



## ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

*Худойбердиева Асила Хомидовна — доцент кафедры русского языка и литературы Шахрисабзского государственного педагогического института.*

*E-mail: asilaxudoyberdiyeva4@gmail.com*

### **Аннотация**

Статья посвящена исследованию роли и значения творческих игр в образовательном процессе младших школьников. В работе рассматриваются психолого-педагогические особенности применения игровых технологий как эффективного средства активизации познавательного интереса, развития креативного мышления и воображения учащихся. Автор анализирует различные виды творческих игр, их влияние на формирование коммуникативных навыков и социализацию детей младшего школьного возраста. В статье представлены практические рекомендации по интеграции игровых методов в структуру урочной и внеурочной деятельности в начальной школе.

**Ключевые слова:** младшие школьники, начальное образование, творческие игры, игровые технологии, креативное мышление, познавательный интерес, воображение, социализация.

## **BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARI TA‘LIMIDA IJODIY O‘YINLAR.**

*Xudoyberdiyeva Asila Xomidovna — Shahrisabz davlat pedagogika instituti  
Rus tili va adabiyoti kafedrasida dotsenti.*

*E-mail: asilaxudoyberdiyeva4@gmail.com*



**Annotatsiya:**

Ushbu maqola boshlang'ich sinf o'quvchilarining ta'lim jarayonida ijodiy o'yinlarning roli va ahamiyatini tadqiq etishga bag'ishlangan. Ishda o'quvchilarning bilish faolligini oshirish, ijodiy fikrlash va tasavvurini rivojlantirishning samarali vositasi sifatida o'yin texnologiyalarini qo'llashning psixologik va pedagogik xususiyatlari ko'rib chiqiladi. Muallif ijodiy o'yinlarning turli shakllarini hamda ularning boshlang'ich sinf yoshidagi bolalarda muloqot ko'nikmalari va ijtimoiylashuv jarayonini shakllantirishga ta'sirini tahlil qiladi. Maqolada o'yin metodlarini boshlang'ich maktabning dars va darsdan tashqari faoliyati tizimiga integratsiya qilish bo'yicha amaliy tavsiyalar berilgan.

**Kalit so'zlar:** boshlang'ich sinf o'quvchilari, boshlang'ich ta'lim, ijodiy o'yinlar, o'yin texnologiyalari, ijodiy fikrlash, bilish faolligi, tasavvur, ijtimoiylashuv.

**CREATIVE GAMES IN THE EDUCATION OF PRIMARY SCHOOL  
STUDENTS**

*Khudoyberdieva Asila Khomidovna — Associate Professor of the  
Department of Russian Language and Literature, Shakhrisabz State Pedagogical  
Institute.*

*E-mail: asilaxudoyberdiyeva4@gmail.com*

**Abstract:**

The article explores the role and significance of creative games in the educational process of primary school students. It examines the psychological and pedagogical aspects of utilizing game technologies as an effective means of stimulating cognitive interest, developing creative thinking, and enhancing the imagination of young learners. The author analyzes various types of creative games



and their impact on the formation of communication skills and socialization in primary school age children. The paper provides practical recommendations for integrating game-based methods into both curricular and extracurricular activities in elementary school.

**Keywords:** primary school students, elementary education, creative games, game technologies, creative thinking, cognitive interest, imagination, socialization.

Использование творческих игр в обучении младших школьников отвечает психологическим особенностям детей в возрасте от семи до одиннадцати лет. В этот период происходит переход от игровой деятельности к учебной, и творческая игра служит мягким адаптационным инструментом. Она позволяет сохранить высокую мотивацию к обучению и снизить уровень психоэмоционального напряжения.

Применение игровых технологий в начальных классах имеет глубокое психолого-педагогическое значение. На этапе младшего школьного возраста происходит активное развитие когнитивных процессов, включая наглядно-образное мышление, расширение объема оперативной памяти и устойчивость внимания. Коллективные игровые задания способствуют успешной социализации и развитию коммуникативных навыков. Дети учатся распределять роли, координировать совместные действия, аргументировать свою позицию и конструктивно разрешать возникающие конфликты. Игровой контекст превращает рутинное выполнение упражнений в увлекательный процесс, что развивает креативность и заметно снижает страх перед совершением ошибок.

В практике начального образования активно применяются различные виды творческих игр. Сюжетно-ролевые игры моделируют жизненные или сказочные ситуации, развивая связную речь и эмпатию через принятие ребенком определенной социальной роли. Дидактические игры предлагают задания с четкими правилами, требующие нестандартного подхода к решению



учебных задач. Театрализованные игры и драматизации помогают глубже понять содержание литературных произведений и развивают эмоциональный интеллект. Конструктивно-исследовательские игры, включающие моделирование объектов и решение изобретательских задач, формируют у учащихся навыки логического и аналитического мышления.

