболее важные и интересные из них. Одна из предлагаемых классификаций по А.Я. Савельеву [39] такова:

1. По направленности действия. В нашей работе, мы рассматриваем применение игровых технологий на обучающихся начальной школы.

2. По целям обучения. Первоначальная цель игровой технологии в начальной школе – мотивация обучающихся к обучению. Так же не менее важная цель это формирование креативности. Обучающийся учится систематизировать полученные знания, использовать их в решении различных задач в будущем.

3. По предметной среде, для которой разрабатывается эта технология. Игровые технологии могут быть использованы в разных дисциплинах: гуманитарных, естественных, технических и так далее.

4. По применяемым технологическим средствам. Игровые технологии могут быть использованы с такими технологическими средствами как аудиовизуальные, компьютерные, видеокomпьютерные и т. д.

5. по организации учебного процесса. Игровые технологии можно использовать как при индивидуальном обучении так и при коллективном.

6. По методической задаче. По образовательным задачам - на игры: изучающие новый материал, формирующие умения и навыки и большой пласт игр обобщающего повторения и контроля знаний.

«Педагогическая технология – явление многомерное: в теории и практике работы образовательных учреждений сегодня существует множество вариантов учебно- воспитательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи с чем говорят, что у каждого автора имеется своя конкретная технология» [34].

Учитель во время урока может скорректировать план урока. Это может зависеть от многих факторов успеваемость обучающихся, сложность изучаемой темы. Так же предусматривается динамическая дозировка содержания с дифференциацией на более существенное и менее существенное.

Таким образом, проанализировав психолого-педагогическую литературу, мы пришли к выводу, что нет единой точки зрения на понятие педагогическая технология. В нашем исследовании под понятием педагогическая технология мы будем понимать «многогранный процесс, упорядоченная совокупность действий, операций, обеспечивающих достижение заданного результата». Существуют различные классификации педагогических технологий. В нашем исследовании мы будем опираться на классификацию. Г.К. Селевко потому что она нам кажется более полной, адекватно отражающей классификацией разных педагогических технологий. Существуют разные технологии: технология развития критического мышления, информационные технологии, проектное обучение, система инновационной оценки «портфолио». Мы

пришли к выводу, что для обучающихся в начальной школе наиболее адекватно применение именно игровых технологий, потому что игра – это естественная деятельность ребенка в младшем школьном возрасте.

## 1.2 Становление и развитие понятия «креативность» в психолого-педагогической литературе

На сегодняшний день существует множество подходов к определению креативности. Поэтому невозможно привести обобщающее определение, которое удовлетворило бы всех исследователей.

Некоторые определения креативности были сформулированы в терминах продукта, результата деятельности; другие – в терминах процесса, личностных свойств или необходимых внешних условий. Одни авторы подчеркивают, что термин «креативный» применим только к редко встречающимся специальным видам способностей, в то время как другие считают, что этот термин подразумевает общую креативную способность.

Креативность является противоположностью конформности, предполагающее нестандартные подходы в отличие от общепринятых.

К. Спирмен считал, что креативность это – «сила человеческого ума, создающая новое содержание путем изменения и создания новых связей». Симпсон определял креативность как «способность к разрушению общепринятого, обычного порядка следования идей в процессе мышления» [15]. Несмотря на разные точки зрения, практически во всех определениях креативность связана с изобретением чего-то нового как для личности так и для общества.

По мнению Э.П.Торренса, креативность – это не специальная, а общая способность, в основе которой лежит общий интеллект, личностные характеристики и способности к продуктивному мышлению [16]. Под креативностью Э.П.Торренс понимал обостренное восприятие недостатков, пробелов в знаниях, дисгармонии и т.д. Он считал, что

творческий процесс делится на восприятие проблемы, поиск решения, возникновение и формулировку гипотез, проверку гипотез, их модификацию и нахождение результата [16].

Определение Э.Торренса не является неоспоримым. Многие ученые обращали внимание на тот факт, что оно не делает различий между креативностью и другими видами мышления.

В англо-американской психологии в середине 50-ых годов выдвинулось и приобрело большую популярность изучение особых интеллектуальных способностей, названных креативностью (от латинского creation – создание, сотворение).

Было признано, что креативность зависит от способности по-разному использовать первичную информацию. Эту способность назвали креативностью и стали изучать независимо от интеллекта – как способность, отражающую свойство индивида создавать новые понятия и формировать новые навыки. Креативность связывают с творческими достижениями личности.

Исследования свидетельствуют о большой роли личностных особенностей в развитии креативности. Личностный подход в изучении креативности характеризуется особым вниманием к эмоциональным и мотивационным факторам, включенным в это свойство. В отношении личностных особенностей, связанных с креативностью, результаты разных исследований схожи. Выделены некоторые личностные черты, отличающие креативных индивидов от некреативных, такие как: самонадеянность, агрессивность, самодовольство, отрицание социальных ограничений и чужих мнений. По мнению некоторых психологов, это говорит о существовании общего типа креативной личности. Интересно, что исследования, проведенные на детях и молодежи, показали, что личностные черты юных и взрослых креативных индивидов совпадают. Это означает, что, по-видимому, креативность можно предсказывать на

основании проявления личностных особенностей в довольно раннем возрасте.

Маленькие дети обладают естественной способностью использовать свое воображение. Они играют в воображаемые игры с воображаемыми друзьями и воображаемые путешествия в далекие места, например, в сказочную страну. Можно подумать, что эти игры и путешествия не имеют ничего общего с серьезной креативной деятельностью, но на самом деле они являются семенами, которые вырастают в превосходные креативные способности, если добавить правильное удобрение: например поощрять нестандартные подходы к выполнению задания. Вообразить что-то, чтобы создать мысленный образ, картинку, звук или даже чувство в вашем уме; он может быть воображаемым, то есть ненастоящим, или реалистичным, но это мыслительный процесс, который создает новую идею или образ, которого раньше не было.

Нет единого мнения и в отношении мотивационных характеристик креативности. Согласно одной точке зрения креативный индивид пытается наилучшим образом реализовать себя, максимально соответствовать своим возможностям, выполнить новые, непривычные для него виды деятельности, применить новые способы деятельности. Согласно другой точке зрения мотивация креативных детей основана на стремлении к риску, к проверке предела своих возможностей.

С точки зрения Р. Стернберга креативность - это способность идти на разумный риск, готовность преодолевать препятствия, внутреннюю мотивацию, толерантность к неопределенности, готовность противостоять мнению окружающих [15].

Креативность является научно установленной категорией в психологической науке. Основная задача психологии творчества состоит в раскрытии психических закономерностей и механизмов творческого процесса, креативности – творчества. Творчество рассматривается как

основа и механизм развития психики (Кипиани Н.В., Матюшкин А.М., Пономарев Я.А., Семенов И.Н. и другие [28]), а его исследования связываются с закономерностями мышления (Н.Г. Алексеев, С.М. Бернштейн, В.С. Библер, В.Н. Тушкин, О.К. Тихомиров, Э.Г.Юдин).

Исследование целого направления в психологии творчества, известного под названием креативность, проводили следующие ученые: Алексеев Н.Т., Бернштейн С.М., Богоявленская Д.Б., Воллах М., Гизелин Б., Гилфорд Дж., Лук А.Н., Медник С., Пономарев А.Я., Смит В., Тейлор К., Торренс П., Трик Х., Фролов Н.Г., Халперн Д., Юдин Э.Г., Ярошевский М.Г. и другие).

Дж. Гилфорд считает, что креативность и творческий потенциал могут быть определены как совокупность способностей и других черт, которые содействуют успешному творческому мышлению [15].

В последние годы креативность активно исследовалась такими психологами как Л.Н. Алексеева, А.Г. Виноградов, Н.В. Кипиани, В.Р. Пятрулис, И.Н. Семенов, Т.А. Ребеко и другими [28].

Поводя итог вышесказанному, отметим, что креативность это особый тип интеллектуальных способностей. Креативность противопоставляется конформности, обыденности, то есть предполагает нестандартные подходы в отличие от общепринятых. Имеется связь креативности с творческими достижениями личности, однако сущность этого свойства пока до конца не выяснена.

### 1.3 Сущность, классификации «игровых технологий»

Игровые технологии приобрели большее значение в последние годы. Игра имеет важную роль в детском мире. Обучение – это внутренний процесс, поэтому игры – естественные инструменты обучения в жизни ребенка.

Игры помогают учащимся развить необходимые знания, навыки и ценности, чтобы быть активными членами своего класса и даже общества. На этом этапе учителя играют решающую роль в процессе обучения обучающихся с помощью игр. Когда учителя выбирают подходящие игры, связанные с их учебными целями, и когда они эффективно организуют процесс игры, уроки могут быть для учащихся приятными и интересными.

Однако у учителей появляются проблемы с использованием игровых технологий на уроке. Например, на разработку игр с учетом интересов и способностей учащихся уходит очень много времени у учителя работающего впервые с игровыми технологиями. Очень важно помочь учителям понять, как использовать эти новые педагогические технологии, такие как подход, ориентированный на обучающихся, использование информационных технологий, проблемное обучение, и использования игр в учебной среде. Очевидно, что интерес к игровым технологиям для начального образования растет. Сейчас игровые задания все чаще и чаще включают в разные учебные программы и учебники. Таким образом, помочь учителям понять, как использовать эти новые педагогические методы, крайне важно.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, [52,53] в зарубежной – Ж. Пиаже, З. Фрейд [35] и другие. В трудах этих ученых, была исследована и обоснована роль игры в развитии личности, основных психических функций, самоуправления и саморегулировании личности.

По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [40].



По мнению Й. Хейзинга, человек, который играет, является тем же самым человеком, который созидает. С.А. Шмаков приходит к убеждению, что «в игре ребенок самовыражается как личность, как индивид, получая разнообразную информацию о мире и о себе от взрослых и сверстников, прежде всего в предметной и вербальной деятельности, в общении.» [19].

В книге Д.Б. Эльконина «Психология игры» автор определяет игру следующим образом: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [54]. В этом исследовании одним из главных результатов было то, что развивающаяся школьная среда требует не только специальной профессиональной подготовке учителей, но и интенсивное повседневное сотрудничество учителей и психологов. Роль психологии в образовании стало темой серии игр 1985–1988 гг., во время которых разрабатывались игры, которые можно было использовать на уроках в школе.

Швейцарский психолог и философ Ж. Пиаже считает, что игра это естественная, спонтанная детская активность, также игра соответствует уровню развития интеллекта, что влияет на содержание игры, а это в свою очередь помогает с адекватным отражением реальности [35].

Многие опытные авторы учебников и методических пособий утверждали, что игры – это не просто занятие, которое заполняет время, но и имеют большую образовательную ценность. Английский методист У.Р. Ли считает, что игровую деятельность должна быть включена в процесс обучения [58]. Игра заставляет обучающихся использовать свои способы запоминания, развивает скорость реакции. В процессе игры правила запоминаться легче и надолго остаются в памяти. В его книге игры разделены на разные категории, которые относятся к разным видам деятельности на уроках иностранного языка. Игры, которые помогают обучающимся запомнить и потренировать написание слов. Игры, которые

можно использовать после аудирования и игры,, которые можно использовать на после текстовом этапе.

Аналогичное мнение высказывает Ричард-Амато, который считает что игра это важный инструмент, который обязательно использовать для обучения иностранным языкам. «Игры могут снизить тревожность, тем самым повышая вероятность получения информации» [55]. Игры, предложенные в этой книге, отражают внимание автора к содержательному общению в эмоционально благоприятной среде. В книге достигается определенный успех в заявленной цели по сокращению разрыв между теорией и практикой, когда соответствующие теории представлены в доступной форме, и предлагаемые мероприятия подробно описаны. Более того, по словам Ричарда-Амато, они «добавляют развлечения к обычным занятиям в классе», ломают лед, «[но также] они используются для внедрения новых идей» [56].

Несмотря на все эти свидетельства того, что игры имеют педагогическую ценность, учителя, тем не менее, должны долго и серьезно думать о том, когда их следует применять.

Концептуальные основы игровых технологий:

1. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
2. Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе) [40].
3. Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский)[9].
4. Игра – свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтьев)[24].
5. Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

6. В возрастной периодизации детей Д.Б. Эльконина [53] говорится о ведущем виде деятельности каждому возрасту соответствует свой. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность, средний – общественно полезная, старший школьный возраст – учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Место и роль игровой технологии, ее элементов в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функции игры. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленного построения их программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями. В игровую деятельность входят игры и упражнения, формирующие умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; игры развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умения владеть собой, быстроту реакции, музыкальный слух, смекалку и др.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимании, восприятии информации.
2. Воспитательная функция заключается в воспитании таких качеств, как вежливость, внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимовыручки.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращении урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на английском языке.

5. Релаксационная функция – это снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении английскому языку.

6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств учащихся.

Спектр целевых ориентации:

1. Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

2. Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3. Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения,

фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности;

4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Классификация педагогических игр по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

По характеру педагогического процесса существуют игры:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- 2) познавательные, воспитательные, развивающие;
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- 4) коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

По предметной области выделяют: математические, музыкальные, трудовые обществоведческий и другие.

По игровой среде бывают игры без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, ТСО, технические, со средствами передвижения.

По продолжительности различают:

1. Короткие игры. К ним относятся предметные, сюжетно-ролевые и иные игры, используемые для развития интереса к учебной деятельности и решения отдельных конкретных задач: усвоение какого-нибудь конкретного правила, отработка навыка и так далее;

2. Игровые оболочки. Это игровые формы организации учебной деятельности более продолжительны по времени. Чаще всего они ограничены рамками одного занятия, но могут продолжаться и несколько дольше. К ним относится такой прием, как создание единой игровой оболочки, то есть представление урока в виде целостной учебной – игры;

3. Длительные развивающие игры. Игры подобного типа рассчитаны на различные временные промежутки и могут длиться от

нескольких дней или недель до нескольких лет. Они ориентированы на далекую идеальную цель и направлены на формирование медленно образующих психических и личностных качеств учащегося. Особенностью этой группы выступают серьезность и деловитость.

