



## Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические особенности интерактивного обучения как условие активизации учебно-творческой деятельности обучающихся	10
1.1 Понятие учебно-творческой деятельности и проблема её развития в психолого-педагогической литературе	10
1.2 Понятие и сущность интерактивного обучения	17
1.3 Применение интерактивных методов обучения для стимулирования активности обучающихся	29
Выводы по 1 главе	39
Глава 2. Опытное-экспериментальное исследование активизации учебно-творческой деятельности обучающихся в МБОУ Кундравинская СОШ	47
2.1 Диагностика уровня активности обучающихся перед внедрением интерактивного обучения	47
2.2 Разработка и апробация программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения	58
2.3 Сравнительный анализ результатов до и после внедрения интерактивного обучения	64
Выводы по 2 главе	71
Заключение	76
Список использованных источников	82
Приложение	88

## Введение

**Актуальность исследования** обусловлена тем, что интерактивное обучение является одним из ключевых направлений современной педагогики, ориентированное на активизацию учебно-творческой деятельности обучающихся. Одной из ключевых целей современного обучения является стимулирование творческой активности обучающихся.

Обзор социально-образовательных источников позволяет сделать вывод о том, что выпускники общеобразовательных учреждений должны быть не только образованными, но и духовно развитыми, с сформированными моральными качествами. Для учителя становится принципиально важным не только передать ключевые компетенции, но и научить учеников творчески их применять, что способствует развитию необходимых личностных качеств, которые безусловно необходимы для успешной социальной адаптации.

Применение интерактивных методов в образовании становится необходимостью, поскольку это способствует повышению мотивации и активности обучающихся. Эффективность интерактивного обучения в современной образовательной среде заключается не только в приобретении обучающимися знаний, но и в значительном вкладе в развитие их индивидуальности, познавательной активности и творческого потенциала. Такой подход обеспечивает становление навыков самостоятельной работы и формирование ответственности, а также развитие ключевых компетенций, актуальных в различных аспектах жизни.

Интерактивное обучение использует разнообразные методики, которые стимулируют активное участие обучающихся в процессе образования. Особенность таких методов заключается в их способности превратить учебный процесс из пассивного в активный, предоставляя обучающимся возможность не только усваивать новые знания, но и применять их в реальной учебной деятельности.

Использование интерактивных методов в школьном образовании приносит ряд значимых преимуществ. Эти методы стимулируют творческий потенциал учеников, активируя их внутренние ресурсы и способствуя развитию самостоятельности в поиске и приобретении знаний.

Основная задача интерактивных техник заключается в том, чтобы мотивировать учащихся к активному участию в образовательном процессе, пробуждать и поддерживать желание заниматься самообразованием и формировать у них умение фокусироваться на творческих задачах и находить удовольствие в образовательном процессе.

Интерактивное обучение направлено на использование личного опыта учащихся, что помогает им не только усваивать учебный материал, но и приобретать важные социальные навыки. В процессе такого обучения ученики учатся работать в команде, обмениваться мнениями и решать коллективные задачи, что способствует их социальному развитию и коммуникабельности.

Применение интерактивных методик в школьной практике способствует достижению высокой мотивации у учащихся, закреплению устойчивых знаний и формированию активной жизненной позиции. Важную роль в успешном применении интерактивных методов играет личное участие учителя, который должен не только передавать знания, но и организовывать образовательный процесс так, чтобы каждый ученик мог проявить себя.

Внедрение информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс открывает новые возможности для совершенствования методов преподавания. Использование интернет-технологий и накопление учебно-методических материалов в цифровом формате улучшают качество образования и позволяют учителям и ученикам эффективно взаимодействовать как в режиме реального времени, так и в асинхронном формате.

Исследования подтверждают, что игровое моделирование расширяет дидактические возможности в образовании, значительно улучшая усвоение

учебного материала и делая обучение более приближенным к реальным профессиональным задачам, что повышает интерес учащихся к предметам.

Таким образом, интерактивные методы обучения играют ключевую роль в современной педагогике, особенно когда дело касается стимулирования групповой динамики и решения творческих задач. Эти методы ценятся за их способность не только закреплять ранее изученный материал, но и открывать новые знания через активное участие учащихся.

**Цель исследования:** изучение интерактивных методов обучения как способа активизации учебно-творческой деятельности обучающихся и проверка опытно-экспериментальным путем их эффективности.

**Объектом исследования** являются процессы интерактивного обучения.

**Предмет исследования:** взаимосвязь между интерактивными методами обучения и активизацией учебно-творческой деятельности обучающихся.

**Гипотеза исследования.** Использование интерактивных методов обучения способствует более активному участию обучающихся в образовательном процессе и приводит к активизации учебно-творческой деятельности обучающихся. Активизация учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста будет эффективнее, если в процессе этой деятельности педагогом будут применяться интерактивные методы обучения.

Цель состоит из следующих задач:

1. На основании анализа психолого-педагогической литературы рассмотреть сущность учебно-творческой деятельности и проблему её активизации.
2. Изучить понятие и сущность интерактивного обучения, рассмотреть виды и их применение в современной педагогике.
3. Провести диагностику развития учебно-творческой деятельности в ходе опытно-экспериментальной работы.

4. Разработать и апробировать программу по активизации учебно-творческой деятельности посредством интерактивного обучения.

**Теоретико-методологическая база исследования.** Основу проведенного исследования составляют:

- научные труды Выготского Л.С., которые посвящены психологическим особенностям развития детей младшего школьного возраста и проблемам развития творческой активности у младших школьников.

- теория Эльконина Д.Б. о структуре учебной деятельности и условиях её формирования в младшем школьном возрасте;

- системный и деятельностный подходы к пониманию закономерностей развития психики и личности младших школьников;

- диагностические методики: «Вербальная фантазия» Р.С. Немова, «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова, «Незавершенные фигуры» О.И. Моткова, адаптированная методика Н. В. Шайдуровой для диагностики художественно-творческого развития детей, разработанная для старших дошкольников.

Технологиям организации интерактивного процесса обучения посвятили свои труды такие авторы, как: Н. А. Абышов, Е. Н. Арбузова, В. А. Вакуленко, Н. Ю. Вислобоков, Г. А. Воронина, О. Б. Воронкова, П. Д. Гаджиева, Н. И. Герасимова, Е. А. Ефимова, Ю. В. Козырев, Т. В. Малышева, К. Н. Мамирова, Н. Р. Чепыжова, Н. Д. Угринович, Г. В. Швырина.

**Методы исследования.** В ходе проведенного исследования применялись теоретические методы (изучение психолого-педагогической литературы по поставленной проблеме), экспериментальные (проведение эксперимента, тестирование, наблюдение), методы количественного и качественного анализа.

**База проведения исследования.** Опытное-экспериментальное исследование активизации учебно-творческой деятельности обучающихся проводилось на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя

Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича», находящегося по адресу: Челябинская область, муниципальный район Чебаркульский, с. Кундравы, ул. Труда, д. 79.

Исследование проводилось в три этапа в период с 2023-2025 годы.

В ходе первого этапа проведенного исследования, который проходил с 1 сентября 2023 года по 31 мая 2024 года, была изучена специальная педагогическая и психологическая литература по теме исследования. Были проанализированы основные положения научно-педагогической, психологической и методической литературы, нормативной документации по проблеме исследования, сформулированы цель, задачи и гипотеза исследования, а также разработана программа по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения.

На втором этапе, который проходил с 1 сентября 2024 года по 31 мая 2025 года, была проведена экспериментальная работа.

В качестве экспериментальной группы были привлечены обучающиеся 2-3 класса (возраст 8-10 лет) в количестве 30 человек муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича», находящегося по адресу: Челябинская область, муниципальный район Чебаркульский, с. Кундравы, ул. Труда, д. 79.

Опытно-педагогическая работа осуществлялась в период с 1 сентября 2025 года по 31 декабря 2025 года и осуществлялась в три этапа.

Первый этап - констатирующий.

Цель данного этапа - выявить уровень развития творческих способностей: творческого мышления, творческого воображения на начало опытно-педагогической работы.

Второй этап – формирующий.

Цель данного этапа - повысить уровень сформированности творческого мышления, творческого воображения, как основных компонентов творческих способностей младшего школьника с помощью интерактивного комплекса.

Третий этап – контрольный.

Цель данного этапа – проверить эффективность проведенной работы на формирующем этапе, сравнив результаты констатирующего и контрольного этапов опытно-педагогической работы.

**Апробация.** По результатам исследования имеются публикации в образовательном средстве массовой информации (СМИ) «Педагогический альманах»: «Применение интерактивных методов обучения в учебно-творческой деятельности младших школьников» (2024 год), «Развитие художественных способностей младших школьников на уроках изобразительного искусства» (2025 год).

**На защиту выносятся следующие положения:**

1. Интерактивные методы обучения способствуют активизации учебно-творческой деятельности младших школьников.
2. Активизация учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста будет эффективнее, если в процессе этой деятельности педагогом будут применяться интерактивные методы обучения.

**Научная новизна результатов исследования** заключается в:

- определении теоретических особенностей интерактивного обучения, которые способствуют повышению активности в творческой деятельности;
- выявлении условий для эффективного применения интерактивных технологий в учебно-творческой деятельности, направленных на её активацию;
- разработке и апробации программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста с использованием интерактивных методов обучения.

**Теоретическая значимость исследования:**

1. Исследована проблема развития учебно-творческой деятельности младших школьников на общенаучном, теоретическом и методическом уровне.

2. Уточнен и систематизирован понятийный аппарат таких понятий как «учебно-творческая деятельность», «интерактивные методы обучения», «интерактивное обучение».

**Практическая значимость исследования** заключается в том, что:

- результаты, полученные в ходе исследования, а также сформулированные данные могут послужить основой для совершенствования процесса активизации учебно-творческой деятельности обучающихся;

- внедрена в практическую деятельность МБОУ «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича» программа по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста с использованием интерактивных методов обучения.

Материалы исследования рекомендуется использовать при проведении научных исследований, в практической деятельности образовательных организаций.

Содержание и структура выпускной квалификационной работы обусловлены поставленной целью и задачами. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка использованных источников, приложений.

# **Глава 1. Теоретические особенности интерактивного обучения как условие активизации учебно-творческой деятельности обучающихся**

## **1.1 Понятие учебно-творческой деятельности и проблема её развития в психолого-педагогической литературе**

По мнению ряда исследователей «учебно-творческая деятельность представляет собой вид учебной деятельности, направленный на решение учебно-творческих задач, ориентированный на максимальное использование самоуправления личности. Результат такой деятельности обладает субъективной новизной, значимостью и прогрессивностью для развития личности, особенно её творческих способностей» [13; 23; 50].

Учебно-творческая деятельность представляет собой «вид учебной деятельности, направленный на решение учебно-творческих задач, ориентированный на максимальное использование самоуправления личности, результат которой обладает субъективной новизной, значимостью и прогрессивностью для развития личности, особенно её творческих способностей» [44].

В качестве особенностей учебно-творческой деятельности следует назвать следующие.

1. Результат - создание оригинального, субъективно нового продукта. Например, произведения искусства (литературы, живописи, музыки и т. д.), собственная трактовка художественных произведений, открытие знаний.

2. Процесс характеризуется самостоятельным применением усвоенных ранее знаний, умений, навыков в нетрадиционных условиях, комбинированием известных способов деятельности или переносом их из одной области знаний в другие, созданием новых для обучающихся подходов или путей решения поставленной задачи.

В общей структуре творческой деятельности можно выделить несколько этапов:

1. Накопление знаний и навыков, необходимых для формирования задачи (проблемы).
2. Сосредоточение усилий и поиск дополнительной информации, подготовка к решению задачи.
3. Инкубационный период.
4. Озарение или инсайт (гениальная идея).
5. Проверка и доработка замысла, его воплощение.

Чтобы накапливать творческий опыт, ученик должен осознавать (рефлектировать) процесс выполнения творческой деятельности.

Проблема развития учебно-творческой деятельности в психолого-педагогической литературе рассматривается с разных точек зрения следующими исследователями.

Давыдов В.В. и Глуханюк Н.С. отмечали «важность процесса творческой деятельности, подготовки к этому процессу, а также определения форм, средств и методов развития творческого процесса и творческой деятельности» [53].

В свою очередь Белкин А.С. считал, что «в основе творчества лежит упорство и целеустремлённость личности, которые требуют особой мыслительной активности, волевых черт, интеллектуальных способностей и высокого уровня работоспособности» [3].

Бермус А.Г. характеризовал творчество в качестве «высшей формы деятельности личности, для которой необходима длительная предварительная подготовка, определённый уровень эрудированности и интеллектуального развития» [44].

Выготский Л.С., Колмыкова З.И., Давыдов В.В., Крутецкий В.А. и ряд других ученых отмечали «важность учебной деятельности в формировании

творческого мышления, накопления субъективного творческого и поискового опыта, а также познавательной активности учащихся» [9; 10; 39].

Выделяют несколько видов учебно-творческой деятельности.

1. Познание представляет собой формирование знаний, накопление творческого опыта познания действительности.

2. Создание, то есть конструирование учащимися образовательной продукции в изучаемых областях.

3. Преобразование, которое представляет собой обобщение опорных знаний, служащих развивающим началом для получения новых учебных и специальных знаний.

4. Использование в новом качестве (творческое применение знаний), то есть, деятельность учащихся, предполагающая внесение учеником собственной мысли при применении знаний на практике.

Д. Б. Эльконин определил «условия, необходимые для успешного формирования учебной деятельности в младшем школьном возрасте» [51].

Так, по теории Д. Б. Эльконина «постепенный переход ребёнка к самостоятельной учебной деятельности - учебные действия полезно включать в состав игровой деятельности старшего дошкольника, а игровые действия - сохранять в составе учебной деятельности первоклассника [50].

В свою очередь, автор теории о структуре учебной деятельности и условиях её формирования в младшем школьном возрасте считал, что «создание условий для формирования познавательной мотивации - это необходимо для последующего развития учебных и интеллектуальных способностей» [52].

По мнению Д.Б. Эльконина «формирование способности самостоятельно организовывать и выполнять развёрнутую учебную деятельность - нужно сформировать общие учебные умения на основе овладения универсальными учебными действиями (от чтения, письма, счёта до умений анализировать

учебные тексты, а также структурировать и воспроизводить их содержание)» [50].

В качестве следующего условия автор теории о структуре учебной деятельности и условиях её формирования в младшем школьном возрасте указывает, что «подведение детей к предметному обучению, которое соответствует логике организации современных научных знаний. Необходимо постепенно сокращать диапазон задач, где ребёнок строит представления о явлениях на основе опытных (эмпирических) данных, и ко времени перехода в основную школу максимально развернуть диапазон задач, где ребёнок начинает использовать строящиеся в учебной деятельности обобщённые модели решения задач по отношению к определённому диапазону конкретных условий» [51].

Теория Д. Б. Эльконина о формировании учебной деятельности в младшем школьном возрасте положена в основу формирования учебно-организационных умений младших школьников.

Например, теория помогает формировать умения целеопределения, планирования предстоящей деятельности, выполнения действий по разработанному алгоритму, самоконтроля, самооценки и корректировки.

Как отмечает Д. Б. Эльконин «при этом уровень учебной деятельности не должен отождествляться с уровнем умения самостоятельно выполнять определённые задания - самостоятельное выполнение, например, домашних заданий, контрольных работ, разнообразных упражнений не является показателем сформированности учебной деятельности и может происходить по типу самостоятельного решения практической задачи [52].

В качестве принципов организации учебно-творческой деятельности необходимо отметить следующие.

Личностная ориентация - индивидуализация образования с учётом интересов и склонностей к творческой деятельности.

Психологическая комфортность - снятие стресс образующих факторов учебного процесса, создание раскованной, стимулирующей творческую активность атмосферы.

