



*Эффективность
использования игровых
технологий в учебном
процессе
художественного
отделения детской
школы искусств*

*СП. ДШИ № 7БОУ СОШ С.ДОМАШКА М.Р.КУНДЭЛЬСКОЙ САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ*



Методическая разработка

**«Эффективность использования игровых технологий в учебном процессе
художественного отделения детской школы искусств».**

Содержание.

1. Введение.
2. Пояснительная записка
 - 2.1. Актуальность.
 - 2.2. Педагогическая целесообразность разработки.
 - 2.3. Цель и задачи.
 - 2.4. Возраст детей, участвующих в реализации данной разработки.
 - 2.5. Сроки реализации.
 - 2.6. Формы и режим занятий.
3. Тематический планы по классам.
4. Содержание.
5. Методическое обеспечение.
 - 5.1. Организация занятий.
 - 5.2. Образцы наглядных пособий по разновидностям художественных задач.
 - 5.3. Материалы и инструменты. Техника безопасности.
6. Библиография.

1. Введение.

Игровые технологии

Происхождение и социально-педагогическое значение игры.

В настоящее время дополнительное образование нуждается в такой организации своей педагогической деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, система школ искусств чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Проблема игры, по одной из концепций, возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению изобразительного и декоративно-прикладного искусства. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические и творческие процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Прежде всего следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

Сложность определяется многообразием форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмами проведения игры. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли социальной группе класса (минимодели общества), переносимые затем в "большую жизнь";
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов - аналогов предприятий, фирм, различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей;
- накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, учителями, привлеченными дополнительными средствами - наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями.

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. "Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет. Основной недостаток - эта теория указывает лишь "смысл" игры, а не ее источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть. Объяснение игры, исходящее из результата, к которому она приводит, превращаемого в цель, на которую она направлена, принимает у Гросса сугубо телеологический характер, телеология в ней устраняет причинность. А поскольку Гросс пытается указать источники игры, он, объясняя игры человека так же, как игры животных, ошибочно сводит их целиком к биологическому фактору, к инстинкту. Раскрывая значение игры для развития, теория Гросса по существу своему антиисторична.



В теории игры, сформулированной Г. Спенсером, который в свою очередь развил мысль Ф. Шиллера, источник игры усматривается в избытке сил: избыточные силы, не израсходованные в жизни, в труде, находят себе выход в игре. Но наличие запаса неизрасходованных сил не может объяснить направления, в котором они расходуются, того, почему они выливаются именно в игру, а не в какую-нибудь другую деятельность; к тому же играет и утомленный человек, переходя к игре как к отдыху.

Трактовка игры как расходования или реализации накопившихся сил, по мнению С. Л. Рубинштейна, является формалистской, поскольку берет динамической аспект игры в отрыве от ее содержания. Именно поэтому подобная теория не в состоянии объяснить игру.

Стремясь раскрыть мотивы игры, К. Бюлер выдвинул теорию функционального удовольствия (т. е. удовольствия от самого действия, независимо от результата) как основного мотива игры. Теория игры как деятельности, порождаемой удовольствием, является частным выражением гедонистической теории деятельности, т. е. теории, которая считает, что деятельность человека генерируется принципом удовольствия или наслаждения. Мотивы человеческой деятельности так же многообразны, как и она сама; та или иная эмоциональная окраска является лишь отражением и производной стороной реальной подлинной мотивации. Как и динамическая теория Шиллера-Спенсера, гедонистическая теория упускает из виду реальное содержание действия, в котором заключен его подлинный мотив, отражающийся в той или иной эмоционально эффективной окраске. Признавая определяющим для игры фактором функциональное удовольствие, или удовольствие от функционирования, эта теория видит в игре лишь функциональное отправление организма. Такое понимание игры фактически неудовлетворительно, потому что оно могло бы быть применимо лишь к самым ранним "функциональным" играм и неизбежно исключает более высокие ее формы.

