

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств №10» г.Саратова**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ СООБЩЕНИЕ**

***«Знакомство с искусством через игру»***

**Преподаватель: Александрова Ольга Николаевна**

г.Саратов  
2021 год

*«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*  
*В.А.Сухомлинский*  
*«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительно жизни».* К.Д.Успенский

Всем педагогам и психологам известно то, что игра и игровая деятельность является ведущей в дошкольном возрасте, но ее значимость не снижается и у детей школьного и даже подросткового возраста. В школьном возрасте игра и учебные занятия образуют два основных русла, по которым протекает жизнедеятельность ребенка. Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающим миром и природой, а также способствует приобретению определенных знаний и опыта. В настоящее время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности учебного процесса, но далеко не все педагоги используют её в обучении. Урок немислим без творчества, разнообразия игр и применения современных технологий. Основная **цель** методического сообщения: рассмотреть возможности применения игр и игровых технологий на уроке по истории искусства. **Задачи:** раскрыть основное понятие игра и игровая технология в педагогике; рассмотреть классификацию игровых технологий; рассмотреть использование игровых технологий на уроках по истории искусства; проанализировать процесс использования игровых технологий на уроках; обосновать возможности практического применения игр и игровых технологий на уроках по истории искусства.

Игра – это отличный способ организовать группу учащихся для совместных занятий и побудить всех участников процесса к определенным действиям, повысить мотивацию и взглянуть на рутинные дела с новой стороны, главное необходимо подойти к игре с фантазией.

Игровые технологии в педагогике помогают представить образовательный процесс как развлекательное, интересное занятие, сохранив всю его пользу. Исходя из этого, мы можем с уверенностью сказать, что игра - это неотъемлемая часть дошкольного, школьного и даже профессионального образования.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения и стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игровые технологии в процессе игрового обучения — это способы, методы и приемы, с помощью которых преподаватель задает ситуации, в которых должны оказаться ученики для получения знаний или практического полезного опыта; формирует обстоятельства, побуждающие учеников к самостоятельному принятию решений — чтобы потом сделать выводы, проработать ошибки; предлагает выбор — разные социальные роли и «маски», варианты решения задач, которые позволяют лучше узнать себя, проконтролировать свое поведение, эффективнее справиться со сложным делом;

создает среду для повышения мотивации с помощью активизации воображения, «духа соперничества», азарта, групповой деятельности. Игра — важнейший аспект детского интерактивного обучения, который позволяет личности ребенка развиваться свободнее, раскрывая индивидуальность и реализуя природные способности, склонности. Играя, обучающиеся запоминают больше информации, лучше ее усваивают, учатся работать со своим рациональным мышлением и эмоциями.

Игровые технологии в педагогике выполняют различные функции:

*Мотивация и самореализация.* Игровая деятельность для обучающихся привычная с детства и их не нужно заставлять играть. Учащиеся охотно выполняют задание самостоятельно. С помощью игровых технологий можно пробудить в детях интерес к процессу обучения и вдохновить на новые достижения.

*Социализация.* Игровые педагогические технологии помещают детей в условия, где они должны взаимодействовать с другими участниками. Учащиеся учатся не бояться обстоятельств, понимать других, легче идти на контакт и не бояться его.

*Терапия и коррекция.* Используя игровые технологии, можно разрешить трудную ситуацию, проецируя ее на эмоционально комфортную. Психологическая и поведенческая коррекция происходит естественно, помогая ученикам преодолеть асоциальное поведение, эмоциональные травмы.

*Диагностика.* Игровые приемы упрощают для преподавателя определение склонностей ребенка. Это помогает подбирать эффективные воспитательные, образовательные методики. Учащиеся в игре максимально раскрываются и не прячут истинные эмоции, что повышает точность психологической и педагогической диагностики.

Игра полезна, если она максимально приближена к реальным жизненным ситуациям. Игры и игровые технологии нужно интегрировать в образовательный процесс как элементы общей, традиционной методики обучения. Игры помогают детям легче осваивать темы учебных дисциплин, преподавателю проще контролировать процесс и направлять его.