Креативный принцип - развитие у учащегося потребности и способности самостоятельно находить решения не встречающихся ранее учебных и внеучебных задач.

Создание развивающей среды - например, адаптивной школы, школы самоопределения, школы диалога культур, которые обеспечивают развитие учащегося «по индивидуальной траектории» как субъекта учебно-творческой деятельности.

В качестве основных характеристик учебно-творческой деятельности следует назвать следующие.

1. Субъективная новизна, присущая чаще всего процессуальной стороне.
2. Основной смысл - появление в результате деятельности психических новообразований: открытие нового знания, порождение новых смыслов и целей, новые способы деятельности.
3. Тесная связь с репродуктивной деятельностью, их взаимодополнение: репродуктивная деятельность позволяет решать одни задачи (формировать знания, умения, навыки), творческая - другие (например, развивать творческие способности).

Для организации учебно-творческой деятельности обучающихся, в целом, и младших школьников, в частности, используются следующие методы.

1. Метод проблемного обучения, который представляет собой создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активная самостоятельная деятельность учащихся по их разрешению.
2. Эвристические методы, то есть, система правил деятельности педагога (методы преподавания) и деятельности ученика (методы учения),

разработанных с учётом закономерностей и принципов педагогического управления и самоуправления. К ним относятся «мозговая атака», метод эвристических вопросов, метод аналогий.

3. Дискуссионные методы, которые, по сути, могут выступать как метод обучения в процессе постановки проблемы, поиска путей её решения, выбора оптимального решения.

4. Проектные методы, которые направлены на раскрытие в изучаемом материале различных проблем и демонстрации способов их решения.

Выбор методов зависит от целей, уровня сложности содержания, уровня развития индивидуальных творческих способностей учащихся и других факторов.

Учебно-творческая деятельность положительно влияет на развитие личности, способствуя:

1. Самореализации. В процессе творческой деятельности происходит преобразование личности, её обогащение и саморазвитие, повышается уровень самоуважения и самооценки.

2. Адаптации к окружающему миру. Развитие творческой деятельности ведёт за собой позитивное изменение личности, способность легко адаптироваться к окружающему миру, творчески подходить к решению не только учебных, но и жизненных задач.

3. Развитию мышления. Творческая деятельность помогает развивать мышление - нестандартное, гибкое, образное.

4. Выражению эмоций. Творчество - естественный канал для проявления эмоций.

5. Укреплению воли и внимания. Это происходит через увлечённость и сосредоточенность.

6. Помощи в профориентации. Творческие увлечения часто раскрывают скрытые таланты.

И как результат, учебно-творческая деятельность способствует формированию всесторонне развитой личности, способной к творчеству и самоопределению в условиях меняющегося мира.

Таким образом, в психолого-педагогической литературе подчёркивается важность развития творческой активности и отмечается, что эффективность формирования и развития творческих черт личности учащегося во многом зависит от умения педагогов организовывать данный вид деятельности, в том числе, с применением интерактивных методов обучения.

## 1.2 Понятие и сущность интерактивного обучения

Интерактивное обучение представляет собой современный подход к образованию, который предполагает активное участие обучающихся в учебном процессе. В отличие от традиционных методов, где основной акцент делается на передаче информации от учителя к ученику, интерактивное обучение поощряет вовлечённость, самостоятельность, критическое мышление обучающихся.

По мнению Сорокиной Е.И., «сущность интерактивного обучения заключается в том, что «учебный процесс реализуется при активном взаимодействии между всеми его участниками. Такое взаимодействие исключает доминирование одного участника над другими или преобладание чьей-то мысли (идеи)» [40].

В качестве характерных особенностей интерактивного обучения следует назвать следующие.

1. Активное взаимодействие. Учащиеся не просто слушают лекции, а активно участвуют в дискуссиях, проектах.
2. Практика. Знания применяются на практике, что улучшает их усвоение и запоминание.
3. Развитие навыков. Помимо получения знаний, студенты развивают коммуникативные навыки, учатся работать в команде, решать проблемы.
4. Технологическая интеграция. Использование мультимедиа и сайтов делает обучение более интересным и доступным.

Современное образование использует различные формы, средства, методы активной педагогики, получившие название интерактивных.

Карпенко Е.А. считает, что «интеракционизм представляет собой направление в современной зарубежной психологии и социологии, для которого характерно рассмотрение развития и жизнедеятельности личности в контексте социального взаимодействия» [22].

Сущность интеракции заключается в том, что это взаимодействие, обусловленное индивидуальными особенностями субъектов, социальной ситуацией, доминирующими стратегиями поведения, целями участников взаимодействия и возможными противоречиями, возникающими в процессе совместной деятельности и общения.

Так, под социальным взаимодействием в интеракционизме понимается «непосредственная межличностная коммуникация («обмен символами»), важнейшей особенностью коей признается способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению или группа («генерализованный другой»), и соответственно интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия»[22].

Необходимо рассмотреть этимологию данного понятия с разных научных сторон: философии, психологии, социологии и педагогики.

В философии интеракция рассматривается как классическая форма дуализма. Рене Декарт упоминается как «самый сильный сторонник интерактивного дуализма, он выдвигал идею о том, что сознание и материя – отдельные, но взаимодействующие явления, его идеей придерживается и Кант» [5].

Платон провозгласил, что различие существует между духом и материей. Ранние структуралисты, такие как Титчнер, были яростными защитниками параллельной позиции, которую они часто упоминали как психофизический дуализм[55].

Интеракционизм не представляет собой единой теории или научной школы, ряд его положений пересекается с другими концепциями, в частности с психоанализом и бихевиоризмом, поэтому данное направление психологической науки часто определяется как «интеракционистская ориентация», или «интеракционистский подход», основные представители - Г. Блумер, Э. Гофман, Г. Келли и другие [18].

В основе их идей лежит социальная психология, однако интеракционистский подход оказывает существенное влияние на общую, а также возрастную и педагогическую психологию, что в свою очередь находит отражение в практике воспитания и обучения.

В социологии создание основ интеракционизма связано с представителями Чикагской школы. Джеймс У. разрабатывал концепцию личностного «Я», рассматриваемого в контексте самопознания, и гипотезу о двойственной природе интегрального «Я». Кули Ч. предложил теорию «зеркального Я», которое возникает на основе символического общения индивида с разнообразными первичными группами, членом которых он является: это представление индивида о том, что думают о нем другие [22].

В современном интеракционизме принято выделять чикагскую (Г. Блумер, А. Стросс, Т. Шибутани и др.) и айовскую (М. Кун, Т. Партленд и др.) школы.

Для первой характерен интерес к процессуальным аспектам взаимодействия, для второй – к изучению стабильных, «ставших» символическими структур.

По мнению ряда исследователей, «для интеракционизма, особенно чикагской школы, характерно индетерминистское видение социального процесса, трактуемого как процесс выработки и изменения социальных значений, постоянного определения и переопределения ситуаций взаимодействия их участниками. В ходе этого переопределения меняется и объективная (с точки зрения взаимодействующих индивидов) среда социальной деятельности, ибо мир, по представлениям интеракционизма, имеет полностью социальное происхождение. Различные группы вырабатывают различные миры, которые меняются в процессе изменения значений в ходе социального взаимодействия» [2].

Однако в первую очередь, в основе интеракции лежит теория социального взаимодействия, разработанная американским философом и социологом Дж.

Мидом. Согласно этой теории, развитие личности совершается в процессе общения индивида с членами определенной социальной группы, в ходе совместной деятельности.

Мид подчеркивал, что «определяющим в этом процессе является общество, группа, а не личность. Дж. Мид рассматривал поступки человека как социальное поведение, основанное на обмене информацией. Он считал, что люди реагируют не только на поступки других людей, но и на предшествующие им намерения. «Мы разгадываем мысли других, анализируя их поступки и учитывая свой прошлый опыт в подобных ситуациях» [2].

В общении с другими людьми формируется способность мыслить в абстрактных понятиях, а главное - осознавать себя в качестве особого лица, отличающегося от других. «Я» человека - продукт «социального опыта», который приобретает первоначально в детских играх.

Так, исследователи отмечают, что «игра выступает у Мида в двух формах: play и game. В игре человек выбирает для себя так называемого значимого другого и ориентируется на то, как он воспринимается этим «значимым другим» [2].

Играя, ребенок как бы раздваивается: он исполняет различные роли и благодаря этому отделяет себя от других и вместе с тем становится на их позицию, учится смотреть на себя со стороны. В играх по правилам он воспринимает свою индивидуальность уже не только с точки зрения отдельных лиц, чьи роли исполняет, но и сточки зрения обобщенных установок (норм, ценностей) группы, к которой он принадлежит.

Сущность символического интеракционизма заключается в том, что взаимодействие между людьми рассматривается как непрерывный диалог, в процессе которого они наблюдают, осмысливают намерения друг друга и реагируют на них.

В теории Мида содержатся существенные просчеты, главными из них являются два. Во-первых, непропорционально большое значение уделяется в этой концепции роли символов. В определенной мере общество действительно регулирует действия личностей при помощи символов, излишняя категоричность утверждения приводит к тому, что вся совокупность социальных отношений, культуры сводится только к символам. Отсюда вытекает и второй важный просчет концепции символического интеракционизма – интерактивный аспект общения здесь вновь отрывается от содержания деятельности, вследствие чего все богатство макросоциальных отношений личности по существу игнорируется. Единственным «представителем» социальных отношений остаются лишь отношения непосредственного взаимодействия, без привлечения широких социальных связей, в рамках которых данный акт взаимодействия имеет место.

Итак, внутренний мир личности зарождается в групповом действии. Однако теория Мида трактовала эти процессы односторонне. Человеческое общество рассматривалось как совокупное взаимодействие исполняющих различные роли индивидов. Процесс взаимодействия людей состоит из функциональных единиц взаимодействия – актов или действий.

Акт как единицу поведения человека, впервые изучил Д. Мид. Впоследствии, предложенная им структура акта была использована в многочисленных психологических исследованиях, при изучении фаз контакта (А. Добрович), анализе организации сознательного поведения индивида в группе (Т. Шибутани) и других проблем.

Таким образом, для интеракционизма характерно процессуальное видение социального мира: он представляет собой непрерывный процесс приспособления участниками своего поведения к поведению других на основе понимания субъективных состояний этих других.

Идеи Дж. Мида развивал американский психолог Р. Сирс. Он предложил сделать единицей психологического анализа так называемую диадическую систему, «которая описывает комбинированные действия двух и более персон».

По Сирсу, «действия каждого индивида всегда ориентированы на другого человека и зависят от него. Соответственно не существует строго фиксированных и неизменных личностных черт, например агрессивности или доброжелательности, поскольку соответствующее поведение всегда зависит от свойств другого члена диадической системы [14].

Таким образом, детское развитие – зеркало практики воспитания и качеств воспитателя.

В русле интерактивности лежит так называемый социодраматический подход. Его сторонники (К. Берк, И. Гофман, Х. Данкен), рассматривают общественную жизнь как драму, каждый участник которой играет свою «роль», анализируя взаимодействия в таких терминах, как «актер», «маска», «сцена», «сценарий» и т.п. Соответственно социодрама – проигрывание жизненных ситуаций с принятием на себя некоторой роли – выступает как метод психотерапии, а также как особое средство педагогического воздействия на личность.

Психодраматическая концепция Дж. Морено «центральным моментом включала в себя понятие игры как важного способа реализации внутренней сущности человека, выражения спонтанности и креативности человеческого духа. Социальная организация общества, по мнению Морено, произрастает из интеракций его членов, что формирует образ общества как «драмы», состоящей из представлений, действий участников групповых процессов, изображающей некое событие» [23].

В своем подходе Морено соединил понятие игры как театрального действия с символическо-интеракционистским видением мира, что обусловило «нерациональный» способ постижения человеческой реальности.

В интеракционизме в большей мере, чем в других теоретических ориентациях, сделана попытка установить именно социальные детерминанты человеческого поведения.

В психологии более позднего времени интеракция встречается в работах К. Фопеля и С. Аргириса (70-е годы), которые выделяют особую форму обучения - интерактивную игру.

«Интерактивная игра – это интервенция (вмешательство) ведущего в групповую ситуацию «здесь и теперь», которая структурирует активность членов группы в соответствии с определенной учебной целью» [19].

Фопель К. предлагает определение интеракции. Понятие «интеракция» «включает внутриличностную (различные части моей личности вступают в контакт друг с другом) и межличностную (я вступаю в контакт с другими людьми) коммуникацию»[28].

С помощью интерактивных игр можно смоделировать, развить и усовершенствовать практически все личные и профессиональные способы поведения - коммуникативные навыки, наблюдательность, способность разбираться в своих и чужих чувствах, а также творческие способности и фантазию. Интерактивные игры могут использоваться для обучения ведению групп, процессу принятия решений, ролевому поведению, разрешению конфликтов, сотрудничеству, властно-статусным отношениям и для многого другого. Применение интерактивных игр доказывает, что происходит уход от традиционных форм и методов обучения и выбирается в работе активный, творческий подход.

Таким образом, представителями интерактивности предпринята попытка выделить «специфически человеческое» в поведении человека, раскрыть социально-психологические механизмы формирования личности, подчеркнуть активное творческое начало в личности, что и послужило организации интерактивного обучения.

В области педагогики понятие «интерактивное обучение» уходит своими корнями в термин «активное обучение». В обобщении опыта активной педагогики соединились лучшие традиции зарубежной (Г. Гегель, А. Дистервег, Д. Дьюи, Я. А. Коменский, И. Г. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фребель), достижения русской (Н. А. Добролюбов, К. Д. Ушинский, Н. Г. Чернышевский) и советской (А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский) педагогической практики и науки.

Активное обучение на современном этапе развития представляет собой психолого-педагогическую концепцию организации учебного процесса и использования методов его ведения.

В широком понимании активное обучение предполагает такую организацию учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности студентов за счет комплексного использования организационных, управленческих и педагогических средств.

Активное обучение на дидактическом уровне может рассматриваться как обусловленная, мотивированная, направленная на достижение образовательных целей и определяемая внутренним отношением к ней деятельность субъектов учебного процесса.

Таким образом, особенности активных методов обучения заключаются в высоком уровне мыслительной и аналитической деятельности студентов. К тому же практическая деятельность способствует более прочному усвоению знаний, повышает интерес к занятию, что сопряжено с положительными эмоциями и идет эмоционально-интеллектуальный отклик на обучение. Наблюдается высокий уровень мотивации, самоуправления. Общение происходит на деловой основе. Развиваются творческие и коммуникативные способности.

Активные методы обучения создают условия для формирования и закрепления профессиональных знаний, умений и навыков у обучающихся, для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации,

находить свои подходы к решению проблем, устанавливать деловые контакты с аудиторией, что определяет профессиональные качества будущего специалиста, вооружают основными знаниями, необходимыми специалисту в его квалификации, формируют профессиональные умения и навыки, так как для практики необходима теория, а для теории практика.

В результате использования активных методов в учебном процессе повышается эмоциональный отклик обучающихся на процесс познания, мотивация учебной деятельности, интерес на овладение новыми знаниями, умениями и практическом их применении, а на основе слияния образовательных и информационных технологий формируется принципиально новый, интеграционный подход к образовательному процессу. Это способствует формированию современного мышления при подготовке специалистов любого профиля. Способствует повышению качества образовательного процесса, выработке новых подходов к профессиональным ситуациям, развитию творческих способностей обучающихся.

Использование активных методов обучения зависит от самого преподавателя и научной значимости содержания изучаемой темы. При использовании традиционных методов обучения, преподавателю необходимо использовать специальные интерактивные педагогические технологии, предполагающие создание организационно-педагогических условий для эффективного педагогического взаимодействия педагогов и обучающихся.

