

«Игровые технологии обучения как одно из средств активизации познавательной деятельности обучающихся на занятиях керамикой»

Методическая разработка

Разработана:
Воробьева Альбина Тимиржановна,
педагогом дополнительного образования
МУДО «ДЮЦ «Максимум»
города Магнитогорска

Аннотация

Данная разработка предназначена для педагогов дополнительного образования, которые при организации своих занятий стараются активизировать познавательную деятельность обучающихся, а также пробудить их интерес к изучаемому материалу. В основу методической продукции положен практический опыт педагога по использованию игровых технологий на занятиях керамикой.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов.

Данные технологии позволяют развивать познавательные навыки обучающихся, вовлекает их в процесс самостоятельного поиска новых знаний, делает учебный процесс разнообразным, способствует развитию воображения, памяти, внимания, расширяет кругозор, возбуждает и поддерживает интерес к занятиям.

Введение

Использование в процессе обучения определенных педагогических технологий позволяет устранить однообразие традиционного занятия и монотонность учебного процесса, создаст условия для смены видов деятельности обучающихся.

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

На занятиях, связанных с лепкой целесообразно использовать различного рода игровые ситуации и упражнения, с помощью которых педагог формирует у обучающихся конкретные умения и навыки. Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении занятия следует вводить в их деятельность различные познавательные ситуации, игры, что ведет к облегчению усвоению предмета. Чередование в течение занятия всех видов деятельности дает возможность повышать интенсивность работы обучающихся, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала. Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их творческой деятельности и отношении к занятиям. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает, происходит стимуляция нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л. С. Выготский очень тонко заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

Игровые технологии обучения как одно из средств активизации познавательной деятельности обучающихся на занятиях керамикой

В игровой технологии сочетаются несколько значащих факторов. В ней есть свобода действий и четкое распределение обязанностей, напряженные моменты и развлечение, реальность и мистика, эмоции и рациональное мышление. Ребенок в процессе игры мотивирован собственной заданной целью, то есть, он в любом случае будет запоминать учебный материал, поданный в ходе игры, ведь это нужно ему самому. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. При использовании игровых технологий на занятиях необходимо соблюдение

следующих условий: 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям занятия; 2) доступность для обучающихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на занятиях. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка.

Игры можно использовать на разных этапах урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Главные черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п.;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую или временную последовательность ее развития.

Способность включаться в игру не связана с возрастом, но содержание и особенности методики проведения игр зависят от возраста. В практической работе лучше использовать готовые, хорошо проработанные игры с прилагаемым учебно-дидактическим материалом.

Теперь более подробно рассмотрим используемые виды дидактических игр на уроках керамики:

1. Игры-упражнения. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды. Применение кроссворда на занятиях по закреплению материала, делает этап повторения и проверки знаний более подвижным, азартным и эффективным. Внесение элементов

соревнования активизирует внимание детей, позволяет им лучше усвоить материал. Ответ в ходе игры более значим, а, следовательно, его запомнит даже тот, кто по каким-то причинам его не знал до этого. Такие игры помогают педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала (например, заочное путешествие в Античную Грецию с целью знакомства с ее архитектурой и скульптурой, заочное путешествие по залам Русского музея, заочные экскурсии в центры народных промыслов России и т. п.).

3. Сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Так, при изучении раздела «Мир человека» дети могут перевоплощаться в человека определенной профессии, или в теме «Каргопольская игрушка» инсценировать ярмарку, бытовые сценки из жизни людей, поиграть в сказку и т. п.

4. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуется, разделившись на команды. Например, можно провести игру-соревнование, разделившись на несколько групп, на знание основ художественной культуры России («Синие цветы Гжели», «Золотая Хохлома», «Многообразие русской глиняной игрушки», «Басни И.А. Крылова» и т. п.) На темах по изучению основных народных промыслов глиняной игрушки для запоминания их особенностей, для отличия их друг от друга успешно применяется тяга детей к рисованию. Придумывание своей росписи, используя основные цвета и орнамент, для определения лучшей и наиболее соответствующей оригиналу росписи, позволяет научить детей с легкостью отличать один вид игрушки от другой.

