Муниципальное учреждение дополнительного

 образования « Центр эстетического воспитания детей»

 **Игровые технологии на занятиях**

 **по декоративно- прикладному творчеству**

 Педагог дополнительного образования

 Шехмаметьева Т. Н.

 **Саранск 2018**

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение………………………………………………….………………….……….3

Теоретические аспекты игровых технологий……………………………………...4

Обобщение педагогического опыта по темеигра как средство формирования универсальных учебных действий на занятиях по декоративно-прикладному творчеству……………………………………………………………………………8

Заключение………………………………………………………………………….12

Источники информации……………………………………………………………14

**3**

**Введение**

По мере развития эволюции, почти все достижения накопленные человечеством созданы трудом и являются главной формой деятельности человеческого общества. Для многих людей труд – радость, источник большого удовлетворения, способ раскрытия своих возможностей и потребностей. В пословицах, поговорках и других формах народного фольклора отображено отношение людей к труду: «Труд человека кормит, а лень портит», «Труд при учении скучен, да плод от учения вкусен», «Без дела жить – небо коптить» и др. Большинство прогрессивных философов и ученых рассматривали трудовое воспитание как главную часть общего образования, т.к. без трудовых навыков невозможно сформировать всесторонне развитую личность. Труд расширяет творческие возможности человека, способствует формированию целеустремленности, самостоятельности, настойчивости, общительности и других положительных качеств.

Одной из актуальных проблем начального обучения, требующей своевременного решения, является развитие творческих способностей. В работе с детьми особенно важно обеспечить удачное начало школьного этапа жизни детей, помочь им почувствовать интерес к декоративно-прикладному творчеству, познанию нового, испытать чувство радости от общения со сверстниками и взрослыми. Наша задача рассмотреть как с помощью различных игр и упражнений формировать универсальные учебные действия и личность учащегося.

**4**

**Теоретические аспекты игровых технологий**

Игра – естественная и благоприятная среда для детей. Она развивает их внимание, память, мышление, способствует навыкам общения. Толковый словарь В.И. Далядает такое объяснение игре: действие, забава, установленная по правилам. Играть – тешиться, веселиться. Перевод с древнерусского выделяет смысл каждой буквы:

«И» – соединение.

«Г» – движение.

«Ра» – солнечный свет.

Таким образом, «игра» – соединение желания и действия в устремленности к лучшему [1, с.371].

В педагогическом словаре под редакцией Г.М. Каджаспировой, игра определяется какодин из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. Игра служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей [2, с.57].

В.А. Сухомлинский писал: «В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие и познавательные способности личности. Игра – огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [3, с.48].

Создавая красивые вещи своими руками, видя общественную значимость своей работы, школьники ощущают прилив энергии, сильные положительные эмоции, испытывают внутреннее удовлетворение, в них «просыпаются» творческие способности и возникает желание жить «по законам красоты».

**5**

Использование педагогом различных игровых моментов позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить фантазию, творческую инициативу, придают заданию новизну, дух соревнования.

При работе с младшими школьниками необходимо создавать доброжелательную атмосферу одобрения, поддержки, что формирует у учеников позитивное отношение к учебе и ощущение радости творчества. По мнению К. Фопеля, игры и упражнения выполняют следующие задачи:

1. Снижают уровень напряжения и дают возможность проявить свою индивидуальность.
2. Помогают в социализации, создают обстановку доверия и улучшают взаимоотношения между учителем и учениками.
3. Делают обучение более успешным, поскольку благоприятная среда способствует развитию общих и индивидуальных способностей ребёнка [4, с.34].

Использование в учебном процессе игр позволяет снимать усталость от однообразных занятий, включать воображение школьников, способствует приливу умственных сил и облегчает как восприятие знаний, так и выполнение учебных упражнений. Методические элементы игры состоят в следующих этапах:

1. «Пролог» ˗ установления контакта, создание благоприятной атмосферы.
2. «Инструкция» ˗ сообщение правил действия, распределение ролей.
3. «Кульминация» ˗ поиск, решение задачи, итог.
4. «Рефлексия» ˗ эмоциональное отношение к игре [5, с.13].

С целью формирования универсальных учебных действий можно выделить следующие виды игр: настольные игры; дидактические игры; сюжетно-ролевые игры; игры-путешествия; интеллектуальные игры.

**6**

***Настольные игры*** развивают логическое мышление, память и наблюдательность. Они дают возможность индивидуально подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

а) *Кроссворд –*разновидность настольных игр. Тематические кроссворды могут быть как одним из этапов занятия (например, проверки домашнего задания и др.), так и способом переключения с одного вида деятельности на другой. Наибольший интерес у учащихся младших классов вызывают игры, зашифрованные с помощью загадок, требующих сообразительности, выдумки.

б) *Ребус* *–* игра, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами или цифрами. Чтобы прочитать ребус, нужно знать определенные правила. Правила разгадывания: запятые перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова, запятые в конце рисунка обозначают, сколько букв нужно убрать с конца слова. Если буква перечеркнута, ее нужно убрать из слова, если стоит знак равенства, значит одну букву нужно заменить на другую.