Активные методы обучения в преподавании психологии создают обстановку, в которой взаимоотношения между преподавателем и обучающимися не только придают учебным занятиям активный характер в познавательном смысле, но и превращают их в процесс воспитательный.

Традиционные формы обучения (лекции и семинары) имеют недостаток, который проявляется в односторонней связи между источником информации (лектор, преподаватель) и обучаемыми. Доля усвоения теоретического

материала, излагаемого в традиционных формах обучения, недостаточно высока, а применение полученных знаний на практике сопровождается проблемами, обусловленными отсутствием такого навыка, как способность действовать, доведенная до автоматизма.

По мнению М. В. Кларина, интерактивное обучение представляет собой перевод англоязычного термина «interactive learning», который обозначает научение (стихийное или специально организованное), основанное на взаимодействии, и обучение, построенное на взаимодействии [55].

Термин «интерактивное взаимодействие» в настоящее время все чаще используется как в отечественной, так и в зарубежной педагогической литературе.

В широком смысле «интерактивное взаимодействие предполагает диалог любых субъектов друг с другом с использованием доступных им средств и методов. При этом предполагается активное участие в диалоге обеих сторон - обмен вопросами и ответами, управление ходом диалога, контроль выполнения принятых решений и т.п. В учебном процессе этими сторонами являются педагог и обучающийся (учитель и ученик - в школе, преподаватель и студент - в вузе и т.д.), а обучение на основе интеракции получило название «интерактивное обучение» [29].

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова interact (inter - взаимный, act - действовать). Интерактивный означает находящийся в режиме взаимодействия, беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Следовательно, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие. Кроме этой обобщенной характеристики, интерактивное обучение включает чрезвычайно важный элемент, который позволяет нам рассматривать его в качестве одного из средств, способствующих становлению ценностей обучающихся,

совершенствованию их духовного мира. Этой составляющей является внутренний диалог, под которым мы понимаем экзистенциальное переживание полученной информации, наделение ее личностным смыслом в процессе рефлексии.

Но не всякая информация может стать стимулом к внутреннему переосмыслению, поэтому интерактивное обучение строится, прежде всего, на опыте обучающихся. Для того чтобы интерактивные методы работали не только на активизацию познавательной деятельности обучающихся, но и были ориентированы на гармонизацию их внутреннего мира, необходимо большое внимание уделять подбору учебного материала, который должен обладать личностной значимостью для каждого обучающегося, отражать актуальные для него на данный момент экзистенциальные проблемы.

Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии обучаемых с учебным окружением, на собственном опыте участников. Традиционное обучение основано на положении педагога в качестве субъекта, а учащегося – объекта педагогического процесса. В концепции интерактивного обучения это положение заменяется представлением об учащемся как о субъекте своей учебной деятельности.

Интерактивное обучение - это один из вариантов коммуникативных технологий, обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информацией между ними.

Задача педагога в интерактивном обучении заключается в направлении деятельности обучающихся. Он разрабатывает план урока как совокупность интерактивных упражнений и заданий, в ходе работы над которыми обучающийся изучает материал.

Интерактивное обучение в полной мере реализует воспитательную функцию образования, выходя в итоге на внутренний диалог, на душевный отклик обучающегося, без которого невозможно обретение экзистенциальных

ориентиров. Внутреннее переживание полученной информации способствует соотнесению её с личным опытом обучающегося, выделению из нее личностных смыслов.

Рассмотрим ключевые компетенции: важно научить учащихся действовать в соответствии с общими целями и задачами; они должны уметь координировать свои действия с действиями других людей, учитывая чужие мнения; важна способность к сотрудничеству и достижению компромиссов; необходимо обладать способностью к саморазвитию в условиях быстро меняющихся требований современности.

Формирование таких компетенций возможно только через активное взаимодействие и обмен опытом, что и предоставляет интерактивное обучение.

Основные принципы интерактивного подхода включают диалогическое взаимодействие, работу в малых группах с акцентом на кооперацию и взаимопомощь, активно-ролевые формы обучения и организацию учебного процесса на базе тренингов. Эти методы позволяют создать образовательную среду, где учащиеся могут активно участвовать в процессе обучения, реализуя свои идеи и проекты [29].

В контексте интерактивного обучения роль педагога трансформируется из традиционного преподавателя в наставника и координатора процесса обучения. Основное внимание в его деятельности уделяется группе учащихся, которые через взаимодействие друг с другом способствуют усилению учебно-творческой деятельности обучающихся.

Эффективность интерактивного обучения зависит от нескольких факторов: высокая мотивация и заинтересованность обучающихся, использование демократических методов общения, учет индивидуального опыта каждого учащегося, а также применение разнообразных информационных ресурсов и методик организации образовательного процесса.

### **1.3 Применение интерактивных методов обучения для стимулирования активности обучающихся**

Сегодня общество предъявляет новые требования к обучению и воспитанию учащихся. Теперь цель урока - это не только получение знаний, умений и навыков, но и подготовка обучающихся к реалиям жизни. Система образования должна формировать людей с новым типом мышления, инициативных и коммуникабельных, творческих личностей, смелых в принятии решений, способных постоянно повышать свое образование и ориентирующихся в быстро меняющейся жизненной ситуации.

Перед педагогами ставятся цели, при которых ученик как личность должен:

- а) всесторонне владеть знаниями о мире;
- б) уметь применять знания и действовать;
- в) иметь активную жизненную позицию;
- г) быть готовым к саморазвитию и непрерывному образованию.

Сегодня нельзя преподавать дисциплины, так как преподавали даже десять лет назад. Поэтому на смену старым традиционным методам преподавания приходят активные и интерактивные методы обучения. Эти новые, современные методы являются простым и в то же время эффективным педагогическим инструментом, позволяющим на каждом уроке системно осуществлять обучение, воспитание, развитие и социализацию обучающихся, реализуя, таким образом, новые государственные образовательные стандарты.

Интерактивные методы обучения реализуют одну из главных потребностей человека - потребность в общении.

Интерактивные методы наиболее полно отвечают личностно - ориентированному подходу. Они предполагают коллективное обучение и обучение в сотрудничестве. Существует много форм реализации интерактивных методов обучения. Наиболее распространенными являются круглый стол,

мозговой штурм, дискуссия, дебаты, ролевые и деловые игры, творческие задания, работы в парах или микрогруппах, различные экскурсии, проекты и другое.

В современной системе образования происходят значительные изменения технологий, методов, средств. Но неизменно одно - стремление к повышению уровня знаний школьников. Для того чтобы учащиеся стремились к саморазвитию, самообучению и тем самым повышали свой уровень знаний, педагогам важно сосредоточить внимание на формировании и развитии важнейшего мотива учения - познавательной активности.

Среди авторов нет единого суждения по поводу смысла понятия «познавательная активность», которое трактуется по-разному: как разновидность или качество умственной деятельности, как естественное стремление ребенка к познанию, как состояние готовности к познавательной деятельности, как свойство или качество личности.

Мухина С.А. считает, что «познавательная активность - это такая направленность, которая характеризуется постоянным стремлением к познанию и саморазвитию учащихся, а также является основой положительного отношения к учению. Такой вид активности способствует формированию мышления, воображения, внимания и памяти при поиске ответов на вопросы, которые интересны учащемуся и на которые он сам стремится ответить» [30].

К интерактивным методам могут быть отнесены следующие методы: дискуссия, эвристическая беседа, «мозговой штурм», ролевые, «деловые» игры, тренинги, кейс-метод, метод проектов, групповая работа с иллюстративным материалом, обсуждение видеофильмов и т.д.

Рассмотрим интерактивные методы с точки зрения формирования профессиональных компетенций при изучении различных дисциплин.

Проектная деятельность обучающихся среди современных педагогических технологий является наиболее адекватной поставленным целям образования - формированию профессиональных компетенций.

Метод проектов можно рассматривать как одну из личностно-ориентированных развивающих технологий, в основу которой положена идея развития познавательных навыков учащихся, творческой инициативы, умения самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, ориентироваться в информационном пространстве.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод применим при наличии действительно значимой проблемы (практической, научной, творческой, жизненной), для решения которой необходим исследовательский поиск.

В отличие от учебно-исследовательской деятельности, главным итогом которой является достижение истины, работа над проектом нацелена на всестороннее и систематическое исследование проблемы и предполагает получение практического результата - образовательного продукта.

Продуктом может быть видеofilm, альбом, плакат, статья в газете, инструкция, театральная инсценировка, игра (спортивная, деловая), web-сайт и др. Проектная деятельность предполагает подготовку докладов, рефератов, проведение исследований и других видов творческой деятельности. В процессе выполнения проекта обучающиеся используют не только учебную, но и учебно-методическую, научную, справочную литературу.

Роль обучающего сводится к наблюдению, консультированию и направлению процесса анализа результатов в случае необходимости.

В ходе выполнения проекта обучающийся оказывается вовлеченным в активный познавательный творческий процесс; при этом происходит как закрепление имеющихся знаний по предмету, так и получение новых знаний.

Кроме того, формируются надпредметные компетенции: исследовательские, коммуникативные, организационно-управленческие, навыки работы в команде и др.

Кейс-метод - это техника обучения, использующая описание реальных проблемных ситуаций (от англ. case - «случай»). При работе с кейсом обучающиеся осуществляют поиск, анализ дополнительной информации из различных областей знаний, в том числе связанных с будущей профессией.

В кейс-методе происходит формирование проблемы и путей её решения на основе пакета материалов (кейса) с разнообразным описанием ситуации из различных источников: научной, специальной литературы, научно-популярных журналов. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме. Такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий. Кейс-метод по отношению к другим технологиям можно представить как сложную систему, в которую интегрированы другие, менее сложные методы познания. В него входят: моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, дискуссии, игровые методы и др. В качестве задания обучающемуся (или группе обучающихся) можно предложить сделать доклад, подготовить проект или компьютерную презентацию. В сущности, кейс интегрирует рассмотренные ниже методы.

Будучи интерактивным методом обучения, он завоевывает, как показывает практика, позитивное отношение со стороны студентов, которые видят в нем игру, обеспечивающую освоение теоретических положений и овладение практическим использованием материала.

При работе с кейсом у обучающихся формируются следующие компоненты компетенций: умения решать проблемы, общаться, применять предметные знания на практике, умение вести переговоры, брать на себя ответственность, толерантность, рефлексивные умения.

Формирование творческой личности, обладающей креативным мышлением, в современных условиях является актуальной задачей. В связи с этим всё более предпочтительными становятся поисковые методы, в частности исследовательский метод.

Исследовательская форма проведения занятий с применением элементов проблемного обучения предполагает следующую деятельность обучающихся: ознакомление с областью и содержанием предметного исследования; формулировка целей и задач исследования; сбор данных об изучаемом объекте (явлении, процессе); проведение исследования (теоретического или экспериментального) - выделение изучаемых факторов, выдвижение гипотезы, моделирование и проведение эксперимента; объяснение полученных данных; формулировка выводов, оформление результатов работы.

Данный подход дает возможность понять ход научного исследования, различной трактовки полученных данных и нахождения правильной, соответствующей реальности, точки зрения.

При исследовательском методе от обучающихся требуется максимум самостоятельности. Исследовательская деятельность позволяет сформировать такие ключевые компетенции, как умения творческой работы, самостоятельность при принятии решений, развивает наблюдательность, воображение, умения нестандартно мыслить, диалектически воспринимать явления и закономерности окружающего мира, выражать и отстаивать свою или групповую точку зрения.

Учебные дискуссии представляют собой такую форму познавательной деятельности обучающихся, в которой субъекты образовательного процесса упорядоченно и целенаправленно обмениваются своими мнениями, идеями,

суждениями по обсуждаемой учебной проблеме. Дискуссии как форма взаимодействия субъектов обучения в последнее время находят все большее применение в практической деятельности преподавателей в профессиональных образовательных учреждениях различной степени подготовки. Их целесообразно использовать при проведении проблемных учебных конференций, симпозиумов, в обсуждении проблем, имеющих комплексный межпредметный характер. Содержание докладов, сообщений может быть связано с изучаемым материалом, но может и выходить за рамки программы, в том числе иметь профессиональную направленность.

Дискуссия делает возможным использовать элементы педагогики сотрудничества по типу «обучающий - обучающийся» и «обучающийся - обучающийся», в которой стираются противоположности между позициями обучающего и обучающихся, а кругозор участников образовательного процесса становится общим достоянием.

Во время дискуссии формируются следующие компетенции: коммуникативные (умения общаться, формулировать и задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения, уважение и принятие собеседника и др.), способности к анализу и синтезу, брать на себя ответственность, выявлять проблемы и решать их, умения отстаивать свою точку зрения, т.е. навыки социального общения и др.

Игра - вид деятельности, который присущ и детям, и взрослым, поэтому использование данного вида деятельности в образовательном процессе известно давно, однако важным является применение такого аспекта этой деятельности, который способствует появлению непроизвольного интереса к познанию основ естественных наук. При этом должно происходить серьезное и глубинное восприятие изучаемого материала. Игра не должна привести к неправильному пониманию той или иной проблемы, обучающиеся должны проникнуться сложностью изучаемого материала и понимать, что процесс учения является не

только интересной игрой. Использование разных типов игр - деловых, имитационных, ролевых для разрешения учебных проблем вносит разнообразие в течение предметного образовательного процесса, вызывает формирование положительной мотивации изучения данного предмета. Игра стимулирует активное участие обучающихся в учебном процессе и вовлекает даже наиболее пассивных.

При этом происходит освоение участниками игры нового опыта, новых ролей, формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность.

Метод «мозгового штурма» направлен на генерирование идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. Задание может содержать профессионально значимый или междисциплинарный вопрос. При этом все идеи и предложения, высказываемые участниками группы, должны фиксироваться на доске (или большом листе бумаги), чтобы затем их можно было проанализировать и обобщить. Последовательное фиксирование идей позволяет проследить, как одна идея порождает другие идеи. Дух соревновательности активизирует мыслительную деятельность обучающихся.

Метод «мозгового штурма» позволяет вовлекать в активную деятельность максимальное число обучающихся. Применение данного метода возможно на различных этапах урока: для введения новых знаний, промежуточного контроля качества усвоения знаний, закрепления приобретённых знаний.

«Мозговой штурм» является эффективным методом стимулирования познавательной активности, формирования творческих умений обучающихся как в малых, так и в больших группах. Кроме того, формируются умения выражать свою точку зрения, слушать оппонентов, рефлексивные умения.

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

**Постановка проблемы. Предварительный этап.** В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

**Генерация идей.** Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа: главное - количество идей; полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой; необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

**Группировка, отбор и оценка идей.** Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько «одинаково» участники понимают критерии отбора и оценки идей.

Для проведения мозговой атаки обычно создают две группы: участники, предлагающие новые варианты решения задачи и члены комиссии, обрабатывающие предложенные решения. Различают индивидуальные и коллективные мозговые атаки.

В мозговом штурме участвует коллектив из нескольких специалистов и ведущих. Перед самым сеансом мозгового штурма ведущий производит четкую постановку задачи, подлежащей решению. В ходе мозгового штурма участники высказывают свои идеи, направленные на решение поставленной задачи, причём как логичные, так и абсурдные. Если в мозговом штурме принимают участие

люди различных чинов или рангов, то рекомендуется заслушивать идеи в порядке возрастания ранжира, что позволяет исключить психологический фактор «согласия с начальством».

В процессе мозгового штурма, как правило, вначале решения не отличаются высокой оригинальностью, но по прошествии некоторого времени типовые, шаблонные решения исчерпываются, и у участников начинают возникать необычные идеи. Ведущий записывает или как-то иначе регистрирует все идеи, возникшие в ходе мозгового штурма. Затем, когда все идеи высказаны, производится их анализ, развитие и отбор. В итоге находится максимально эффективное и часто нетривиальное решение задачи.

