

Использование игровых элементов на занятиях декоративно-прикладного творчества

*Костева Людмила Александровна,
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «Дом детского творчества»*

Современная реформа образования в России, связанная с реализацией личностно-ориентированного подхода, вызвала ряд серьезных изменений в привычной для нас практике обучения и воспитания детей:

- обновление содержания образования;
- внедрение новых педагогических технологий, обеспечивающих развитие личности.

Трудные, порой противоречивые, но неизбежные преобразования отражаются и на деятельности учреждений дополнительного образования. И если содержание образования в них претерпело значительные изменения, то образовательные технологии обновляются медленно: прочно закрепилась традиционная система, а с новыми технологиями многие борются.

Педагогические технологии дополнительного образования сориентированы на решение сложных психолого-педагогических задач: научить ребенка самостоятельно работать, общаться с детьми и взрослыми, прогнозировать и оценивать результаты своего труда, искать причины затруднений и уметь преодолевать их.

Учреждение дополнительного образования – особое учреждение, которое должно стать не просто местом обучения детей, а пространством разнообразных форм общения.

Роль педагога в дополнительном образовании должна заключаться в организации естественных видов деятельности обучающихся и умении педагогически грамотно управлять системой взаимоотношений в этой деятельности.

Сегодня в системе дополнительного образования необходимо больше внимания уделять повышению педагогического мастерства, росту квалификации педагогов в реализации современных технологий обучения и воспитания детей.

В настоящее время дополнительное образование нуждается в такой организации своей педагогической деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого обучающегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

В современном мире 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 обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению изобразительного и декоративно-прикладного искусства.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на занятии.

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

Игра - как метод обучения

От привычных занятий она отличается тем, что ребёнок, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной жизни нетрудно указать источник знаний. Это - педагог - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (педагог объясняет, обучающийся слушает) и в форме диалога (либо обучающийся задает вопрос педагогу, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо педагог опрашивает детей 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. 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.

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 обучающегося в игре. Это одна из основных функций игры. Для ребенка 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.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все обучающиеся 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 обучающимся 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.

Возраст детей и игровые технологии.

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

Мотивы общения:

Обучающиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

При решении коллективных задач используются разные возможности обучающихся; 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.

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

Познавательные мотивы:

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

В игре команды или отдельные дети изначально равны, они все игроки. Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера.

Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Обучающиеся 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)

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным - проявить активность, недисциплинированным - стать организованными детьми, 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, смена 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 обучающихся 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 обучающегося, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Теперь более подробно рассмотрим представленные выше виды дидактических игр:

1. *Игры-упражнения.* Они способствуют познавательным способностям обучающихся, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают обучающимся закрепить изученный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

2. *Игры-путешествия.* Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала.(заочное путешествие по залам Русского музея, заочное путешествие в центры народных промыслов России и т.п.).

3. *Сюжетные (ролевые) игры.* Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер.

4. *Игры-соревнования.* Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды. Например, на занятии можно провести игру-соревнование, разделившись на несколько групп, на знание основ художественной культуры России («Синие цветы Гжели», «Золотая Хохлома», «Многообразие русской глиняной игрушки», «Знаменитые картины Третьяковки»). Ролевые, имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими детьми». Поэтому, разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей.

Метод «Карусель», когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно обучающиеся, а внешнее - обучающиеся через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Технология «Аквариум» заключается в том, что несколько обучающихся разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.

«Броуновское движение» предполагает движение обучающихся по всей группе с целью сбора информации по предложенной теме.

«Дерево решений» - группа делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством обучающихся. Каждая группа обсуждает вопрос и делает

записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Востребована на занятиях и такая форма, как, «*Займи позицию*». Зачитывается какое-нибудь утверждение и обучающиеся должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.

Исследования учёных показывают, что игровая деятельность в детстве положительно влияет на развитие интеллектуальных, эмоциональных, моторных и других способностей ребёнка. Но особое значение занятия искусством имеют для развития воображения. Воображение 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.

Таким образом, деятельность современных учреждений ДОД направлена на приобщение обучающихся к социальным, культурным, историческим ценностям и традициям, развитие самостоятельности, творческих и умственных способностей, умение учиться. Использование же дидактических игр на учебных занятиях в системе ДОД помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.