5. Игры-загадки. Легкий элемент данной игры на каждом занятии сделает их интересными для детей. Это может быть пара загадок на тему лепки, аукцион «Кто больше?» на занятии «Лепка человека. Мир профессий»

(Кто больше вспомнит профессии) или «Лепка плакетки. Морской мир» (Кто больше назовет морских обитателей) и многое другое. Если не хватает собственной фантазии, телевидение подскажет много форм организации контрольного занятия («Поле чудес», «Звездный час», «Кто хочет стать миллионером?» и т.д.) Стоит только подобрать вопросы по вашей теме и увлекательное, познавательное занятие готово. Правда все это требует большой подготовки со стороны педагога (разные таблички, карточки, кроссворды и т. д.), но результат не заставит себя ждать.

6. Игры-эмоции. Можно слепить настроение после рассмотрения определенных картин, прослушанного стихотворения или музыки. «Физиономисты» - по мере звучания музыки дети лепят настроение в виде маски радости, грусти, удивления, спокойствия, хохота, гнева, возмущения. Игра «Вылепи дерево» (детям выбирают листок, на котором указывается настроение дерева: молчаливое, грустное, танцующее, поющее, летящее, счастливое и т.п. Затем после лепки они должны угадать настроение дерева у других обучающихся)

7. Игры-превращения. Данные игры и упражнения способствуют пониманию конструктивных особенностей формы предметов, формируют умение сопоставлять, находить оптимальные решения, развивают мышление, внимание и воображение. Например: 1. Составьте изображения отдельных предметов из геометрических фигур. Используя изображенные на доске геометрические фигуры, обучающиеся в альбомах рисуют предметы (как вариант этого упражнения — индивидуальные задания каждому ученику). 2. Составьте композиции из готовых силуэтов: «Чья композиция лучше?» (Или из готовых силуэтов составить натюрморт). Игра может проводиться в виде соревнования, она развивает композиционное мышление, умение находить оптимальные решения. 3. Игра-головоломка. Составьте из геометрических фигур изображения животных. Задание носит творческий характер. 4. Дополните изображение. Обучающиеся получают изображение, которое необходимо дополнить. Упражнение помогает развитию воображения. 5.

Назовите предметы, похожие на геометрические тела. Это упражнение на развитие логического мышления. 6. Составьте из готовых геометрических фигур орнамент. Упражнение на закрепление знаний об особенностях орнамента.

8. Игры по цветоведению. Данные игры и упражнения способствуют развитию осмысленного восприятия цвета, различительных способностей и культуры восприятия ребенка; имеют обучающий, тренировочный, контролирующий характер. Например: 1. Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета). 2. Назовите основные, дополнительные, производные цвета. Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета. Работу можно проводить фронтально. 3. Холодные и теплые цвета. Обучающиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для царства Жар-птицы. Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта. 4. При ознакомлении с цветом, обучающимся можно предложить упражнения на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета. Например, раскрасьте клоуна так, чтобы он стал грустным или веселым.

9. Игры, способствующие усвоению новых терминов. Такие игры развивают логическое мышление, эмоциональную культуру восприятия, активизируют внимание, стимулируют процесс запоминания художественной информации. Например: 1. Продолжите цепочку слов. Такое упражнение можно проводить в начале урока. Обучающиеся должны продолжить перечень, классификацию (Архитектор, скульптор Пейзаж, портрет... Красный, желтый... Каргопольский, абашевский...). 2. Объясните значение слова (Узор -это..., шликер – это..., изразец – это..., симметрия - это...). 3. Вычеркните лишнее слово. Упражнение носит обобщающий, контролирующий характер. (Кисть, холст, краски, мольберт, молоток, палитра). 4. Диагностическое упражнение «Вспомни слово». Такое упражнение можно использовать в начале урока. (Г_ашь (гуашь), к_р_м_ка

(керамика), н_с_чка (насечка) и т. д.). 5. Собери слово из букв. (Например, собрать из букв слово "скульптура"). 6. Игра «Угадай». Педагог подбирает стихи, загадки, по которым обучающиеся должны догадаться, о каком предмете искусства идет речь.