Мастером ведения беседы в эвристической форме был философ Сократ. Он никогда не давал готовых ответов. Своими вопросами и возражениями он старался навести самого собеседника на правильные решения. Эта форма беседы называется сейчас также сократическим методом.

Характерным признаком эвристической беседы является то, что учащиеся с помощью умелой постановки вопросов преподавателя и благодаря собственным усилиям и самостоятельному мышлению подводятся к приобретению новых знаний. Излагая учебный материал методом эвристической беседы, преподаватель время от времени обращается к учебному коллективу с вопросами, которые побуждают учащихся включаться в процесс поиска.

Следует отметить, что для применения метода эвристической беседы педагог должен обладать довольно высоким уровнем мастерства и эрудиции.

Сравнительный анализ рассмотренных методов, а также практика преподавания позволяют сделать вывод, что не все они в одинаковой степени могут быть применимы при изучении различных предметов. Некоторые методы (метод проектов, кейс-метод, игровые методики), требующие достаточно большого времени для их подготовки и проведения, можно рекомендовать для организации внеаудиторных занятий или обобщения изученного материала и

осуществления интеграции знаний посредством реализации межпредметных связей, в том числе с предметами профессиональной подготовки. Исследовательская, дискуссионная форма организации занятий, а также «мозговой штурм» являются эффективными методами формирования компетенций при проведении аудиторных занятий.

При этом следует учитывать, что метод проектов и кейс - метод в большей мере по сравнению с другими описанными методами способствуют формированию таких компетенций, как умения выделять проблему и находить пути её решения, оценивать собственную деятельность, ответственность. Исследовательский метод формирует творческий подход к осуществлению деятельности, общенаучные умения, и, наравне с дискуссиями, играми и «мозговым штурмом» развивает коммуникативные качества личности, толерантность.

На основе вышеизложенного можно сделать вывод, что целесообразно сочетать различные методы и формы организации образовательного процесса, чтобы достичь наибольшего эффекта от их использования и активизировать познавательную деятельность учащихся.

## Выводы по 1 главе

Таким образом, учебно-творческая деятельность представляет собой вид учебной деятельности, направленный на решение учебно-творческих задач, ориентированный на максимальное использование самоуправления личности. Результат такой деятельности обладает субъективной новизной, значимостью и прогрессивностью для развития личности, особенно её творческих способностей.

Эффективность формирования и развития творческих черт личности учащегося во многом зависит от умения педагогов организовывать данный вид деятельности, применять современные интерактивные методы и технологии.

Многообразие методов формирования и развития креативных способностей обуславливает интерес к интерактивным формам обучения. Существующие дидактические возможности интерактивных технологий, которые могут значительно улучшить учебно-творческие навыки учащихся, часто не используются на должном уровне, особенно в образовательной среде. Становится очевидной необходимость создания условий для активизации учебно-творческой деятельности обучающихся, с одной стороны, и отсутствие системного применения интерактивных методов обучения, направленных на развитие такой деятельности, с другой.

Интерактивное обучение представляет собой обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога.

Интерактивные методы наиболее соответствуют личностно - ориентированному подходу, так как они предполагают сообучение (коллективное обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся, и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся. Кроме того, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих друзей, так как

большинство интерактивных упражнений обращается к личному опыту, причем не только учебному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.

Интерактивным называется такое обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий. В деятельности преподавателя главное место занимает группа взаимодействующих учащихся, которые, обсуждая вопросы, спорят и соглашаются между собой, стимулируют и активизируют друг друга. При применении интерактивных методов сильнее всего действует на интеллектуальную активность дух соревнования, состязательности, который проявляется, когда люди коллективно ищут истину. Действует и такой психологический феномен, как заражение, и высказанная соседом мысль способна произвольно вызвать собственную аналогичную или близкую к высказанной или, наоборот, вовсе противоположную.

Во время таких занятий от преподавателя требуется гораздо больше активности и творчества, чем тогда, когда оно проходит в форме пересказа вычитанных в книгах или давно известных истин. Формы участия преподавателя в дискуссии могут быть самыми разнообразными, но ни в коем случае не навязыванием своего мнения. Лучше всего это делать путем тонко рассчитанного управления ходом дискуссий, через постановку проблемных вопросов, требующих продуктивного мышления, творческого поиска истины.

К методам интерактивного обучения могут быть отнесены: 1) эвристическая беседа, 2) метод дискуссии, 3) «мозговая атака», 4) метод «круглого стола», 5) метод «деловой игры», 6) конкурсы практических работ с их обсуждением и др.

Эвристическая беседа - этот метод путем искусно сформулированных наводящих вопросов и примеров побуждает учеников прийти к самостоятельному правильному ответу. По своей психологической природе эвристическая беседа, в современном понимании – это коллективное мышление или беседа как поиск ответа на проблему. В педагогике этот метод принято

считать методом проблемного обучения (проблемно-поисковая беседа). При подготовке к беседе преподаватель должен: а) четко определить цель; б) составить план-конспект; в) подобрать наглядные средства; г) сформулировать основные и вспомогательные вопросы. Важно правильно формулировать и задавать вопросы: они должны быть логически связаны; они должны соответствовать уровню развития учащихся; они не должны подсказывать ответ.

Метод дискуссии представляет собой «вышедшую из берегов» эвристическую беседу. Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по конкретной проблеме. Это активный метод, позволяющий научиться отстаивать свое мнение и слушать других. Обычно предполагается, что из мышления рождается ответ на высказывание оппонента в дискуссии, поэтому разномыслие и рождает дискуссию. Однако дело обстоит как раз наоборот: спор, дискуссия рождает мысль, активизирует мышление, а в учебной дискуссии к тому же обеспечивает сознательное усвоение учебного материала как продукта мыслительной его проработки.

Метод дискуссии используется в групповых формах занятий: на семинарах-дискуссиях, собеседованиях по обсуждению итогов выполнения заданий на практических и лабораторных занятиях, когда студентам нужно высказываться.

Дискуссия на семинарском занятии требует продуманности и основательной предварительной подготовки обучаемых. Нужны не только хорошие знания (без них дискуссия беспредметна), но также наличие у студентов умения выражать свои мысли, четко формулировать вопросы, приводить аргументы и т. д. Учебные дискуссии обогащают представления учащихся по теме, упорядочивают и закрепляют знания.

Метод «мозговой атаки» заключается в поиске ответа специалистов на сложную проблему посредством интенсивных высказываний всевозможных приходящих в голову идей, догадок, предположений, случайных аналогий. Золотое правило мозговой атаки - ничего из произнесенного участниками не

подвергать сомнению, не критиковать, а обеспечить полную свободу высказывания любых идей. Такая психологическая свобода позволяет вести себя раскованно, не бояться ставить себя в неловкое положение неудачной репликой, показаться неумным, смешным и т. д. В такой обстановке рождаются самые невероятные, поистине сумасшедшие идеи, многие из которых в дальнейшем, после тщательного анализа могут быть отсеяны, но неожиданно возникает то, что надо для решения данной проблемы. Ради этого и затевается мозговая атака. Метод мозговой атаки может быть использован в преподавании психологии, когда ставится цель убедить обучаемых в трудности разрешения какой-либо проблемы. Таковы, например, некоторые проблемы педагогики (противоречия между нравственностью и свободой нравов современной молодежи и задачи воспитания); психологии (законы развития психики и практика обучения и воспитания); в педагогической психологии (проблема подросткового кризиса в психическом развитии).

В обучении метод круглого стола используется для повышения эффективности усвоения теоретических проблем путем рассмотрения их в разных научных аспектах, с участием специалистов разного профиля. Метод круглого стола может иметь разнообразные формы, если при этом помнить об одном важном условии и его неукоснительном соблюдении – это осознание необходимости разностороннего рассмотрения теоретической проблемы с разных позиций и точек зрения на ее практическое воплощение в жизнь.

Суть метода деловой игры как метода обучения заключается в учебном моделировании ситуаций той деятельности, которой предстоит обучить учащихся, чтобы на моделях, а не на реальных объектах учить будущих специалистов выполнять соответствующие профессиональные функции.

Тренинг - это один из сравнительно новых методов интерактивного обучения. Различные ситуации, возникающие в группах тренинга, являясь учебными и в этом смысле условными, игровыми, для обучаемого выступают как

вполне реальные ситуации, в которых надо действовать со всей ответственностью за результат действия. Чувство ответственности здесь особое: не только перед самим собой, но и перед партнерами по группе, так как успешность действия каждого - это залог успеха деятельности всей группы.

Проведение занятия методом группового тренинга требует от преподавателя большой подготовительной работы. Подготовка включает в себя: работу над планом - сценарием тренинга; работу со студентами по их настрою на активное участие в решении проблемы, выносимой на тренинг; самоподготовку преподавателя; распределение ролей между участниками, хотя роли могут получить не все, а большинство окажется в роли как бы сторонних наблюдателей и критиков, и в этом качестве принимать самое активное участие в тренинге. Важной особенностью группового тренинга как метода обучения является такое взаимодействие обучаемых, которое превращает обычную учебную группу в наглядную модель различных социально-психологических явлений, в исследовательский полигон для их изучения или практическую лабораторию для их коррекции. Социально-психологический тренинг - это не тренировка в обычном смысле слова, не отработка каких-то конкретных навыков, а активное социально-психологическое обучение с целью формирования компетентности, активности и направленности личности в общении с людьми и повышения уровня развития группы как социально-психологического объекта.

В практике преподавания психологии активные методы применяют не в чистом виде, а включают в разные формы занятий: в методику лекции, семинара или практических занятий. Возможно, что несколько разных методов будут взаимодействовать на одном и том же занятии.

Использование методов зависит от самого преподавателя и научной значимости содержания изучаемой темы. Активные или продуктивные методы обучения в преподавании психологии создают обстановку, в которой взаимоотношения между преподавателем и студентами не только придают

учебным занятиям активный характер в познавательном смысле, но и превращают их в процесс воспитательный.

В качестве основных преимуществ интерактивного обучения следует назвать следующие.

Стимулирование глубокого понимания и освоения материала, что достигается за счет активной роли обучающихся в процессе. Это не просто прием информации, а ее анализ и использование в реальных ситуациях, что способствует углублению и закреплению знаний.

Усиление мотивации и вовлеченности обучающихся в изучаемый материал, что вызывает эмоциональный отклик и стимулирует дальнейший поисковый интерес. Активное участие в дискуссиях и решении задач пробуждает интерес и побуждает к действию.

Развитие не только знаний и умений, но и формирование ключевых компетенций через реальное взаимодействие и сотрудничество в группах. Это создает условия для обогащения опыта, осмысления и принятия общественных ценностей.

Изменение восприятия и поведенческих установок участников, поскольку интерактивные методы обучения моделируют реальные профессиональные и жизненные ситуации, тем самым влияя на изменение не только личных качеств обучающихся, но и их взаимодействие с окружающей действительностью.

При размышлении о роли методов преподавания обращает на себя внимание важность применения интерактивных методов, имеющих высокий потенциал, позволяющих вести обсуждение в группах, практиковать и отрабатывать умения и навыки на занятии и в реальной жизни. И это неслучайно, поскольку интерактивные методы задействуют не только сознание обучающегося, но и его чувства, а также волю (действие, практику), то есть включают в процесс обучения «целостного человека».

Технология интерактивного обучения используется для целенаправленного и планомерного применения активных методов в образовании. Модерация позволяет эффективно сочетать передачу педагогом новой информации, её самостоятельную активную переработку и осмысление обучающимися. Технология интерактивного обучения позволяет педагогу уверенно и демократично управлять образовательным процессом, обеспечивая гарантированное достижение целей обучения. На данную технологию очень естественно ложится образовательный процесс, она хорошо воспринимается обучающимися и удобна для педагога.

Снижение энергозатрат педагога и обучающихся, создание комфортной творческой обстановки на занятии, благоприятная психологическая атмосфера в аудитории - эти и другие положительные эффекты модерации определяют активное изучение и применение педагогами данной образовательной технологии.

Эффекты, которые позволяет достигать применение технологии интерактивного обучения:

1. Повышение мотивации и познавательной активности обучающихся.
2. Рост самостоятельности и ответственности обучающихся за результаты своей учебной деятельности.
3. Качественное освоение обучающимися новых знаний и умений.
4. Приобретение обучающимися универсальных навыков и готовности к их практическому применению в реальных ситуациях.
6. Формирование уважительного отношения к окружающим людям, другим культурам.
7. Развитие умения аргументированного и корректного ведения дискуссии.
8. Увлеченность, творческий настрой, товарищеские взаимоотношения обучающихся.

9. Мотивирующее действие атмосферы занятия на педагога, сохраняющее работоспособность и хорошее настроение.

10. Эффективный мониторинг педагогом хода и результатов образовательного процесса.

11. Применение модерации делает образовательный процесс более контролируемым, устойчивым, позволяет педагогу профессионально управлять процессами, происходящими на занятии и уверенно получать запланированные результаты.

Таковы главные эффекты применения технологии интерактивного обучения в образовательном процессе.

## **Глава 2. Опытнo-экспериментальное исследование активизации учебно-творческой деятельности обучающихся в МБОУ Кундравинская СОШ**

### **2.1 Диагностика уровня активности обучающихся перед внедрением интерактивного обучения**

Опытнo-экспериментальное исследование активизации учебно-творческой деятельности обучающихся проводилось на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина С.М.», находящейся по адресу: Челябинская область, м.р. Чебаркульский, с. Кундравы, ул. Труда, д. 79.

Исследование проводилось в три этапа в период с 2023-2025 годы.

В ходе первого этапа проведенного исследования, который проходил с 1 сентября 2023 года по 31 мая 2024 года, была изучена специальная педагогическая и психологическая литература по теме исследования. Были проанализированы основные положения научно-педагогической, психологической и методической литературы, нормативной документации по проблеме исследования, сформулированы цель, задачи и гипотеза исследования, а также разработана программа по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения.

На втором этапе, который проходил с 1 сентября 2024 года по 31 мая 2025 года, была проведена экспериментальная работа.

В качестве экспериментальной группы были привлечены обучающиеся 2-3 класса (возраст 8-10 лет) в количестве 30 человек муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича»,

находящегося по адресу: Челябинская область, муниципальный район Чебаркульский, с. Кундравы, ул. Труда, д. 79.

Опытно-педагогическая работа осуществлялась в период с 1 сентября 2025 года по 31 декабря 2025 года и осуществлялась в три этапа.

Первый этап - констатирующий.

Цель данного этапа - выявить уровень развития творческих способностей: творческого мышления, творческого воображения на начало опытно-педагогической работы.

Второй этап – формирующий.

Цель данного этапа - повысить уровень сформированности творческого мышления, творческого воображения, как основных компонентов творческих способностей младшего школьника с помощью интерактивного комплекса.

Третий этап – контрольный.

Цель данного этапа – проверить эффективность проведенной работы на формирующем этапе, сравнив результаты констатирующего и контрольного этапов опытно-педагогической работы.

На констатирующем этапе опытно-педагогической работы были применены следующие диагностические методики:

1. Методика «Вербальная фантазия» Р.С. Немова.

Цель методики - изучить творческое воображение.

Процедура исследования по данной методике: воображение ребенка оценивается по степени развитости у него фантазии, которая в свою очередь может проявляться в рассказах, рисунках, поделках и других продуктах творческой деятельности. Ребёнку, в связи с этим предлагается выполнить задание: придумать оригинальную задачу со сказочными героями (рассказ, историю, сказку) и изложить её устно в течение 5 минут. На придумывание отводится до одной минуты, и после этого ребёнок приступает к рассказу.

В ходе рассказа фантазия ребёнка оценивается по следующим признакам:

1. Скорость процессов воображения;
2. Необычность, оригинальность образов;
3. Богатство фантазии;
4. Глубина и проработанность образов;
5. Впечатлительность, эмоциональность образов.