Также выделяют игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую организацию деятельности, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По мнению известного теоретика и практика игровой деятельности С.А. Шмакова, лучшая классификация игр была сделана Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым [14].

Эти авторы, в частности, предлагают различать игры по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют у человека: физические, интеллектуальные, состязательные, творческие. Именно Е.И. Добринская и Э.В. Соколов выделяют игровые методы обучения.

По игровой методике есть игры предметные, ролевые, имитационные, сюжетные, деловые, операционные.

В имитационных имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и др.).

Операционные помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, навык публичных выступлений, написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В этих играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Они проводятся в условиях, имитирующих реальные.

В ролевых отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица. Для таких игр разрабатывается

сценарий ситуации, между учащимися распределяются роли действующих лиц.

Деловые игры пришли в школу из жизни взрослых. Они используются для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Игра позволяет учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Такие игры подразделяются на имитационные, операционные, ролевые и др.

Игра состоит из нескольких этапов:

1. Подготовительный. Этот этап является одним из самых важных так как именно тут учитель ставит цели и прогнозирует примерные ответы обучающихся, составляет план игры, прописывает правила и ставит главный вопрос нужна ли эта игра на этом этапе урока;

2. Ввод в игру. Данный этап является этапом первого взаимодействия с классом. Здесь учитель объясняет правила, выбирает первого игрока, рассказывает цель и задачи игроков;

3. Процесс игры. Это основной этап, здесь уже не могут меняться правила игры, только учитель при необходимости может изменить или скорректировать ход и игры;

4. Анализ и оценки результатов игры. Последний этап, на котором обучающиеся могут дать рефлексию, понравилась им игра или нет, что было сложно, непонятно. Так же они могут сделать само рефлексию, где они опишут и поймут какие правила можно еще раз повторить, на какие слова обратить внимание. Учитель может указать на ошибки, допущенные обучающимися в процессе игры.

Игровая форма работы дает возможность повторить и закрепить усвоенные лексические единицы и типовые фразы, так же потренировать грамматические правила. Игра включает в себя разнообразные формы работы, а также поддерживает внимание обучающихся на уроке.

Учебные игры способствуют выполнению следующих дидактических задач:

- 1) создание психологической готовности детей к речевому общению;
- 2) обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- 3) тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Сюжетно-ролевые игры, которые иначе называют познавательные, дидактические, обучающие, умственные, учебные, предметные, развивающие представляют собой не что иное, как игровое обучение, основанное на стремлении действовать по мотивам воображаемой ситуации. В основе такой дидактической игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата. Процесс игры – ведущее к разрядке приключение.

Игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Более показательны в этом плане игры-путешествия, носящие характер географических, исторических, краеведческих, следопытских, «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. «Экспедиции», «походы», «поездки», «путешествия», совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями, геолога, зоолога, экономиста, спецкора, метеоролога, топографа и др. Учащиеся ведут дневники, пишут письма с «мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом. Отличительная черта этих игр – активность выражения. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, т.е. в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий.



Ролевая игра – форма моделирования ребенком прежде всего социальных отношений и свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам, неизменяемым условиям. Тем не менее, произвольно разыгрывая различные ситуации, дети чувствуют и поступают так, как должны поступать люди, чьи роли они берут на себя.

Ролевые игры – всегда игры «во что-то», «в кого-то». В этом плане они «зеркало общества». Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета и ролей. Сюжет – предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, способ развертывания фабулы игры – это содержательная канва игры.

К наиболее распространенным сюжетам игр детей школьного возраста можно отнести:

- 1) созидательные сюжеты (создание школьной фабрики, театра);
- 2) сюжеты поиска и открытия («Экспедиция», «путешествие», «полеты в космос»);
- 3) сюжеты, связанные с романтикой профессии (в геологов, моряков и т.д.);
- 4) военные и военизированные сюжеты (больше подходят для уроков ОБЖ);
- 5) сюжеты, связанные с искусством (игры в «киностудию», «в цирк», «в театр»).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Функции игры в учебном процессе состоят в обеспечении эмоционально-приподнятой обстановки воспроизведения знаний облегчающем усвоение материала. В процессе обучения игра моделирует жизненные ситуации или условные взаимодействия людей, вещей, явлений – на уроках математики, драматизированные отношения героев – на уроках чтения, истории.

В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, остановить собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или не согласиться с его точкой зрения, умение слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д. При всем разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

Эффективность игры как методического приема обучения повышается, если учитель правильно определит продолжительность речевого общения участников. Продолжительность оптимальной работоспособности учащихся младших классов в общении достигает пяти минут. Целесообразность использования игр в начальных классах обусловлена тем, что дети отдают предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении, организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой

реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный

процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В.Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.

Формируемые в игре УУД:

- познавательные УУД (осознанное построение речевого высказывания, овладение логическими операциями анализа, синтеза, обобщения, установление аналогий и причинно-следственных связей);
- коммуникативные УУД (тренируется речевая деятельность);
- регулятивные УУД (удержание цели деятельности, выполнение порядка действий в соответствии с этой целью, контроль себя, своих товарищей).

С помощью игровых приемов формируются некоторые предметные результаты в области говорения, аудирования, чтения и письма, развивается языковая, социокультурная, компенсаторная компетенция.

Таким образом мы можем сделать вывод о том, что игровые технологии наиболее адекватны для обучающихся на начальном этапе обучения. Они создают доброжелательную атмосферу, помогут преодолеть боязнь совершить ошибку. Так же на начальных этапах обучения ведущей деятельностью остается игра, в дальнейшем это поможет сформировать мотивацию к обучению.

Выводы по первой главе

Реализуя теоретические задачи исследования, нами была проанализирована психолого-педагогическая, специальная, методическая

литература по проблеме исследования. В результате проведенного анализа можно сделать следующие выводы:

1. Педагогические технологии сложное явление, в педагогике есть разные точки зрения на понятие педагогическая технология. Многие авторы занимались разработкой понятия педагогическая технология, среди них наиболее общепринятыми являются учения Беспалько В.П., Селевко Г.К. В нашем исследовании под педагогическими технологиями будем понимать «многогранный процесс, упорядоченная совокупность действий, операций, обеспечивающих достижение заданного результата».

2. Креативность это особый тип интеллектуальных способностей. Креативность противопоставляется конформности, обыденности, то есть предполагает нестандартные подходы в отличие от общепринятых. Имеется связь креативности с творческими достижениями личности, однако сущность этого свойства пока до конца не выяснена.

3. Игровые технологии наиболее адекватны для обучающихся на начальном этапе обучения. Они создают доброжелательную атмосферу, помогут преодолеть боязнь совершить ошибку. Так же на начальных этапах обучения ведущей деятельностью остается игра, в дальнейшем это поможет сформировать мотивацию к обучению.

## ГЛАВА 2. ОПЫТНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

### 2.1 Диагностика креативности обучающихся младшего школьного возраста

Опытная работа явилась продолжением теоретического исследования и состояла из нескольких этапов:

- 1) констатирующий,
- 2) формирующий,
- 3) контрольный.

На констатирующем этапе эксперимента были поставлены следующие задачи:

1. Подобрать методики диагностики креативности обучающихся младшего школьного возраста.
2. Провести диагностику креативности обучающихся младшего школьного возраста.
3. Описать результаты первичной диагностики.

На основе анализа литературы, опыта педагогов, собственных наблюдений нами были разработаны критерии и уровни сформированности креативности обучающихся, а так же был подобран диагностирующий материал. Мы выбрали тест креативности Торренса, потому что они наиболее адекватно отражают процесс сформированности креативности и подходят для младшего школьного возраста.

В данном исследовании были использованы несколько тестов для определения креативности обучающихся начальных классов. Первый тест, который мы использовали «тест креативности Торренса». Креативность по Торренсу (от лат. creatio – созидание) – это чувствительность к задачам, дефициту и пробелам знаний, стремление к объединению разноплановой информации; креативность выявляет связанные с дисгармонией элементов

проблемы, ищет их решения, выдвигает предположения и гипотезы о возможности решений; проверяет и опровергает эти гипотезы, видоизменяет их, перепроверяет их, окончательно обосновывает результат.

Основная мысль Е.Торренса заключается в том, «...что мышление необходимо освободить от внешне навязываемых ограничений, рамок, стандартов, в пределах которых мыслит человек» [16].

Э. Торренс разработал 12 тестов, сгруппированных по трем параметрам вербальную, изобразительную и звуковую. Для нашего исследования мы отобрали три вербальных теста.

В данном тестировании были исследованы следующие критерии креативности.

Критерий беглости или иными словами скорости, продуктивности. Этот показатель говорит нам о том с какой скоростью обучающийся может генерировать идеи выраженных в словестной форме или в виде рисунков. Высокие значения этого показателя говорят нам о том что ответы были импульсивные, банальные или иногда глупые это приводит к низким показателям гибкости, оригинальности, разработанности. Низкие значения этого показателя могут быть связаны с детальной продуманностью ответов, но также это может наблюдаться у недостаточно мотивированных, инертных, заторможенных обучающихся.

Критерий гибкости оценивает способность создавать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, находить разнообразные стратегии решения проблем. Низкие значения этого показателя свидетельствуют о низкой информированности, ограниченности интеллектуального развития, а так же низкой мотивации. Высокие значения данного показателя предполагают противоположные характеристики, но чрезвычайно высокая гибкость может отражать метание испытуемого от одного аспекта к другому и неспособность придерживаться единой линии в мышлении. Интерпретация этого

показателя одинакова в вербальных и невербальных тестах, однако его значения могут не совпадать.

Критерий оригинальности характеризуется способностью к выдвиганию идей, которые не тривиальны, не банальны. Высокий показатель Оригинальности говорит нам о том, что обучающийся имеет высокую интеллектуальную активность и неконформность. Такие обучающиеся могут находить иные подходы к решению проблемы, их ответы оригинальны, они избегают тривиальных, очевидных ответов. Слишком высокие показатели могут сигнализировать о психических и невротических расстройствах.

Критерий разработанности иными словами это детализация идей. Этот показатель чаще всего используется для фигурных текстов. Именно здесь мы можем оценить насколько проработанным и качественным может быть рисунок обучающегося. Высокий показатель разработанности характерен для обучающихся с высокой успеваемостью, а также они способны изобретательской и конструктивной деятельности.

Для нашего исследования мы использовали вербальные тесты. Вербальные тесты включают три задания по 5 – 10 мин. каждое и занимают в целом 20 мин. Для того что бы задания теста не воспринималось как тестирование и не создавалась напряженная атмосфера, мы заменяли слова «тест», «тестирование» такими словами как «упражнение», «задание».

Задание "Необычное использование" – модификация широко известного теста Гилфорда. В этом задании испытуемым бывает трудно уйти от тривиальных ответов. Основная проблема заключается в том, что испытуемый разрабатывает и предлагает идеи лишь с одним способом применения, например, использует коробки только в привычной функции: как емкости, в которые можно складывать предметы. Время выполнения теста – 3 минуты.



Результаты выполнения теста оценивались в баллах.

Имеются три показателя:

1. Беглость (скорость воспроизведения идей) – суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются.

$B = n$ .

B – беглость,

n – число уместных ответов.

Термин «уместные ответы» это число обычных ответов, которые упоминались в инструкции, которая давалась перед тестом, например – очевидные способы использования газет: читать газету, узнавать новости и т.д.

2. Гибкость – число классов (категорий) ответов.

Все ответы можно отнести к различным категориям. Например, ответы типа: «из газеты можно сделать шапку, корабль, игрушку» и т.д. относятся к одной категории – создание поделок и игрушек.

Примерные категории ответов:

1. Использовать в качестве места для заметок (записать телефон, решать примеры, рисовать).

2. Использовать для ремонта (заклеить окна, наклеить под обои).

3. Использовать как подстилки (постелить на грязную скамейку, положить под обувь).

4. Использовать в качестве обертки (завернуть покупку, обернуть книги, завернуть цветы).

5. Использовать для животных (подстилка кошке, хомяку, привязать на нитку бантик из газеты и играть с кошкой).

6. Использовать как тряпку (вытереть стол, протирать окна, мыть посуду, в качестве туалетной бумаги).

7. Использование как орудия агрессии (бить мух, наказывать собаку, плевать шариками из газеты).

8. Сдача в макулатуру.

9. Получение информации (смотреть рекламу, давать объявления, делать вырезки, проверить номер лотерейного билета, посмотреть дату, посмотреть программу ТВ и т.д.).

10. Использование в качестве покрытия (укрыться от дождя, солнца, прикрыть что-то от пыли).

11. Сжигание (для растопки, для разведения костра, сделать факел).

12. Создание поделок, игрушек (сделать корабль, шапку, папье-маше, оригами).

К каждому ответу мы присвоили определенный номер категории затем, если несколько ответов относились к одной и той же категории, то учитывался только один ответ из этой категории, то есть учитывается одна категория один раз. Затем подсчитали число использованных обучающимся категорий. За ответы, не подходящие ни к одной из перечисленных категорий, добавляли по 3 балла за каждую новую категорию. Таких ответов было несколько. Прежде чем мы присваивали новую категорию, надо было внимательно соотносили ответ с приведенным выше списком.

За одну категорию начисляется 3 балла.

$G = 3 m$ .

G – показатель гибкости,

m – число использованных категорий.

3. Оригинальность – число необычных, оригинальных ответов.

Ответ считается оригинальным, если он встречается 1 раз на выборке в 30 – 40 человек.

Один оригинальный ответ – 5 баллов.

Все баллы за оригинальные ответы суммируются.