Л. С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что человек, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

Переход действия в воображаемую ситуацию действительно характерен для развития специфических форм игры. Однако создание мнимой ситуации и перенос значений не могут быть положены в основу понимания игры.

Основные недостатки этой трактовки таковы:

- Она сосредоточивается на структуре игровой ситуации, не вскрывая источников игры. Перенос значений, переход в мнимую ситуацию не является источником игры. Попытка истолковать переход от реальной ситуации к мнимой,

как источник игры могла бы быть понята лишь как отзвук психоаналитической теории игры.

- Интерпретация игровой ситуации как возникающей в результате переноса значения и тем более попытка вывести игру из потребности играть значениями является сугубо интеллектуалистической.

- Превращая хотя и существенный для высоких форм игры, но производный факт действия в мнимой (воображаемой) ситуации в исходный и потому обязательный для всякой игры, теория Л. С. Выготского произвольно исключает из нее те ранние формы игры, в которых ребенок не создает никакой мнимой ситуации. Исключая такие ранние формы игры, эта теория не позволяет описать игру в ее развитии. Д. Н. Узнадзе видит в игре результат тенденции уже созревших и не получивших еще применения в реальной жизни функций действия. Снова, как в теории игры от избытка сил, игра выступает как плюс, а не как минус. Она представляется как продукт развития, притом опережающего потребности практической жизни. Это прекрасно, но серьезный дефект теории состоит в том, что она рассматривает игру как действия изнутри созревших функций, как отправление организма, а не деятельность, рождающаяся во взаимоотношениях с окружающим миром. Игра превращается, таким образом, в формальную активность, не связанную с тем реальным содержанием, которым она как-то внешне наполняется. Такое объяснение "сущности" игры не может объяснить реальной игры в ее конкретных проявлениях.

2. Пояснительная записка

Методическая разработка «Эффективность использования игровых технологий в учебном процессе художественного отделения детской школы искусств» направлена на реализацию игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходящих по таким основным направлениям, при которых

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3. учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

2.1. Актуальность игровых технологий в современной педагогике.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие

самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Среди проблем, обращающих на себя внимание современных исследователей, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности целенаправленного воспитания духовной и культурной сферах нашего общества. Предпочтение в процессе поиска новых средств, факторов и методов организации воспитания отдается тем, которые, во-первых, интегральны, многофункциональны по своему характеру; во-вторых, способствуют самореализации, самовыражению личности; в-третьих, интересны детям; в-четвертых, органически вписываются в современные учебно-воспитательные системы. Таким средством воспитания является игра. Она, как и любая другая игра, имеет познавательную развивающую, развлекающую, диагностирующую, корректирующую и другие воспитательные функции. Игра представляет важнейший аспект воспитания духовности, формирования системы нравственно-эстетических, общечеловеческих ценностей.

2.2 Педагогическая целесообразность игры в практике педагога.

Игра как метод обучения

Целеполагание и целесообразность игровых технологий в преподавании ИЗО и ДПИ состоит в том что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и

характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные

ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная игра. Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.

Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх - поиск Игры обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей на развлекательность.

2.3. Цель и задачи современных игровых технологий.

Цель педагогической разработки заключается в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроке изобразительного искусства.

Достижение этой цели требовало решения следующих задач:

1. Провести теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью выявления сущности игры. Определить подходы к проблеме исследования.
2. Изучить состояние практики использования игровых технологий при изучении нового материала на уроках изобразительного искусства в современной школе.
3. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий в преподавании ИЗО и ДПИ в системе учебно-образовательного процесса в школе искусств.
4. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках изобразительного искусства.

Перед учителем стоят задачи:

- опираться на достижения предыдущего возраста;
- стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
- подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил.

1. Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.
2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.

3. Обязательная констатация результата игры.
4. Компетентное жюри.
5. Обязательны игровые моменты необучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

2.4. Возраст детей и игровые технологии.