Организация игрового процесса в начальной школе требует строгого соблюдения методических правил. Игра не должна быть исключительно развлечением, так как каждому элементу необходимо работать на усвоение конкретной учебной темы или навыка. Правила должны быть понятны ученикам, а уровень сложности задач должен находиться в зоне ближайшего развития детей. Педагогу важно создать безопасную и поддерживающую атмосферу, чтобы каждый ребенок проявлял добровольное желание принять участие в процессе. Обязательным этапом завершения любой игры является рефлексия, в ходе которой учитель вместе с классом обсуждает приобретенные знания и способы преодоления трудностей. Интеграция таких методов позволяет успешно реализовать требования системно-деятельностного подхода в современном начальном образовании.

Ниже кратко излагаются основные стратегии развития творческих способностей:

**Мозговой штурм.** Его цель – провести группу или проект, чтобы получить как можно больше идей, предложений, действенных альтернатив и оригинальных идей. Эту стратегию можно применить на одном этапе, на котором каждый участник составляет свой собственный список идей, а затем поделиться им с другими людьми, на втором этапе работы в парах и на третьем этапе групповой работы. В конце концов необходимо оценить все идеи и выбрать лучшее.

В этой стратегии есть четыре основных правила:



Критическое суждение исключено. Не отвергайте и не подвергайте цензуре любую идею, насколько это может показаться абсурдным или странным.

Приветствуется свободное воображение.

Требуемая сумма.

Ищется сочетание и улучшение предложенных идей.

**Список атрибутов.** Эта стратегия состоит в перемещении атрибутов объекта или ситуации на другой объект или ситуацию. Его цель – научить ученика понимать характеристики предметов и преобразовывать их для создания значительного количества новых. Эту технику следует применять следующим образом:

Сосредоточение внимания на цели или теме потенциальной работы.

Отображение различных атрибутов или характеристик целевой темы (например, если это объект: форма, цвет, размер и т.д.).

Выберите те атрибуты, которые лучше всего описывают объект или предмет.

Думаю, о возможных изменениях в каждом.

Измените характеристики атрибута, не изменяя другие атрибуты, и посмотрите, что произойдет.

**Контрольный список.** Эта стратегия основана на постановке вопросов, потому что вопросы являются одной из опор творческого отношения. Предварительное знание проблемы предрасполагает к развитию вопросов, потому что знание предполагает желание знать больше, а это может привести ко многим открытиям. Эта стратегия предлагает ряд вопросов, задаваемых педагогом для поощрения творческого мышления; это следующие:

Используйте существующие элементы, которые уже использовались для других целей.



Приспосабливайтесь и копируйте другие похожие реальности, чтобы улучшить то, что у нас есть.

Изменить; придание новых форм, цветов, аспектов.

Увеличивать, делая больше, сильнее, выше, что умножает эффекты или проявляется чаще.

Уменьшать, делать меньше, легче, удалять части или усложнения, разделять или игнорировать.

Заменять, что-то изменить другими материалами, методами, техниками и т.д.

Измените порядок или последовательность.

Переверните объект, замените положительное на отрицательное, чтобы начать с конца, чтобы переломить ситуацию, используйте иронию.

Объедините идеи, чтобы улучшить предмет.

**Синектика.** Слово происходит из греческого языка и означает союз различных элементов и, казалось бы, неуместных. Применяется при решении групповых задач для увеличения возможностей ее решения. Для его применения предлагаются действия по превращению странного знакомого и знакомого в странное посредством свободных ассоциаций, включающих четыре формы метафорической аналогии, а именно:

**Личная аналогия:** представьте, что вы являетесь объектом или ситуацией проблемы, чтобы определить ее элементы.

**Прямая аналогия:** ищите какое-то явление или подобное решение в других областях знаний или дисциплин.

**Символическая аналогия:** для описания проблемы используются межличностные образы или образы объектов. Могут использоваться поэтические и метафорические ответы.



**Фантастическая аналогия:** фантастические события, воображаемые или иррациональные идеи, могут быть использованы, чтобы бросить вызов установленным законам и создать реальность другого типа.

**Написание историй.** Эта стратегия поощряет воображение путем развития историй и дает описание различных способов этого. Вот некоторые из этих идей: создавать истории из слова или из случайно выбранного изображения, изменять главного героя знакомой истории, трансформировать традиционные истории, внося изменения в их продолжение или конец, вообразить фантастического персонажа и создать историю из этого персонажа (например, человек из стекла; человек из железа), загадывая загадки и метафоры их характеристик, используя аналогии, синектику и т.д.

**Метод шести мыслящих шляп.** Этот метод пытается одновременно стимулировать шесть различных способов мышления, связанных с символическим использованием шести разных шляп, в том числе:

Белая шляпа нейтральна и объективна. Это относится к фактам, данным и целям.

Красная шляпа предполагает гнев и эмоции. Обеспечивает эмоциональную точку зрения.

Черная шляпа мрачна и серьезна. Осторожен и внимателен, говорит о слабостях и трудностях идей.

Желтая шляпа – это весело и позитивно. Он включает в себя оптимистическую надежду и позитивное мышление.

Зеленая шляпа символизирует обильный плодородный рост и новые идеи.