в) *Чайнворд* ***–*** образует цепочку наименований предметов, растений или животных, которые зашифрованы начальными буквами или цифрами с вопросами к ним. Слова в чайнворде никогда не пересекаются, а идут последовательно по часовой стрелке. Последняя буква слова является первой буквой следующего слова.

***Дидактические игры –***одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, они стремятся быть быстрыми, собранными, ловкими, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры. Большинство дидактических игр заключает в себе вопрос, задание, призыв к действию, например: «Кто быстрее?», «А ну-ка отгадай» и т.д. Игры и упражнения строятся с учётом различной степени трудности, что дает

**7**

возможность осуществить индивидуальный подход, обеспечить участие в одной и той же игре учащихся с разным уровнем знаний.

***Сюжетно-ролевые игры*** содержат дидактические и специфические функции. Дидактические состоят в том, что ребенок в процессе игры получает разнообразные знания об окружающей действительности, формируются умения и навыки поведения. Специфические функции сюжетной игры заключаются в том, что ребенок ориентируется в сфере человеческих отношений, координирует действия с другими.

***Игры-путешествия –***маршрутная игра, по станциям. Они способствуют углублению, закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязи в природе. Цель игры: углубить знания, придать содержанию необычность.

***Интеллектуальные игры*** ***–*** вид [игры](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%2598%25D0%25B3%25D1%2580%25D0%25B0), основывающийся на применении игроками своего [интеллекта](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%2598%25D0%25BD%25D1%2582%25D0%25B5%25D0%25BB%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25BA%25D1%2582) и [эрудиции](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%25AD%25D1%2580%25D1%2583%25D0%25B4%25D0%25B8%25D1%2586%25D0%25B8%25D1%258F). Любая интеллектуальная игра дает огромные возможности для развития знаний, углубления каких-либо навыков. К этой категории относятся задачи «на сообразительность» ***–*** шарады, головоломки, загадки

Таким образом, включение в занятие игровых моментов делает процесс обучения более интересным и занимательным, создает у учащихся бодрое рабочее настроение, развивает технологии продуктивной совместной работы, поддерживает и усиливает интерес к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира.

**8**

**Обобщение педагогического опыта по теме игра как средство формирования универсальных учебных действий на занятиях по декоративно-прикладному творчеству**

Наиболее эффективными путями развития познавательного интереса являются: комбинирование групповых и индивидуальных форм работы; использование традиционных и нетрадиционных методик организации урока; поэтапное применение игровых ситуаций в учебном процессе; создание доброжелательной эмоциональной обстановки. На занятиях по декоративно-прикладному творчеству хорошо использовать следующие игры: «Бывает ***–*** не бывает», «Аукцион», «Угадай по описанию», «Чей голосок» и др.

С целью заинтересовать учащихся самостоятельным изучением новой информации, можно предложить ролевую игру «Я ***–*** педагог». Ученики самостоятельно прочитывают текст и формулируют «трудный» вопрос для учителя, исполняющего роль ученика. Педагог «отвечает» на вопросы, дополняя материал учебника.

При изучении темы «Геометрические фигуры в рисунках», целесообразно использовать игру «Заколдованные фигуры». В качестве наглядности используются картинки с геометрическими фигурами (см. рис.1). Дети принимают участие в сказке, которую зачитывает учитель: «Решил однажды Главный квадрат собрать на праздник все геометрические фигуры. Пришли к нему: Квадрат, Прямоугольник, Круг, Овал, Треугольник, Полукруг, Ромб, Четырехугольник и др. (в роли фигур – дети). Главный квадрат принимает на праздник только тех, кто сумеет рассказать о себе: каковы его отличия от других фигур, как можно данную фигуру в рисунках.

**9**



Рис.1. Виды геометрических фигур

Игра «Найди ошибку» развивает активность учащихся, способствует формированию у них познавательного интереса, например: текст со специально допущенной ошибкой. Задание: «Поработайте с педагогом, найдите ошибку».

Игра «Чей голосок» развивает познавательные способности и слуховую память: звучит фонограмма голосов различных животных, учащиеся записывают названия животных. Вариантом может быть: «Узнай явление природы». Дети слышат звуки ветра, дождя, грома, ливня, бури, шума волны и записывают те явления, которые узнали.

На занятиях можно использовать различные загадки. Использование загадок может проводиться с разными целями: как прием сравнения; как прием классификации; как основа создания проблемной ситуации на уроке; как источник знаний; для развития творческих способностей и др.

Для развитие воображения, пространственных представлений и графических навыков используется игра «Кляксография». Необходим лист чистой бумаги для каждого участника, акварельные краски, простые карандаши. Детям предлагается создание невиданных существ с помощью кляксы. Для этого нужно взять краску любого цвета и лист бумаги. И поставить краской в центре листа кляксу – небольшую. Потом сложить лист пополам, придавить и осторожно вновь развернуть лист. Клякса каким-то

образом расползлась по поверхности листа. Даем краске просохнуть. Каждый ребенок старается увидеть в кляксе изображение, полученное изображение можно дополнить деталями. Можно предложить обменяться кляксами и попробовать разгадать чужую кляксу.