По каждому из этих признаков рассказ получает от 0 до 2 баллов.

По ходу рассказа ребёнка отмечаются оценки фантазии ребенка в баллах.

Выводы об уровне развития:

8 – 10 баллов – высокий.

4 – 7 баллов – средний.

0 – 3 балла – низкий.

2. Методика «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова.

Цель методики - определить уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления.

Процедура исследования по данной методике: каждому учащемуся выдается по 4 скрепки. «Составьте из них различные фигуры, картинки. Зарисуйте условно длинными, «огуречными» овалами каждую картинку и подпишите её придуманным вами названием».

Определяются продуктивность, гибкость и оригинальность ответов. Общее время работы не превышает 10 минут.

Экспериментатор приносит с собой коробку со скрепками и раздаёт их участникам работы, каждому по 4 скрепки. В любом рисунке должно быть использовано 4 скрепки - не больше и не меньше. Не допускается разгибание скрепок.

Примерные уровни выполнения задания:

Высокий – более 15 сюжетов, более 12 сюжетов разных категорий, более 7 из них – оригинальных.

Средний – более 10 сюжетов, более 7 – разных категорий, более 4 оригинальных.

Низкий – менее 10 сюжетов, менее 7 разных категорий, менее 4 оригинальных.

3. Методика «Незавершенные фигуры» О.И. Моткова.

Цель методики - изучить творческое мышление младших школьников.

Стимульный материал: 10 кружков, нанесенных рядами, по 5 в каждом на листе белой бумаги.

Процедура исследования по данной методике: «Дорисуйте предложенные фигуры до целой картинки, придумайте и напишите к ним названия. Если захотите, можете рисовать несколько картинок по каждой фигуре. После работы с отдельными фигурами при желании можно создать общую картинку, включающую в качестве отдельных её частей все незавершенные фигуры и, конечно, что-то ещё».

Проведение методики. После инструкции детям дают лист бумаги с написанными на нем фигурами и простой карандаш. Время работы не должно превышать 15 минут. После окончания работы детей просят передать его содержание. Рассказывая, дети должны пользоваться сделанными рисунками в качестве своеобразной схемы рассказа. Если какая-то фигура пропущена, взрослый должен указать ребенку на эту ошибку и дать ему возможность исправить ее по ходу дела. Если ребенок не может справиться с заданием полностью (нет ни рассказа, ни рисунков) или частично (есть либо рассказ, либо рисунок, или рисунки и рассказ не совпадают между собой), взрослый ему помогает, а может даже прервать.

Содержание рассказа оценивается следующим образом:

- при отказе от работы – 0 баллов.
- Если вместо цельного рассказа ребенок может сказать только о содержании отдельных рисунков-кружочков – 1 балл.

- При наличии нескольких не связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых объединяет в единое целое несколько рисунков – 2 балла.
  - Использование заимствованного сюжета (известного рассказа, сказки) для увязывания рисунков во всех 10 кружочках – 3 балла.
  - Оригинальный сюжет, объединяющий все рисунки – 4 балла.
4. Адаптированная методика Н. В. Шайдуровой для диагностики художественно-творческого развития детей, разработанная для старших дошкольников. Она включает задания, которые проверяют умение создавать образы, разрабатывать содержание изображения и другие навыки.

Методика направлена на:

1. Активизирование деятельности воображения - выявление умения видеть целое раньше частей. Ребёнок воспринимает предлагаемые фигуры в качестве частей и достраивает, реконструирует их.
2. Проверку умения задумывать и выполнять узор в геометрической фигуре определённой формы.
3. Проверку умения самостоятельно подбирать сюжет, имея часть изображения.
4. Проверку умения создавать сказочные образы, развития чувства композиции, умения разрабатывать содержание изображения.

Принципы адаптированной методики Н. В. Шайдуровой для диагностики художественно-творческого развития детей:

1. Учёт замысла композиции. Следует меть в виду, что при анализе не учитывается качество рисунков с точки зрения их художественности, соблюдения пропорций, а в первую очередь интересует сам замысел, многообразие возникающих ассоциаций, принципы воплощения идей.
2. Предварительная работа, например, рассматривание открыток, чтобы дети могли понять, что изображено на фрагментах.

3. Использование алгоритмических схем. Они позволяют выделить основные детали изображения и показать, как их можно передать на бумаге, но при этом не исключают творческий подход - дети могут дополнить схемы деталями и по-разному раскрасить.

Задания по методике Н. В. Шайдуровой включают в себя следующие.

«Дорисуй геометрическую фигуру» - на листе изображены геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник). Воспитатель раздаёт детям карточки: «Дети, на каждой карточке нарисованы фигуры, вы можете, как волшебники, превратить эти фигуры в любые картинки». Дорисовывание может проводиться внутри контура фигуры или за её пределами при любом удобном для ребёнка повороте листа.

«Нарисуй какой хочешь узор» - детям предлагают подумать, каким узором и какую именно геометрическую фигуру они хотели бы украсить.

«Весёлые картинки» (рисование при помощи открыток) - детям предлагают рассмотреть фрагменты открыток на столе и придумать и нарисовать то, что делает герой, что с ним происходит, что вокруг него.

«Сказочная птица» - детям говорят, что у сказочной птицы, как и у настоящей, есть тело, голова, хвост, лапки, но всё это украшено необыкновенно красивыми перьями.

В методике Н. В. Шайдуровой для оценки художественно-творческого развития детей используются следующие критерии.

Умение правильно передавать пространственное положение предмета и его частей. Оценивается, верно ли расположены части предмета, правильно ли передано в рисунке пространство (близкие предметы - ниже на бумаге, дальние - выше).

Разработанность содержания изображения. Оценивается, есть ли у ребёнка потребность самостоятельно дополнить изображение подходящими по смыслу предметами, деталями.

Эмоциональность созданного образа, предмета, явления. Оценивается яркая ли эмоциональная выразительность, есть ли отдельные элементы эмоциональной выразительности или изображение лишено её.

Самостоятельность и оригинальность замысла. Оценивается, проявляет ли ребёнок самостоятельность в выборе замысла, разнообразно ли содержание работ, оригинальный ли замысел.

Умение отразить в рисунке сюжет в соответствии с планом. Оценивается, соответствует ли сюжет предварительному рассказу о нём, есть ли расхождения изображения с предварительным рассказом.

Уровень развития воображения. Оценивается, способен ли ребёнок экспериментировать со штрихами и пятнами, видеть в них образ и дорисовывать штрихи до образа.

На основе этих критериев выделяют три уровня развития умений и навыков: высокий, средний, низкий:

Высокий уровень (18–15 баллов). Ребёнок проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, высокое качество выполненной работы.

Средний уровень (14–10 баллов). Ребёнок испытывает трудности в создании рисунков по теме, с помощью воспитателя составляет рисунки в определённой последовательности и по образцу, мало проявляет самостоятельность и творчество в выполнении заданий, удовлетворительное качество выполненной работы.

Низкий уровень (9–6 баллов). Ребёнок с помощью воспитателя затрудняется в создании изображения предметов, непоследовательно выполняет работу в определённой последовательности и по образцу, не проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, низкое качество выполненной работы.

Дети из экспериментальной группы в количестве тридцати человек были оценены по вышеуказанным методикам.

Результаты проведенного исследования характеризуются следующими данными.

По методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова было оценено творческое воображение обучающихся экспериментальной группы.

Результаты проведенного исследования характеризуются следующими данными, представленными на рис.1.

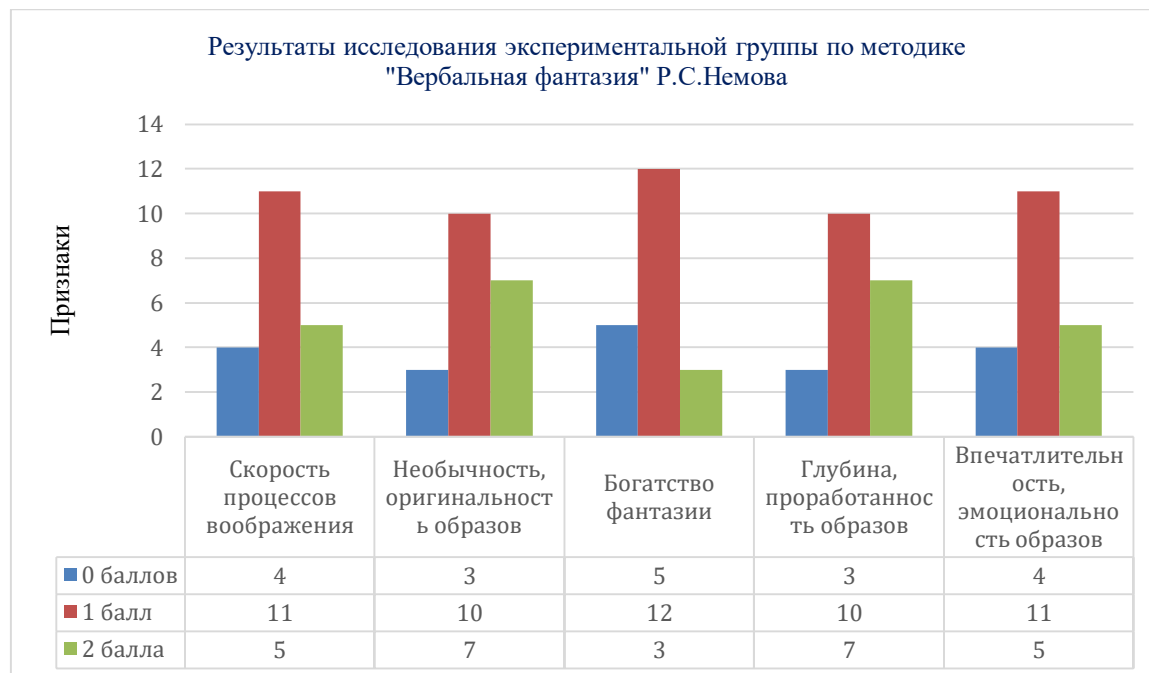


Рис.1. Результаты исследования экспериментальной группы по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова.

Уровень развития творческого воображения по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова характеризуется следующими данными.

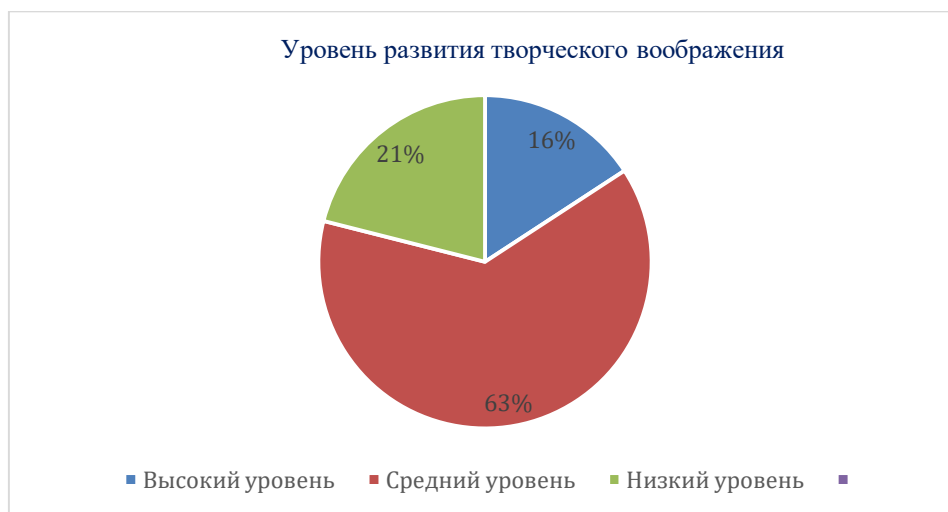


Рис.2. Уровень развития творческого воображения по методике «Вербальная фантазия».

По методике «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова определили уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы, представленный на рис.3.



Рис.3. Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Фигуры из скрепок».

Данные экспериментального исследования на констатирующем этапе эксперимента по методике «Незавершенные фигуры» О.И. Моткова, направленной на изучение творческого мышления младших школьников, характеризуется следующими данными, представленными на рис.4.

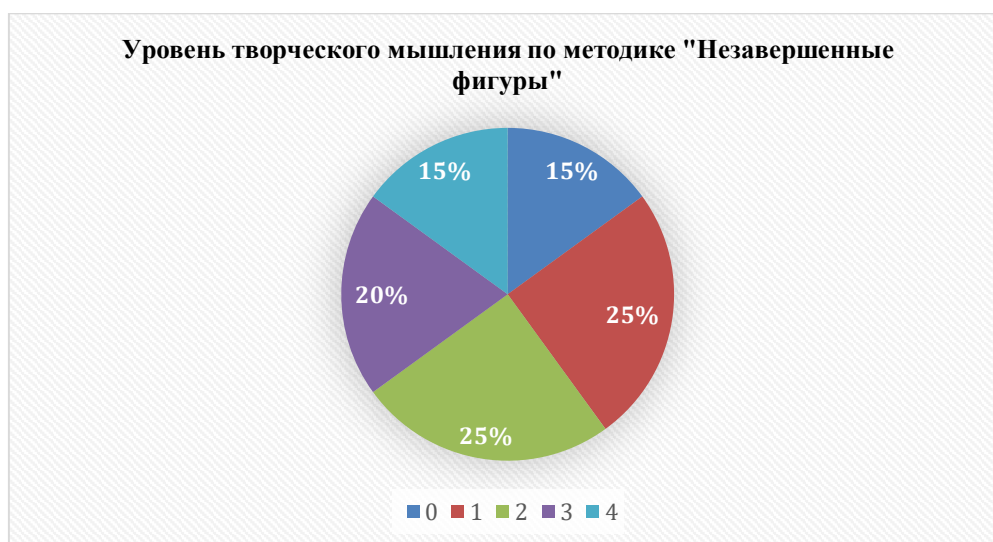


Рис.4. Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Фигуры из скрепок».

От работы отказались – 15 % обучающихся.

Вместо цельного рассказа обучающиеся экспериментальной группы сказали только о содержании отдельных рисунков-кружочков и набрали 1 балл - 25 %.

Обучающиеся, которые показали наличие нескольких не связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых объединяет в единое целое несколько рисунков и набрали 2 балла – 25 %.

Обучающиеся экспериментальной группы, которые использовали заимствованный сюжет для увязывания рисунков во всех 10 кружочках и набравшие 3 балла – 20 %.

Обучающиеся, которые представили оригинальный сюжет, объединяющий все рисунки и набравшие 4 балла составляют 15 %.

Второй этап экспериментального исследования – формирующий, целью которого является – повышение уровня сформированности творческого мышления, творческого воображения, как основных компонентов творческих способностей младшего школьника с помощью интерактивного комплекса.

Данные экспериментального исследования на констатирующем этапе эксперимента по адаптированной методике Н. В. Шайдуровой для диагностики художественно-творческого развития детей характеризуются следующими показателями (рис.5).



Рис.4. Уровень художественно-творческого развития обучающихся экспериментальной группы по адаптированной методике Н. В. Шайдуровой.

Высокий уровень (18-15 баллов) выявлен у 7 % детей из экспериментальной группы.

Средний уровень (14-10 баллов) определен у 54 % детей из экспериментальной группы.

Низкий уровень (9-6 баллов) установлен у 39 % обучающихся экспериментальной группы.

Базовые показатели по используемым методикам определены на констатирующем этапе экспериментального исследования.

## **2.2 Разработка и апробация программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения**

На втором этапе экспериментального исследования с целью повышения уровня сформированности творческого мышления, творческого воображения, как основных компонентов творческих способностей младшего школьника с помощью интерактивного комплекса была разработана Программа развития учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения.