$O_p = 5 k$ .

$O_p$  – показатель оригинальности,

$k$  – число оригинальных ответов.

Задание "Невероятные ситуации" требует воображения и фантазии. Испытуемый сталкивается с невероятной ситуацией и должен представить себе возможные выходы из нее. Хотя это задание – одно из наиболее эффективных, многие дети находят его невыполнимым. Время выполнения теста 3 минуты.

Оценивание

Результаты выполнения теста оценивались в баллах.

Имеются два показателя;

1. Беглость (скорость воспроизведения идей) – общее число приведенных последствий.

1 ответ (1 следствие) – 1 балл.

$B = n$ .

2. Оригинальность – число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз на выборке 30–40 человек.

1 оригинальный ответ – 5 баллов.

$O_p = 5k$ .

$O_p$  – показатель оригинальности,

$k$  – число оригинальных ответов.

$T_2 = n + 5k$ .

$T_2$  – суммарный показатель второго теста.

Как и в первом тесте, мы обращали внимание на исключение неуместных (неадекватных) ответов, а именно: повторяющихся ответов и ответов, не имеющих отношения к поставленной задаче.

Задание "Слова" требует воображения и фантазии. Испытуемому требовалось придумать слова, начинающиеся или оканчивающиеся на определенный слог. Тест состоит из двух частей. В первой части испытуемому требовалось придумать слова начинающиеся со слога «по».

На ответ отводилось 2 минуты. Во второй части теста испытуемый придумывал слова оканчивающиеся на слог «ка». Время для ответа было 2 минуты.

Результаты выполнения теста оценивались в баллах.

Два показателя оценивались.

1) беглость – общее число приведенных слов.

1 слово – 1 балл.

$B = n$

B – показатель беглости,

n – общее число слов.

Как и ранее, мы исключили повторяющиеся слова, а также не учитывали неадекватные слова.

2) оригинальность – число оригинальных слов, приведенных один раз на выборку 30–40 человек.

1 оригинальное слово – 5 баллов.

$O_p = 5 k$

$O_p$  – показатель оригинальности,

k – число оригинальных слов.

$T_3 = n + 5 k$

$T_3$  – суммарный показатель третьего теста (для детей 5–8 лет)

Подсчет суммарного показателя по каждому тесту следует проводить после процедуры стандартизации, то есть перевода первичных баллов во вторичные. В данном случае мы предлагаем проводить суммирование баллов по различным факторам.

Используемые нами тесты проводились с детьми в виде веселых упражнений. Во время занятия царил напряженная атмосфера. Мы предупредили испытуемых о том что нет не правильных ответов, чем больше необычных оригинальных ответов они дадут тем лучше. Испытуемым предлагалось пофантазировать, все ответы поощрялись.

Большинство детей отвечали с неохотой. Некоторые были зажаты. Это может быть связано с тем, что мы не так хорошо были знакомы и многие стеснялись. Возможно если бы тест был проведен учителем к которому они привыкли результаты были бы выше.

Тесты проводились при участии 60 человек, возраст – 7 лет.

Тест 1. Необычное использование.

По этому тесту испытуемыми было дано в среднем четыре ответа на человека (за 3 минуты), разброс по числу ответов велик – от 0 до 11.

Наиболее часто встречающиеся ответы: «Можно сделать из газеты оригами. Использовать в качестве салфеток, туалетной бумаги. Узнать новости».

Редкие, оригинальные ответы: «Обмахиваться, если жарко. Убивать мух. Дать играть кошке. Вырезать из газеты буквы и составить письмо».

Тест 2. Невероятные ситуации.

Этот тест вызвал у некоторых обучающихся затруднение. В среднем было дано два ответа (за 3 минуты). Разброс ответов по числу от 1 до 5.

Было приведено примерно 60 типов ответов. Часто повторяющиеся ответы: «Люди и звери будут разговаривать, понимать друг друга. Будут дружить. Люди и звери будут помогать друг другу. Будет шумно. Будет неразбериха».

Редкие, оригинальные ответы: «Звери будут учить иностранные языки. Будут выступать по телевидению. Звери смогут сказать, что у них болит. У зверей отпадет шерсть и хвост».

Тест 3. Слова

Этот тест обладает большой различительной силой. Среднее число придуманных слов (каждого типа) – 3. Разброс слов от 0 до 15.

Примеры часто приводимых слов: в первой части – «пол, пошла, поле, поезд»; во второй – «кошка, мышка, кружка».

Примеры оригинальных слов: в первой части – «подорожник, поздравление, погрузка»; во второй – «креветка, строчка».

Представим обобщенные результаты по всем тестам.

Суммарный балл, оценивающий уровень сформированности креативности обучающихся начальных классов, изменяется в пределах от 5 до 140 баллов. Уровни сформированности креативности обучающихся представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Уровни сформированности креативности обучающихся

Уровень креативности	Баллы
Высокий	96 – 140
Средний	51 – 95
Низкий	5 – 50

В результате проведенной диагностики было выявлено:

1. Высокий уровень креативности показали 3 обучающихся что составляет 5%
2. Средний уровень показали обучающиеся 16 обучающихся что составляет 27%
3. Низкий уровень показали 41 обучающийся что составляет 68%.

Более наглядно результаты первичной диагностики уровня сформированности креативности обучающихся представлены на рисунке 1.

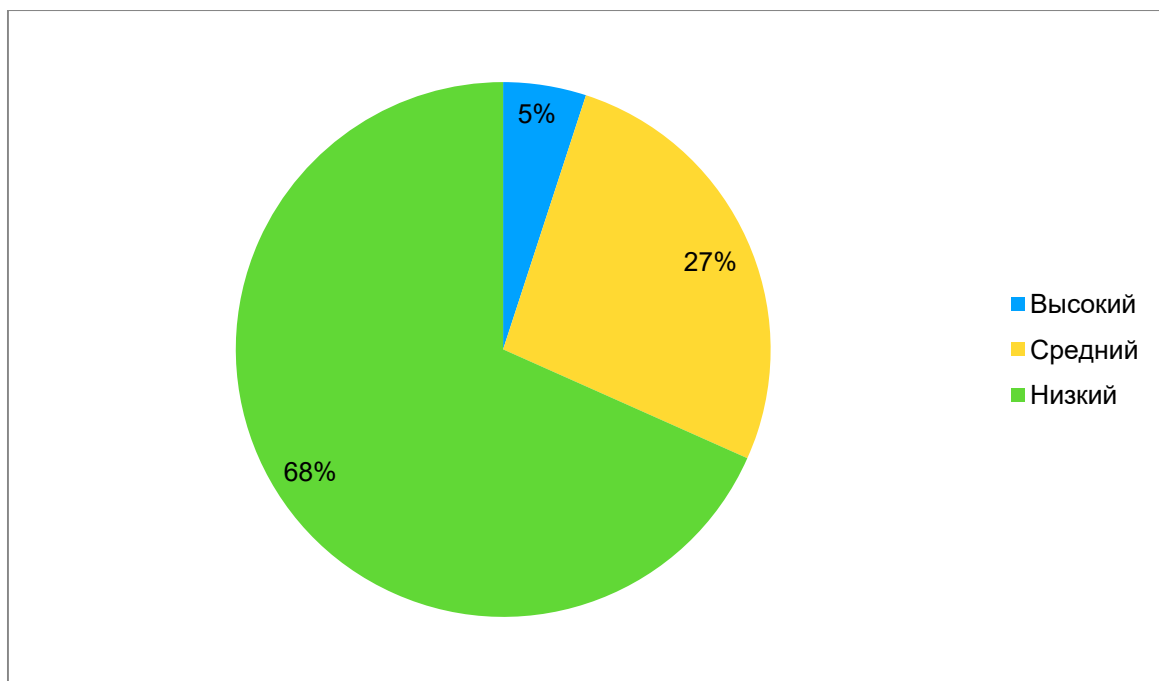


Рисунок 1 – Результаты диагностики уровня сформированности креативности обучающихся на констатирующем этапе эксперимента.

Следующий тест который мы использовали – опросник креативности Джонсона, в модификации Е. Туник.

Цель данного опросника заключается в изучение развития творческого мышления (креативности) детей дошкольного и школьного возраста.

Опросник креативности основан на двух подходах к данной проблеме.

По Торренсу, креативность проявляется при дефиците знаний; в процессе включения информации в новые структуры и связи; в процессе идентификации недостающей информации; в процессе поиска новых решений и их проверки; в процессе сообщения результатов [16].

По Джонсону, креативность проявляется как неожиданный продуктивный акт, совершенный исполнителем спонтанно в определенной обстановке социального взаимодействия. При этом исполнитель опирается на собственные знания и возможности [44].

Данный опросник креативности выделяет те элементы, которые связаны с творческим самовыражением. Опросник креативности – это объективный, состоящий из восьми пунктов контрольный список характеристик творческого мышления и поведения, разработанный специально для идентификации проявлений креативности, доступных внешнему наблюдению.

Во время работы с опросником креативности можно быстро самостоятельно произвести подсчеты. Заполнение опросника требует 10–20 минут. Для оценки креативности эксперт наблюдает за социальными взаимодействиями интересующего лица в той или иной окружающей среде (в классе, во время какой-либо деятельности, на занятиях, во время перемены и т.д.). Каждое утверждение опросника оценивается по шкале, содержащей пять градаций. Текст опросника и шкала находятся в (Приложение 1).

Общая оценка креативности является суммой баллов по восьми пунктам (минимальная оценка – 8, максимальная оценка – 40 баллов).

Таблица 2 – Уровни сформированности креативности на основе опросника Джонсона, в модификации Е. Туник

Уровень креативности	Баллы
Высокий	30 – 40
Средний	18 – 29
Низкий	8 – 17

Данный опросник заполняется учителем самостоятельно потому что формулировки были трудными, а так же мы хотели пронаблюдать за обучающимися на уроках иностранного языка. На основе проведенного анализа результатов опросника было выявлено что испытуемых с высоким уровнем было 5 человека что составляет 8%, со средним уровнем 19 человек что составляет 32% и с низким уровнем 36 человек что составляет



60%. Более наглядно результаты данной диагностики представлены на рисунке 2.

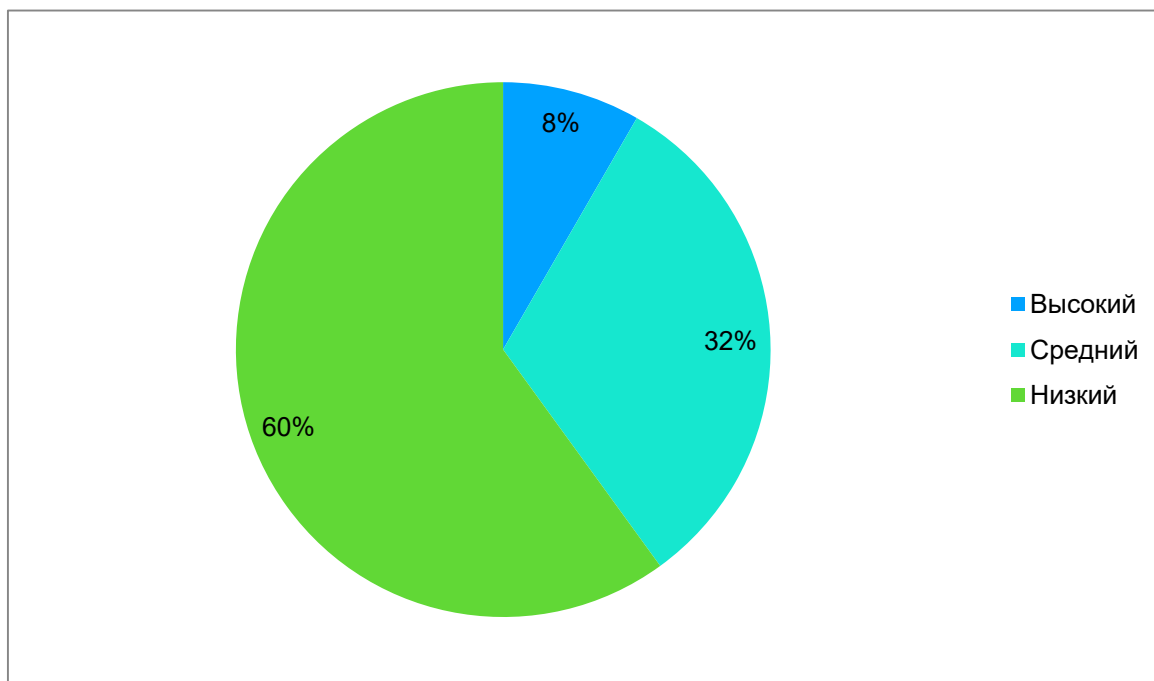


Рисунок 2 – Результаты первичной диагностики уровня креативности обучающихся по опроснику Джонсона, в модификации Е. Туник.

Таким образом на констатирующем этапе эксперимента нами были подобраны и проведены методики диагностики креативности обучающихся начальных классов. В результате первичной диагностики можно сделать следующие выводы, что на констатирующем этапе эксперимента уровень развития креативности обучающихся является недостаточным так как, в результате проведенной диагностики было выявлено что высокий уровень креативности был только у 3 обучающихся что составляет 5%. Следовательно, учителю необходимо спланировать специальную деятельность на уроках иностранного языка, направленную на развитие креативности.

## 2.2 Использование игровых технологий на уроках иностранного языка как средства развития креативности обучающихся

Продолжением опытной работы стал формирующий этап. На данном этапе мы решали следующие задачи:

1) разработать игры и упражнения направленные на развитие креативности обучающихся на уроке иностранного языка;

2) внедрить данные игры и упражнения в процесс обучения иностранному языку.

Игровые технологии помогают обучающимся не бояться совершить ошибку. Игра это не тест, в котором есть правильные и не правильные ответы, есть баллы и если это командная игра то слабый может почувствовать вкус победы, даже если его вклад в игру был мал. В следующий раз у него будет мотивация для работы с новым материалом.

