*О. В. Шведова-Юницкая,*

*заместитель директора*

*по учебно-воспитательной работе,*

*учитель белорусского языка, литературы, искусства,*

*ГУО «Новосёлковский учебно-педагогический комплекс ясли-сад – средняя школа»*

*Ошмянский район*

 Использование игровых технологий как средства повышения познавательного интереса учащихся к освоению художественных ценностей на уроках искусства

В моей педагогической деятельности был опыт работы методиста, заместителя директора, руководителя объединения по интересам, и, конечно, учителя. Менялись программы, совершались реформы, позабылся когда-то любимый мною предмет «Мировая художественная культура», вернулся в школы в новом формате…Все новшества заставляют волей-неволей держать себя в рабочем тонусе, быть гибким и не уставать искать новое.

Много лет я наблюдаю, как дети помладше идут в школу с горящими глазами, а школьники постарше демонстрируют значительно меньше энтузиазма в этом вопросе. Что же сделать, чтобы учение стало более увлекательным? Как сделать школьные годы яркой вспышкой, интересным и незабываемым периодом жизни подрастающего человека? Эти вопросы всегда сопровождались поиском, стремлением найти новые, нестандартные пути решения, сделать открытия для сохранения положительной мотивации у учащихся.

 Трэба вучыцца жыць у дзяцей.

 А яшчэ – у вялікіх людзей

 Бо ўсе мы – маленькія дзеці

 Ў гэтым вялікім свеце.

 Словам, вучыцца жыць трэба ў дзяцей…

И это справедливо. Следуя за модой, выбирая новые методы, приёмы, технологии, концепции, учитель в первую очередь, на мой взгляд, должен опираться на то, что нравится детям, что вызывает у них интерес, что может их увлечь. А что может увлечь детей? Конечно, игра.

“Нет ничего сказанного, что не было бы ска­зано раньше”. Помня это древнее выражение, я ни в коем случае не собираюсь приписывать себе открытие приёмов, о которых пойдёт речь. Я хочу лишь поделиться своими наработками и предложить решение некоторых актуальных проблем:

1. Скучно учиться…Ян Амос Коменский ещё в своей «Великой дидактике» заявлял, что альфой и омегой школы должна стать такая находка и открытие такого метода, при котором ученики меньше учили бы, а больше учились бы, тогда в школах было бы меньше ненужной работы, а больше свободного времени, радости и фундаментального успеха. С тех пор прошло четыре столетия.
2. Согласно данным учёных обычный человек использует возможности своего мозга лишь на 5-10%. И этот показатель не меняется, хотя за последние 10 лет нагрузка на мозг увеличилась в 3 раза. Лавина информации, не способствуя тренировке ума и не закрепляясь в памяти, никак не меняет эти показатели. Вот уж воистину: в одно ухо влетает, в другое – вылетает. А в итоге – опять двойка.
3. Раннее приобщение детей к визуальной массовой культуре и последующая работа с компьютером (главным образом, компьютерные игры) формируют такие особенности восприятия «культурной среды» как фрагментарность, поверхностность, неустойчивость. Опросники, анкеты, практика и опыт последнего времени показали, что дети в большинстве своём не знают произведений искусства и не интересуются ими.

Стоит ли говорить о том, что осведомлённость в мире культуры и искусства – одна из основных составляющих понятия «образованный человек»? Кстати: статистика вопросов телевизионных версий игры «Что? Где? Когда?», а также вопросов различных турниров интеллектуальных игр говорит о том, что вопросы, в том или ином виде связанные с искусством, занимают 30% от общего числа разыгрываемых.

Существуют ли способы улучшить свои умственные способности, несмотря на природную лень? Можно ли увлечь ребят предметом искусства? Решаемы ли эти общепедагогические и социально значимые проблемы?

Да. Это возможность прибегнуть к интеллектуальным играм, особенно, если творчески и с умом подойти к этому вопросу.

В.А. Сухомлинский писал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живой поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Интеллектуальная игра  – вид игры, основывающийся на применении играющими своего интеллекта и/или эрудиции; индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления (часто – в условиях ограниченного времени и соревнования).

Основной функцией интеллектуальных игр является развитие мышления, высших психических функций, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения и классификации, сравнения и противопоставления.