Направленность программы: художественно-музыкальное творчество (общекультурная) (Приложение 1).

Программа предназначена для детей в возрасте от 8 до 11 лет с разной степенью одаренности, имеющих интерес к художественной деятельности и направлена на обеспечение дополнительной теоретической и практической подготовки по литературному чтению, художественному труду, музыке и изобразительному искусству. Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и представляет собой приложение к рабочим программам по учебным предметам «Литературное чтение», «Технология», «Изобразительное искусство», «Музыка» (Приложение 2).

Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, на приобщение учащихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество и освоение опыта прошлого. Содержание программы расширяет представления учащихся о видах декоративно-прикладного искусства и художественного творчества, стилях, формирует чувство гармонии и эстетического вкуса. Актуальность данной программы обусловлена также ее практической значимостью. Дети могут применить полученные знания и

практический опыт при выполнении творческих работ, участвовать в изготовлении рисунков, открыток, сочинении сказок и стихов, произведениях художественного и декоративно-прикладного творчества

Курс по декоративно-прикладному искусству и художественному творчеству представляет собой особую среду, способствующую развитию эмоционально-чувственного мира ребёнка, где он ощущает себя защищённым и свободным в своих суждениях. Процесс познания происходит посредством собственного творчества, изучения художественного наследия и выдающихся произведений современного искусства.

Программа является целостным интегрированным курсом, который включает в себя все основные виды: живопись, графику, народные декоративные искусства, дизайн, музыкальное и литературное творчество. Они изучаются в контексте взаимодействия с другими видами искусств и их конкретными связями с жизнью общества и человека.

Связи искусства с жизнью человека, роль искусства в повседневном его бытии, роль искусства в жизни общества, значение искусства в развитии каждого ребёнка - главный смысловой стержень программы.

Программа построена так, чтобы дать школьникам ясные представления о системе взаимодействия искусства с жизнью.

Работа на основе наблюдения и эстетического переживания окружающей реальности является важным условием освоения детьми программного материала. Стремление к выражению своего отношения к действительности должно служить источником развития образного мышления.

Цели и задачи:

Цель программы - развитие художественно-творческих способностей младших школьников посредством разнообразной творческой деятельности.

Задачи:

- содействие овладению элементарными навыками и умениями творческой деятельности, усвоению знаний о разнообразных материалах, используемых на занятиях;
- создание условий для формирования творческой активности, художественного вкуса;
- развитие мелкой моторики, зрительной памяти, глазомера, выразительности;
- воспитание выдержки, волевого усилия, способности быстро переключать внимание;
- содействовать формированию обычных учебных умений и навыков (правильно сидеть за партой, правильно организовать свое учебное место).

Планируемые результаты освоения учащимися программы:

- Раскрытие творческого потенциала школьников.
- Умение воплощать в творческих работах свои собственные впечатления.
- Создавать прекрасное своими руками.
- Ценить свой труд, уважать чужой.
- Уметь применять теоретические знания на практике.

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- наличие широкой мотивационной основы учебной деятельности, включающей социальные, учебно – познавательные и внешние мотивы;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения от созерцаемых произведений искусства, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности;
- наличие эмоционально - ценностного отношения к искусству;
- реализация творческого потенциала;

- позитивная оценка своих художественно - творческих способностей.

Метапредметными результатами изучения программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;

- проговаривать последовательность действий;

- учиться высказывать своё предположение (версию) ;

- с помощью учителя объяснять выбор наиболее подходящих для выполнения задания материалов и инструментов;

- учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному учителем плану с опорой на образцы;

- выполнять контроль точности разметки деталей с помощью шаблона;

- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке.

Познавательные УУД:

- умение проводить простые сравнения между произведениями искусства по заданным критериям;

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;

- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и их образы; преобразовывать информацию из одной формы в другую – изделия, художественные образы.

#### Коммуникативные УУД:

- наличие стремления находить продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие) со сверстниками при решении художественно- творческих задач;

- участие в творческой жизни класса (школы, города).

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в рисунках, выражениях, изделиях;

- слушать и понимать речь других;

- применять полученные знания и умения вне учебной деятельности

Предметными результатами изучения программы является формирование следующих знаний и умений.

По художественно-творческой деятельности:

- знать особенности материалов, используемых учащимися в своей деятельности, и их возможности для создания образа.

- уметь реализовывать замысел образа в различных видах творчества

По трудовой (техничко-технологической) деятельности учащиеся научатся:

- высказывать простейшие суждения о картинах и предметах декоративно-прикладного искусства, музыкальных и литературных произведениях;

- стремиться верно и выразительно передавать простейшую форму, основные пропорции, общее строение и цвет предметов, эмоции;

- использовать навыки компоновки; передавать смысловую связь элементов композиции, отражать содержание литературного произведения;

- составлять аппликационные композиции из разных материалов.

Формами подведения итогов являются выставки, открытые мероприятия, участие в конкурсах школы, района, региона.

В качестве экспериментальной группы были привлечены обучающиеся 2-3 класса (возраст 8-10 лет) в количестве 30 человек муниципального бюджетного

образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича», находящегося по адресу: Челябинская область, муниципальный район Чебаркульский, с. Кундравы, ул. Труда, д. 79.

После проведения занятий по программе развития учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов возникла необходимость проведения сравнительного анализа результатов до и после применения программы развития учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов.

### 2.3 Сравнительный анализ результатов до и после внедрения интерактивного обучения

После проведения занятий по программе развития учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения на контрольном этапе экспериментального исследования проведен сравнительный анализ результатов до и после внедрения программы интерактивного обучения, направленной на развитие учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста.

Контрольный этап проведенного экспериментального исследования характеризуется следующими данными.

По методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова было оценено творческое воображение обучающихся экспериментальной группы.

Данные до и после внедрения интерактивного обучения представлены на рис.6.



Рис.6. Сравнительный анализ результатов исследования экспериментальной группы по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова до и после внедрения интерактивного обучения.

Сравнительный анализ результатов исследования экспериментальной группы по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова до и после внедрения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста позволяет сделать следующие выводы.

Высокий уровень на контрольном этапе экспериментальной работы выявлен у 25 % обучающихся экспериментальной группы, что свидетельствует о том, что после применения программы количество детей с высоким уровнем фантазии увеличилось на 9 %.

В свою очередь количество детей со средним уровнем фантазии увеличилось на 6 %.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича» количество обучающихся с низким уровнем фантазии уменьшилось на 15 %, что свидетельствует об эффективности применения вышеуказанной программы.

По методике «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова оценили уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы до и после применения интерактивного обучения, который представлен на рис.7.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста результаты методики «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова на контрольном этапе экспериментального исследования характеризуются следующими данными.

Высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 27 % обучающихся экспериментальной группы, что на 6 % больше по сравнению с результатами констатирующего этапа экспериментальной работы.



Рис.7. Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Фигуры из скрепок» до и после применения интерактивного обучения.

Средний уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 65 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что 4 % детей со среднего уровня перешли на высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления.

В свою очередь, количество детей с низким уровнем продуктивности и оригинальности мышления уменьшилось на 2 %.

Вышеприведенные показатели свидетельствуют об эффективности применения программы, в целом, и интерактивных методов обучения, в частности.

Данные экспериментального исследования до и после применения интерактивных технологий по методике «Незавершенные фигуры» О.И. Моткова, направленной на изучение творческого мышления младших школьников, характеризуется следующими данными, представленными на рис.8.

Количество обучающихся отказавшихся от работы по методике уменьшилось на 8 %.

Количество обучающихся, набравших 1 балл уменьшилось на 7 %.

Количество обучающихся, которые показали наличие нескольких не связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых объединяет в единое целое несколько рисунков и набравших 2 балла уменьшилось на 1 %.

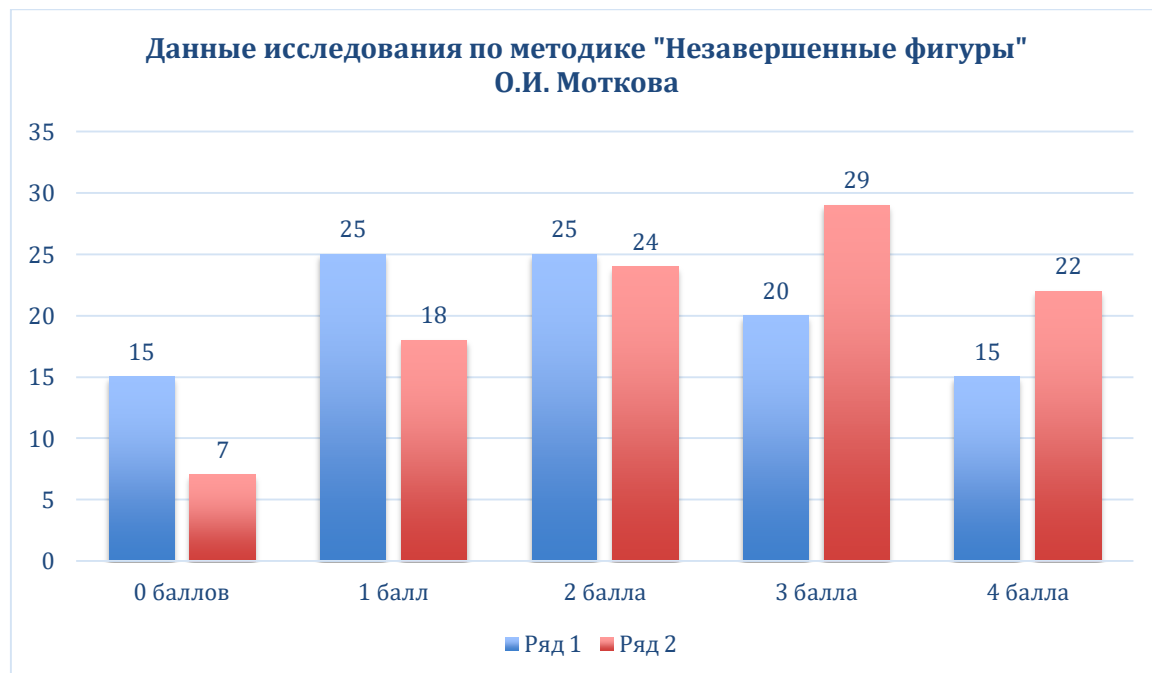


Рис.8. Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Незавершенные фигуры» до и после применения интерактивных технологий.

Количество обучающихся экспериментальной группы, которые использовали заимствованный сюжет для увязывания рисунков во всех 10 кружочках и набравших 3 балла увеличилось на 9 %.

Количество обучающихся, которые представили оригинальный сюжет, объединяющий все рисунки и набравших 4 балла увеличилось на 7 %.

Данные экспериментального исследования на контрольном этапе эксперимента по адаптированной методике Н. В. Шайдуровой для диагностики художественно-творческого развития детей до и после применения программы

по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста характеризуются показателями, представленными на рис.9.



Рис. 9. Показатели уровня художественно-творческого развития обучающихся по методике Н. В. Шайдуровой до и после применения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста с использованием интерактивных методов обучения.

В методике Н. В. Шайдуровой для оценки художественно-творческого развития детей используются следующие критерии.

Умение правильно передавать пространственное положение предмета и его частей. Оценивается, верно ли расположены части предмета, правильно ли передано в рисунке пространство (близкие предметы - ниже на бумаге, дальние - выше).

Разработанность содержания изображения. Оценивается, есть ли у ребёнка потребность самостоятельно дополнить изображение подходящими по смыслу предметами, деталями.

Эмоциональность созданного образа, предмета, явления. Оценивается яркая ли эмоциональная выразительность, есть ли отдельные элементы эмоциональной выразительности или изображение лишено её.

Самостоятельность и оригинальность замысла. Оценивается, проявляет ли ребёнок самостоятельность в выборе замысла, разнообразно ли содержание работ, оригинальный ли замысел.

Умение отразить в рисунке сюжет в соответствии с планом. Оценивается, соответствует ли сюжет предварительному рассказу о нём, есть ли расхождения изображения с предварительным рассказом.

Уровень развития воображения. Оценивается, способен ли ребёнок экспериментировать со штрихами и пятнами, видеть в них образ и дорисовывать штрихи до образа.

На основе этих критериев выделяют три уровня развития умений и навыков: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень (18–15 баллов) выявлен у 13 % обучающихся младшего школьного возраста. Высокий уровень показывает, что ребёнок проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, высокое качество выполненной работы.

Средний уровень (14–10 баллов) определен у 60 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что ребёнок испытывает трудности в создании рисунков по теме, с помощью педагога составляет рисунки в определённой последовательности и по образцу, мало проявляет самостоятельность и творчество в выполнении заданий, удовлетворительное качество выполненной работы.

Низкий уровень (9–6 баллов) выявлен у 27 % обучающихся младшего школьного возраста. Данный уровень характеризуется тем, что ребёнок с помощью педагога затрудняется в создании изображения предметов, непоследовательно выполняет работу в определённой последовательности и по

образцу, не проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, низкое качество выполненной работы.

На контрольном этапе экспериментального исследования установлено, что количество обучающихся младшего школьного возраста с высоким уровнем художественно-творческого развития увеличилось на 6 % после применения программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, что свидетельствует об эффективности вышеуказанной программы.

Количество обучающихся младшего школьного возраста после применения программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения увеличилось на 6 %.

В свою очередь количество обучающихся младшего школьного возраста с низким уровнем художественно-творческого развития уменьшилось на 12 %, что свидетельствует об эффективности программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, в целом, и об эффективности интерактивных методов, в частности.

## Выводы по 2 главе

Таким образом, за непродолжительный период времени удалось добиться положительных результатов в развитии художественно-творческих способностей младших школьников.

Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов опытно-педагогической работы, наблюдения на формирующем этапе позволяют сделать вывод о качественных изменениях, которые произошли за этот период.

Несмотря на несущественные количественные изменения, качественные изменения можно констатировать у всех детей: у некоторых обучающихся ответы стали более четкие, оригинальные, эмоциональные. Повысился уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления. У некоторых обучающихся художественно-творческое воображение стало более богатым и разнообразным.

Но не у всех обучающихся изменился уровень творческих способностей. У части обучающихся он остался неизменным. Так следует отметить, что большая часть обучающихся имеет средний уровень творческих способностей, и лишь небольшая часть имеет низкий уровень творческих способностей.

Сравнительный анализ результатов исследования экспериментальной группы по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова до и после внедрения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста позволяет сделать следующие выводы.

Высокий уровень на контрольном этапе экспериментальной работы выявлен у 25 % обучающихся экспериментальной группы, что свидетельствует о том, что после применения программы количество детей с высоким уровнем фантазии увеличилось на 9 %.

В свою очередь количество детей со средним уровнем фантазии увеличилось на 6 %.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста на базисе муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича» количество обучающихся с низким уровнем фантазии уменьшилось на 15 %, что свидетельствует об эффективности применения вышеуказанной программы.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста результаты методики «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова на контрольном этапе экспериментального исследования характеризуются следующими данными.

Высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 27 % обучающихся экспериментальной группы, что на 6 % больше по сравнению с результатами констатирующего этапа экспериментальной работы.

Средний уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 65 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что 4 % детей со среднего уровня перешли на высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления.

В свою очередь, количество детей с низким уровнем продуктивности и оригинальности мышления уменьшилось на 2 %.

Вышеприведенные показатели свидетельствуют об эффективности применения программы, в целом, и интерактивных методов обучения, в частности.

Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Незавершенные фигуры» до и после применения интерактивных технологий претерпело значительные изменения.

Количество обучающихся отказавшихся от работы по методике уменьшилось на 8 %.

Количество обучающихся, набравших 1 балл уменьшилось на 7 %.

Количество обучающихся, которые показали наличие нескольких не связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых объединяет в единое целое несколько рисунков и набравших 2 балла уменьшилось на 1 %.