10. Игры для развития восприятия произведений искусства. В основе игр лежит принцип познания ребенком учебного материала от ощущения через эмоцию, от ассоциации к анализу, а затем к творчеству. Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца. (Например: 1. «Подберите прилагательные, характеризующие произведение искусства (изделия)». Побеждает тот обучающийся, который подберет большее количество прилагательных. Это упражнение развивает способность переводить зрительный образ в словесный. Например, слон какой? (сказочный, удивительный, невероятный и т.д.). 2. «Сравните впечатления». Обучающиеся сравнивают два произведения искусства. (Например, предлагается сравнить репродукции картин И. Левитана "Сумерки. Луна" и Ф. Васильева "Болото в лесу". При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь детей). 3. «Войдите в сказку» (представьте себя на месте героя). Игра развивает фантазию ребенка, речь, носит творческий характер. 4. Указать название народного промысла. Обучающимся раздаются карточки с таблицей, в которой указаны названия художественных промыслов, на доске расположены репродукции промыслов с номерами. Нужно заполнить таблицу. 5. Найдите среди произведений искусства такие, которые ассоциируются с определенными чувствами. (Например: эмоции печали и радости в различных произведениях скульптуры).

Далее представлены некоторые из игровых материалов широко используемые мной при проведении контрольных занятий для закрепления детьми полученных знаний по теме «Народная игрушка».

Кроссворд «Дымковская игрушка»

1. Слобода, от которой произошло название самой знаменитой глиняной игрушки.

2. Один из женских образов глиняной игрушки.

3. Основной компонент, который раньше использовался при отбеливании игрушек.

4. Основной элемент орнамента, наносимого при росписи на изделие.

5. Игрушка, изображающая «бабу с ведрами».

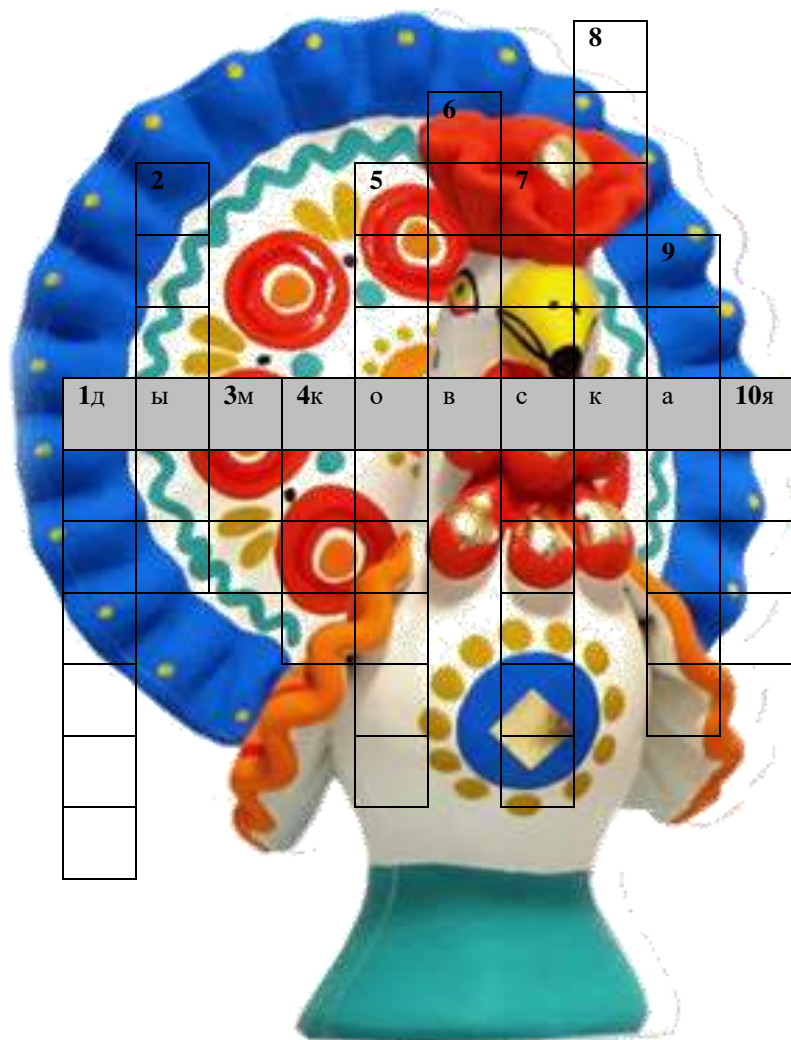
6. Город, рядом с которым расцвел дымковский промысел.