Кроме того, они  ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления,  интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции. Игровой тренинг познавательных процессов учащихся всех возрастов (мышления, воображения и памяти) получает в последние годы все большее распространение. Многие психологи и учителя пришли к выводу, что делать ставку в развитии познавательных процессов только на учебный процесс (включая логико-содержательное построение курса, создание проблемных ситуаций, соблюдение принципа диалогичности и др.) явно недостаточно; необходима еще и организация специальных занятий по совершенствованию, коррекции и тренингу процессов мышления, приемов воображения и способов запоминания.

Система дидактических игр, направленных на развитие интеллектуальных способностей детей, разрабатывалась в трудах отечественных и зарубежных психологов - Л.С.Выготского, А.В.Запорожца, Г.П.Антоновой, Л.А.Венгер, Е.В.Заики, Б.П.Никитина и других.

 Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные и составные (представляющие из себя сочетание элементарных).

по игровому действию:

*- Предметные*

* + Настольно-печатные
	+ Настольно-предметные - шашки, шахматы, домино, лото, сома, Го, сого, игры Рубика, игры Никитина, спички, «Морской бой», судоку
	+ пространственные

*- Словесные*

* + загадки,
	+ логические задачи (и загадки-истории),
	+ игры в слова («Эрудит». «Балда», «Города», «Да и Нет» и пр.),
	+ ребусы,
	+ кроссворды
	+ викторины

*- Компьютерные*

По количеству участников:

* Индивидуальные
* Парные
* Командные и массовые викторины, «Что? Где? Когда?», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Поле чудес»; мозговой штурм –  организация групповой формы мышления, не только позволяющая объединить творческие усилия отдельных индивидов, но и способствовать проявлению и повышению творческого потенциала каждого члена группы. Его цель – формирование алогического стиля мышления, свободного от контроля и критики рассудочного сознания; создание творческой атмосферы, обеспечивающей радость интеллектуального общения. Мозговой штурм может быть использован в начале большой работы (поиск режиссерского решения при постановке спектакля, выбор средств визуализации музыкального произведения и т.п.) и в процессе творческих занятий.

По игровой цели:

* Соревновательные и интерактивные
* Пространственные и комбинаторные
* Логические

**Воображение**

**Умение общаться**

**Ассоциации**

**Память**

**Логику**

**Интуицию**

**Эрудицию**

**Интеллект**

Исследуя данную схему, можно сделать вывод о том, что та или иная интеллектуальная игра отражает некоторую грань процесса мышления, причём в сравнении с прочими играми - наиболее полно, а грани – наиболее ярко. Поэтому игра “Что? Где? Когда?”быстро завоевала популярность и до сих пор любима. Игроки, которые имеют более, чем 5-летний опыт игр отмечают, что процесс мышления у них изменился в сторону интенсивности, образности, быстроты мыслительных процессов. Более 50-ти % игроков отмечают, так сказать, “побочный эффект” игры – обострение интуиции.

 Таким образом, этапы уроков с использованием приёмов интеллектуальных игр, призваны мотивировать ребёнка результативно и с удовольствием изучать предмет. В то же время они приносят ученику свободу от ложных концепций, свободу мышления и, как следствие, развитие творческого мышления. Подчеркнём, что понятие “творческое мышление” охватывает мыслительные процессы, приводящие к получению решений, созданию необычных и оригинальных идей, обобщений, теорий и, главное(!) – художественных форм.

Психологи установили, что боль­ше всего эмоциональных нагрузок возникает по двум причинам: неумение работать и неумение общаться друг с другом.

 Интенсивная рабо­та—вот путь избежать перегрузок, на которые жалуются взрослые и дети, учителя и ученики. Только эффективные приемы самоорганизации помогут осуществить извечную человеческую мечту — научиться работать быстро и хорошо. Для этого нужно так организовать свое мышление, чтобы решать задачи наилучшим образом. Нужно так орга­низовать свои знания, чтобы они активно работали на нас, а не лежали мертвым грузом в дальних уголках памяти. Наконец, нужно организовать свои чувства, научиться сотрудничать с другими, учитывая чужой характер. Это не только поможет избежать ненужных конфликтов, но и сделает труд более плодотворным.

