

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР КАК АКТИВНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МИРОВОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества»,- утверждал В. А. Сухомлинский. Бесспорно, все современные инновационные технологии имеют в виду, прежде всего, повышение активности учащихся. Ведь истина, добытая путем собственного напряжения усилий, имеет огромную познавательную ценность.

Активизация учебно-познавательной деятельности, поднятая на уровень творческих процессов, более всего выражает преобразующий характер деятельности. Ее творческий характер всегда связан с привнесением нового, с изменением стереотипа действий, условий деятельности.

Наряду с другими эффективными приемами активизации познавательной деятельности учащихся на уроках мировой художественной культуры **организация их игровой деятельности** делает процесс обучения более интересным, способствует успешному усвоению изученного материала, формирует навыки коллективной работы.

Игра – увлекательное занятие. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности задания – благотворно сказываются на результатах обучения. Игра устраняет у ребенка комплекс тревожности, связанный прежде всего с отсутствием веры в собственные силы. Это, безусловно, стимулирует интерес к предмету и способствует повышению качества обучения, обеспечивает психологический комфорт, что является одним из важнейших условий создания здоровьесберегающей среды.

По характеру игровой методики существует множество типов игр: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и т.п. Но каждая игра, организованная в процессе обучения, должна иметь четко поставленную цель обучения и педагогический результат.

Игру можно использовать как в качестве самостоятельной технологий для освоения учебного материала, как элемент контроля, как технологию внеклассной работы. Мировая художественная культура является предметом сферы «Искусство», поэтому необходимо оперировать в первую очередь образами, а не понятиями или словами. В связи с этим учащиеся должны иметь перед глазами образ (картинку) даже во время проведения контроля знаний.

Примеры игр на уроках МХК

Кроссворды включают в себя слова не только из данной темы, но и из прошлых тем, что дает возможность ученикам повторить пройденный материал. В качестве вопросов к кроссворду используются также ребусы, портреты художников, композиторов, драматургов, репродукции картин.

Правила разгадывания **филворда** иные. После вопроса в скобках указано количество букв в ответе. Ответ на поставленный вопрос следует искать в квадрате с беспорядочным набором букв. Слова в этом квадрате могут располагаться в любых направлениях, кроме диагонального, и могут иметь изломы. Ответив на вопрос, нужно вычеркнуть найденное слово в квадрате. После того, как будет разгадан весь филворд, из незачеркнутых букв в квадрате можно прочесть зашифрованную фразу.

Вопросы к филвордам и кроссвордам составляются таким образом, что несут в себе информацию о загаданном предмете, явлении или деятеле культуры и искусства. Например: Эта эпоха получила своё название из-за стремления деятелей культуры, философов, политиков обратиться к идеалам античности: гуманизму, духовной и физической красоте человека (Эпоха **Возрождения**). Или: Излюбленный орнамент витражных окон готического стиля («**Роза**»).

Дидактическое домино представляет собой карточки с вопросами и ответами. Причём как вопросы, так и ответы могут быть представлены на карточках и в виде иллюстраций, фрагментов произведения искусства, исторических дат. Цель игры - составить последовательную цепочку из этих карточек таким образом, чтобы за вопросом на одной карточке следовал ответ на него на соседней карточке.

К примеру, «домино» на тему «Художественная культура Древних цивилизаций» может выглядеть так:

Скульптурный портрет царицы Нефертити – подлинный шедевр изобразительного искусства этой страны.



Посвятительные статуэтки, изображающие молящихся людей – **адоранты**.



Интеллектуальные игры типа «Интеллектуальный дуэт», «Что? Где? Когда?», «Самый умный» и т.д. являются важной составной частью как учебной, так и внеклассной работы. Цели их проведения: диагностика уровня усвоения предыдущих тем; развитие

навыков коммуникации, чувства коллективизма, отношений доброжелательности, формирование творческих способностей учащихся; воспитание художественного вкуса развитие памяти, мышления, речи развитие познавательного интереса к шедеврам мировой культуры. По форме проведения эти игры могут быть парными, групповыми, командными, а также носить индивидуальный характер.

Игра «Интеллектуальный дуэт» представляет собой состязание пар игроков. Один из них видит изображение, описывает его, а второй участник дуэта должен угадать, о чём и о ком идёт речь. К примеру, видя перед собой портрет К.С. Станиславского, первый участник может сказать: «Это известный русский режиссёр, театральный деятель, один из основателей МХТ, создатель системы актёрского мастерства».