7. Традиционный Вятский праздник, на котором присутствуют глиняные игрушки-свистульки.

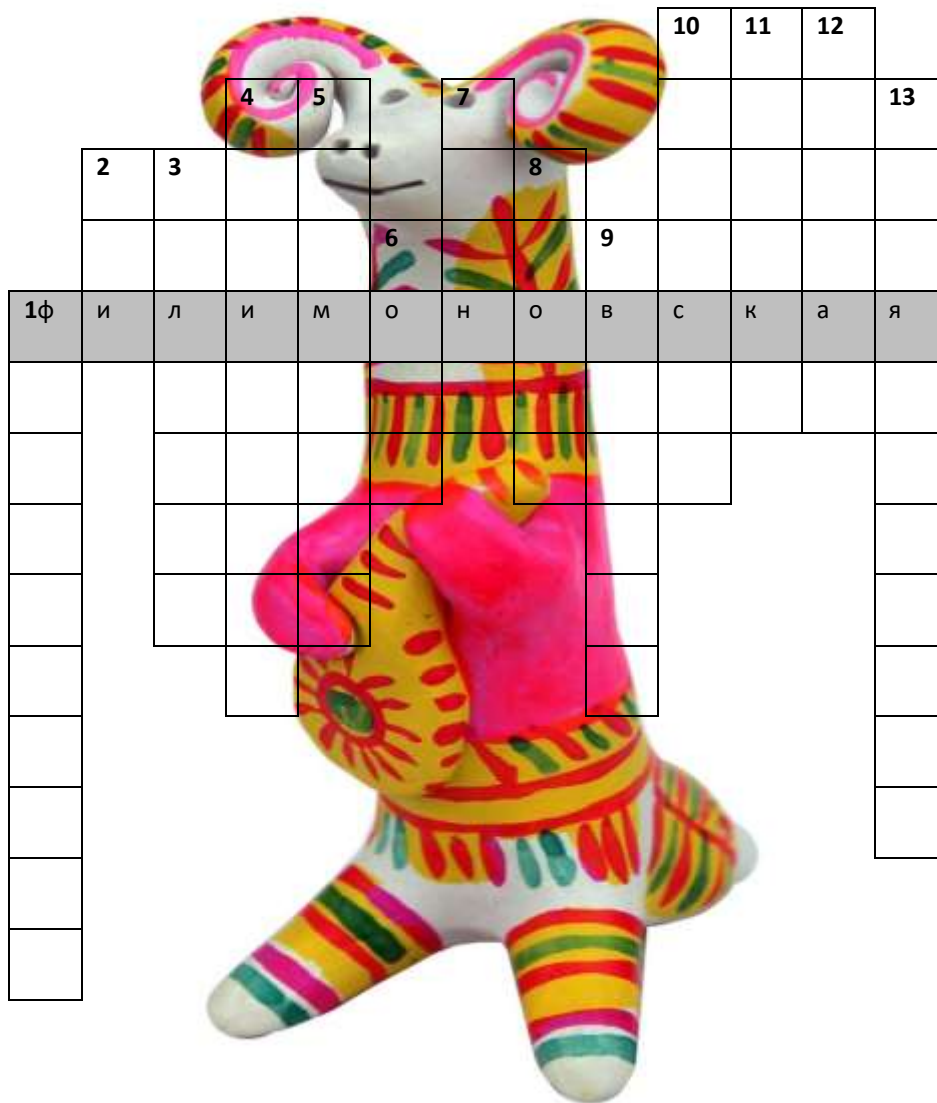
8. Народные гуляния, сопровождающиеся продажей работ народных умельцев.

9. Самый «нарядный» цвет краски при росписи глиняных игрушек.