 Наверное, уже просто не стоит говорить о том, что, кроме интереснейшего досуга и солидной порции знаний, кроме любви к чтению и мысли, кроме умения думать и точно решать молодое поколение отходит от улицы, избавляется от того «цивилизационного кретинизма», культурного нигилизма, которое так активно насаждается ныне в нашем обществе. Не хочется высокопарно говорить, что я поставила целью своей жизни воспитывать высокосознательных граждан страны. Нет, мне просто нравится делать так, чтобы маленькие человеки выросли ЛЮДЬМИ. Если человек – ЧЕЛОВЕК, то все остальное придет само собой. Игра – вовсе не единственный способ для этого. Но – очень важный, потому что игра и умение играть это то первое, с чем сталкивается маленький человек.

Приёмы интеллектуальных игр можно применять на разных уроках и с учениками разного возраста, хотя в среде педагогов дополнительного образования считается, что именно ученики IX - XI классов могут показать серьёзный уровень подготовки к занятиям этим видом внешкольной деятельности. Однако ряд приёмов адаптированы мной и для учащихся V-VIII классов. Учитывая перспективу дальнейшего преподавания искусства, считаю это эффективной подготовкой для последующей серьёзной работы в постижении мира художественной культуры.

Приёмов интеллектуальных игр гораздо больше, чем представлено в данном опыте. Мной отобраны и адаптированы под предмет лишь некоторые, наиболее приемлемые на этапах актуализации знаний, закрепления материала. Данные игровые приёмы могут найти свой применение на любом уроке любой темы. В свете безотметочного обучения искусству – особенно на уроках обобщения пройденного материала, на уроках-зачётах.

Игра “Перевёртыши”

Перевёртыши замечательно играются хором, что развивает “чувство локтя”, так необходимое команде. Правила: ведущий, в данном случае чаще учитель, предлагает играющим известные фразы, высказывания, цитаты, в которых каждое слово превращено в противоположное. В итоге вместо “Солнца” слышим “Луна”, вместо “чёрный” – “белый” и т.д. В нашем случае ответами к перевёртышам будут названия произведений искусства.

|  |  |
| --- | --- |
| Мальчик без кураги | “Девочка с персиками” В.Серов |
| Вдруг десятка | “Опять двойка” Ф. Решетников |
| Убыл на учёбу | “Прибыл на каникулы” |
|  Автомобильная поляна | “Корабельная роща” И. Шишкин |
| Серебряная весна | “Золотая осень” И. Левитан |

Игра “Медиа-азбука”

Правила: ученики угадывают изображение на слайде. Ответ начинается на соответствующую букву по алфавиту. Учитывая выводы психологов, согласно которым примерно 40% любой аудитории – визуалы, а также специфику предмета, данный приём – один из наиболее эффективных. К тому же он универсален: может использоваться на уроках практически всех школьных предметов. Следует заметить, что одна и та же картинка может быть помещена на слайдах с разными буквами, поскольку и отгадкой будут служить разные слова. Например, репродукция картины Виктора Васнецова “Алёнушка” (А – название карьтины (“Алёнушка”), В – автор (васнецов), Ж – вид изобразительного искусства (живопись), Л – жанр (литературная живопись), Ц – главное средство выразительности в жиаописи (цвет), С – тематика произведения (сказка) и т.д.

Игра «Веришь – не веришь»

Зачитываются некие утверждения, а учащиеся должны в своей команде выработать ответ типа «верим» или «не верим» (можно использовать для каждой команды карточки со словами «ДА» и «НЕТ»). Например:

- верите ли вы, что знаменитый тенор Лучано Паваротти принял вызов шестикратного чемпиона Италии по поеданию спагетти на скорость Джанфранко Пуцци и проиграл в 2-х часовом поединке всего лишь 2 порции? (нет)

- верите ли вы, что Иван Айвазовский — всемирно известный российский художник-маринист, посвятивший свою жизнь изображению моря, создал около шести тысяч произведений, каждое из которых получило признание при жизни художника (да).

Игра «С двух-трех нот».

а) К представленным буквосочетаниям прибавьте две-три ноты так, чтобы получились слова – существительные, нарицательные. Ноты могут повторяться и следовать друг за другом.

1. \_ \_ Н А \_ \_ Т (минарет)
2. \_ \_ \_ \_ Н Ь (сирень)
3. \_ \_ \_ \_ Н А (сирена)

б) К представленным нотам добавьте буквы так, чтобы получились слова – существительные, нарицательные, в именительном падеже, в единственном числе.