Однако игровые технологии нужно уметь использовать так, чтобы был эффект. Применяя такие технологии в действии, необходимо заранее составлять планы, цели и тщательно разрабатывать составляющие игры. Необходимо ставить перед участниками дидактическую цель, но воспроизводить правила только в игровой форме; использовать в качестве средства игры учебный материал; связывать результат игры с выполнением учебного задания — например, выиграть можно, качественно решив упражнение или запомнив стихотворение; выстраивать урок по правилам игры — работа и поведение учеников должно от них зависеть; вносить в учебный процесс соревновательный элемент — он помогает перевести дидактическую задачу в игровую.

Используя игровые технологии, важно решить, актуальны ли они для конкретной темы, предмета изучения и следить за балансом развлекательной составляющей и собственно учебы.

Игровые технологии обладает существенным признаком — они помогают достигнуть с помощью игры основную цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты. Каждая игровая технология складывается из отдельных техник — то есть игр. Их видов очень много, что позволяет гибко выбирать инструменты обучения, сочетать их с дидактическими методиками для более глубокого погружения в тему. Игры классифицируют по нескольким признакам:

- по задействованным в ней «ресурсам» учеников — игры могут быть физическими, мыслительными, эмоционально-психологическими или комбинированными;
- по типу педагогического процесса — учебные, коммуникативные, познавательные, репродуктивные;
- по типу и способу организации процесса — анкетирование и тестирование, соревнование и конкурс, театрализованное действо и игра-драматизация, праздник, тренинг;
- по уровню строгости правил — с заранее установленными рамками, с условиями, определяемыми по ходу игры и импровизационные;
- по построению процесса — сюжетные, ролевые, предметные, имитационные, деловые.

В играх также может использоваться предметы, компьютерная техника или виртуальное пространство. Чаще всего строгие правила устанавливаются для интеллектуальных форм. Свободный ход процесса присущ творческим типам — музыкальному, театральному, праздничному. Преподаватель определяет специфику и дополнительные условия игры, ориентируясь на особенности конкретных учащихся и изучаемый материал.

**Игры разделяются по виду деятельности:** на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.

### **Специфику игровых технологии определяет игровая среда:**

- игры с предметами и без предметов;
- настольные;
- комнатные, уличные, на местности;
- компьютерные;
- с различными средствами передвижения.

### **Дидактическая игры в процессе обучения.**

Значение игры невозможно исчерпать и оценить только ее развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Игра не просто развлечение, а особый метод вовлечения учащихся в творческую деятельность, метод побуждения их к активности.

Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современном учебном процессе, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы.

Большинство сведений, в особенности начальные знания об искусстве, можно и нужно излагать в игровой форме, с максимальным привлечением фантазии и активности самих учащихся. Процесс обучения должен быть увлекательным, изобилует разнообразием впечатлений. Особенно важно увлечь обучающихся искусством, развить их художественное мировосприятие независимо от того, станет он профессиональными

деятелями искусства или нет. Именно в игре полнее раскрывается индивидуальность, характер, творческие задатки, ярче проявляются активность, быстрота реакции, лучше воспринимается и запоминается учебный материал. Увлечшись процессом игры, дети не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в новых ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Даже самые пассивные дети включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести друг друга.

Наглядность играет особую роль в обучении, т.к. соответствует особенностям детского восприятия и усвоения знаний, умений, навыков. Воздействуя на различные органы чувств (зрительные, слуховые, тактильные и т.д.), средства наглядности обеспечивают разностороннее, полное формирование какого – либо образа, понятия, тем самым способствуют более полному, прочному усвоению знаний, поддерживают интерес учащихся к учебной деятельности.

Дидактические и интеллектуальные игры способствуют быстрому запоминанию изученного материала, интенсивности изучения, раскрепощению детей, избавлению от комплексов.

