**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ**

Трапезникова Светлана Борисовна, учитель информатики

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа № 10"

***Аннотация.*** *В статье рассматривается важность формирования креативного мышления через игровые технологии на уроках информатики. Подход включает проектные и ролевые игры, что активизирует учебный процесс и развивает навыки решения нестандартных задач. Примеры успешных практик показывают, как интеграция цифровых инструментов усиливает вовлеченность и мотивацию учащихся, обеспечивая эффективное развитие их творческого потенциала.*

***Ключевые слова:*** *формирование креативного мышления, игровые технологии в образовании, педагогические методы и приемы, интеграция цифровых инструментов, проектное обучение, развитие творческих компетенций.*

Формирование креативного мышления становится одной из приоритетных задач современного образования, что обусловлено динамичностью социокультурных изменений и необходимостью готовить учащихся к решению сложных, нестандартных задач. Креативность воспринимается как ключевая компетенция, обеспечивающая способность развивать инновационные идеи, интегрировать знания из различных областей и эффективно адаптироваться к новым условиям. В этом контексте информатика выступает не только как предмет, передающий знания о технологиях, но и как платформа для развития творческих компетенций учащихся. Программирование, алгоритмизация, работа с цифровыми данными и моделями требуют аналитического мышления, при этом предполагают свободу поиска и создание новых решений, что напрямую связано с креативностью. Сегодня педагогика стремится осваивать и внедрять методы, способствующие активизации творческого потенциала учащихся на уроках информатики, делая образовательный процесс более мотивирующим и содержательным.

Игровые технологии занимают особое место в педагогической практике благодаря своей способности стимулировать активное участие обучающихся и создавать условия для экспериментирования и поиска новых идей. Понятие игровых технологий в образовании охватывает широкий спектр методов, при которых игровой процесс становится основой обучения или его существенным элементом. Классификация игровых технологий включает деловые игры, образовательные квесты, симуляции, игровые тренажеры и проектные игры. Основные педагогические принципы их применения заключаются в обеспечении активности ученика, целостности восприятия материала, обратной связи и сознательного усвоения знаний через игровую деятельность. Ключевые особенности игровых технологий включают наличие игровых целей, правил, мотивационного компонента и условий для создания проблемной или творческой ситуации. При правильном педагогическом сопровождении игровая деятельность способствует развитию самостоятельности и ответственности, стимулирует познавательную активность и творческий поиск.

Связь игровых технологий и формирования креативного мышления обусловлена тем, что игровая форма обучения создает эффективную среду для развития воображения, гибкости мышления и умения решать проблемы в условиях неопределенности. Игровые методы воздействуют на когнитивные процессы, развивая сочетание логики, интуиции и аналитических навыков. В играх учащиеся сталкиваются с разнообразными задачами, которые предполагают поиск нестандартных путей решения и формирование новых идей. Такое обучение через игру способствует развитию критического мышления и навыков метапознания, что является важными компонентами креативности. Кроме того, игры поддерживают коллективное сотрудничество, что усиливает обмен идеями и стимулирует генерацию инновационных решений. Таким образом, игровой подход выступает действенным инструментом для интеграции традиционного учебного контента с творческой деятельностью.

Внедрение игровых технологий на уроках информатики требует осознанного выбора форм и методов, способных наилучшим образом активизировать креативность обучающихся. Одним из эффективных подходов является использование проектных игр, в которых учащиеся работают над разработкой IT-продуктов, интегрируя знания программирования, дизайна и анализа. Ролевые игры позволяют моделировать профессиональные ситуации, где необходимо принимать решения в условиях ограниченных ресурсов и ограниченного времени. Квесты и игровые сценарии с элементами исследования стимулируют самостоятельное открытие и применение информационных технологий. Также важными являются ситуации проблемного обучения, где игровой контекст помогает выявить и разрешить учебные затруднения через активное участие и творческие поиски. Метод групповой работы в игровом формате способствует развитию коммуникативных и творческих навыков, обеспечивая обмен идеями и формирование совместных решений.

Для реализации игровых технологий в обучении информатике широко применяются современные цифровые инструменты, которые поддерживают интерактивность и разнообразие игровых сценариев. Среди платформ выделяются среды визуального программирования, такие как Scratch и Blockly, которые позволяют создавать собственные игровые проекты без необходимости глубоких знаний синтаксиса языков программирования. Образовательные квесты и симуляторы, доступные на специализированных платформах, способствуют развитию алгоритмического мышления и навыков решения проблем. Использование платформ MOODLE и Google Classroom с интегрированными модулями геймификации поддерживает мотивацию учащихся за счет системы баллов, достижений и рейтингов. Также для проведения командных и проектных игр применимы онлайн-сервисы видеоконференций с возможностью совместной работы над цифровыми документами и графическими проектами. Такая комбинация цифровых ресурсов позволяет создать адаптивную и динамичную образовательную среду, способствующую развитию креативного мышления.