Для формирования устойчивого интереса на занятиях применяется сказочный персонаж. Ерёма – сказочный персонаж, маленький человечек. Он поздравляет детей с днем рождения, победами в конкурсах, сообщает другую информацию. Есть у Ерёмы волшебные мешочки – полотняные мешочки с завязками, разного цвета, с различными тематическими изображениями:

1. Мешочек «Дружная семейка»: находятся различные инструменты, необходимые на занятиях. Дети наощупь их достают и рассказывают, как правильно им пользоваться. При необходимости помогают другие дети или педагог.
2. Мешочек «Цветовой круг»: состоит из геометрических фигур разного цвета. Дети учат Ерёму правильно подбирать цвета, согласно таб.1.

Таблица 1.

**Гармоничное расположение фона и фигур**

**Цвет фона**

**Цвет крупных фигур**

Красный

Черный, белый, синий, розовый, желтый.

Синий

Красный, белый, голубой, серый, малиновый, розовый, оранжевый.

Желтый

Черный, коричневый, красный, синий.

Оранжевый

Зеленый, пурпурный, коричневый, синий, розовый, желтый.

Голубой

Белый, розовый, красный.

Коричневый

Желтый, салатовый, зеленый, белый, розовый.

Черный

Салатовый, розовый, желтый, голубой.

1. Мешочек «Полотняная страна»: коллекция видов ткани. Дети определяют виды ткани, какие виды ткани использованы в пошиве Ерёмы, называют свойства тканей.
2. Мешочек «Зеленые поляны»: находятся карточки с фрагментами орнамента. Ребенок собирает фигуру по образцу или придумать свою. Данные каточки развивают гибкость ума и фантазию, воспитывают аккуратность.
3. Мешочек «Радости»: находятся маленькие игрушки, наклейки, конфеты. Ерёма поощряет наиболее активных и творческих детей. Количество и наполняемость мешочков может варьироваться в зависимости от изучаемой темы.

Итак, включение в занятие игровых моментов делает процесс обучения более интересным и занимательным, создает у учащихся бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала, поддерживает и усиливает интерес к учебному предмету, к познанию ими окружающего мира.

**12**

**Заключение**

В работе с детьми особенно важно обеспечить удачное начало школьного этапа жизни детей, помочь им почувствовать интерес к познанию нового, испытать чувство радости от общения со сверстниками и взрослыми. Возможность показать своим товарищам свою эрудицию, умение, находчивость, необходимость играть с полной отдачей сил ˗ всё это стимулирует интерес ребят к играм, способствует формированию активной жизненной позиции. На занятиях по декоративно-прикладному творчеству игра является средством развития интереса к предмету. При проведении игр учителю следует придерживаться следующих методических принципов:

1. Правила игры должны быть простыми и понятными.
2. Материал игры посилен для всех детей.
3. Используемая наглядность эстетично оформлена.
4. Игра интересна только в том случае, если в ней принимают активное участие все дети. Длительное ожидание своей очереди снижает интерес к игре.
5. Если игра сильно возбуждает детей, то она не должна продолжаться слишком долго, а следом за ней надо предложить задание, которое помогло бы детям успокоиться.
6. Подведение результатов игры должно быть обонованным и справедливым.

Таким образом, игры знакомят детей с окружающим миром, развивают речь, формируют навыки коммуникации. Игровые упражнения способствуют формированию познавательных составляющих: логическое мышление (анализ, синтез, сравнение, сопоставление); творческое мышление (способность выдвигать гипотезы, гибкость, критичность мышления). Следуя методическим рекомендациям можно добиться следующих положительных моментов:

1. Установление тесной взаимосвязи между учебной и внеучебной деятельностью младших школьников;
2. Сплочение детско-родительских отношений;
3. Формирование навыков социального общения обучаюжихся друг с другом и взрослыми;
4. Развитие творческих способностей детей, активность и самостоятельность младших школьников;
5. Формирование адекватной самооценки младших школьников.

**Список источников**

1.Даль, В.И.Толковый словарь живого великорусского языка [Текст] : справочное

издание / В. И. Даль. – СПб. : Диамант, 1996. – 701 с.

2.Каджаспирова, Г. М. Словарь по педагогике [Текст] : учебное пособие для вузов / Г. М. Каджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. − М. : ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д : Издательский центр «МарТ», 2005. – 448 с.

3.Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям [Текст] : метод. рекомендации / В. 4.А. Сухомлинский. − М. : Педагогика, 1983. – 384 с.

5.Фопель, К. Энергия паузы [Текст] : психологические игры и упражнения / К. 6.Фопель. – М. : Издательский центр «Академия», 2006. – 81 с.

7.Щуркова, Н. Е. Собрание пестрых дел [Текст] : методический материал для работы с детьми / Н. Е. Щуркова. – 2-е изд.. – М. : Новая школа,   1994.  – 96с.