Бытует мнение, что игровая форма учебной деятельности – это удел дошкольного и младшего школьного возраста, эта позиция продиктована однобоким взглядом на сущность игры. Ошибочность подобной точки зрения очевидна с учетом раннеприведенной информации. Одна из непосредственных задач данной разработки – опытным путем подтвердить целесообразность эффективность игровых технологий в применении ко всему периоду школьного обучения, таким образом, сфера исследования охватывает диапазон возраста от 7 до 18 лет.

2.5. Сроки реализации педагогической разработки.

5-7 лет, то есть весь период обучения в ДШИ в рамках занятий каждого предмета художественного курса, но насыщенностью в содержании занятий – не более 50%, чтобы не переключаться только на игровую форму занятий. Время проведения занятий во второй половине дня 1-3 раза в неделю.

2.6. Формы и режим занятий.

Игровые мотивы и организация игр

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения:

- Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.
- Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. Познавательные мотивы:

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).



- В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера.
- Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.
- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
- Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
- В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.
- В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

Выбор игры.

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать? каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), "продуктов" художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

Первая цель - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

Предложение игры детям.

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т. п. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различие играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

Оборудование и оснащение игровой площадки, ее архитектура. Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей). Любой микромир игры во дворе - в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие деления на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров деления на микроколлективы играющих, в частности, жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх - распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре - дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны,

водящие, т. е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;
- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
- очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным -- проявить активность, недисциплинированным - стать организованными детям, чем-то себя скомпрометировавшими, - вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива, - проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия - мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

Развитие игровой ситуации. Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к безвозрастным, "вечным".

Безусловно одно - воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов.

Главное - уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

4. Тематические планы по классам.

Единого строгого плана внедрения игровых форм в обучение нет и быть не может, поскольку каждое возрастное звено в обучении: начальное, среднее, старшее, - обладает своими психологическими особенностями, которые к тому же меняются в каждой параллели из года в год. Поэтому разумно будет предложить подбор возможных вариантов игровых ситуаций для каждого звена.

Начальное – сказка наоборот, небывалия, ролевые ситуации и т.д.

Среднее – интервью, погружение, лаборатория, ролевая игра

Старшее - интервью, погружение, лаборатория, ролевая игра, ток-шоу, мозговой штурм, изо-робинзон и т.д.

5. Содержание тематического плана.

Начальное звено (1-3 классы семилетнего учебного плана)

Далее – материал статьи «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ДОСУГА» с сайта <http://cdt.rikt.ru>, автор: Урванцева Татьяна Алексеевна
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Центр детского творчества», педагог дополнительного образования, г. Междуреченск

Существует большое многообразие игр, направленных на развитие творческих способностей обучающихся:

5. Методическое обеспечение.

На уроке учитель становится руководителем, координируя и корректируя деятельность учащихся. Перед началом игры учитель должен ознакомить всех участников с ее условиями, режимом работы, и выдать необходимый материал и оборудование. В зависимости от характера заданий учащиеся распределяют роли либо сами, либо с помощью учителя. Контроль за деятельностью каждого в отдельности учащегося переходит к ученикам, т. к. результативность общей работы определяется вкладом каждого, а вследствие возрастных особенностей очень важно мнение товарищей. В процессе работы учитель может корректировать деятельность отдельных учащихся для достижения поставленной цели. Между участниками игры возможна дискуссия для выработки общего решения. В этом случае часть учащихся выступает в роли сборщиков информации, часть - в роли аналитиков, часть - в роли критиков. По окончании дискуссии озвучивается решение, которое оценивается экспертами. Их роли могут исполнять специально

подготовленные учащиеся, а также взрослые из числа педагогов и родителей. В конце игры учитель подводит итог, как по тематической направленности, так и по вкладу каждого ученика.

5.1. Организация занятий.

Организационно-методический элемент занятия характеризуется поиском путей решения поставленных задач педагогическими приемами. На этом этапе происходит деление учащихся на группы, поиск необходимой справочной и учебной литературы, а также организация рабочего места. Учитель при этом занимается организационно-корректирующей деятельностью.