Данные игровые технологии можно использовать не только с данным учебником, но также можно использовать отдельно по темам. Материалы находящиеся в приложениях должны быть тщательно изучены учителем, так как там может встречаться лексика не подходящая для других учебников.

Список темы для подбора игр и упражнений был взят из учебника Быкова Н.И., Дули Дженни, Поспелова М.Д., Эванс В. Spotlight 2. Student's book. Английский в фокусе 2 класс [60].

Тема «My letters».

В этой теме обучающиеся знакомятся с буквами, игры которые может использовать учитель на уроке.

1. «Magic bag» или «Волшебный мешочек».

Очень простая игра для этой игры необходимы буквы английского алфавита, магниты чтобы крепить буквы к доске или буквы уже могут быть распечатаны на магнитной бумаге и мешочек. Учитель кладет буквы в мешочек и выбирает одного ведущего из присутствующих обучающихся. Ведущий перемешивает буквы в мешочке и потом по одной вешает их на доску, а остальные обучающиеся хором называют букву. Игра заканчивается, когда в мешочке не останется ни одной буквы.

2. «Посчитай-ка».

Для этой игры необходимо использовать плакат «Английский алфавит», который вешается на доску. Затем учитель называет учащимся цифры от 1 до 26, а обучающиеся должны назвать букву, которая скрывается под цифрой. Например, 22 – «V», 15 – «O», 5 – «E». Важно, чтобы плакат с алфавитом находился перед глазами учеников, поскольку им необходимо внимательно посчитать буквы. Игра заканчивается, когда названа последняя цифра и буква.

Обе игры можно усложнить и попросить обучающихся назвать не только букву но слово которое было в учебнике в качестве примера. Например: A – Apple , 13 – «M» – moon.

Для тренировки графических навыков подойдет игра «Угадай-ка». Эта игра тоже является простой и не занимает много времени. Перед началом игры учитель пишет на доске имена присутствующих ребят, а затем выбирает ведущего и дает ему карточки с алфавитом. Ведущий вызывает кого-то из своих одноклассников и просит написать заглавную и строчную букву, которая указана на карточке. За каждый правильный ответ обучающийся получает 1 балл. Если обучающийся допускает ошибку, то его одноклассники могут ее исправить и получить за правильный ответ 0.5 балла. В конце игры баллы подсчитываются и можно поставить оценку.

### 3. «Исчезающие буквы»

На доске надо написать 5 или более букв и дать время обучающимся запомнить какие буквы написаны. Затем они закрывают глаза, а учитель стирает или заменяет одну букву. Ребятам предлагается вспомнить, какая буква была стерта/заменена на другую. Тот, кто угадал становится ведущим.

### 4. «Бинго»

Для этой игры нужно сделать игровое поле. Оно может быть разным оптимальный размер 3 на 3. Учитель называет буквы задача обучающихся

внимательно слушать и зачеркивать названные буквы. Побеждает тот, кто первым вычеркнет всю карточку.

#### 5. «Скажи слово»

Обучающиеся делятся на команды. Одна команда называет букву, а другая команда за 30 секунд придумывают как можно больше слов на эту букву. Команда получает очко за каждое слово. Затем ход переходит к другой команде, и они называют букву. В игре может быть любое количество раундов.

#### 6. «Напиши последовательность».

В данную игру можно играть индивидуально или разделив обучающихся по командам. Каждый обучающийся/команда получает несколько белых листиков. Учитель называет последовательность из 3–6 букв (в зависимости от возраста и возможностей учеников). Обучающиеся должны записать последовательность и поднять карточку вверх. Тот, кто справляется первым – получает балл. Эта игровая деятельность, кажется очень простой, но невероятно полезна, так как в ней развиваются и навыки письма и аудирования, а также тренируется память и скорость реакции.

#### Следующая тема «Starter module. Me and my family!»

Для отработки лексики по этой теме можно использовать уже описанные ранее игры, но только со словами по данной теме. Дополнительные игры.

Игра «Family tree» на данном этапе развития обучающийся лучше всего воспринимает картинки. Семья у многих ассоциируется с деревом. Учитель может создать свое семейное дерево или может создать дерево с персонажами из мультфильмов. Покажите обучающемуся картинку, на которой будет изображено семейное дерево с яркими персонажами. Каждый из которых должен иметь имя. Можно раздать обучающимся уже распечатанные варианты семейного дерева где обучающимся остается

только нарисовать портрет и написать имя своего родственника. Пример в (Приложение 2).

Правила игры:

Разделяем детей на команды, берем картинку с персонажами семьи, просим учеников быть внимательными. Игра на скорость. Вы задаете вопросы по семейному дереву. Их можно выписать на доске или сделать индивидуальные карточки.

Примерные вопросы и ответы:

– Who is Marge to Bart?

– She's a mother.

– Who is Bart to Marge?

– He's a son.

Обучающиеся должны отвечать как можно быстрее. Один правильный ответ – один балл. Побеждает команда с большим количеством баллов.

Что бы задействовать творческие и креативные способности обучающихся можно задать им, сделать свое семейное дерево. На следующем уроке проверяем, задавая вопросы. Можно устроить точно такую же игру между одноклассниками.

Чтобы разнообразить игру можно попросить команды задавать друг другу вопросы или дополнять предложения, например:

– Marge is Lisa's....

Снова считается количество правильных и быстрых ответов.

Учитель также сам может дополнять предложения неправильно и просить команды исправить ошибку, например:

– Brat is Lisa's uncle. Am I right?

– No, you are wrong. Brat is Lisa's brother.

Это игру можно также проводить индивидуально, ограничив время для ответов и обозначив количество баллов для хорошей оценки.

### «Chalkboard Pictionary»

Разделите класс на две команды. Пусть один человек из команды выступит вперед. Дайте обучающемуся карточку с названием одного из членов семьи и попросите нарисовать это слово. Или же вы можете написать слова на листках бумаги, чтобы учащиеся выбрали наугад. Обучающийся должен передать слово своей команде, только рисуя на доске. Нельзя использовать слова, символы или жесты рук. Ограничьте время максимум тремя минутами. Каждое правильное слово – это очко.

### «Opposites»

Это игра подойдет тогда когда слова хорошо знакомы обучающимся, а так же в слова много слов противопоставлений. Игроки бросают друг другу мяч, тот, у кого он в руках должен назвать противоположное слово и бросить обратно, например:

Mother – father

Uncle – aunt

Son – daughter.

### «My family. Board game»

Эта игра также подойдет для отработки слов. Для этой игры понадобится распечатанное игровое поле, фишки и кубик. Класс можно поделить на несколько групп и для каждой дать набор с игровым полем кубиком и фишками. Все начинают со слова Start, кидают кубик и продвигаются вперед при этом что бы встать на определенный квадрат нужно назвать слово соответствующее картинке на этом квадрате. Если игрок не может назвать слово или слишком долго думает, ему следует вернуться обратно. Пример игрового поля [Приложение 3]

### «Finger family»

Простой вариант для запоминания слов популярные песни с видео платформы YouTube. Разучивание песни, просмотр видео, раскраска

персонажей, создание пальчиковых кукол из бумаги, проигрывание песни.

Пример пальчиковых кукол [Приложение 4].

Daddy finger, daddy finger

Where are you? Where are you?

Here I am. Here I am.

How do you do?

Пальцы сжимаются в кулачок, и двигается только большой палец – сгибается, вращается, наклоняется то вправо, то влево. И так для каждого пальца по очереди.

Игру можно повторять несколько раз: сначала для пальцев правой руки, потом – для пальцев левой руки, в конце концов – для пальцев обеих рук. Можно играть во все убыстряющемся темпе, пока пальцы не перестанут успевать двигаться в ритм тексту и дети не начнут смеяться.

Следующая тема «Module 1. This is my house»

Игра "Snap"

Класс делится на пары. Учитель раздает карточки с картинками с пройденными словами этой темы. Обучающиеся перемешивают картинки и кладут карточки перед собой изображением вниз. Затем они одновременно берут по одной карточке, открывают их, называют предмет и кладут карточки на парту. Если открываются две одинаковые картинки то тот обучающийся, которым первым скажет «Snap» забирает их себе. Побеждает тот, кто наберет большее количество карточек.

Игра «Hide and Seek» учитель показывает на картинки *garder, kitchen, bedroom, house*, а обучающиеся называют соответствующие слова. Затем учитель приглашает детей по очереди выйти к доске и выбрать место, где они хотят спрятаться. Макет дома для наглядности находится в [Приложение 5]. Остальные обучающиеся задают вопросы, чтобы выяснить, где спрятались их одноклассники. Например:

Ученик1: Are you in the kitchen?

Ученик2: No.

Ученик3: Are you in the bedroom?

Ученик2: Yes

Игра «House-warming». Эта игра предполагает расстановку предметов мебели в доме – макете. Макет комнат в [Приложение 6]. Обучающимся даются предметы мебели и он должен их расставить в комнате. Можно прописать задание где будет сказано например: «Стол и стулья находятся в гостиной, они коричневого цвета и большие».

Если обучающиеся хорошо знакомы с лексикой то можно попросить их самих расставить мебель а потом они составят историю где что у них находится.

Игра «What's missing?» Обучающийся обставил дом, запомнил свой получившийся интерьер и теперь учитель просит его закрыть глаза, и прячет из его интерьера один предмет, потом обучающийся определяет что пропало.

Тема «Module 2. My birthday»

Игра «Up and Down» цель игры закрепить и повторить числительные. Учитель загадывает число от 1 до 10 и просит обучающихся назвать любое число от 1 до 10. Если число, которое они назвали, меньше числа, которое загадал учитель, он говорит: «Up» (жестом можно показать движение вверх). Если число, которое назвали дети, больше то учитель говорит: «Down» (жестом показывая движение вниз) Игра продолжается до тех пор, пока дети не угадают задуманное учителем число.

Например: Учитель загадывает число 8.

Ученик1: Five

Учитель: Up!

Ученик2: Ten!

Учитель: Down!

Ученик3: Eight!



Учитель: Yes! Well done!

Игра «Memory game»

На доске написаны слова по теме Еда: burgers, chips, egg, apple, chocolate, biscuit, cake, sandwiches. Показывая на слова по очереди, учитель просит детей произнести их. Затем он объясняет правила игры. Учитель говорит: I've got some sandwiches. Ученик должен повторить это предложение и добавить название еще одного продукта.

Например: I've got some sandwiches and some apples.

Следующий ученик должен запомнить предыдущие названия продуктов и добавить к ним свой продукт. Тот, кто забывает название продукта или путает порядок, выбывает из игры.

Игра «Chef»

Учитель раздает детям листки бумаги в форме круга и просит «приготовить» свою собственную пиццу. Дети «готовят» пиццу из продуктов, названия которых они знают по-английски. Они рисуют ингредиенты пиццы и затем раскрашивают их. Закончив, они представляют свою пиццу классу.

Например: Учитель: Vika, what's on your pizza?

Вика: Chocolate and cheese!

Игра «Feed the rabbit»

Пофантазируйте о том, что бы хотел поесть кролик. Можно подготовить карточки с рисунками овощей и фруктов и ставить их на тарелку перед игрушкой или картинкой «голодного» кролика.

Игра «Dobble или Spot It!»

Для этой игры потребуется колода карт [Приложение 7]. Перетасуйте колоду, разделите на две равные колоды, и раздайте игрокам

Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней

карточке у противника. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт свою карточку и карточку противника. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки;

Победитель – игрок, набравший больше всех карточек.

Тема «Module 3. My Animals! »

Игра: «The animal walk».

Учитель просит обучающихся двигаться по кругу и объясняет им, что, когда он назовет животное, они должны имитировать движения этого животного.

Можно усложнить игру, показывая на изображение рыбки на плакате, учитель говорит: A fish. I can swim. Он просит детей изобразить действие и повторить I can swim too. Затем, показывая на лягушку, учитель говорит: Look, a frog. I can jump. Дети изображают действие и повторяют I can jump too. Учитель показывает на картинки других животных и просит детей изобразить и назвать действия.

Игра «Crocodile»

Один обучающийся выходит к доске, учитель шепотом говорит ему животного и просит изобразить его действие. Остальные обучающиеся должны догадаться, какое это животное. Тот, кто догадается первым и правильно назовет животное, выходит к доске, и игра продолжается.

Игра «My animal»

Учитель раздает листы бумаги и просит детей нарисовать какое-нибудь животное. Обучающиеся пишут, как его зовут и что оно умеет делать. Если необходимо, учитель помогает детям с именами животных. Затем обучающиеся показывают свои рисунки и рассказывают классу о своем животном.

Например: (a cat); Pushok can climb. Pushok can run.

Другой вариант игры

Упражнение на закрепление материала учитель описывает животное, а обучающиеся должны угадать, кто это, например:

Учитель: This animal is green. It can jump.

Ответ: (It's) a frog.

Игра «Yes or no»

Обучающиеся работают в парах со своим набором картинок (clown, circus, magician, swing). Картинки лежат изображением вниз, дети по очереди берут их по одной, не показывая своему соседу, который должен отгадать, что там изображено, например:

Ученик1: A circus?

Ученик2: No.

Ученик 1: Swing?

Ученик 2: Yes. И т. д.

Игра «Faster»

Учитель называет изучаемые глаголы jump, run, climb and swing и т.д. и просит обучающихся показать соответствующие движения. Учитель произносит глаголы все в более и более быстром темпе.

Тема «Module 4. In my Toy Box!»

Игра «Telepathy»

Обучающиеся играют парами, используются ксерокопии картинок с изображением игрушек. Один обучающийся выбирает игрушку и «прячет» ее на картинках в комнате. Другой обучающийся должен угадать, где находится игрушка.

Например: Ученик 1: Is it on the table?