Оценка эффективности использования игровых технологий в развитии креативного мышления предполагает комплексный подход, включающий как формативные, так и суммативные методы. Критериями оценки служат уровень самостоятельности в решении нестандартных задач, оригинальность и новизна предложенных решений, способность к рефлексии и коммуникативная активность в игровых ситуациях. Методы оценки включают наблюдение за деятельностью учащихся, анализ продуктов их творчества, проведение анкетирований и самооценки, а также использование диагностических игр и тестов на креативность. Так, в одной из школ была реализована проектная игра «Создание виртуального стартапа», где оценивались как качество и инновационность IT-продуктов, так и взаимодействие в командах, что показало значительный рост мотивации и уровня творческих достижений. Проактивное привлечение учащихся к самооценке и взаимному оцениванию способствует пониманию критериев творческой работы и закреплению компетенций.

Выводы по теме формирования креативного мышления на уроках информатики через игровые технологии подтверждают высокую эффективность такого подхода при условии системного и осознанного педагогического сопровождения. Игровые методы активизируют интерес учеников, создают проблемно-творческую среду и способствуют формированию высоких метапознавательных навыков. Для успешной интеграции игровых технологий рекомендуется дифференцированный подход, учитывающий индивидуальные способности и уровень цифровой подготовки обучающихся. Особое значение имеет использование цифровых инструментов, обеспечивающих интерактивность и гибкость игровых сценариев, а также регулярная диагностика и рефлексия результатов обучения. Развитие креативности в рамках информатики открывает широкие возможности для подготовки компетентных и мобильных специалистов, а также способствует формированию устойчивого интереса к учебной деятельности и будущей профессиональной сфере. Педагогам рекомендуется систематически обмениваться опытом и применять современные игровые технологии для повышения результативности образовательного процесса.

Пример успешной педагогической практики иллюстрирует проектная игра «Создание виртуального стартапа», реализованная в нашей школе. Учащиеся работали в группах над разработкой собственных IT-продуктов, используя навыки программирования и дизайна интерфейсов. В игре объединялись элементы проектной деятельности, а также элементы соревновательности и командного взаимодействия. Такой подход способствовал развитию критического и творческого мышления через решение практических и комплексных задач. По итогам проекта наблюдалось повышение мотивации учащихся и качества создаваемых творческих проектов, что подтверждалось анализом результатов и отзывами участников. Этот пример можно адаптировать для различных возрастных групп и уровней подготовки, подбирая сложность игровых задач и расширяя тематику IT-продуктов.

Другой пример практического применения игровых технологий — использование ролевой игры с моделированием профессиональной деятельности IT-специалиста. В ходе урока учащиеся распределялись на команды с ролями разработчиков, тестировщиков, дизайнеров и менеджеров проектов. В рамках игры необходимо было спроектировать и реализовать прототип программного продукта, соблюдая ограничения по времени и ресурсам. Такой формат стимулировал развитие творческого мышления через кооперацию и коллективное решение возникающих проблем. Итогом работы стали презентации продуктов с подробным обоснованием решений и обсуждением творческого процесса. По отзывам учеников и педагогов такая деятельность усиливает мотивацию к изучению информатики и развивает критическое мышление.

Для усиления эффектов игрового обучения целесообразно использовать цифровые платформы, поддерживающие интеграцию мультимедийных компонентов и геймификационных элементов. Например, платформа Kahoot! позволяет создавать интерактивные викторины с элементами соревновательности, способствующие оперативной проверке знаний и развитию быстрого мышления. Одновременное использование среды Scratch для домашней работы или проектной деятельности помогает закреплять навыки программирования в творческом формате. Совмещение таких инструментов позволяет повысить разнообразие и динамизм урока, вовлекает учеников и формирует у них устойчивый интерес к развитию новых идей. Внедрение подобных цифровых средств требует от педагогов профессиональной подготовки, что является важной составляющей успешной педагогической практики.

Таким образом, игровые технологии представляют собой мощный ресурс для формирования креативного мышления на уроках информатики. Их внедрение способствует созданию мотивационно-благоприятной среды, активирует когнитивные и коммуникативные навыки, а также развивает способность к инновационному мышлению. Педагоги, использующие разнообразные игровые методы, могут значительно повысить результативность образовательного процесса и сформировать у учащихся устойчивый интерес к предмету. Практические кейсы демонстрируют возможности адаптации игровых технологий для разных условий и уровней подготовленности, что делает их универсальным инструментом в современной педагогике. Рекомендуется систематически повышать квалификацию, обмениваться опытом и использовать современные цифровые платформы для реализации игровых методик, что позволит обеспечить качественное развитие творческих компетенций обучающихся.

**Список литературы**

1. Ахтамова С. С. Игровые технологии как средство повышения познавательного интереса на уроках информатики // Проблемы современного педагогического образования. 2023. №78-2.
2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Международной научной конференции. - 2011. - С. 140-146.
3. Попыванова О. А. Применение технологии критического мышления на уроках информатики // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – Т. 3. – С. 276–280.