Аппликация

С аппликацией знакомы все. Попробуйте еще раз заняться аппликацией, но не совсем обычной. Её необычность будет заключаться в том, что для наклеивания необходимо использовать ровно 10 деталей разного цвета, но одинаковой формы. Иными словами, нужно создать картину, состоящую только из...

- кругов;
- треугольников;
- квадратов;
- ромбов;
- прямоугольников.

Не забудьте придумать картине- аппликации название.

Перепутавшиеся сказки

Все дети знают сказки «Красная шапочка», «Бременские музыканты», «Три медведя», «Серебряное копытце», «Снежная королева». А теперь представьте, что названия этих сказок перепутались. Попробуйте сочинить и рассказать сказку, у которой теперь такое название:

- «Красные медведи»;
- «Снежные музыканты»;
- «Три королевы»
- «Бременское копытце»;
- «Серебряная шапочка».

Незаконченный рисунок

Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию... И тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным. Попробуйте проникнуть в замысел художника и завершите его

работу. Дорисуйте картину, если известно, что первая линия, которую провёл художник,- это...

- Два параллельных отрезка;
- Волнистая линия;
- Линия – полукруг;
- Зигзагообразная линия;
- Два отрезка, образующие острый угол.

Театр теней.

Театр теней – очень древнее искусство. Его придумали первобытные люди, когда сидели в пещере у костра и смотрели, как «пляшут» на стенах их собственные тени. Но свет костра очень неустойчив, и поэтому лишь с изобретением электричества появилась возможность полностью «управлять» тенью.

Попробуйте с помощью электрической лампы и собственных рук «изобразить» на стене некоторых животных – персонажей сказки Р.Киплинга «Маугли»:

- пантеру Багиру;
- медведя Балубу;
- тигра Шерхана;
- волка Акелу;
- удава Каа.

Животные с планеты Бам-с

На одной планете- она называлась Бам-с жили очень забавные животные. При встрече они удивлялись внешнему виду друг друга. Попробуйте нарисовать их. А назывались эти животные так:

- Ханурик однорогий;
- Сюсипусик гребешковый;
- Манмарончик клыкастый;
- Лямурик длиннохвостый;
- Карабясик игольчатый.

Нарисованная пословица

Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. А вы попробуйте нарисовать пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься- ни одного не поймаешь;
- дарёному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

Сценарий развлекательно – художественного мероприятия «Народный костюм».

Мероприятие, проводимое в каникулярное время.

Цель: приобщение ребят к народному творчеству, к традициям русской культуры.

Задачи:

- Формировать навыки коллективной и индивидуальной художественно-эстетической деятельности.
- Способствовать развитию художественно-творческих способностей.
- Воспитать у детей дружеские отношения в игре, сплотить детский коллектив.

Оборудование:

1. бумага А2, цветная бумага, маркеры, гуашь, кисти,
2. призы-карандаши, резинки, фломастеры.
3. сладкие призы (конфеты, и т. д)

Здравствуйте, ребята!

Сегодня мы все здесь собрались, чтобы еще раз проявить свою находчивость, смекалку, фантазию, выдумку. Давайте вспомним, как выглядит народный костюм (показываем фотографии). Для современных художников – модельеров источником идей для творческих разработок служат культурные традиции России, народные художественные промыслы, родная природа. Вот и мы сейчас с вами побудим художниками.

Вы согласны участвовать в конкурсах?

-Да! (громче), Да!!!

Под ваши громкие аплодисменты объявляю художественный турнир открытым!
(МУЗЫКА, ФОНФАРЫ)

А где же мои помощники? Их надо позвать. Ребята, назовите три основных цвета. Красный, синий и желтые цвета. А, вот и они. Каждый имеет свой характер.

- Красный - активный, боевой.

- Желтый - жизнерадостный, оптимистичный.

- Синий - спокойный, рассудительный. Сегодня они будут оценивать наших участников.