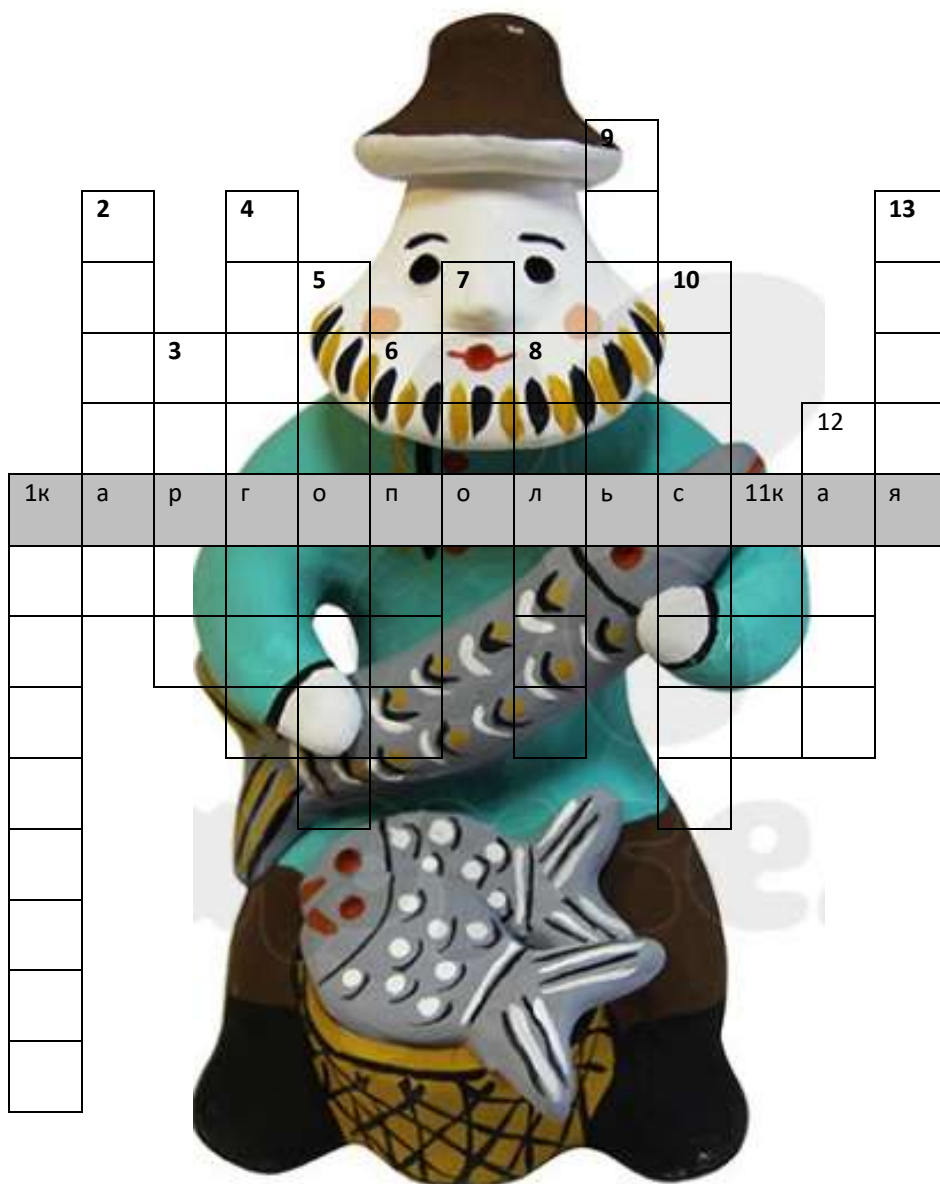
10. Продукт, на котором раньше замешивались краски.



Кроссворд «Филимоновская игрушка»



1. Деревня, где сформировался филимоновский промысел.
2. Количество основных цветов для росписи.
3. Основной цвет, используемый при росписи.
4. Близкий к красному цвет, используемый в росписи.
5. Общее название какой-либо области прикладного творчества.
6. Часто встречающийся образ для лепки из мира животных.
7. Животное с ветвистыми рогами.
8. Город в России, где есть единственный музей филимоновской игрушки.
9. Особенность филимоновских игрушек, благодаря чему они издавали звуки.
10. Основной орнамент, используемый при росписи.
11. Причудливый головной убор филимоновских барышень.
12. Какой является глина, если она дает сильную усадку и трескается. Ее использование без добавок-отощителей невозможно.
13. Особенность филимоновских изделий, характеризующая их изящность, тонкую талию и длинную, с изящным изгибом шеи, плавно переходящую в маленькую голову.