Ученик 2: No, it isn't.

Ученик 1: Is it under the table?

Ученик 2: Yes, it is.

Игра «Chinese whispers»

Обучающиеся садятся в круг. Учитель дает одну из картинок модуля первому обучающемуся так, чтобы остальные не видели ее. Обучающийся шепчет на ухо своему соседу, что изображено на его картинке, тот шепчет следующему и т. д. Последний обучающийся называет предмет, а первый обучающийся открывает картинку для подтверждения ответа. Каждый раз игра начинается с нового игрока.

#### Игра «Picture dictation»

Учитель объясняет обучающимся, что сейчас они будут рисовать лицо забавного существа. Он раздает детям листочки бумаги и просит их взять цветные карандаши. Учитель рисует большой круг на доске и предлагает детям тоже нарисовать большой круг на своих листочках. Затем учитель просит нарисовать лицо по его описанию. Он говорит, например: He's got two blue eyes, five ears, a yellow nose, и т.д. Когда обучающиеся закончили свои рисунки, они начинают описывать портреты. Затем можно устроить выставку рисунков в классе.

#### Тема «Module 5. We love summer! »

#### Игра «Chuckles says»

Учитель напоминает детям, что они выполняют команды только тогда, когда слышат слова «Chuckles says». Учитель использует следующие команды: It's cold today! Put on your jacket. / Take off your sunglasses. И т. д.

#### Игра «Island»

Учитель раздает обучающимся листы бумаги и просит нарисовать волшебный остров, а затем рассказать, какая на нем погода. Например: Look! It's my magic island. It's windy and it's raining. По завершению работы можно устроить выставку.

#### Игра «Pass the cards»

Учитель раздает обучающимся все карточки с картинками по теме Погода и Одежда. Включается запись песни из модуля. Пока играет

музыка, обучающиеся передают свою карточку рядом сидящему обучающемуся. После того как музыка выключилась, каждый обучающийся, держа карточку, должен сказать, что изображено на ней, или «заплатить фант»: например, исполнить песню, изобразить действие и т. д. Сначала учитель показывает сам, как играть в эту игру.

#### Игра «Weather»

Учитель просит детей выбрать и нарисовать время года, которое им нравится больше всего. Дети должны прокомментировать рисунок, например: I love winter. It's cold and I eat sandwiches. Можно устроить выставку рисунков.

#### Игра «Spelling dictation»

Учитель показывает карточку со словом одному ученику, тот диктует слово по буквам ученикам класса, все записывают это слово. Далее показывает другую карточку другому ученику. Данным образом обрабатываются все изученные слова.

#### Игра «Pelmanism»

Учитель кладёт на стол в один ряд несколько карточек рисунком кверху, а во второй ряд – дополнительные карточки со словами (изображением вниз). Ученики по очереди берут карточки из первого и второго ряда, показывают рисунок и читают слово (обязательное условие). Если слово не соответствует рисунку, ученик возвращает карточки на места (важно запоминать места расположения карточек, это поможет при дальнейшей игре). Если слово соответствует рисунку, ученик повторяет ход или забирает карточки. Победителем становится тот, кто соберёт больше пар карточек (рисунок+ слово). Игра тренирует память.

#### Игра «Pictionary»

Командная игра. Учитель вызывает к доске по одному представителю команды и показывает им слово на карточке. Их задание, быстро нарисовать соответствующий предмет на доске. За каждое

правильно выполненное задание команда получает бал. Выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов. Для этой игры не обязательно быть художником, главное схематично изобразить предмет. Если рисунки не вытирать с доски, следующее задание попросить учеников подписать рисунки, тем самым тренируя навыка написания слов.

#### Игра «I spy»

Учитель раскладывает перед учениками карточки с рисунками и произносит : «I spy with my little eye something that begins with letter S (e.g sunny)». Ученики смотрят на карточки и отгадывают слово. Ученик, который первым отгадает и правильно назовёт слово на английском языке, забирает карточку себе. Победит тот, кто соберёт больше всех карточек.

#### Игра «Bingo!»

На доске написаны слова по теме. Можно использовать уже готовый вариант игрового поля [Приложение 8]. Учитель просит выбрать 4 слова и записать их в тетрадь. Затем учитель произносит слова обучающиеся их вычеркивают, тот у кого все слова вычеркнуты произносит «Bingo» этот игрок победил. Игра продолжается пока все слова не будут произнесены.

#### «Weather. Board game»

Эта игра также подойдет для отработки слов. Для этой игры понадобится распечатанное игровое поле, фишки и кубик. Класс можно поделить на несколько групп и для каждой дать набор с игровым полем кубиком и фишками. Все начинают со слова Start, кидают кубик и продвигаются вперед при этом что бы встать на определенный квадрат нужно назвать слово соответствующее картинке на этом квадрате. Если игрок не может назвать слово или слишком долго думает, ему следует вернуться обратно. Пример игрового поля (Приложение 9) .

Таким образом, разработанные нами игры и упражнения были внедрены в процесс обучения во-вторых классах МБОУ «Гимназия № 1 г. Челябинска» в период с 14 сентября 2020 г. – 17 октября 2020 г.

Обучающиеся с удовольствием принимали участи в играх потому что они воспринимали эту деятельность как игру. Хотя в процессе игры они повторяли правила, слова и выражения. Все обучающиеся включались в процесс игры.

### 2.3 Результаты опытной работы

Завершающим этапом опытной работы стал контрольный срез в ходе которого нами решались следующие задачи

- 1) провести повторную диагностику уровня развития креативности обучающихся;
- 2) оценить и интерпретировать результаты опытной работы.

После проведения формирующего эксперимента и внедрения в процесс обучения игр и упражнений направленных на развитие креативности обучающихся нами была проведена повторная диагностика с целью определения результата проделанной работы.

Для вторичного тестирования были использованы те же тесты.

Используемые нами тесты проводились с обучающимися в виде веселых упражнений. Во время занятия царила непринужденная атмосфера. Мы предупредили испытуемых о том что нет не правильных ответов, чем больше необычных оригинальных ответов они дадут тем лучше. Испытуемым предлагалось пофантазировать, все ответы поощрялись. Большинство детей отвечали с большой охотой и с желанием продолжать задание дальше.

Тесты проводились при участии 60 человек, возраст – 7 лет.

#### Субтест 1. Необычное использование

По этому тесту испытуемыми было дано в среднем десять ответов на человека (за 3 минуты), разброс по числу ответов велик – от 6 до 14.

Наиболее часто встречающиеся ответы: «Можно сделать из газеты оригами. Использовать в качестве салфеток, туалетной бумаги. Сдать для переработки. Подстилка для животных».

Редкие, оригинальные ответы: «Обмахиваться, если жарко. Убивать мух. Пользоваться как календарем. Сделать игрушку для кошки. Вырезать из газеты буквы и составить письмо».

### Субтест 2. Невероятные ситуации

Этот тест вызвал у некоторых детей затруднение. В среднем было дано четыре ответа (за 3 минуты). Разброс ответов по числу – от 1 до 10.

Было приведено примерно 80 типов ответов. Часто повторяющиеся ответы: «Люди и звери будут разговаривать, понимать друг друга. Будут дружить. Люди и звери будут помогать друг другу. Будет шумно. Будет неразбериха».

Редкие, оригинальные ответы: «Звери будут учить иностранные языки. Будет перенаселение. Будут выступать по телевидению. Больше человек не будет самым умным. Звери начнут протесты из-за употребления мяса. Может начаться голод».

### Субтест 3. Слова

Этот тест обладает большой различительной силой. Среднее число придуманных слов (каждого типа) – 5. Разброс слов – от 3 до 20.

Примеры часто приводимых слов: в первой части – «пол, пошла, поле, после»; во второй – «кошка, ручка, кружка».

Примеры оригинальных слов: в первой части – «подорожник, поздравление, подарок, погрузка»; во второй – «креветка, строчка».

В целом можно сделать следующие выводы обучающиеся стали более активные на уроке у них появилась мотивация.

С высоким уровнем креативности 21 человек что соответствует 42%, со средним уровнем креативности 27 человек что соответствует 55%, и низким 12 человек что соответствует 3%. Более наглядно результаты



повторной диагностики уровня сформированности креативности обучающихся представлены на рисунке 3.

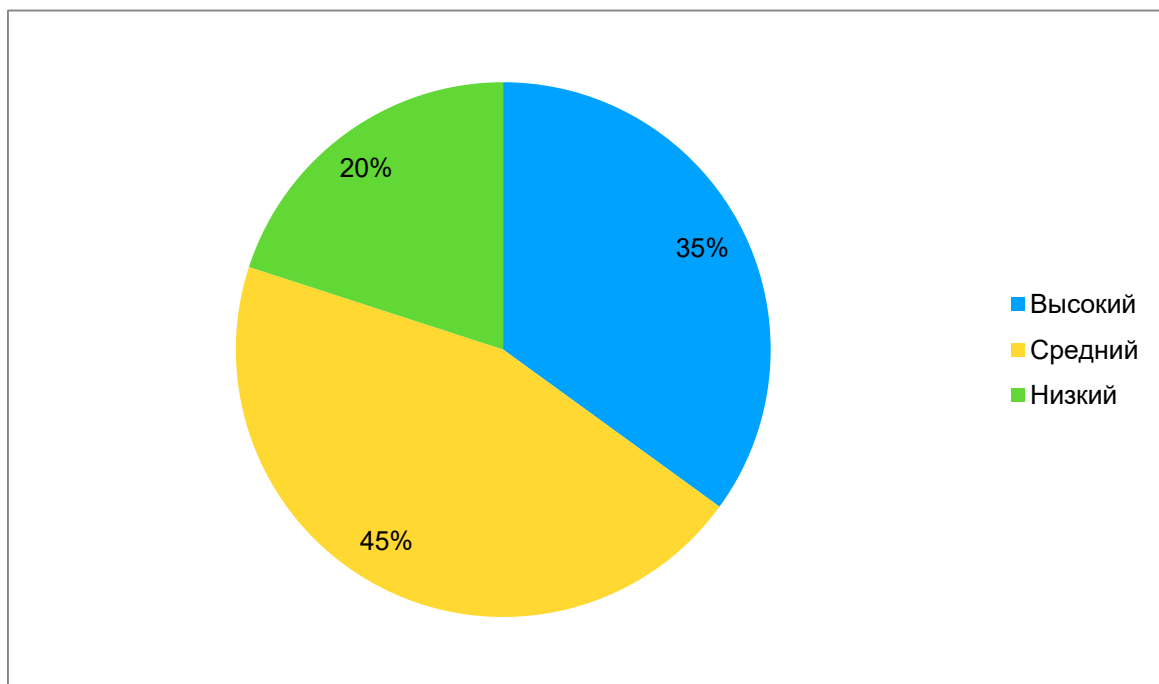


Рисунок 3 – Результаты диагностики уровня сформированности креативности обучающихся на констатирующем этапе эксперимента.

Для наглядности мы провели сравнительный анализ между констатирующим и контрольным этапом опытной работы. Во время первичной диагностики высокий уровень креативности был у 3 человек, на этапе повторной диагностики высокий уровень был у 21 человека, динамика составила 30%. Во время первичной диагностики средний уровень креативности был у 16 человек, во время повторной диагностики средний уровень был у 27 человек, динамика составила 19%. Низкий уровень креативности был 41 стал 12, динамика составила 48%. Более наглядно результаты сравнительного анализа уровня сформированности креативности обучающихся представлены на рисунке 4.

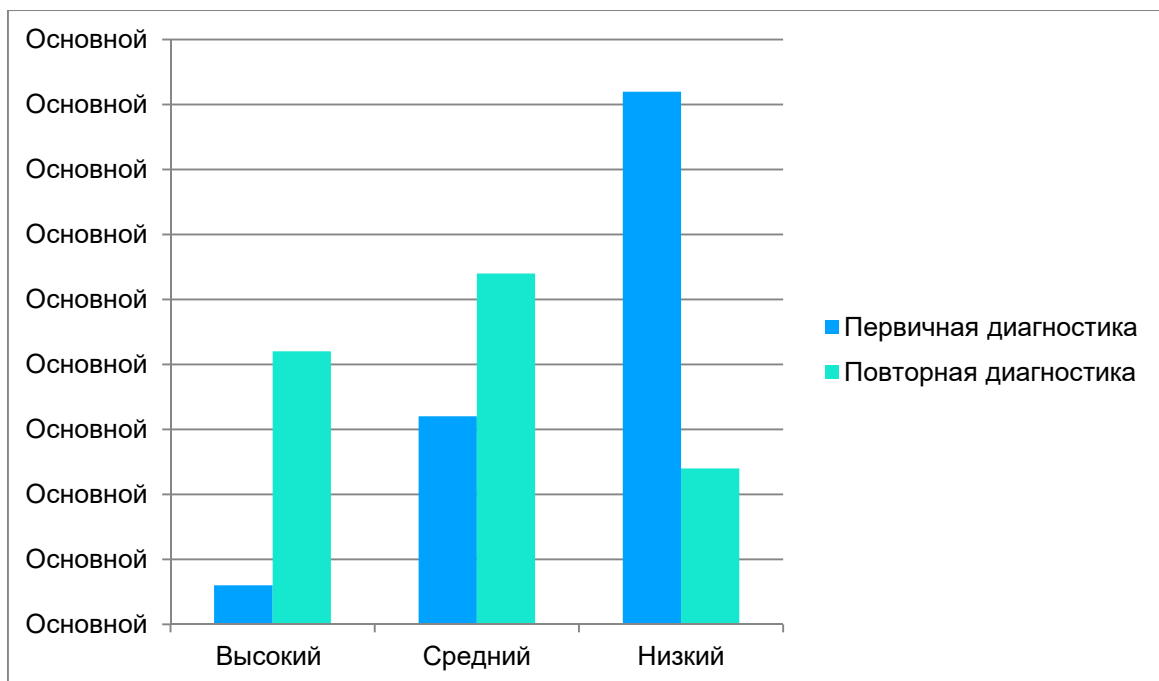


Рисунок 4 – Результаты сравнительного анализа констатирующего и контрольного этапов опытной работы

Опросник креативности Джонсона, в модификации Е. Туник был заполнен так же на 60 обучающихся. В целом можно отметить что обучающиеся были намного более активны на уроках.