Красочки! А, много ли у вас друзей в зале? Из зала к Красочкам подходят ребята, чей цвет одежды подходит к цвету красок.

Задание для участников команд: Вспомнить и пропеть строки песни, где есть слова со словом какого-либо цвета. Завершит наш музыкальный турнир солистка вокальной группы (Катя) с песней «Скажи, скажи, художник, какого цвета дождик».

А сейчас я приглашаю по пять участников от каждой команды.

Конкурс «Незаконченный орнамент»,

Народный костюм является источником вдохновения для художников – модельеров. Часто они украшают свои изделия народным орнаментом. Вот и мы с вами попробуем придумать орнамент из геометрических элементов. Вам предложены цветные фигурки из которых нужно составить орнамент. Победит та команда, которая придумает оригинальный вариант и предложит где его можно применить. Пока художники работают, Красочки Красная, Желтая, Синяя проводят игру со всем залом. Подведение итогов работ. Приз победителю. Аплодисменты участникам конкурса. Приглашаются 6 (или 12) ребят для участия в конкурсе

«Роспись по резиновым сапогам».

В цивилизованных странах каждый человек имеет несколько пар обуви, которые он обувает попеременно - в зависимости от того, куда он идет. В нецивилизованных государствах граждане вообще не носят обуви. А вот в одном маленьком городке, промышленность выпускает только один тип обуви - резиновые сапоги. В этих сапогах граждане ходят повсюду. Правда, они нашли способ преодолеть обувное однообразие. Они при помощи гуашевой краски раскрашивают свои сапоги по несколько раз в день: ведь для посещения разных мест должен быть разный рисунок. Представьте себя жителями этого города, и раскрасьте гуашью резиновые сапоги так, чтобы в них можно было пойти на дискотеку, в гости к друзьям, в магазин и т.д.

(Можно использовать гуашь + аппликация из цветной бумаге) 15-20 мин.

А сейчас (музыкальный номер) девочки споют частушки или танцевальный номер в исполнении (Н-р.). Аплодисменты артистам.

Подведение итогов конкурса: сапоги на участниках, звучит народная музыка, исполнение танца участниками конкурса вместе с Красочками, Краски определяют победителя.

Конкурс «Следы нечистой силы».

(приглашаются по 2-3 участника от команды)

Всем с детства знакомы строка из стихотворения Пушкина: «Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей...» Никто никогда не видел эти следы, но можно предположить, что рядом со следами невиданных зверей были и следы нечистой силы.

Представьте и нарисуйте эти следы: Бабы Яги, Водяного, Лешего, Кикиморы,

Кощея Бессмертного.

(ребята рисуют маркерами на половине ватманского листа)

На сцену с шумом выбегает Кикимора (или Баба Яга)

Не ожидали меня здесь увидеть?

Доложили мне мои слуги, что вы умеете и петь и играть, танцевать и даже рисовать.

Посмотрим, посмотрим как ваши художники справятся с заданием.

Я, то, все равно всех хитрей и умней

- Нет! А сейчас проверим.

А вам, детушки, (обращается к зрителям) я хочу загадать

Загадки.

Виден край, да не дойдешь (горизонт).

На ночь два оконца сами закрываются,

А с восходом солнца сами открываются (глаза).

Его держу за поводок,

Хотя он вовсе не щенок (шарик)

Конкурс «Аппликация».

Приглашаются от каждой команды по 3 человека.

С аппликацией знакомы все, кто посещал детский сад. Попробуйте еще раз заняться аппликацией, но не совсем обычной. Её необычность будет заключаться в том, что для наклеивания необходимо использовать ровно 10 деталей разного цвета, но одинаковой формы. Иными словами надо составить картину, состоящую только из;

- кругов

- треугольников

- квадратов 5-7 мин.

А для нас, зрителей, сейчас прозвучит песня «Веселый художник».