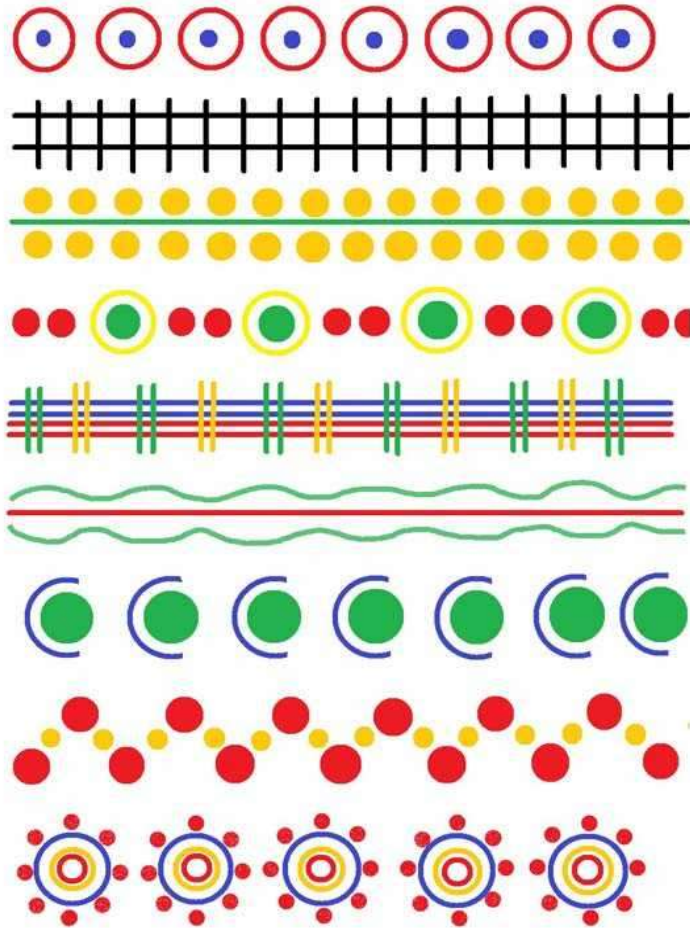


Кроссворд «Каргопольская игрушка»

1. Название города, из которого происходит каргопольский промысел.
2. Мифологический герой, полуконь-получеловек.
3. Сказочная птица древнерусских легенд.
4. Женщина, оберегающая семейный очаг.
5. Какие были руки и ноги у каргопольских игрушек?
6. Вид деревенской обуви, которая часто изображалась на фигурках.
7. Что символизирует светлый верх полкана?
8. Что изображено на груди полкана?
9. Второе значение полкана, помимо воина.
10. Основная черта каргопольской игрушки, помимо скудности и примитивности.
11. Мифический двухголовый персонаж или «Тянитолкай».
12. Один из видов обуви, часто встречающийся в мужских образах.
13. Что символизирует темный низ полкана?

«Угадай орнамент»

Рассмотрите картинки и определите, к какому промыслу относится орнамент. В чем их сходство и различие, сделайте вывод.