Проект «Самый умный» является игрой, созданной по аналогии с известной телевизионной программой. При проведении используется интерактивная доска, музыкальные и видеофрагменты. Тема игры выбирается в зависимости от изучаемого материала. Например, игра посвященная культуре Средневековья, содержит вопросы по следующей тематике: Византийская культура. Древнерусский храм. Иконы и иконописцы. Архитектурный облик Древней Руси. Готический собор. Архитектура романского стиля. Скульптура. Театр Средневековья. Музыка.

Творческие, сюжетно-ролевые игры («В гостях у муз», «Путешествие по эпохе», «Презентация мира», «Судебный процесс») дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Возможность совещаться, обсуждать проблемы развивает коммуникативные способности обучающихся.

Интеллектуальная игра-викторина *«Зазеркалье в мире искусства»* выполнена в виде презентации. Она предназначена для использования на уроках изобразительного искусства, МХК и во внеклассной деятельности в среднем и старшем звене. В работе представлены картины известных русских художников. В Зазеркалье все названия картин – перевертыши: каждое слово заменено на антоним или просто другое слово. Попробуйте опознать известные картины!

Игры могут занимать как весь урок, так и часть его. Возможно применение не всей игры в целом, а отдельных игровых приемов.

Вне всякого сомнения, организация игровой деятельности обладает рядом преимуществ перед традиционными методами обучения: повышением мотивации учащихся при изучении МХК, улучшением качества их знаний; наглядной интеграцией знаний по различным предметам.

Интеллектуальная игра «Путешествие в Древний Египет»

Правила игры: класс делится на 3 команды (по рядам). Из учащихся выбирается счетная комиссия (3 человека). Игра состоит из вопросов отборочного тура, собственно игры и супер игры. Стоимость вопросов назначается учителем по его усмотрению.

На вопросы отборочного тура отвечает каждая команда в порядке очереди. Если команда, которой задан вопрос, не знает ответа, то за нее отвечает та команда, которая первая проявила готовность ответить (ей же присуждаются и очки вопроса).

После отборочного тура каждая команда выбирает представителя, который и будет участвовать в игре. Эти три участника выбирают цветное поле и номер вопроса по очереди. Если участник не знает ответа на вопрос, то право первенства ответить за него принадлежит сначала его команде, и только затем, первому, знающему ответ на вопрос.

После подсчета очков победитель команды участвует в супер игре. Выигрыш в супер игре – «5» в журнал по предмету.

Игра “Блеф-клуб” применяется в начале учебного года на первом вводном занятии курса “История русской культуры” или при обобщении и закреплении знаний по какой-либо изученной теме. С ее помощью учащиеся могут узнать о том предмете, который им придется изучать, он предстанет в увлекательном свете; они могут проверить и расширить знания, полученные ранее на уроках. Эта игра не требует обязательного привлечения ТСО, наглядного материала (хотя их использование очень оживит игру), должна проходить динамично.

Игра проводится в три тура. На первом этапе никакой специальной подготовки от участников не требуется. Для проведения игры необходимо выбрать двух участников и секретаря, он ведет подсчет очков. Ведущий (учитель) задает вопросы одновременно для обоих. Каждый вопрос начинается со слов “Верите ли вы, что...?” Участники должны дать односложный ответ: “да” или “нет”. За каждый правильный ответ начисляется одно очко. В конце тура очки суммируются.

Ведущий не только оценивает правильность ответа, но и комментирует, дает дополнительную информацию.

Использование развивающих игр и современных технологий на уроках МХК актуальны в настоящее время, так как результатом становятся умения, личностные ориентиры и способности учащихся.

Список использованной литературы

1. Сухомлинский В.А. О воспитании.; - М. 1985
2. Минский Е. М. От игры к знаниям. - М., 1982.
3. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу - с игрой; М.1991

Использованные материалы и Интернет-ресурсы:

1. mythologys.ru>dict2/148.html
2. http://mxk979.ucoz.ru/index/metodicheskij_sunduk/0-34
3. <http://doc4web.ru/mkh/ispolzovanie-igri-kak-aktivnoy-formi-obucheniya-na-urokah-mhk.html>
4. <http://www.igraza.ru/mhk/496-zazerk.html>
5. <http://art.1september.ru/article.php?ID=200600204>

*Ведущий специалист сектора по организационно-методической работе
МКУ «Центр по обеспечению деятельности бюджетных
учреждений городского округа Судак» -*

Касперович А.И.