Аппликации вывешиваются на стену и подводятся итоги путем «шумового измерителя» (ребята могут хлопать в ладоши, кричать, топтать ногами, свистеть если картина очень понравилась) последний

Конкурс «Коллективный рисунок».

Приглашаются 3 команды по 5 человек.

Вам предстоит нарисовать домашнее животное – кошку.

Первые номера в колонне рисуют только туловище, вторые - голову, третьи - хвост, четвертые — лапы, пятые - окружающую обстановку.

(в зале звучит веселая музыка).

Подводятся итоги конкурса, вручаются призы.

На стену (или стенд) вывешиваются все выполненные работы, приглашаются все участники конкурса, вручаются сладкие призы.

«Красочки» вместе с Кикиморой подводят итоги конкурса

5.2. Образцы наглядных пособий.

5.3. Материалы и инструменты. Техника безопасности.

6. Заключение.

Исследования учёных показывают, что игровая деятельность в детстве положительно влияет на развитие интеллектуальных, эмоциональных, моторных (двигательных) и других способностей ребёнка. Но особое значение занятия изобразительным искусством имеют для развития воображения. Воображение, необходимое везде, имеет эстетическое происхождение, т.е. формируется на основе присущей каждому человеку потребности в красоте и наиболее активно развивается именно в тех видах деятельности, которые не сковывают ребёнка нормативными рамками, а предоставляют возможность искать в жизни и самому создавать красоту: в играх и художественных занятиях. Конкурсами и заданиями, предложенными в материале можно пользоваться как на занятиях по изобразительному искусству, так и использовать их в другой педагогической работе, во время каникул. Творческие конкурсы помогут решить ещё одну задачу - развить у всех читающих или выполняющих задания нестандартность мышления. Они приучат смотреть на привычные вещи непривычно. Они заставят фантазировать, изобретать, преодолевать штампы и стереотипы. Одним словом, задания помогут формировать ребёнка творческого. Таким образом, можно сказать, что: поставленная в педагогической разработке цель о теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроке изобразительного искусства является достигнутой и в полной мере была подтверждена необходимость более активного включения игровых технологий в учебно-образовательный процесс преподавания ИЗО и ДПИ.

Достижение этой цели сопровождалось решением следующих задач:

1. Провести теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью выявления сущности игры. Определить подходы к проблеме исследования.
2. Изучить состояние практики использования игровых технологий при изучении нового материала на уроках изобразительного искусства в современной школе.
3. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий в преподавании ИЗО и ДПИ в системе учебно-образовательного процесса в школе искусств.

4. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках изобразительного искусства.

7. Библиография

1. Афанасьев, С. Триста творческих конкурсов [Текст] /С.Афанасьев.- Кострома.:1999.-105 с.
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выгодский. –М.: 1967. – 169с.
3. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка [Текст] / Л.С. Выгодский. – М.: 1997. – 156 с.
4. Гуськов, Н.А. Кладоискатели – сб. метод. рек. по прог. [Текст] /под ред. Н.А. Гуськов.- М.: 1996.-167 с.
5. Давыдов, В.В. Проблемы развивающего обучения [Текст] / В.В. Давыдов. – М.: 1968. – 171с.
6. Красило, А.И. Психология обучения художественному творчеству [Текст] / А.И. Красило. – М.: 1998. – 210 с.
7. Нерсесова, О.И. Чудо – кисточка [Текст] / О.И. Нерсесова. –М.: 2007. -34с.
8. Полуянов, Ю.А. Воображение и способности [Текст] / Ю.А. Полуянов. – М.: 1982. – 198с.
9. Полуянов, Ю.А. Изобразительное искусство. Пособие для учителя [Текст] / Ю.А. Полуянов. –М.: 1995. – 47с.
10. Пономарёв, В.Д. Введение в игровую технологию учебно–воспитательной деятельности современной школы [Текст] / В.Д. Пономарёв. -М.: 1998.- 135с.
11. Рылова, Л.Б. Изобразительное искусство в школе [Текст] / Л.Б.Рылова.- Ижевск, 1992.-89 с.