ПОЛЕ МЕЖДУ ЛЕСОМ



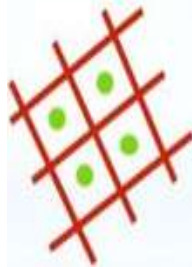
ДЕРЕВЬЯ, ЛЕС



ВОДА, РЕКА, ДОЖДЬ



ВСЕЛЕННАЯ



ЗНАКИ ЗАСЕЯННОГО ПОЛЯ



СОЛНЦЕ



ДОМ



ДОМ



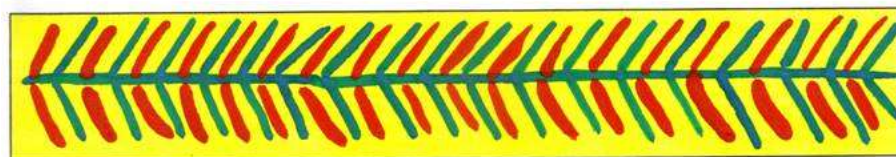
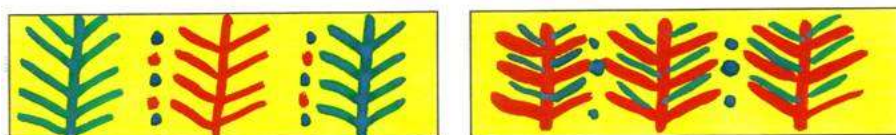
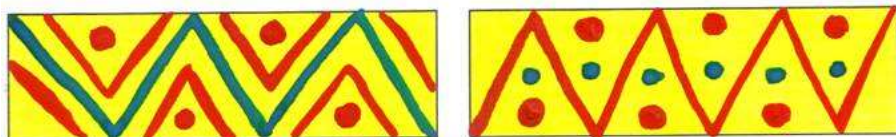
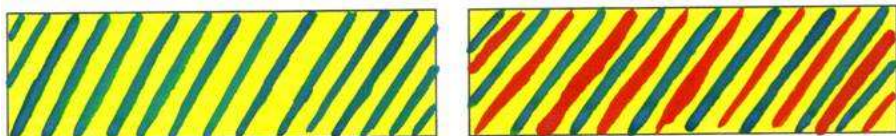
ЗАБОР



