

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ (ВНЕШКОЛЬНОЕ) ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ

Зольникова Миннур Мугаллимовна

преподаватель изобразительного искусства

МАОУ ДОД «ДШИ №13»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматриваются проблемы повышения познавательной активности и реализации творческого потенциала с помощью игровых технологий на уроках изобразительного искусства. Приводятся примеры использования отдельных форм игровой деятельности на уроках в младших классах. Автор знакомит с различными видами игр, использование которых позволяет создать необходимые условия для активного и глубокого усвоения учебного материала обучающимися с воздействием на все каналы восприятия: зрительный, слуховой, тактильный, эмоциональный. Результатом применения игровых технологий является повышение познавательной активности учащихся и их вовлеченности в учебный процесс, создание собственных творческих работ.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, игровое пространство, интеграция, дидактическая игра, взаимопроникающая форма, метапредметные связи.*

Как превратить процесс получения знаний из тяжелого труда в опыт счастья? Подобный вопрос, на мой взгляд, волнует большинство педагогов в основном и дополнительном образовании.

Большинство работающих в школе учителей знает, что с каждым годом учить детей становится все труднее и труднее, и для этого много причин. Самая главная из них заключается в том, что информационные потоки огромны и продолжают нарастать. И этот невероятный объем знаний часто не успевает уло-

житься в головах обучающихся и превратиться в компетенции. Кроме того, вчерашние истины стремительно устаревают, быстро уходят в прошлое, жизненное пространство все чаще требует от человека способности гибко мыслить, перестраиваться, переучиваться.

Следующая проблема состоит в том, что вчерашняя социальная среда стала «обществом потребления». Образование и высокий уровень культуры перестали быть ценностями современного социума. Сегодня едва ли не большинство детей могут спокойно выразить свое мнение о том, что их дальнейшее обучение в вузах обеспечивается финансовым состоянием их родителей. А это значит, что то же самое большинство не хочет прилагать усилий для добывания знаний, а ждет, чтобы их положили ему в голову «в готовом виде». Знания, полученные таким образом, ни в душе, ни в голове не задерживаются и не применяются на практике. Именно поэтому сегодня как никогда важно научить ребенка учиться и прививать ему страсть к познанию. В решении этой проблемы огромное значение имеет применение игровых технологий.

Игра в системе образования – особенно дополнительного – тема не новая. Термин «игровое пространство» на сегодняшний день с уверенностью укрепляет свои позиции и используется все шире. В современном образовании разработаны и активно используются в практике многообразные формы занятий, в основе которых лежат игровые технологии, естественным образом мобилизующие скрытые физические и интеллектуальные ресурсы ребенка.

Значимую роль игровой деятельности в развитии познавательной активности показывают исследования отечественных психологов (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.). В игре у обучающихся, особенно у младших школьников, происходит многократное повторение образовательного материала в различных сочетаниях, а поведение в игре позволяет включиться им в активную познавательную деятельность, которая затем переходит в творческий процесс.

Слово «игра» неотделимо от таких понятий как «действие», «процесс», «импровизация». Она подразумевает создание проблемной ситуации и поисковую

деятельность, но при этом еще и риск, и азарт, и радость победы. Слово «игра» вмещает в себя множество видов деятельности:

- Игра – это способ научить детей самостоятельно добывать знания;
- Игра – это адекватная форма усвоения знаний;
- Игра – это путь личностного, цельного усвоения знаний на уровне интеллектуального, эмоционального, образного и телесного восприятия;
- Игра – это способ саморазвития ученика и учителя;
- Игра – это путь социализации обучающегося;
- Игра – это способ освоения целостной картины мира;
- Игра – это свободное образовательное пространство.

Исходя из этого, можно сделать выводы, что в игровых технологиях заложен огромный образовательный и воспитательный потенциал. Игра – это одно из комплексных средств воспитания, направленное на развитие образного мышления, воображения, эмоционального восприятия окружающего мира. Она улучшает настроение ребенка, обогащает его чувственный опыт, дает ему возможность избавиться от негативных эмоций.

В игровой деятельности детей сочетаются два важных фактора: с одной стороны, дети, независимо от возраста, включаются в практическую деятельность и привыкают самостоятельно действовать и усовершенствовать пути поиска правильного решения, с другой – получают моральное, эстетическое удовлетворение от деятельности, углубляя познания в области изучаемого предмета. В конечном счете, все это способствует воспитанию личности в целом.

Каждый педагог на каждом уроке должен решать триединство педагогической цели в контексте ФГОС. Это – образовательный, воспитательный и развивающий аспекты. Образовательный аспект – это учить самостоятельно добывать знания, овладевать умениями, навыками и практическим опытом. Воспитательный аспект – осуществление формирования и развития нравственных, трудовых, этических, патриотических и других качеств личности.

Развивающий аспект складывается из нескольких блоков:

1. Развитие речи – обогащение усложнение ее словарного запаса, овладение художественными терминами, выразительными средствами языка;
2. Развитие мышления. На протяжении нескольких занятий педагог должен сформировать у обучающегося такие мыслительные операции как умение определять объекты сравнения, выделять основные признаки, параметры сравнения, соотносить, сопоставлять, устанавливать сходство и различие;
3. Развитие сенсорной сферы: глазомера, ориентирования в пространстве и во времени, точности и тонкости цвета и его оттенков, света и тени, формы предмета.
4. Развитие двигательной сферы, моторики мелких мышц, умения управлять своими двигательными действиями, развитие двигательной сноровки, соразмерности движений.