Синяя шляпа – это круто, символизирует цвет неба, который превыше всего. Это касается контроля, организации мыслительных процессов и использования других головных уборов. Можно было предположить, что эта шляпа символизирует использование метапознания.



**Дизайн-мышление.** Дизайн-мышление предлагает школьникам необходимую поддержку и навыки. Дизайн – это процесс «создания» решений и признанный продукт творческой уверенности и самоэффективности. Дизайн-мышление – это интерактивный процесс, который многократно переформулирует проблему, чтобы найти ее суть, а затем анализирует возможные решения, чтобы найти наиболее благоприятные, что позволяет формировать «творческие мосты» между проблемами и решениями. Таким образом, и аналитическое мышление, и дивергентное творческое мышление являются ключевыми в процессах развития школьников. Творческое сочинение.

Для развития творческих способностей использую написание детьми сочинений. Творческое сочинение вводит учащихся в чтение и разбор литературного произведения особым путем: они должны попытаться разрешить задачу, близкую к той, которую разрешил писатель в своем произведении.

Значение творческого сочинения как формы вводных занятий:

привлечение внимания учащихся к теме изучаемого литературного произведения;

мобилизация всех знаний, связанных с данной темой;

упражнения в самостоятельном построении сочинения.

Все это должно обострить интерес учащихся к чтению и разбору произведения, повысить их наблюдательность, привлечь их внимание к таким сторонам литературного произведения, которые раньше ими не замечались.

Сочинения дети пишут на отдельных листочках и по своему желанию могут их проиллюстрировать, придавая им оригинальную форму: листка, снежинки, цветка и т.д.

Все сочинения с согласия авторов мы читаем вслух и обсуждаем. Зачитываются полностью сочинения, отдельные предложения, удачно



подобранные слова. Главное – отметить всех. Дети с огромным вниманием слушают сочинения своих одноклассников.

Отзыв-рецензия.

прочитанному, но и глубже усвоить смысл произведения. Своеобразная статья, позволяющая научить ребенка выражать свою позицию по отношению к прочитанному им произведению, – это отзыв книги. В нем студент не только дает оценку

Вариант структуры отзыва:

1. Представление героя и выражение своего отношения к произведению.
2. Краткое изложение сюжета произведения с эмоциональной оценкой событий.
3. Характеристика героя и выражение своего отношения к нему.

В своей практике я организую письмо отзыва следующим образом. В классе вывешивается лист картона с большим конвертом внизу. На листках учащиеся помещают свои отзывы, составленные по определенному плану. Затем проверяю поданные отзывы, ученики их переписывают, затем листочки вывешиваются в уголок чтения. Отзывы читаются товарищам. После ознакомления с ними всех учащихся отзывы складываются в конверт, а на их месте вывешиваются новые отзывы.

Такая организация творческой работы активизирует внеклассное чтение. Дети должны будут проявить творческий подход к художественному произведению, показать направленность своих литературных интересов и уровень художественного вкуса.

Творчеству нельзя научить как процессу, а только путем разработки ситуаций, требующих воображения, оригинальности и решения проблем. После должной исследовательской работы, некоторые методы развития креативности, такие как Мозговой штурм, Программа перечисления атрибутов, Контрольные списки и синектика эволюционировали. развить



творческие способности учащихся средней школы с помощью методики перечисления атрибутов, разработанной Робертом Кроуфордом. Он считал, что большая часть творчества возникает в результате изменения атрибута объекта или деятельности, или прививки объекту или деятельности атрибута, или какого-либо другого объекта или деятельности. Поскольку творчество учащихся является крайней необходимостью в наши дни, это исследование будет наиболее полезным в средней школе. Творчество, будучи сложным и многомерным аспектом, не могло получить единого определения. Каждый мыслитель рассматривает свое собственное измерение.

### **Использованная литература:**

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и привлекательными. – М.: Альпина Паблишер, 2015. – 240 с.
2. Болонский П.П. Память и мышление: Питер, 2001. – 288 с.
3. Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта. – Москва: Издательский дом Вильямс, 2007. – 501 с.
4. Гартунг Т.А. Развитие креативности подростков средствами дисциплин гуманитарного цикла // Образование и наука. – М., 2008. – № 1. – С. 82-90
5. Хорошева И.А. Интеллектуально-творческий потенциал школьников как основной критерий формирования ключевых компетенций // Среднее профессиональное образование. – М., 2012. – № 1. – С. 52-55.
6. Хрящева Н.Ю., Макзанов С.И. Тренинг креативности // под ред. – СПб., 2006. – С. 99.
7. Цыренова Т.Л. Развитие творческого потенциала учащихся как педагогическая проблема // Вестник Бурятского государственного университета. – Б., 2011. – № 1. – С. 131-136.



8. Челпанов Г.И. Психология и школа. – М.: Ленанд, 2016. – 216 с.  
109110
9. Шиян О.А. Развитие творческого мышления // Работаем по сказке. – М.: Мозаика-Синтез, 2013. – 112 с.
10. Шкетик Е.В. Феномена, компоненты, особенности развития //Аксиологические проблемы педагогики: сборник научных трудов