Дидактические игры на уроках истории искусства - это не развлечение, а серьезная, увлекательная, требующая полного духовного соучастия учащихся деятельность. При этом необходимо постоянно помнить о специфике игровых технологий на уроке, которая заключается в том, что сама игра подчинена единой, четко сформулированной учебной задаче – теме.

### **Практический опыт применения дидактических игр на уроке по истории искусств.**

На уроках по истории искусств мы можем применять различные дидактические игры и разнообразные формы игры, приспособленные к учебным заданиям настольные игры, такие как домино, лото, ребусы,

шарады, чайнворды, кроссворды загадки и разнообразные конкурсы. Хорошие помощники в этом – яркие наглядные пособия. При их применении в обучении, наглядные пособия помогают легче усваивать новые знания.

### ***«Найди ошибку»***

**Цель игры:** развитие зрительного восприятия, закрепление знаний по истории искусства.

**Дидактический материал:** репродукции с изображениями картин различных жанров, скульптур и архитектурных сооружений.

### **Методика и техника игры.**

Предлагается 4 изображения, где одно изображение логически не соответствует всем остальным по жанру (виду, технике и т.п.), учащиеся должны выявить определенный алгоритм исходя из своих знаний и удрать изображение, которое не подходит.

### ***«Хронологическая цепочка»***

**Цель игры:** закрепить знания о художниках и стилях и времени их появления в искусстве.

**Дидактический материал:** репродукции с изображениями картин различных жанров, скульптур и архитектурных сооружений.

### **Методика и техника игры.**

Дети выкладывают репродукции в хронологической последовательности.

### ***«Викторина»***

**Цель игры:** зрительное восприятие и запоминание репродукционного материала.

**Дидактический материал:** Репродукции с изображениями картин, объединенные общей темой (работы одного мастера, работы в одном стилевом направлении и т.п.).

### **Методика и техника игры.**

Преподаватель пролистывает изображения репродукций, а учащиеся предлагается быстро назвать автора и название работы.



### *«Играем в мемо»*

**Цель игры:** закрепление знаний о видах искусства, о деятелях культуры и искусства, стилевых направлениях в искусстве, развитие зрительного восприятия учащихся, закрепление знаний о видах искусства, художниках, скульпторах, архитекторах и стилевых направлениях.

**Дидактический материал:** карточки с изображениями.

#### **Методика и техника игры:**

На столе выкладываются карточки с изображениями вниз, учащиеся по очереди открывают по карточки, если совпадут два одинаковых изображения, то называют что это изображено и забирают карточки себе. Выигрывает тот ( или та команда), которая соберет больше карточек.

### *Домино «Картины художников»*

**Цель игры:** развитие зрительной памяти, закрепление знаний о художниках и их творчестве.

**Дидактический материал:** карточки с различными картинками одной стороны картина одного известного художника, с другой стороны картина другого художника.

#### **Методика и техника игры:**

Учащиеся выкладывают карточки домино по очереди. Если игрок кладёт неверно, он пропускает ход.

### *Лото*

**Цель игры:** развитие зрительной памяти, закрепление имеющихся знаний о видах искусства, жанрах, художниках, скульпторах и архитекторах.

**Дидактический материал:** Большие и маленькие карточки с различными изображениями.

#### **Методика и техника игры.**

Каждому участнику даётся большая карточка. Кто первый угадает то, что изображено на маленькой карточке, получает маленькую карточку и закрывается свою картинку. Побеждает тот, кто быстрее закроит большую

карточку. Можно играть в командные игры «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», Иманджинариум, Блиц-турнир и .т.п.

Игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В ней активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

Игра - эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный учащийся свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Дидактические игры на уроках по истории искусства обладают существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра - способствует выполнению важных психологических и методических задач: развитие интереса, увлечённости и любви ребёнка к искусству, видеть образное содержание произведений искусства; умение применять знания, полученные в процессе занятий и развивать художественный вкус.