Исходя из этих аспектов и содержания календарно-тематического планирования, определяются темы и задачи любой игры.

Педагог заранее определяет место и роль игры в учебном процессе, ее связь с другими методами работы, продумывает возможные варианты усложнения или облегчения, ее органическую связь с другими частями урока. При этом обязательно следует выделить те знания, умения и навыки, которые необходимо сформировать у обучающихся на данном этапе урока. Содержание игры должно быть объяснено эмоционально, кратко, логично и понятно. Возможен пробный ход, в процессе которого учитель знакомит с правилами игры. Чтобы убедиться в том, что ученики поняли игровое действие и задачу игры или упражнения, можно допустить умышленную ошибку и активизировать мыслительную деятельность обучающихся. Длительность одной дидактической игры или игрового упражнения – от 3 до 5 минут. Исключением являются уроки, построенные полностью на игровых технологиях, урок-экскурсия, урок-путешествие, урок-конкурс и др.

При разработке игр и упражнений, в данном случае, по изобразительному искусству, должно учитываться 4 вида деятельности: рисование с натуры, тематическое и декоративное рисование и беседы об изобразительном искусстве. Художественно-дидактические игры можно разделить на несколько видов:

- игры-путешествия или экскурсии
- игры-соревнования и эстафеты
- игры-загадки
- игры-лото
- композиционные игры.

Не исключено использование на одном уроке нескольких видов игр. Например, на уроках рисования с натуры по памяти и по представлению в начальных классах могут быть использованы игры-загадки и игры-лото. При этом лото с изображениями помогают совершенствовать наблюдательный опыт и зрительную память, а загадки побуждают к поиску новых сведений по теме.

Неоценимое значение в развитии познавательной активности игровые технологии имеют на уроках истории искусства. Даже самый короткий период из многовековой истории мировой художественной культуры невозможно вместить в отведенные программой учебные часы. В этом случае самым надежным и действенным способом являются всевозможные игры, конкурсы, импровизированные экскурсии в различные культурные эпохи, сюжетно-ролевые игры, составление кроссвордов, загадок и многое другое. Обучающиеся, занимаясь поиском дополнительного материала по изучаемым темам, вовлекают в эту деятельность не только своих сверстников, но и родителей и других близких в своем окружении. Так проходила игра под названием «Юный искусствовед» по составлению текстов для карточек по теме «Художник и время». Эта работа стала итоговой в изучении курса истории искусства и охватывала длительный период. Материалы должны были дать представление о художниках и скульпторах, начиная с Эпохи Возрождения до настоящего времени. Для составления текста о каждом художнике необходимо было собрать из различных источников сведения, наиболее полно дающие информацию о самом художнике и о его времени. В течение

нескольких месяцев силами учеников был собран обширный материал, написаны тексты, и оформлены карточки с заданиями. Так сами обучающиеся стали составителями дидактической игры и авторами вопросов и художественного оформления подборки.

Еще одним преимуществом использования игровых технологий на уроках изобразительного искусства является возможность применить метод интегрированного обучения, который дает возможность развития метапредметных компетенций учащихся. Межпредметные связи в игровых программах вносят элемент творчества в мыслительную и познавательную деятельность ученика. Способность к переносу знаний из одного предмета в другой является показателем умственного развития ученика. При составлении игровых программ можно использовать все формы интеграции, но особенно успешно применяется взаимопроникающая форма. Она строится на основе игровой деятельности, которая сочетается с такими элементами познавательной деятельности, как слушание музыки, восприятие литературного произведения, созерцание живописных произведений, и такими формами контроля как дидактическая беседа и опрос. Взаимопроникающая форма интеграции особенно широко реализуется на уроках в младших классах. Например, на уроке-путешествии «В мире сказок» (1 класс) дети включаются в самостоятельную игровую деятельность. Учитель строит общение на основе диалога, раскрывая ценности через ее противоположности (добро и зло, лень и трудолюбие, ум и глупость, верность и предательство, храбрость и трусость). После ознакомления с иллюстрациями, костюмами сказочных героев, рисунками теремов, избышек и других построек обучающиеся приступают к творческой деятельности – созданию живописного образа доброго и злого героев. По окончании урока они проводят презентацию своей творческой работы в форме театрализованного действия.

В заключение необходимо отметить, что применение игровых технологий в образовании – это не самоцель, а определенная система в деятельности учителя, которая должна дать следующие результаты:

- повышение уровня знаний по предмету

- изменение уровня интеллектуальной деятельности
- эмоциональное развитие учащихся, основанное на восприятии различных видов искусств (живописи, музыки, архитектуры, скульптуры, литературы и др.)
- повышение познавательного интереса учащихся, которое проявляется в самостоятельной работе на уроках и во внеурочное время
- включение учащихся в творческую деятельность, результатом которой могут быть их собственные произведения.

Обучение, воспитание и развитие человека – это непрерывный процесс, который начинается с рождения и продолжается всю жизнь. А игра в этом процессе является важным фактором формирования всесторонне развитой личности.

Список литературы

1. Алексеева, В.В. Что такое искусство. М., 1991.
2. Борзова, В.А., Борзов, А.А. Развитие творческих способностей у детей. Самарский дом печати, - 2001.
3. Выготский, Л.С. Психология искусства. М., 1965.
4. Ильенко, Л.П. Опыт интегрированного обучения в начальных классах. Начальная школа. – 1989, №9.
5. Колякина, В.И. Методика организации уроков коллективного творчества. М.: Владос, 2004.
6. Никитин, Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М.: Просвещение. – 1989.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт. – 2013 г.