Количество обучающихся экспериментальной группы, которые использовали заимствованный сюжет для увязывания рисунков во всех 10 кружочках и набравших 3 балла увеличилось на 9 %.

Количество обучающихся, которые представили оригинальный сюжет, объединяющий все рисунки и набравших 4 балла увеличилось на 7 %.

Показатели уровня художественно-творческого развития обучающихся по методике Н. В. Шайдуровой до и после применения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста с использованием интерактивных методов обучения характеризуется следующими данными.

Высокий уровень (18–15 баллов) выявлен у 13 % обучающихся младшего школьного возраста. Высокий уровень показывает, что ребёнок проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, высокое качество выполненной работы.

Средний уровень (14–10 баллов) определен у 60 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что ребёнок испытывает трудности в создании рисунков по теме, с помощью педагога составляет рисунки в определённой последовательности и по образцу, мало проявляет самостоятельность и творчество в выполнении заданий, удовлетворительное качество выполненной работы.

Низкий уровень (9–6 баллов) выявлен у 27 % обучающихся младшего школьного возраста. Данный уровень характеризуется тем, что ребёнок с

помощью педагога затрудняется в создании изображения предметов, непоследовательно выполняет работу в определённой последовательности и по образцу, не проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, низкое качество выполненной работы.

На контрольном этапе экспериментального исследования установлено, что количество обучающихся младшего школьного возраста с высоким уровнем художественно-творческого развития увеличилось на 6 % после применения программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, что свидетельствует об эффективности вышеуказанной программы.

Количество обучающихся младшего школьного возраста после применения программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения увеличилось на 6 %.

В свою очередь количество обучающихся младшего школьного возраста с низким уровнем художественно-творческого развития уменьшилось на 12 %, что свидетельствует об эффективности программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, в целом, и об эффективности интерактивных методов, в частности.

Таким образом, динамика в развитии художественно-творческих способностей младших школьников наблюдается, что подтверждает сформулированную гипотезу проведенного исследования.

В последнее время интерес ученых и практиков к интерактивному обучению значительно возрос. Ориентированность на интерактивное обучение обусловлена необходимостью практического решения проблемы мотивации активности обучаемых. Это достигается не только дидактическими методами и приемами, но и использованием эффективных форм педагогического общения,

созданием комфортной, стимулирующей атмосферы, уважением к личности учащегося.

Интерактивное обучение является эффективным инструментарием решения задач, стоящих перед современным образованием: ориентация образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей, получение опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности, формирование современных ключевых компетенций в различных сферах жизнедеятельности. Это объясняется, с одной стороны, принятием новых стандартов школьного образования, с другой — с усилением требования рынка труда.

В связи с этим, все более интенсивно применяются и практикуются новые технологии обучения. Они призваны активизировать учебную деятельность школьников, формировать навыки коллективного взаимодействия учащихся в образовательном процессе. Среди них важное место занимает интерактивное обучение, которое нашло достойное место в системе школьного образования. Интерактивное обучение, прежде всего, это общение учащихся, взаимодействие взаимно равных партнеров.

По мнению исследователей, в интерактивном обучении ученик становится полноправным участником учебного процесса, это наиболее важно с точки зрения становления и развития личности учащихся. Все это и определяет актуальность темы исследования.

## Заключение

Ребенок младшего школьного возраста в условия воспитания и обучения начинает занимать новое место в системе доступных ему общественных отношений. Это связано прежде всего с поступлением его в школу, которая накладывает на ребенка определенные общественные обязанности, требующие к ней сознательного и ответственного отношения, и с новым положением его в семье, где он также получает новые обязанности.

В младшем школьном возрасте ребенок впервые становится как в школе, так и в семье, членом настоящего трудового коллектива, что является основным условием формирования его личности. Следствием этого нового положения ребенка в семье и в школе является изменение характера деятельности ребенка.

Жизнь в организованном школой и учителем коллективе приводит к развитию у ребенка сложных, социальных чувств и к практическому овладению важнейшими формами и правилами общественного поведения. Переход к систематическому усвоению знаний в школе является фундаментальным фактом, формирующим личность младшего школьника и постепенно перестраивающим его познавательные процессы.

Диапазон творческих задач, решаемых на начальной ступени обучения, необычайно широк по сложности – от нахождения неисправности в моторе или решения головоломки, до изобретения новой машины или научного открытия, но суть их одна: при их решении происходит опыт творчества, находится новый путь или создается нечто новое.

Вот здесь-то и требуются особые качества ума, такие, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. все то, что в совокупности и составляет творческие способности.

Творческая деятельность, является более сложной по своей сущности, доступна только человеку.

Перед школой всегда стоит цель: создать условия для формирования личности, способной к творчеству и готовой обслуживать современное производство. Поэтому начальная школа, работающая на будущее, должна быть сориентирована на развитие творческих способностей личности.

Совместная деятельность учащихся эффективна не только для уроков формирования знаний или умений, не менее эффективно применение групповых форм для повторительное – обобщающих уроков. Изученный материал дает обширную информацию для повторного анализа, уточнений, систематизации, выводов по теме. Используются формы групповой работы: уроки-конференции, математический бой, уроки-консультации. Наиболее сложная, но зато и наиболее эффективная форма на этом этапе изучения темы - дискуссия.

Один из основных вопросов учебного процесса состоит в том, как повысить уровень усвоения учебного материала, улучшить понимание, запоминание и умение применять полученные знания. Уже давно было установлено, что около 80 процентов информации человек воспринимает через органы зрения, около 15- через слух и оставшиеся 5 процентов - через осязание, обоняние и вкус. Но, когда речь идет не только о восприятии, но и о запоминании информации, то повышается роль моторной памяти, памяти движения.

Это значит, что лучше всего человек запомнит материал, когда увидит, услышит и «потрогает», когда сам что-то воспроизведет (запишет, нарисует), применит на практике. Поэтому важно во время урока постоянно предоставлять ученикам возможность самим проделывать некоторые действия, относящиеся к излагаемому материалу. Неоценимую помощь в этом оказывают новые информационные технологии, не только предоставляющие мультимедийную среду для изложения и активного восприятия информации, но и повышающие мотивацию учеников к изучению этой информации.

Важнейшим компонентом современных информационных технологий, используемых в образовании, стали электронные интерактивные доски, которые соответствуют тому способу восприятия информации, которым отличается новое поколение школьников, выросшее на ТВ, компьютерах и мобильных телефонах, у которого гораздо выше потребность в некоторой визуальной информации и зрительной стимуляции.

Сравнительный анализ результатов исследования экспериментальной группы по методике «Вербальная фантазия» Р.С. Немова до и после внедрения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста позволяет сделать следующие выводы.

Высокий уровень на контрольном этапе экспериментальной работы выявлен у 25 % обучающихся экспериментальной группы, что свидетельствует о том, что после применения программы количество детей с высоким уровнем фантазии увеличилось на 9 %.

В свою очередь количество детей со средним уровнем фантазии увеличилось на 6 %.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кундравинская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Зернина Сергея Матвеевича» количество обучающихся с низким уровнем фантазии уменьшилось на 15 %, что свидетельствует об эффективности применения вышеуказанной программы.

После апробации программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста результаты методики «Фигуры из скрепок» О.И. Моткова на контрольном этапе экспериментального исследования характеризуются следующими данными.

Высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 27 % обучающихся экспериментальной группы, что на 6 % больше по сравнению с результатами констатирующего этапа экспериментальной работы.

Средний уровень продуктивности и оригинальности мышления выявлен у 65 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что 4 % детей со среднего уровня перешли на высокий уровень продуктивности и оригинальности мышления.

В свою очередь, количество детей с низким уровнем продуктивности и оригинальности мышления уменьшилось на 2 %.

Вышеприведенные показатели свидетельствуют об эффективности применения программы, в целом, и интерактивных методов обучения, в частности.

Уровень продуктивности, гибкости и оригинальности мышления обучающихся экспериментальной группы по методике «Незавершенные фигуры» до и после применения интерактивных технологий претерпело значительные изменения.

Количество обучающихся отказавшихся от работы по методике уменьшилось на 8 %.

Количество обучающихся, набравших 1 балл уменьшилось на 7 %.

Количество обучающихся, которые показали наличие нескольких не связанных друг с другом эпизодов, каждый из которых объединяет в единое целое несколько рисунков и набравших 2 балла уменьшилось на 1 %.

Количество обучающихся экспериментальной группы, которые использовали заимствованный сюжет для увязывания рисунков во всех 10 кружочках и набравших 3 балла увеличилось на 9 %.

Количество обучающихся, которые представили оригинальный сюжет, объединяющий все рисунки и набравших 4 балла увеличилось на 7 %.

Показатели уровня художественно-творческого развития обучающихся по методике Н. В. Шайдуровой до и после применения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся младшего школьного возраста с использованием интерактивных методов обучения характеризуется следующими данными.

Высокий уровень (18–15 баллов) выявлен у 13 % обучающихся младшего школьного возраста. Высокий уровень показывает, что ребёнок проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, высокое качество выполненной работы.

Средний уровень (14–10 баллов) определен у 60 % обучающихся младшего школьного возраста, что свидетельствует о том, что ребёнок испытывает трудности в создании рисунков по теме, с помощью педагога составляет рисунки в определённой последовательности и по образцу, мало проявляет самостоятельность и творчество в выполнении заданий, удовлетворительное качество выполненной работы.

Низкий уровень (9–6 баллов) выявлен у 27 % обучающихся младшего школьного возраста. Данный уровень характеризуется тем, что ребёнок с помощью педагога затрудняется в создании изображения предметов, непоследовательно выполняет работу в определённой последовательности и по образцу, не проявляет самостоятельность и творчество при выполнении заданий, низкое качество выполненной работы.

На контрольном этапе экспериментального исследования установлено, что количество обучающихся младшего школьного возраста с высоким уровнем художественно-творческого развития увеличилось на 6 % после применения программы по активации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, что свидетельствует об эффективности вышеуказанной программы.

Количество обучающихся младшего школьного возраста после применения программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения увеличилось на 6 %.

В свою очередь количество обучающихся младшего школьного возраста с низким уровнем художественно-творческого развития уменьшилось на 12 %, что свидетельствует об эффективности программы по активизации учебно-творческой деятельности обучающихся с использованием интерактивных методов обучения, в целом, и об эффективности интерактивных методов, в частности.

Таким образом, динамика в развитии художественно-творческих способностей младших школьников наблюдается, что подтверждает сформулированную гипотезу проведенного исследования.

Основные задачи интерактивных методов обучения, реализованных в апробированной программе достигнуты. Имеет место быть: побуждение и повышение интереса учащихся к обучению; повышение эффективности усвоения учебного материала; предоставление учащимся возможности самостоятельного поиска учебной информации, путей и вариантов решения поставленной учебной и научной задачи; установление взаимодействия между учащимися во время образовательного процесса; формирование у учащихся умения высказывать и отстаивать собственное мнение, аргументировать его.

## Список литературы

1. Антонова, Г.П. Обучаемость и внушаемость младших школьников / Г. П. Антонова. - Вопросы психологии. М.: 2010. - № 4. - 50 с.
2. Аронсон, Э. Социальная психология: Психологические законы поведения человека в социуме / Э. Аронсон. - М.: Олма-Пресс, 2004. - 558 с.
3. Архипова, Н.М. Педагогические условия развития творческих способностей детей младшего школьного возраста средствами мультимедийных технологий/ Н. М. Архипова// Успехи современного естествознания. – 2013. – № 10. – 252 с.
4. Аствацатуров, Г.О. Дизайн мультимедийного урока: методика, технологические приемы, фрагменты уроков/ Г. О. Аствацатуров. - Волгоград: Учитель, 2009. – 133 с.
5. Блинов, А. О. Интерактивные методы в образовательном процессе/ А. О. Блинов, Е. Н. Благирева, О. С. Рудакова. - М.: «Научная библиотека», 2014. - 300 с.
6. Богоявленская, Д. Б. Психология творческих способностей: Учеб.пособие для студ. высш. учеб. Заведений/ Д. Б. Богоявленская. – М.: Изд. Центр «Академия», 2015. – 320 с.
7. Виноградова, М. Д. Коллективная познавательная деятельность и воспитание школьников / М. Д. Виноградова. - Из опыта работы. - М.: Издательство «Просвещение», 2009. - 159 с.
8. Выготский, Л. С. Беседы о школьной педагогике / Л. С. Выготский. – СПб.: Питер, 2008. - 198 с.
9. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте : учебное пособие для студ. пед. вузов / Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 2015. - 203 с.

10. Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. - Санкт Петербург, 2005. – 156 с.
11. Выготский, Л. С. Лекции по психологии / Л. С. Выготский. - СПб.: СОЮЗ, 1997 – 144 с.
12. Герчук, Ю. Я Язык и смысл изобразительного искусства/ Учебное пособие. /Ю.Я Герчук. — М.: Аспект-Пресс, 2000. – 320с
13. Герчук, Ю. Я. Основы художественной грамоты: Язык и смысл изобразительного искусства /Учебное пособие/ Учебная литература. /Ю.Я Герчук. – СПб.: СОЮЗ, 1998. – 208с.
14. Гилярова, М. Г. Повышение мотивации обучения через использование интерактивных элементов электронных образовательных ресурсов / М. Г. Гилярова // Информатика и образование. - 2012. - № 10. - С. 26-27.
15. Дьяченко, О. М. Об основных направлениях развития воображения детей / О. М. Дьяченко // Вопросы психологии. - 2014. - №6.
16. Дьяченко, О. М. Воображение детей /О.М. Дьяченко. - М.: Просвещение, 2017. - 325 с.
17. Ермолаева, М. В. Практическая психология детского творчества: Учеб. пособие / М.В. Ермолаева. – 2-е изд., испр. - М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: издательство НПО «МОДЭК», 2015. - 255 с.
18. Ермолаева-Томина, Л. Б. Психология художественного творчества: Учебное пособие для вузов. - 2-ое изд./ Л.Б. Ермолаева - Томина. - М: Академический Проект: культура 2005.- 76 с.
19. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности/Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2009. - 434 с.
20. Калмыкова, З.И. Продуктивное мышление как основа обучаемости / З. И. Калмыкова. - М.: Издательство «Педагогика», 2011. – 200 с.

21. Карандашев Ю.Н. Развитие представлений у детей / Ю. Н. Карандашев. - М.: Издательство «Просвещение», 2009. – 82 с.
22. Карпенко, Е.А. Критерии успешного применения интерактивных технологий в обучении // Психология, социология и педагогика. 2014. № 6 [Электронный ресурс]. URL: <http://psychology.snauka.ru/2014/06/3274> (дата обращения: 24.11.2025).
23. Колякина, В. И. Методика организации уроков коллективного творчества: Планы и сценарии уроков изобразительного искусства./В.И Колякина. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2002. – 176 с.
24. Коротаева, Е. В. Интерактивное обучение: вопросы теории и практики обучения», автор [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnoe-obuchenie-voprosy-teorii-i-praktiki-obucheniya> (дата обращения: 25.09.2025).
25. Кулагина, И.Ю. Младшие школьники: Особенности развития/ И. Ю. Кулагина. – М.: Эксмо, 2009. – 176 с.
26. Куликова, Н.Ю., Полякова В.А. Использование интерактивной мультимедийной презентации на уроке как средство управления познавательной деятельностью обучающихся // Гуманитарные научные исследования. - 2015. - № 10 [Электронный ресурс]. URL: <https://human.snauka.ru/2015/10/12802> (дата обращения: 25.09.2025).
27. Курочкина, М. Методы развития творческих способностей младших школьников/ М. Курочкина // Воспитание школьников. - 2009. - № 4. – 184 с.
28. Масляева, Н. С. Развитие учебной мотивации школьников средствами интерактивных технологий/ Н. С. Масляева, Т. В. Дудко. - Информатика и образование.- 2012. - № 10. - С. 50-51.
29. Москалевич, Г.Н. Технология интерактивного обучения: понятие и сущность, особенности и преимущества /Г.Н. Москалевич // Инновационные образовательные технологии. - 2014. - № 1 (37). - С. 43-48.