Общая оценка креативности является суммой баллов по восьми пунктам (минимальная оценка – 8, максимальная оценка – 40 баллов).

Данный опросник был заполнен на 60 испытуемых. На основе проведённого теста было выявлено что испытуемых с высоким уровнем креативности стало 17 человек что соответствует 30%, со средним уровнем креативности 28 человек что соответствует 47% и с низким 15 человек что соответствует 23%. Более наглядно результаты повторной диагностики уровня сформированности креативности обучающихся представлены на рисунке 5.

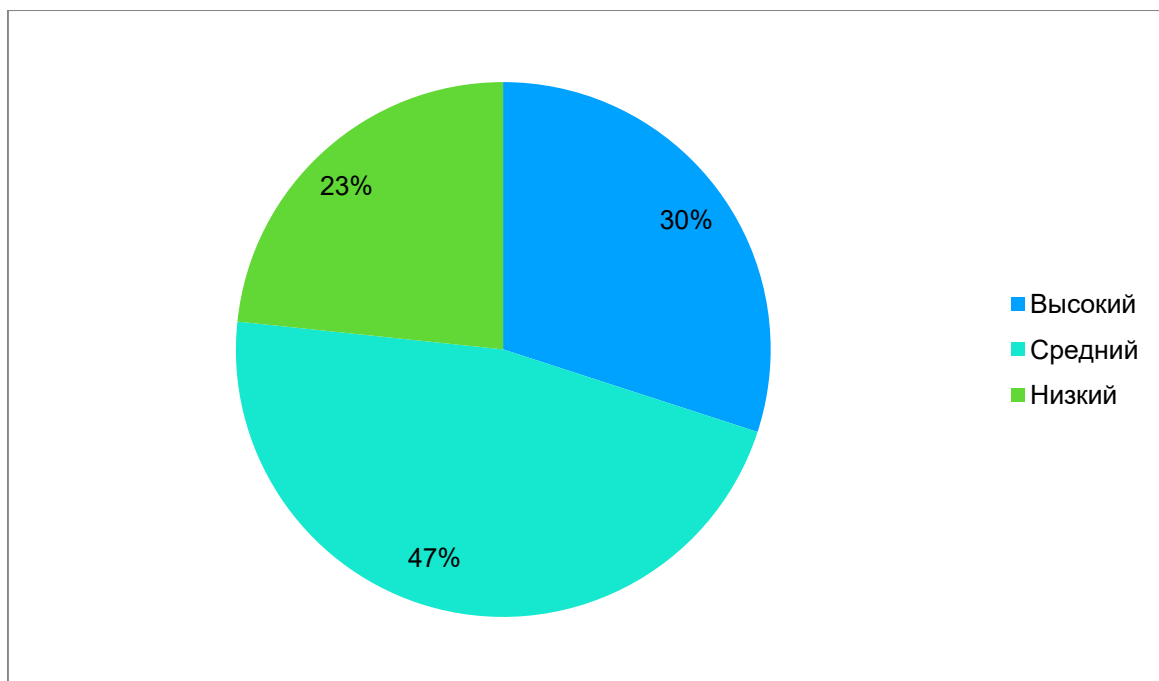


Рисунок 5 – Результаты повторной диагностики уровня креативности обучающихся по опроснику Джонсона, в модификации Е. Туник.

Для наглядности мы провели сравнительный анализ между первичной и повторной диагностики уровня креативности обучающихся по опроснику Джонсона, в модификации Е. Туник. Во время первичной диагностики высокий уровень креативности был у 5 человек, на этапе повторной диагностики высокий уровень был у 17 человека, динамика составила 20%. Во время первичной диагностики средний уровень креативности был у 19 человек, во время повторной диагностики средний уровень был у 28 человек, динамика составила 19%. Низкий уровень креативности был 36 стал 15, динамика составила 33%. Более наглядно результаты сравнительного анализа диагностики уровня креативности обучающихся по опроснику Джонсона, в модификации Е. Туник. представлены на рисунке 6.

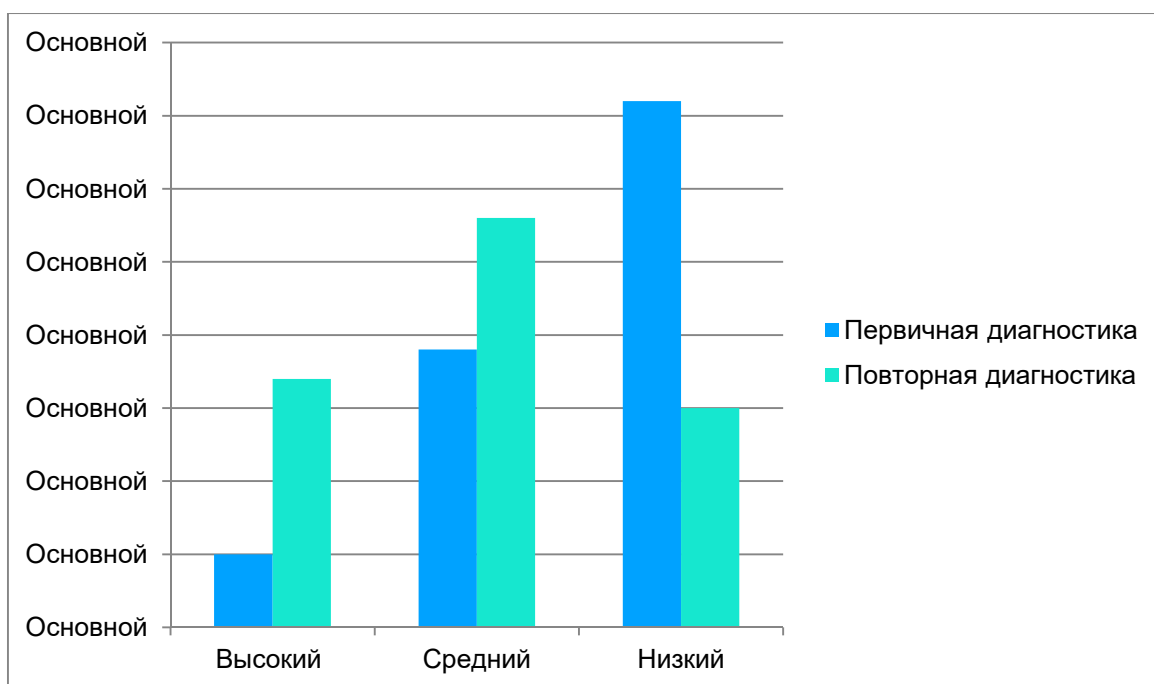


Рисунок 4 – Результаты сравнительного анализа диагностики уровня креативности обучающихся по опроснику Джонсона, в модификации Е. Туник

Таким образом, после проведения повторной диагностики, мы можем сделать выводы о том, что уровень креативности вырос. Наша гипотеза нашла подтверждение в ходе проведенного исследования. У обучающихся появилась дополнительная мотивация, если в начале занятий дети неохотно включались в игру, то позже они с удовольствием участвовали, выполняли задания. Уровень их креативности вырос, они смотрели на вещи под другим углом, они убирали тривиальные примеры и решения и генерировали более интересные пути решения.

#### Выводы по второй главе

Реализуя практические задачи исследования нами была проведена опытная работа, которая состояла из трех этапов: констатирующего, формирующего и контрольного. После проведения опытной работы мы пришли к следующим выводам:

1. На констатирующем этапе нами были подобраны методики диагностики с целью выявления уровня развития креативности

обучающихся. Мы использовали три теста Торренса и опросник креативности Джонсона в модификации Тунник. Результаты констатирующего эксперимента показали недостаточный уровень развития креативности так как высокий уровень креативности был у 5% обучающихся, средний у 27% и низкий был 68%.

2. На формирующем этапе эксперимента нами были разработаны игры и упражнения направленные на развитие креативности у обучающихся начальных классов. Мы взяли темы из учебника Spotlight для 2 класса: My letters, Me and my family и т.д. Мы использовали такие виды игр как: Bingo, Dobble, board game и т.д. мы внедряли игры и упражнения во 2 класса в МБОУ «Гимназия № 1 г. Челябинска».

3. С целью оценки и интерпретации результатов была проведена повторная диагностика. Результаты которой показали что уровень креативности обучающихся повысился. Количество обучающихся с высоким уровнем креативности составило 42%, средний уровень 55%, низкий уровень 3%.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование современных педагогических технологий на уроках иностранного языка в начальной школе, обусловлено целым рядом причин: улучшение усвоения школьниками английского языка, развитие способности творчески подходить к любым изменениям, уходит боязнь совершить ошибку, креативно и качественно решать существующие задачи, проблемы, а так же подготовить обучающихся к жизни в быстро меняющихся условиях.

В нашем исследовании, креативность рассматривается как результат целенаправленного развития творческого потенциала в школе деятельности. Под которым мы понимаем продуктивную форму деятельности обучающихся, направленную на создание новых продуктов которые отличаются новизной, оригинальностью, уникальностью.

Игровые технологии могут быть реализованы на уроках начальной школы. Мы убедились, что обучающиеся счастливы, они активны в игре, и игры подходят для многих этапов урока в начальной школы в качестве метода обучения. К игровым технологиям относятся электронные учебные занятия, образовательные игры, ролевые игры и творческие игры. Кроме того, мы можем считать, что игры устанавливают связь между школой и общественной жизнью и поддерживают концепт непрерывности обучения, обучающиеся чувствуют себя счастливыми, будучи активными в игре. Игровые технологии, улучшает учебные достижения обучающихся. Для долгосрочного обучения применение игровых технологий в учебной среде возможно и полезно. В будущей работе мы планируем больше использовать мультимедийные функции, чтобы обогатить графику и содержание игры, чтобы улучшить обучение и мотивацию обучающихся.

Основное усилие педагогов должно быть направлено на воспитание у обучающихся потребности испытывать интерес к процессу познания, к определению трудностей, к нахождению нестандартных путей поиска

решений и достижению поставленных целей. Педагог должен создавать такую атмосферу, в которой бы не проявлялась пассивность учеников, а наоборот включался их творческих потенциал.

Центральное место в нашей работе, отводилось развитию креативных способностей у детей путем использования игровых технологий на уроках иностранного языка.

В нашей работе была проведена опытно–экспериментальная работа. Она состояла из констатирующего, формирующего и контрольного экспериментов. На этапе констатирующего эксперимента было проведено тестирование в котором мы выяснили что у обучающихся низкий уровень креативности. Таким образом, мы решили использовать игровые технологии для развития креативности обучающихся. На этапе формирующего эксперимента, мы подобрали и разработали игры и упражнения, направленные на развитие креативных способностей у обучающихся на уроках иностранного языка в начальной школе. Завершающим этапом нашего исследования был – контрольный этап. На этом этапе мы провели тестирование по итогам которого было выявляло что креативность обучающихся увеличилась.

Подводя итог всей работе можно сказать что современные педагогические технологии в особенности игровые технологии должны быть использованы на уроках иностранного языка. Игровые технологии помогают обучающимся улучшить свои навыки коммуникации, уйдет боязнь совершить ошибку, а так же пассивные обучающиеся тоже включаются в игру.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Архангельский, С.И. Теоретические основы научной организации педагогических исследований [Текст] : (Материалы лекций, прочит. в Политехн. музее на фак. новых методов и средств обучения) / Сергей Архангельский. – Москва: Знания, 1976. – С. 27.
2. Барышева, Т.А. Возрастной аспект развития креативности современных младших школьников в условиях различной направленности обучения [Текст] / Т.А. Барышева, М.И. Матюшичева // Общество знаний: когнитивные и образовательные практики. – 2020. – С.68–72.
3. Беркинблит, М.Б. Фантазия и реальность [Текст] / М.Б. Беркинблит, А.В. Петровский – Москва: Политиздат, 1968. –128с.: ил.
4. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / Владимир Беспалько. – Москва: Педагогика, 1989. – 190 с.: ил.
5. Богоявленская, Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества [Текст] / Дина Богоявленская. – Ростов-на-Дону: издательство Ростовского университета, 1983. – 173с. :ил.
6. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей [Текст] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению и специальностям психологии / Д. Б. Богоявленская. – Москва : Academia, 2002. – 317 с.: ил.
7. Буковский, С.Л. Учебное пособие по английскому языку с упражнениями по развитию креативного мышления [Текст] В 2-х частях | Станислав Буковский. – Москва: Прометей 2012. – 244с.
8. Волков, И.П. Много ли в школе талантов? [Текст] / Игорь Волков. – Москва: Знание, 1989. – 42 с.
9. Выготский, Л.С. Педагогическая психология [Текст] / Лев Выгодский. – Москва : Педагогика, 1991. – 310 с.[6]
10. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам [Текст] / Наталья Гальскова – Москва: АРКТИ, 2003. – 192с.