СЕМЯ, РОСТОК



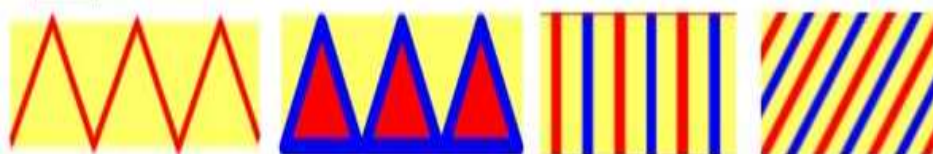
ЛУГ



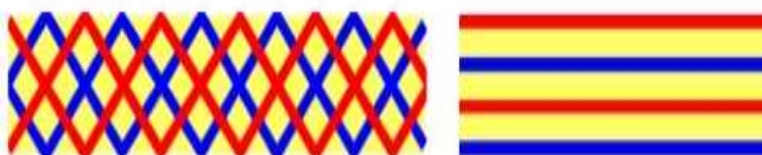
Солнце



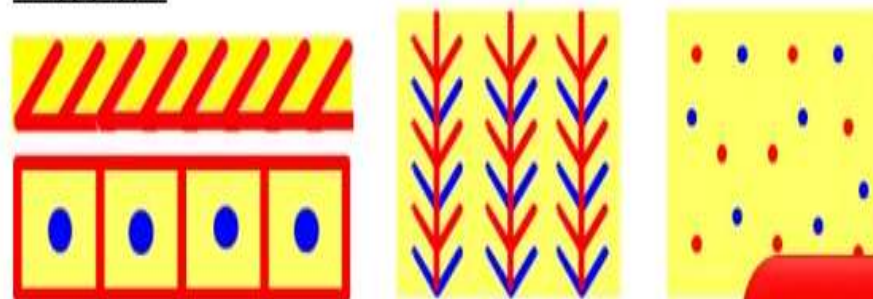
Вода

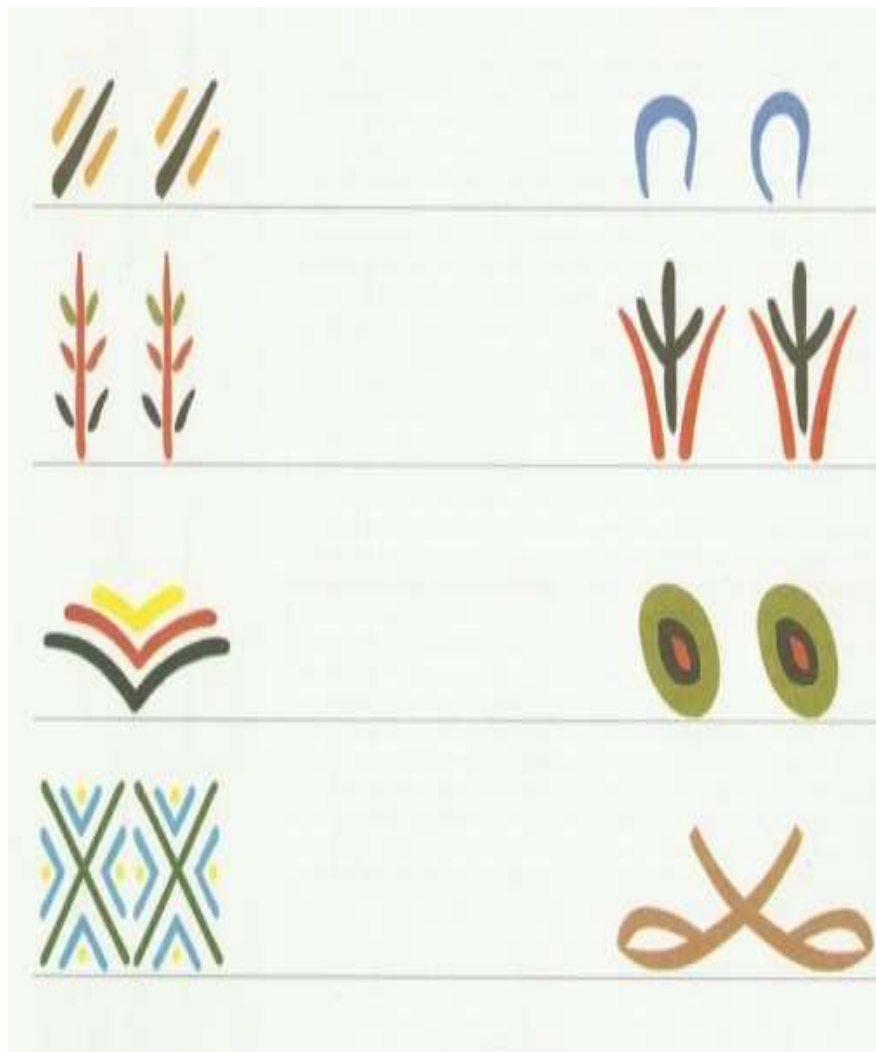


Земля



Плодородие





«Я люблю свою лошадку»

Выберите на картинке лошадку того народного промысла, какой вы разгадывали в кроссворде и соответственно её раскрасьте. Объясните свой выбор.



Ответы:

«Кроссворды»

Дымковская игрушка:

1.Дымково 2.Барыня 3.Мел 4. Круг 5.Водоноска 6.Киров 7.Свистунья 8.Ярмарка 9.Красный 10.Яйцо

Филимоновская игрушка:

1. Филимоново 2.Три 3. Зеленый 4. Малиновый 5.Промысел 6.Конь 7.Олень 8.Одоев 9.Свисток 10.Полоска 11.Шляпка 12.Жирная
13.Вытянутость

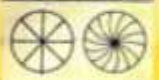
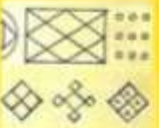
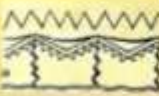
Каргопольская игрушка:

1. Каргополь 2.Полкан 3.Сирин 4.Берегиня 5. Короткие 6.Лапоть 7.Небо 8.Солнце 9.Пахарь 10.Простота 11.Конь
12.Сапог 13.Земля

«Угадай орнамент»

1.Дымковский орнамент 2.Филимоновский орнамент 3.Каргопольский орнамент

Вывод: элементы росписи всех промыслов символизируют представление народа об окружающем мире.

Символы		Дымковская	Филимоновская	Каргопольская
Солнце				
Земля				
Вода				

«Я люблю свою лошадку»

1. Филимоновская лошадка
2. Каргопольская лошадка
3. Дымковская лошадка

Литература

1. Щуркова Н.Е. Игровые методики. М.: Педагогическое общество России. 2001 г.
2. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/М.Г. Ермолаева.-2-е изд., доп. – СПб: СПб АППО, 2005.
3. Абрамова М.А. Беседы и дидактические игры на уроках по изобразительному искусству – М.: Владос, 2004
4. Аникеева Н. П. Воспитание игрой— М., 1987.
5. Выготский Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 1966.
6. Грошенков И.А. Занятия изобразительным искусством в специальной коррекционной школе – М.:ООО «Институт общегуманитарных исследований», В Секачев, 2001.
7. Газман О. С. В школу с игрой— М., 1991.
8. Занько С. Ф. Игра и учение— М., 1992.
9. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры— М., 1990.
10. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии — М., 1998.