30. Мухина, С.А, Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении/ С. А. Мухина, А. А. Соловьева. - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2011. -384 с.
31. Неменский, Б. М. Примерная программа основного общего образования по изобразительному искусству 1-9 класс/ Б.М Неменский. – М.: Просвещение, 2011 – 69с.
32. Неменская, Л. А. Изобразительное искусство 4 класс 3-е изд./Л.А Неменская. – М.: Просвещение, 2013. – 159с.
33. Неменский, Л. А. Примерная программа основного общего образования по изобразительному искусству 1-4 класс/ Л.А Неменский. – М.: Просвещение, 2010. – 69 с.
34. Никитина, А.В. Развитие творческих способностей учащихся/ А. В. Никитина// Начальная школа. - 2009. - № 10.- 52 с.
35. Николаева Е.И. Психология детского творчества/ Е. И. Николаева. - СПб.: Питер, 2009. - 240 с.
36. Педагогика: учебное пособие для студентов пед. вузов и педагогических колледжей / под редакцией П. И. Пидкасистого. - М.: Педагогическое общество России, 2004. - 608 с.
37. Пекшева, А.Г. Использование средств икт для интерактивной когнитивной визуализации учебного материала// Вестник Нижневартковского государственного университета, 2013// [Электронный ресурс]. URL <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sredstv-ikt-dlya-interaktivnoy-kognitivnoy-vizualizatsii-uchebnogo-materiala>
38. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/ Е.С Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. - 272 с.
39. Рибо, Т. Творческое воображение / Т. Рибо. - Спб.: АСТ. -Пресс, 2015. - 140 с.

40. Сорокина, Е. И. Использование интерактивных методов обучения при проведении лекционных занятий/ Е. И. Сорокина, Л. Н. Маковкина, М. О. Колобова// Теория и практика образования в современном мире: материалы III Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, май 2013 г.). - СПб.: Реноме, 2013. - С. 167-169.

41. Толыпина, Ю. А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе/ Ю. А. Толыпина// Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). - М.: Буки-Веди, 2012. - С. 300-301.

42. Угринович, Н. Д. Методическое пособие по интерактивным методам преподавания в школе / Н. Д. Угринович. - М.: Школьная пресса, 2018. - 48 с.

43. Усамов, И.Р., Шабазова, З.М., Намаева, М.М. Использование современных электронных образовательных ресурсов для повышения познавательной деятельности учащихся: проблемы и перспективы// [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sovremennyh-elektronnyh-obrazovatelnyh-resursov-dlya-povysheniya-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchaschihsya-problemy-i> (дата обращения: 12.10.2025).

44. Хуторский, А.В. Развитие творческих способностей/ А. В. Хуторский. - М.: Владос, -2009 г. -155 с.

45. Чарнецкая, Н.И. Психологические факторы и особенности развития творческого мышления младших школьников и подростков /Н. И. Чарнецкая// Вестник Якутского государственного университета. - 2009. - Т. 6. - № 3. – 165 с.

46. Шабанов, Н. К. Художественно педагогический словарь/ Н.К. Шабанов. – М.: Трикста, 2015 - 438 с.

47. Шайдурова, Н.В. Методика обучения рисованию детей с 5 до 7 лет. Учебное пособие/ Н.В. Шайдурова. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017. – 117 с.

48. Шарагина, Л.И. Логика воображения / Л.И. Шарагина. - М., 2015. - 190 с.
49. Шпикалова, Т. Я. Ершова, Л. В. Программа основного общего образования по изобразительному искусству 1-4 класс/ Т. Я. Шпикалова, Л. В. Ершова. М.: Просвещение 2010. - 37 с.
50. Шумакова, Н. Б., Щепланова, Е. И., Щербо, Н. П. Исследование творческой одаренности с использованием тестов Торренса П. у младших школьников при специальном обучении/ Н. Б. Шумакова, Е. И. Щепланова, Н. П. Щербо// Вопросы психологии. - 1991.- № 1. - С. 27-32.
51. Эльконин, Д.Б. Психология обучения младшего школьника/ Д. Б. Эльконин. - М.: Издательство «Академия», 2012. - 384 с.
52. Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах: Под редакцией Д.И. Фельдштейна / Д.Б. Эльконин. Вступительная статья Д.И. Фельдштейна. 2-е изд. М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 2015. - 416 с.
53. Эльконин, Б. Д. Психология развития: Учебное пособие для ВУЗов// Д.Б. Эльконин. – М.: Академия ИЦ. Серия «Высшее профессиональное образование», 2015. – 200 с.
54. Яковлева, Е.Л. Развитие творческого потенциала личности школьника/ Е. Л. Яковлева // Вопросы психологии. - 2009. - 368 с.
55. Torrance, E.P. Scientific views of creativity and factors affecting its growth / E.P. Torrance. – Daedalus, 1965. – P. 663–679.

Календарно-тематическое планирование  
34 часа, 1 час в неделю, 2 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Художественный труд – 7 часов.				
1		Вводное занятие. Материалы, Инструменты. Условия безопасной работы.	1	Зарисовки в различных техниках и разными материалами по выбору.
2		Произведения прикладного искусства: дымковская и богородская игрушки, гжельская посуда	1	Знакомство с различными художественными средствами, техника: акварель, гуашь. Роспись тарелок с помощью техники «Гжель».
3		Поделки из природных материалов	1	Изучить приемы изготовления лесных обитателей с помощью природных материалов Изготовление ежа с помощью природных материалов.
4		Приемы работы с пластилином Техника работы с пластическими материалами.	1	Осваивать способы и правила работы с пластичными материалами, приемы работы с пластилином Изготовление композиции «Маки».
5		Живопись пластилином. Контуры рисунка Сюжетная лепка	1	Осваивать способы и правила работы с пластичными материалами, приемы работы с пластилином. Тематическая лепка
6		Приемы работы с бумагой. Оригами	1	Изучить приемы работать с бумагой. Техника оригами Изготовление цветов с помощью техники «Оригами».
7		Сюжетная работа. Моя любимая сказка	1	В работе передавать содержание эпизода знакомой сказки. Иллюстрирование русской народной сказки
Литературное творчество – 6 часов				
8		Вводное занятие	1	Беседа, игры «Назови свое имя ласково», «Назови ласково соседа». Игры на коллективизм и согласованность Работа с чистоговорками, со скороговорками - знакомство друг с другом, с учителем;

				- тренировать память, внимание, запоминать имена, движения, позы.
9-10		Русские народные сказки	2	Классификация сказок - кроссворд викторина; - игра «Отгадай отрывок!» - соберите названия сказок; - игра «Найдите сказочных персонажей»; - восстанови последовательность событий в сказках; - викторина «Знаешь ли ты сказки?»
11		Рассказы и сказки В.И. Даля («Старик – годовик», «Девочка Снегурочка»)	1	- просмотр презентации о В.И. Дале; - чтение сказки и беседа после чтения; - расшифровать название сказки; - отгадать загадки; - восстановление деформированного текста; - расставьте персонажей по своим сказкам
12-13		Проект «Сочинение сказки»	2	Виды сказок, их типы, особенности построения, содержания, сюжеты, нравственная основа, язык, герои и т.д. Сочинение сказки по опорным словам. Алгоритм создания сказочного текста: определить тему; главную мысль; героев; сюжет; составить план; записать сказку; редактировать текст
Графика – 4 часа				
14		Введение. Типы линий	1	Использование различных кривых линий в графике, декоративно прикладном искусстве
15		Линейный рисунок букета	1	Использование обратного языка искусства: цвет, линию, ритм. Работа цветными карандашами Выполнение компоновки и линейного рисунка букета
16		Декоративное рисование	1	Знакомство с народным промыслом - филимоновская свистулька Рисование элемента филимоновской росписи- «ёлочки» фломастерами и гуашью
17		Лошади	1	Рассматривание лучших образцов в книгах. Рисование лошади в движении. Особенности построения фигуры лошади.
Живопись – 4 часа				

18		Рисование с натуры живых цветов. (Оттенки цвета)	1	Рассматривание букетов в вазах. Рисование цветов, осваивание приемов получения живописного пятна. Составление сиреневого цвета. Акварель, гуашь. Принцип «от общего к частному». Воздушная перспектива
19		Рисование на тему «Весенняя сказка». Работа с палитрой.	1	Рассматривание образцов. Изучить природное явление оттепель. Рисование природных явлений весны.
20		Тематическое рисование «Родной город».	1	Знакомство с выдающимися произведениями русского и мирового изобразительного искусства. Рисование сюжетов Вязьмы
21		Природа России в живописи	1	Знакомство с различными художественными средствами, техника: акварель, гуашь. Роль цветов в создании настроения человека. Тематическое рисование, акварель.
Музыкальное искусство – 5 часов				
22		Основы вокального пения	1	Беседа о правильной постановке голоса во время пения. Правила пения, распевания. Упражнения, направленные на выработку рефлекторного певческого дыхания, взаимосвязь звука и дыхания
23		Музыкально-исполнительская работа. Ритм	1	Развитие навыков уверенного пения. Знакомство с простыми ритмами и размерами. Игра «Эхо», «Угадай мелодию», осознание длительностей и пауз. Умение воспроизвести ритмический рисунок мелодии – игра «Матрешки».
24		Голосовые игры	1	Развитие показателей певческого голосообразования и сценической речи. Интонационно-фонетические упражнения
25		Музыкальные образы	1	Развитие показателей певческого голосообразования и сценического образа. Изображение животных с включением мимики и спонтанных движений
26		Мини- концерт	1	Закрепление музыкальных навыков

				Разыграй песню «Львёнок и черепаха». Музыкальные портреты. «Три подружки» Вокальное пение
Аппликация – 8 часов				
27		Введение. Виды аппликаций. Технология выполнения обрывной аппликации	1	Выполнение аппликации «Букет цветов» (технология выполнения обрывной аппликации).
28-29		Сюжетная аппликация. Сказочный жанр	2	Осваивать приемы работы с бумагой Выполнение творческой работы
30		Аппликация из птичьих перьев	1	Осваивать приемы работы с бумагой и перьями Выполнение творческой работы
31		Ажурное вырезание из бумаги.	1	Освоить приемы работы Выполнение творческой работы
32-33		Симметричная аппликация. Аппликация из бумаги на тему «День Победы».	2	Выполнение творческих работ на тему «День Победы»
34		Подведение итогов года и проведение «Праздника творчества».	1	Презентация работ. Выставка

Календарно-тематическое планирование  
34 часа, 1 час в неделю, 3 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности
Художественный труд – 13 часов.				
1		Вводное занятие. Материалы, Инструменты. Условия безопасной работы.	1	Зарисовки в различных техниках и разными материалами по выбору.
2		Произведения прикладного искусства: дымковская и богородская игрушки, хохломянская и гжельская посуда	1	Знакомство с различными художественными средствами, техника: акварель, гуашь. Роспись подносов с помощью техники «Хохлома».
3		Поделки из природных материалов	1	Изучить приемы изготовления сюжетных картин с помощью природных материалов. Изготовление сюжета «Осень» с помощью природных материалов
4		Приемы работы с пластилином Мозаичная аппликация на стекле.	1	Осваивать способы и правила работы с пластичными материалами, приемы работы с пластилином. Витраж пластилином
5		Живопись яичной скорлупой	1	Осваивать способы и правила работы с яичной скорлупой Выполнение творческой работы
6-7		Работа с соленым тестом Сюжетная лепка Роспись готовых изделий	2	Изучить приемы изготовления объемных фигур из соленого теста и их роспись Выполнение творческой работы
8-11		Изготовление объемных композиций: -из гофрированного картона; - из бересты; - плетение из бересты; - из фольги	4	Изготовление творческих работ: -русская красавица; -петушок из берестяных косичек; - гроздь рябины
12-13		Сюжетная работа «Мой край родной»	2	В композиции передавать красоту окружающей природы Выполнение творческой работы
Литературное творчество – 6 часов				
14		Очей очарованье	1	Чтение стихотворений об осени - выразительное чтение стихов;

				- пословицы и поговорки
15		Изобразительно-выразительные средства языка: сравнения, эпитеты, олицетворения	1	Чтение стихов о природе - обнаружение в тексте образных слов; - объяснение значений слов и оборотов речи; - использование этих образов в пересказе, в собственном сочинении; - иллюстрирование, словесное рисование, воссоздание образа; - музыкальное иллюстрирование текста; - отработка интонации, подготовка к выразительному чтению; - игры: «Закончи предложение», «Найди сравнения», «Подбери эпитеты»
16		Н.Носов «Приключения Незнайки и его друзей» - отрывок «Как Незнайка был поэтом»	1	Признаки стихотворения: смысл и рифма. - На неудачных стихах Незнайки дети учатся определять, почему не получились настоящие стихи – рифма есть, а смысла нет. - Игра «Подбери рифму»
17		Коллективный проект «Сочини стихи»	1	Коллективная работа по созданию стихотворения - определение темы «Осень» (о чём пойдет речь). - Что хотим сказать об осени? (смысл); - подбор рифмы; - выдача вариантов
18		Виды загадок	1	Знакомство с народными и авторскими загадками - отгадать загадки; - восстановить слово, добавив гласные; - дописать 4 слово; - составить загадку
19		В мире загадок К.И.Чуковского	1	«Своя игра» - проведение игры с использованием презентации
Музыкальное искусство – 7 часов				
20		Основы музыкальной грамоты	1	Определение в песнях фразы, в них запев и припев. Различать динамику и темп как основные средства выразительности. Научить различать высокие и низкие звуки, длительность, динамику звучания
21		Развитие музыкального слуха, музыкальной памяти	1	Использование упражнений по выработке точного восприятия мелодий. Работа с детскими музыкальными инструментами (бубен, ложки). Применять сравнительные упражнения на высоту звуков с использованием игрового приема

22		Развитие чувства ритма	1	Знакомство с понятием «метр», «темп». Игра на ударных музыкальных инструментах (барабан, бубен, ложки). Обучение движениям в темпе исполняемого музыкального произведения. Ритмопластика
23		Певческая установка. Дыхание	1	Знакомство с основным положением корпуса и головы. Знакомство с основами плавного экономичного дыхания во время пения. Развитие и коррекция правильного певческого дыхания
24		Распевание	1	Упражнение на дыхание: считалки, припевки, дразнилки. Развитие вокально-хоровых навыков с целью достижения красоты и выразительного звучания хорового произведения.
25		Дикция	1	Отчетливое произношение слов, внимание на ударные слоги, работа с артикуляционным аппаратом. Использование скороговорок
26		Работа с солистами	1	Разучивание индивидуальных музыкальных произведений. Работа под минусовую фонограмму. Уделить внимание драматизации песни и музыкально-пластическому движению солиста
Аппликация – 8 часов				
27		Введение. Виды аппликаций. Технология работы с соломкой	1	Изучить приемы работы с соломкой. Технология подготовки материала Выполнение аппликации «Букет роз»
28		Мозаика из ватных комочков	1	Изготовление сюжетной картины
29-30		Лоскутная мозаика	2	Технология работы с тканью. Подбор сюжета. Выполнение сюжетов по мотивам сказок
31		Аппликации из пуговиц	1	Осваивать способы и правила работы с пуговицами Выполнение творческой работы
32		Аппликации в технике квиллинг.	1	Технология работы в технике квиллинг. Выполнение творческой работы
33-34		Искусство дарения подарков Проект «Подарок маме»	2	Выполнение творческого проекта. Выставка. Презентация работ.