11. Гатанов, Ю.Б. Курс развития творческого мышления [Текст] для детей 9-14-ти лет : по методу Дж. Гилфорда и Дж. Рензулли / Юрий Гатанов – Санкт–Петербург : ИМАТОН, 2018. – 59 с.
12. Гин, С. Как развивать креативность у детей [Текст] : Методическое пособие для учителя начальных классов / Светлана Гин. – Москва: ВИТА-ПРЕСС, 2017. – 192с.
13. Джонсон, Д. Методы обучения [Текст] : обучение в сотрудничестве / Д. Джонсон, Р. Джонсон, Э. Джонсон-Холубек; Пер. с англ. З.С. Замчук. – Санкт-Петербург : Экон. шк. и др., 2001. - 253с. : ил.
14. Добринская, Е. И. Свободное время и развитие личности [Текст] / Е. И. Добринская, Э. В. Соколов. – Ленинград : Ленингр. орг. о-ва "Знание" РСФСР, 1983. - 32 с. [22]
15. Дружинин В.Н. Психология общих способностей [Текст] / Владимир Дружинин. – Изд. 3-е – Санкт–Петербург : Питер, 2008. – 368 с.
16. Дружинин В.Н. Экспериментальная психология [Текст]: учебное пособие / Владимир Дружинин. – Москва: ИНФА–М, 1997. – 256 с. [Про торрренса во 2 главе]
17. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности [Текст] / Евгений Ильин. – Москва: Питер, 2009. – 444 с.: ил.
18. Ильина, Т.А. Педагогика [Текст] : Курс лекций. [Для пед. ин-тов] / Татьяна Ильина. – Москва : Просвещение, 1984. – 495 с.
19. Клышевич, Н.Ю. Креативность [Текст]: научный конструкт или жизненная необходимость / Наталья Клышевич // Проблемы выхавання. – 2004. – №6(41). - С.30–35.
20. Кропочева Т.П. Нетрадиционные уроки, естествознание в начальной школе [Текст]/ Т.П. Кропочева – Начальная школа. – 2002. – №1 – С. 57– 63.
21. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология [Текст] : развитие ребенка от рождения до 17 лет : [учебное пособие] / Ирина Кулагина; ун-т

Российской акад. образования. – Изд. 5-е, – Москва : Изд-во УРАО, 1999. – 175с.

22. Купер, Л. Креатив на 100%. [Текст] : как развить творческое мышление / Лекс Купер. – Москва: АВ Publishing, 2014. – 60с.

23. Лейтес, Н.С. Способности и одаренность в детские годы. [Текст] / Натан Лейтес. – Москва: Знание, 1984. – 79с.

24. Леонтьев, А. А. Философия психологии [Текст] : из научного наследия / А. А. Леонтьев, Д .А. Леонтьев; – Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1994. – 254 с.

25. Лихачев, Б.Т. Методологические основы педагогики [Текст] / Борис Лихачев. – Самара, 1998. – 199 с.

26. Ломов, Б.Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии [Текст] / Борис Ломов. – Москва: Наука, 1999. – 349с.

27. Марцинковская, Т.Д. Диагностика психического развития детей [Текст] : Пособие по практической психологии/ Татьяна Марцинковская. – Москва : Фирма «Линка–пресс»,1997. – 176с.

28. Матюшкина, А.А. Творческое мышление как предмет исследования в отечественной психологии [Текст] : научные школы О. К. Тихомирова, А. М. Матюшкина, Я. А. Пономарева / Анна Матюшкина // Вестник Московского университета. Сер 14, Психология. – 2008. – №2. – С. 102– 112.

29. Методика обучения иностранным языкам в средней школе : [Учеб. пособие для пед. ин-тов по спец. "Иностр. яз."/ Н. Гез, М. Ляховицкий, А. Миролубов и др.]. – Москва: Высш. школа, 1982. – 373 с.

30. Мигунова, А.А. Реализация технологии креативного письма в контексте формирования письменной иноязычной компетенции в общеобразовательной школе [Текст] / А.А. Мигунова, О.В. Кузнецова // Иностранные языки и современные тенденции в иноязычном образовании. – 2020. – С.178–183.

31. Минский, Е.М. От игры к знаниям [Текст] : Игры для школьников : Пособие для учителей / Ефим Минский. – Изд. 2-е, испр. – Кишинев : Лумина, 1990. – 207 с. : ил.
32. Новикова, Н.Н. Развитие креативности личности младшего школьника в образовательном процессе начальной школы [Текст] / Наталья Новикова // Развитие личности в условиях цифровизации образования: от начальной к высшей школе. – 2020. С.335–339.
33. Остроумов, А.И. Креативность и креативное обучение как слагаемые модернизации образования в России [Текст] / А.И. Остроумов, О.Ф. Остроумова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2013. – С.149-153.
34. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе [Текст] / Ефим Пассов. - 2-е изд., дораб. – Москва: Просвещение, 1988. – 222с.
35. Пиаже, Ж. Речь и мышление ребенка [Текст] / Жан Пиаже; [Сост., новая ред. пер. с фр., коммент. Вал. А. Лукова, Вл. А. Лукова]. – Москва : Педагогика-пресс, 1994. – 526 с.
36. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров – Москва: РПА, 1996. –269 с.
37. Пономарев, Я. А. Психология творчества [Текст] / Я. А. Пономарев. – Москва: Наука, 1976. – 302с.
38. Работа психолога в начальной школе [Текст] /М. Битянова, Т. Азарова, Е. Афанасьева, Н. Васильева. – Москва: Совершенство, 2001.- 352 с.: ил. –(Серия "Практическая психология в образовании")
39. Савельев, А.Я. Проблемы высшего образования Российской Федерации [Текст] / Александр Савельев. – Москва : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2012. – 284 с.: ил.

40. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий [Текст]. В 2-х т. Т. 1. / Герман Селевко. – Москва: Народное образование, 2005. – 556с. [34]
41. Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения [Текст]/ Михаил Скаткин. – Москва : Педагогика, 1971. – 208 с. [45]
42. Суслов, И. Н. Сущность и функции игры в образовательном процессе [Текст] /И. Н. Суслов, П. И. Фролова //Омский научный вестник. – 2002. – №. 20. – С. 176–179.
43. Туник Е.Е. Диагностика креативности [Текст]: Методическое руководство / Елена Туник. – Санкт–Петербург, ГП «ИМАТОН». – 2004. – 170 с.
44. Туник, Е. Е. Лучшие тесты на креативность [Текст] : диагностика творческого мышления / Елена Туник. – Санкт–Петербург: Питер, 2013. – 320 с.: ил.
45. Тюнников, Ю. С. Игра и учение [Текст]: теория, практика и перспективы игрового обучения / С. Ф. Занько, Ю. С. Тюнников, С. М. Тюнникова. – Москва : Логос, 1992. – 228 с.
46. Угланова, И.Л. Измерение креативности и критического мышления в начальной школе [Текст] / И.Л. Угланова, Е. А. Орел, И. В. Брун// Психологический журнал. – 2020. – № 6. – С.96-107.
47. Узнадзе, Д. Н. Общая психология [Текст] / Д. Н. Узнадзе. пер. с грузинского Е. Ш. Чомахидзе; [под. Ред И. В. Имедадзе.] – Москва : Смысл; Санкт–Петербург : Питер, 2004. – 413 с. : ил. – Живя классика
48. Утёмов, В. В. Педагогика креативности [Текст] : прикладной курс научного творчества : учебное пособие / В. В. Утёмов, М. М. Зиновкина, П. М. Горев. – Киров: [б. и.], 2013. – 211с.
49. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] / Федеральные государственные образовательные стандарты. Москва : Национальная

ассоциация развития образования и науки. – Режим доступа: <https://fgos.ru/>  
[дата обращения: 13.04.2021] – Загл. с экрана.

50. Фрадкин Ф. А. Педагогическая технология в исторической перспективе [Текст] История педагогической технологии./ Феликс Фрадкин. – Москва : Интерпракс, 1992. – 248с .

51. Хлызова Т.Н. Инновационные формы обучения на уроках английского языка как средство развития креативности обучающихся и повышения результативности обучения [Текст] / Татьяна Хлызова // Инновационное развитие профессионального образования. – 2014. – С. 56–60.

52. Чудновский, В.Э. Одаренность [Текст] : дар или испытание / В.Э. Чудновский, В.С. Юркевич; – Москва: Знание, 1990. – 122с.

53. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст] / Данил Эльконин. – Изд. 2–е – Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.[4]

54. Эльконин, Д. Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте [Текст] /Д. Б. Эльконин // Психическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды. / – Москва: Издательство «Институт практической психологии»,– 1997. – С. 66–86.

55. Craft, A. Creativity in education [Text] / A. Craft, B. Jeffrey, M. Leibling A&C Black, 2001. – Pp.203.

56. Doughty, C. Making it happen [Text]: Interaction in the Second Language classroom: From Theory to Practice/ Patricia A. Richard-Amato; New York: Longman. 1988. – Pp. 426.

57. Gordon, William J. J, Synectics: The Development of Creative Capacity [Text] / William J.J. Gordon. – New York: Synecticsworld, 2015.– Pp196.

58. Lee, W. R. Language teaching games and contests. [Text] / William Lee. – Oxford: Oxford University Press, 1979. – Pp.214.

59. Shaheen, R. Creativity and education [Text] / Robina Shaheen // Creative Education. – 2010. – №3. – Pp.166.

60. Spotlight 2. Student's book [Текст] : Английский в фокусе 2 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений / Н. Быкова , Д. Дули, М. Поспелова , В. Эванс – Москва: Express Publishing «Просвещение», 2013. – 148 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Текст опросника Джонсона в модификации Тунник

#### Контрольный список характеристик креативности

Творческая личность способна:

1. Ощущать тонкие, неопределенные, сложные особенности окружающего мира (чувствительность к проблеме, предпочтение сложностей).
2. Выдвигать и выражать большое количество различных идей в данных условиях (беглость).
3. Предлагать разные виды, типы, категории идей (гибкость).
4. Предлагать дополнительные детали, идеи, версии или решения (находчивость, изобретательность).
5. Проявлять воображение, чувство юмора и развивать гипотетические возможности (воображение, способности к структурированию).
6. Демонстрировать поведение, которое является неожиданным, оригинальным, но полезным для решения проблемы (оригинальность, изобретательность и продуктивность).
7. Воздерживаться от принятия первой пришедшей в голову, типичной, общепринятой позиции, выдвигать различные идеи и выбирать лучшую (независимость, нестандартность).
8. Проявлять уверенность в своем решении, несмотря на возникшие затруднения, брать на себя ответственность за нестандартную позицию, мнение, содействующее решению проблемы (уверенный стиль поведения с опорой на себя, самодостаточное поведение).

## Лист ответов

Дата \_\_\_\_\_

Школа \_\_\_\_\_ Класс \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Респондент(Ф.И.О.) \_\_\_\_\_ (заполняющий анкету)

В листе ответов номерами от 1 до 8 отмечены характеристики творческого проявления (креативности). Их перечень см. в тексте опросника.

Пожалуйста, оцените, используя пятибалльную систему, в какой степени у каждого ученика проявляются вышеописанные характеристики.

Возможные оценочные баллы:

1 - никогда,

2 - редко,

3 - иногда,

4 - часто,

5 - постоянно.

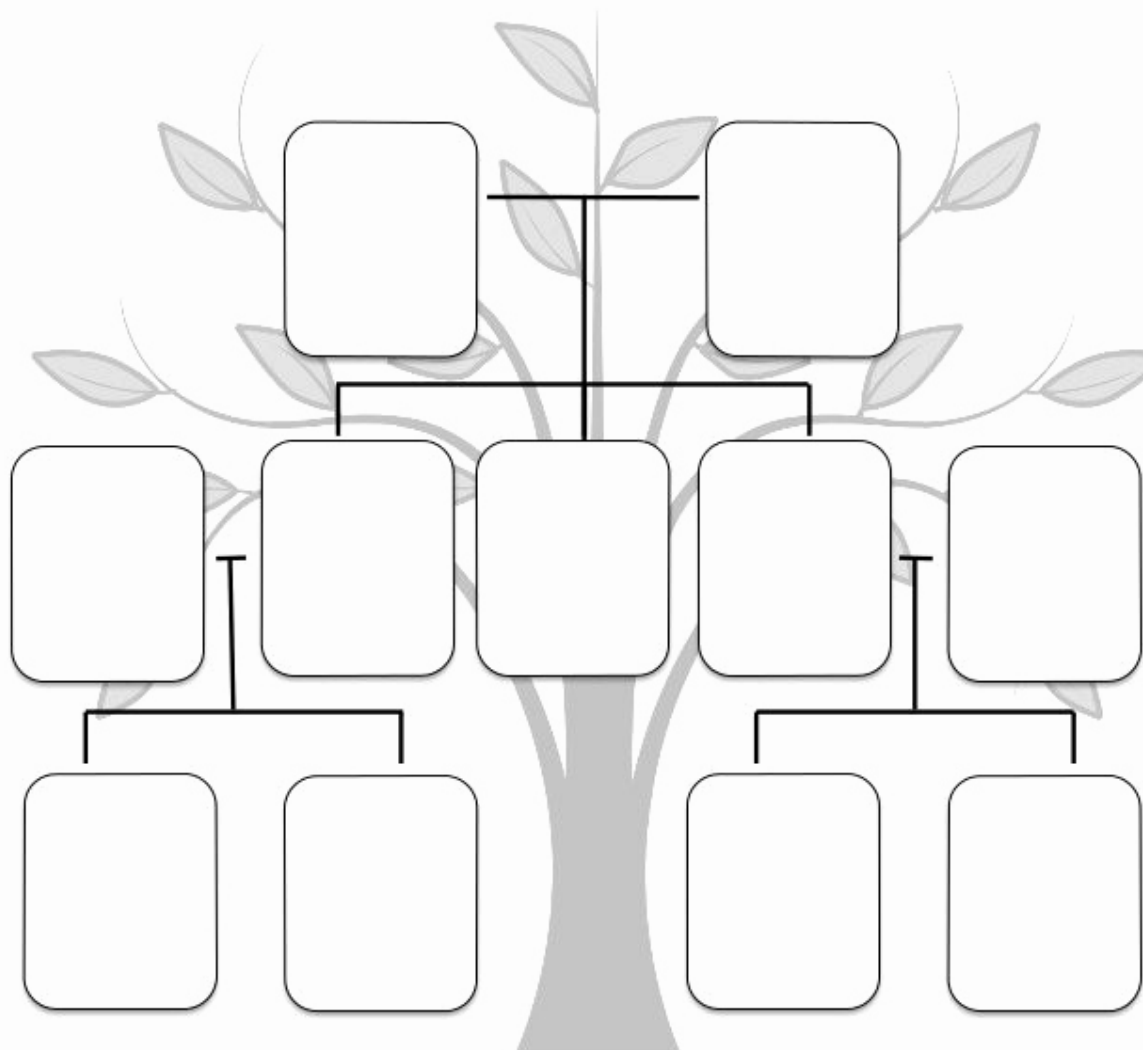
№ п/п	Ф.И.О.	Характеристики креативности	



Семейное дерево

# Family

Make your own family tree.