\_ \_ Р Е \_ С И \_ \_ \_ \_ \_ (импрессионизм)

Игра «Морской бой» **–**  очень похожая на обычный “клеточный” морской бой. Ученики получают листки с полем 10х10 квадратов, а также 10 вопросов (впрочем, объем можно варьировать, но тогда в условии следует оговорить величину и количество «кораблей», которые следует «отыскать»). Каждый вопрос соответствует одной строке поля. Слова в этой строке **–** варианты ответов на этот вопрос. Ученик должен заштриховать те ячейки, в которых, по его мнению, находится правильный ответ. Следует учитывать, что в какой-то строке правильных ответов совсем может не быть. Таким образом, если по всему полю ученик заштрихует нужные ячейки, получится поле с кораблями, как в настоящем “клеточном” морском бое.

Игра «Своя игра».Она, как правило, состоит из нескольких тем. Каждая тема – из пяти вопросов разной степени сложности: от 10 до 50 баллов. В случае правильного ответа баллы прибавляются, в случае неправильного – «минусуются». В случае пропуска ответа не происходит ни того, ни другого.

Игра «Детектив».Это один из учеников. На некоторое время он покидает помещение. Тем временем учитель выбирает произведение (не только литературное!) И назначает героями его учеников. Задача детектива – определить, где он оказался, и кем являются люди вокруг, так сказать, воссоздать “картину происшествия”.

Игра “Гостиница” («Персонажи»)

Учитель, загадавший персонажа литературного произведения, песни, кино- или мультфильма и т.п., отвечает на наводящие вопросы учеников только двумя словами: «да» и «нет». Метод последовательных приближений приучает ребят продумывать задаваемые вопросы, минимизировать их количество и время, затрачиваемое на разгадку. Во время игры нельзя допускать «хоровых» вопросов, следует отслеживать повторы, каждый раз призывая играющих не только обдумывать свой вопрос, но и следить за ходом обсуждения.

Игра «Гибрид».От каждого из двух произведений одного и того же автора взяты куски названий и объединены в некое «новое произведение». Надо определить подлинные названия обоих произведений и автора.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Новое произведение» | Подлинные названия двух произведений | Автор |
| Дочка-барышня  | Капитанская дочка и Барышня-крестьянка | А.Пушкин |
| Утро снежного городка  | Утро стрелецкой казни и Взятие снежного городка | В. Суриков |
| Витя Малеев на Луне  | Витя Малеев в школе и дома и Незнайка на Луне | Н.Носов |

## Игра «Сказка о том…»

## Угадайте сказку по краткому описанию сюжета:

1. Сказка о том, как по подложному плану и с помощью убийства завладели недвижимостью законного владельца («Кот в сапогах»).
2. Сказка о том, как с точки зрения современной автору науки мигрируют земноводные («Лягушка-путешественница»).
3. Сказка о том, что для достижения счастливого конца достаточно просто вырасти («Гадкий утенок»).
4. Сказка о том, сколь опасны доверительные разговоры с незнакомцами в лесу («Красная Шапочка»).
5. Сказка о том, что нудизм имеет глубокие корни даже в высших эшелонах государственной власти («Новое платье короля»).
6. Сказка о том, как на невинное существо было совершено несколько покушений, одно из которых закончилось успешно («Колобок»).
7. Сказка о том, что с нанимаемыми работниками лучше расплачиваться деньгами, не то хуже будет («Сказка о попе и его работнике Балде»).
8. Сказка о том, что, когда результат, которого настойчиво добиваешься, достигается с чужой помощью, это не приносит радости («Курочка Ряба»).

Приёмы интеллектуальных игр помогают на уроке – искусства, белорусского языка, литературы, любом другом – создать атмосферу приподнятости, важности, ответственности за дело, которое поручили. Это позволяет сделать урок интересным, доступным, повысить мотивацию детей к усвоению ими знаний.

Чтобы заставить ребенка мыслить, творить, создавать, необходим творческий подход к каждому приему. И как следствие этого – повседневный поиск и терзания: получится ли? Талант учителя раскрывается тогда, когда на каждом уроке ему удается увлечь ребенка в мир неизвестного настолько, чтобы ему *самому* захотелось познать новое, *самому* решить поставленную перед ним задачу.