

Игровые технологии на уроках изобразительного искусства и во внеурочной деятельности.

План

- 1. Характеристика образовательные технологий .**
- 2. Сущностная характеристика игровых технологий.**
- 3. Виды игровых технологий**

Объектом любой образовательной технологии на уроках изобразительного искусства является не столько предметное содержание, сколько способы организации различных видов деятельности обучающихся и организационные формы образовательного процесса в целом.

По своей специфике образовательный процесс имеет развивающий характер, т.е. направлен прежде всего на развитие природных задатков, на реализацию интересов детей и на развитие у них общих, творческих и специальных способностей. Соответственно, достижение обучающимися определенного уровня знаний, умений и навыков должно быть не самоцелью построения процесса, а средством многогранного развития ребенка и его способностей.

Гуманистические взаимоотношения детей и взрослых, комфортность условий для творческого и индивидуального развития детей, адаптация их интересов к любой сфере человеческой жизни создают благоприятные условия для внедрения разнообразных образовательных технологий в практику их деятельности.

Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

Образовательные технологии

- **Технология личностно-ориентированного развивающего обучения (И.С.Якиманская)**
- **Культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей (И.Н. Закатова).**
- **Технология индивидуализации обучения (адаптивная)**
- **Групповые технологии.**
- **Технология адаптивной системы обучения**
- **Педагогика сотрудничества (С.Т. Шацкий, В.А. Сухомлинский, Л.В. Занков, И.П. Иванов, Е.Н. Ильин, Г К Селевко и др.)**
- **Технология коллективной творческой деятельности (И.П. Волков, И.П. Иванов)**
- **Технология исследовательского (проблемного) обучения**
- **Технология коммуникативного обучения разработана болгарским ученым Г. Лозановым**
- **Игровые технологии**

Игровые технологии – одни из популярных педагогических технологий. Это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Педагогическая игра, как основная единица этой технологии, одновременно может иметь свои педагогические цели и задачи, но в то же время предусматривает спонтанный выход играющих за поле заранее намеченных педагогических установок и дальнейшую игровую импровизацию обучающихся и педагога. Механизм усвоения предлагаемых установок связан с учетом различных ролевых позиций, заранее принимаемых условий.

Игровая технология как социально-психологический феномен в теории имитации является оригинальной ненасильственной технологией, а также техникой освоения культуры человечества.

Основные принципы игротехнологии:

- природо- и культуросообразность образовательного процесса;
- состязательность, организация здоровой конкуренции;
- умение моделировать, имитировать, драматизировать;
- демократизация образовательного процесса;
- толерантность, конструктивность, свобода деятельности, эмоциональная приподнятость играющих сторон и т.д.

Классификация игр

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Остановимся лишь на некоторых:

- игры творческие и их разновидности: игры-драматизации, строительные игры, ролевые, режиссерские;
- подвижные игры;
- дидактические игры;
- естественные и искусственные игры.

Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: художественные, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т. д.

Таким образом, рассматривая разные подходы к классификации игр, необходимо уяснить, что игра – это не только детская деятельность или деловая игра. Она носит возвратно-перманентный характер и явно выражена в поведении большинства взрослых людей.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи три главные черты (по С.А.Шмакову):

- деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»).

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса ВХОДЯТ:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- удовольствие от процесса – перевоплощение в роль, если игра ролевая.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

- Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
- Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
- Возможность действия для каждого ученика.
- Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи

- Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
- Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

Методика проведения игры

Перед педагогом ставится задача найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка. Именно игра занимает центральное место в его жизни, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу

Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры – все это требует от педагога высокого профессионализма.

Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

Организуя игру, важно рассматривать каждого ребенка как индивидуальность, способную проявить свое личное «Я», в игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства детей, игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей, используемые в игре атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны, каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.

В организации и проведении игры важна методика объяснения игры. Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, т.к. это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой занятия или игровой ситуацией. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников.

Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать не только тех детей, которые участвуют, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным.

В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка независимо от того, правильный он или нет. В таком случае дети внимательно следят за происходящим.

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Педагог должен поощрять участников или группу участников словами «спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д. Предложить поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания, раздать призы.

Малоподвижные игры в помещении

Игра является одной из приоритетных форм воспитательной работы с детьми. Особенно детям нравятся подвижные игры на воздухе. Но, по разным причинам, не всегда есть возможность для уличных игр. Поэтому каждый педагог должен уметь занять детей в помещении, иметь свою «копилку» малоподвижных игр и развлечений.

Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, а значит активным средством воспитания и самовоспитания, игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей всех возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

Что же такое малоподвижные игры?
Это игры, в которых может
участвовать различное количество
детей, участники играют сидя, стоя
либо же игровое пространство
ограничено небольшим помещением.
К ним относятся: настольные,
предметные, тренинговые;
интеллектуально-познавательные;
сюжетные, ролевые, драматизация,
творческие конкурсы; игры со
словами.

Настольные игры

Настольные игры предназначены как для одного-двух игроков, так и для небольших групп. Это различные головоломки, лото, игры с фишками, карточками и т.д. Большим подспорьем могут служить картинки, рисунки, иллюстрации. Они обогащают детей новыми знаниями, развивают зрительную память, внимание, творчество.

Коммуникативные игры

Коммуникативные игры направлены на решение нескольких задач:

- способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
- создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;
- развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию. Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Приведем несколько примеров.

- Игра-знакомство «Снежный ком». Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы)

«Прогноз». Группа делится на две команды. Каждая команда получает 4 листка бумаги с надписями: «ссора», «грусть», «дружба», «счастье». Им нужно сделать на каждом листке небольшой рисунок, «изображающий» с их точки зрения это слово. Другая команда должна предположить (сделать прогноз), что изображено на этих рисунках.

- «Найди пару». Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?»

Интеллектуально-познавательные игры

- Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований
- При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.
- Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал подъема флага и т. Д.

- Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.
- Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

Сюжетные и ролевые игры

- Сюжетные, ролевые игры несут большую социальную нагрузку. Главное правило организации таких игр – «побольше участников, поменьше болельщиков». Эти игры имеют какой-либо сюжет, то есть завязку, кульминацию, развязку. Каждый играющий выступает в какой-либо роли, как бы «примеряет» стиль поведения своего персонажа. Например «Встреча в русской избушке на лесной опушке».

Творческие конкурсы

- Творческие конкурсы помогают в решении таких задач, как развитие нестандартного, нешаблонного мышления, заставят фантазировать, изобретать, преодолевать штампы и стереотипы, помогут формировать Человека Творческого.
- Важно при организации творческих конкурсов учитывать возраст участников. Например, для младших школьников можно организовать такие:
- «Старая сказка с новым концом» (придумать новое окончание известным сказкам «Репка», «Колобок», «Курочка Ряба»).

Игры со словами

Наша речь состоит из множества слов, и с каждым из них можно поиграть. Разновидностей игр со словами очень много: это и всем известные «Города», и «Первая-последняя буква», различные кроссворды, ребусы. Хороший потенциал для игр со словами заложен в устном народном творчестве: можно придумать множество вариантов использования пословиц, поговорок, загадок, скороговорок.

Технология проведения учебного занятия-игры состоит из следующих этапов:

- этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах, консультации).
- этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза).
- этап анализа и обсуждения результатов (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

Все образовательные технологии можно свести к основополагающим закономерностям:

- необходимо активизировать детей;
- вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности;
- подвести эту деятельность к творчеству;
- предоставить воспитанникам больше самостоятельности;
- развить такие личностные самообразования детей, как самостоятельность, активность, общение;
- постепенно предоставить детям полную свободу в принятии решений.