A large, rounded rectangular box containing four horizontal lines for writing.



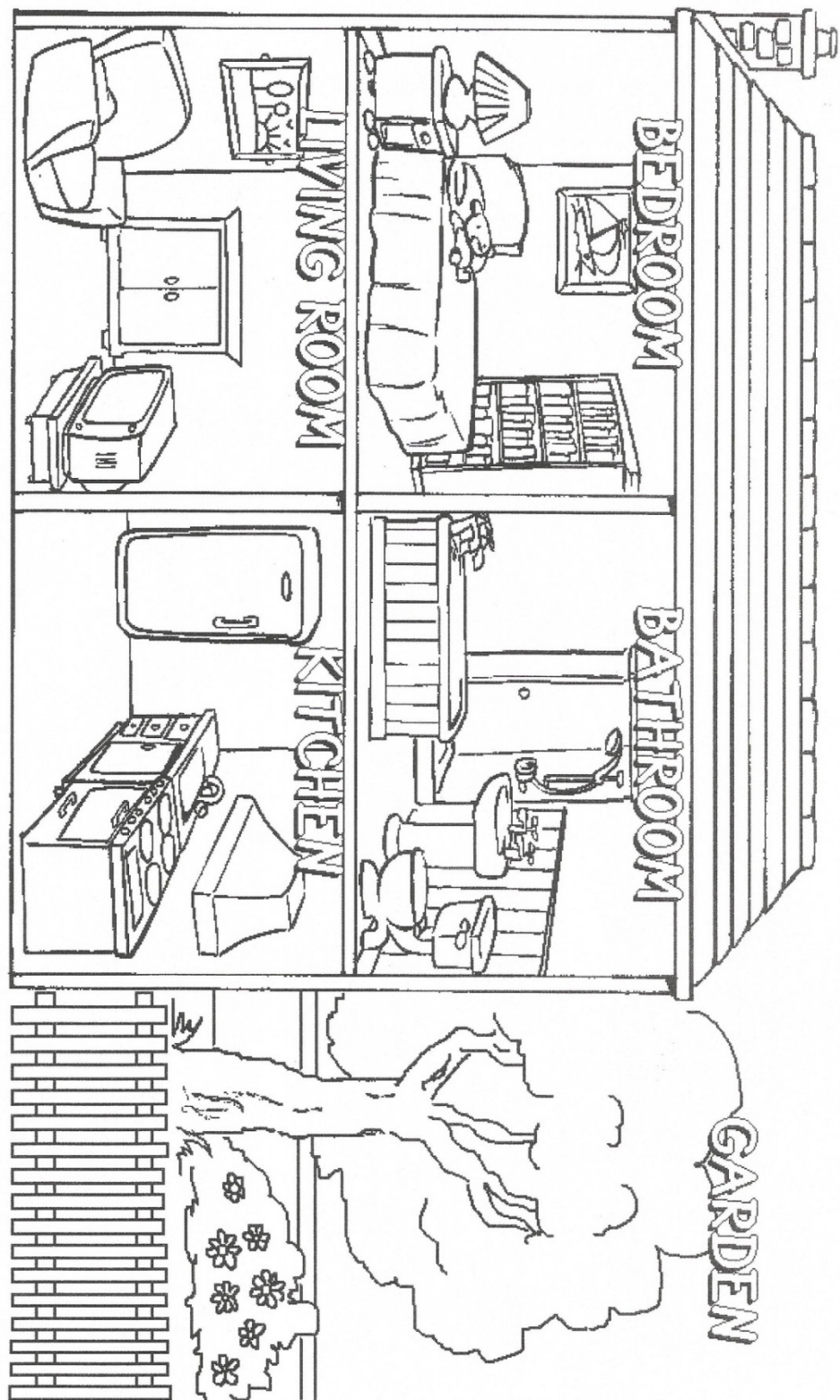
## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Пальчиковые куклы: тема семья.



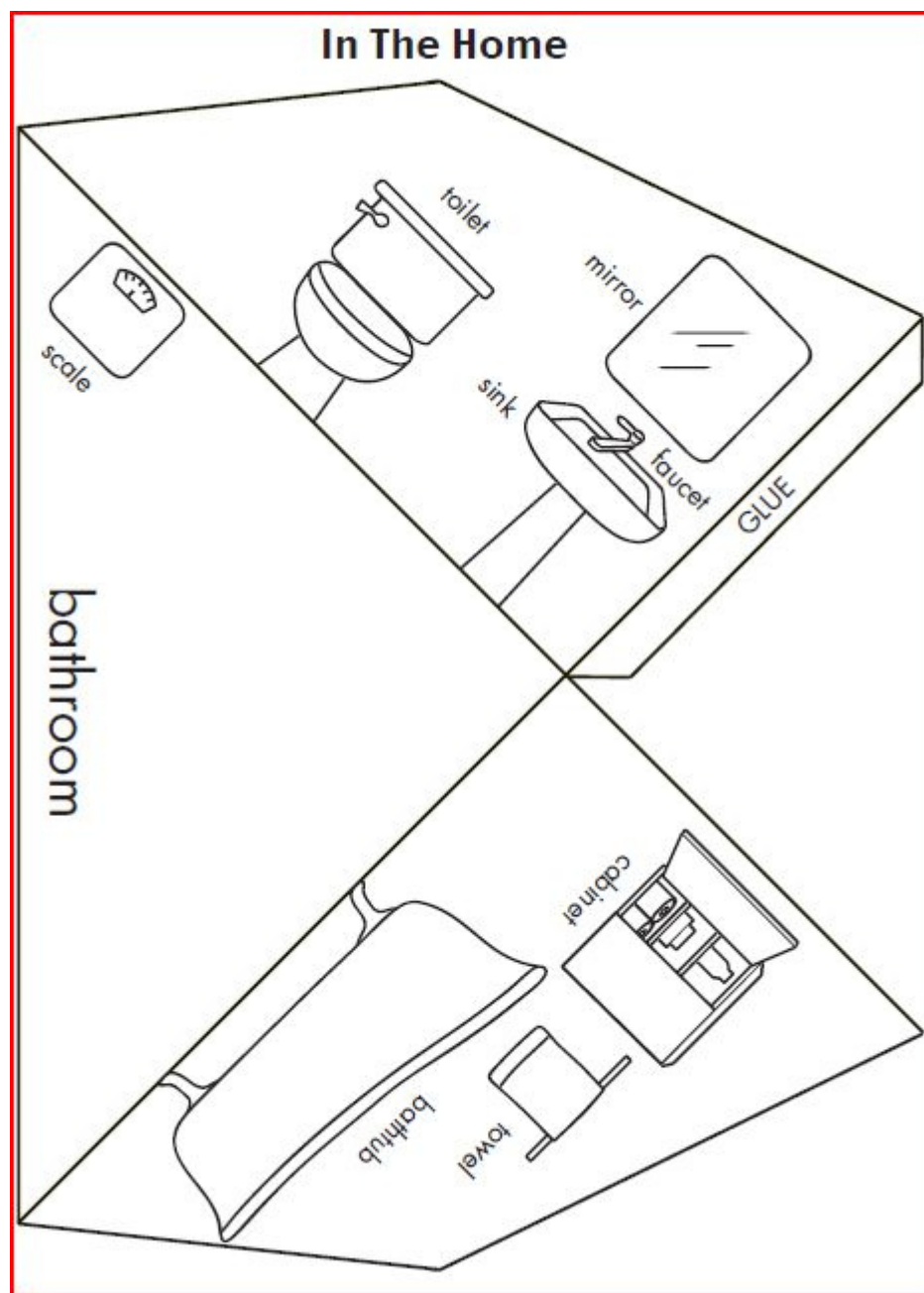
ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Макет дома



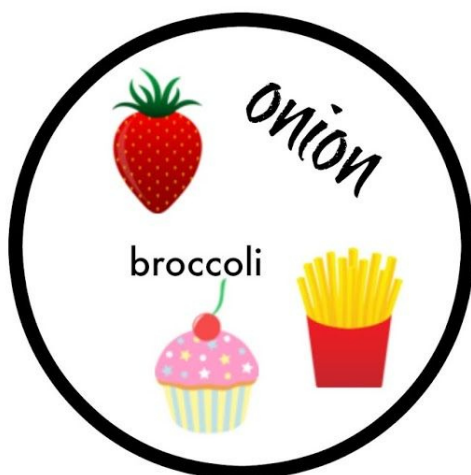
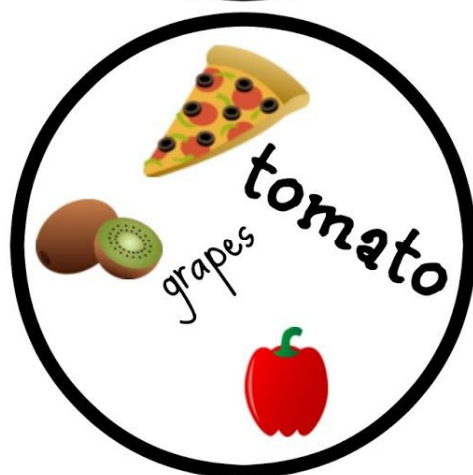
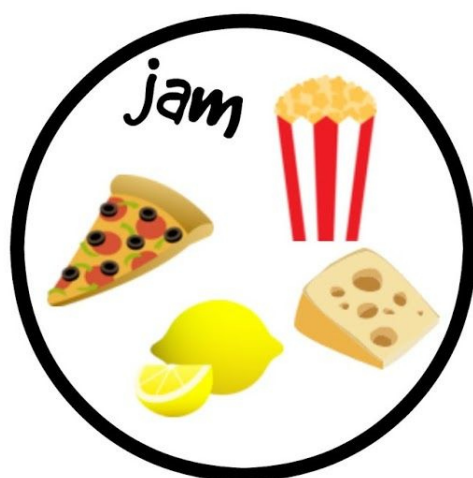
# ПРИЛОЖЕНИЕ 6

## Макет комнаты

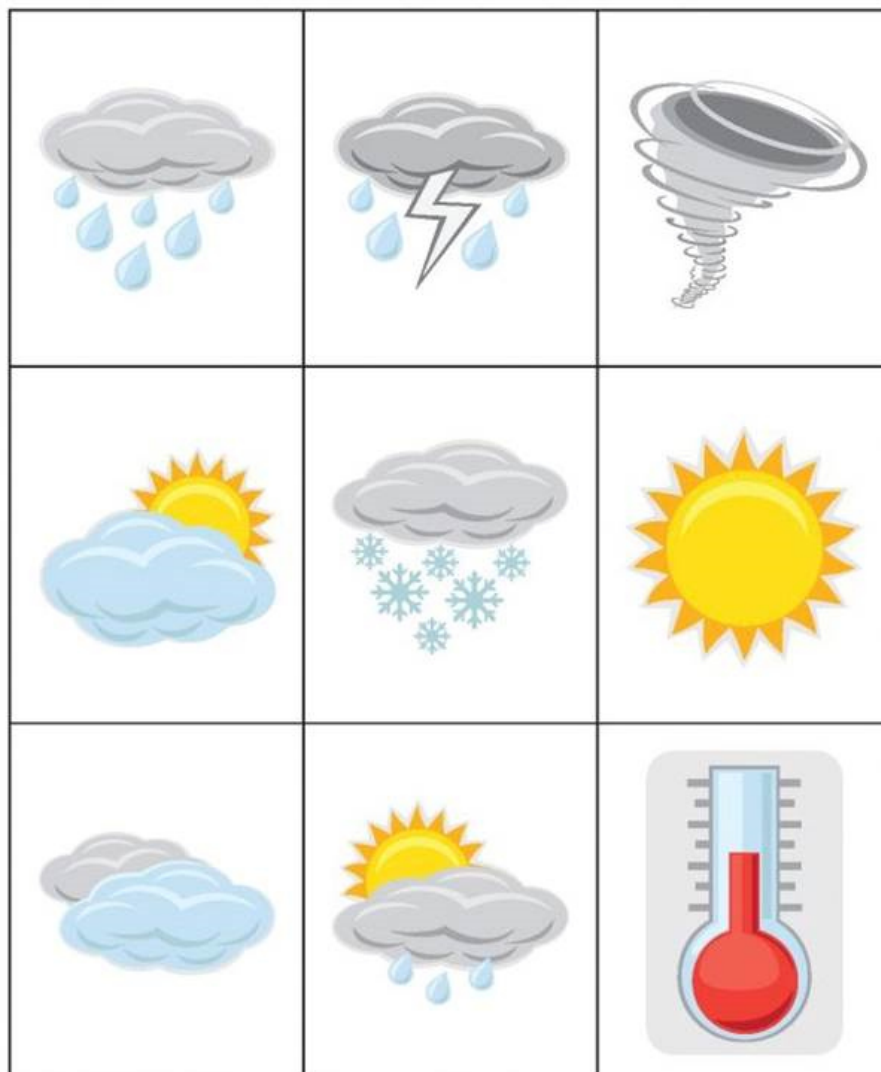


ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Игра «Dobble»



# Weather Bingo



# ПРИЛОЖЕНИЕ 9

## Board game «Weather»

