

**Публичное представление собственного педагогического опыта учителя
изобразительного искусства МБОУ «ООШ №19»
Романовой Елизаветы Владимировны**

Тема: «Игровые технологии, как средство повышения учебной мотивации школьника с разными образовательными потребностями»

1. Условия возникновения, становления опыта.

В современном обществе востребованы нравственные, предприимчивые люди, обладающие динамизмом, мобильностью, самостоятельностью в принятии решений. В связи с этим развитие творческих способностей школьников становится очень актуальной. Формирование творческой индивидуальности является важным условием полноценного развития личности. Человек, обладающий постоянным и осознанным интересом к творчеству, более успешно адаптируется к меняющимся условиям жизни, способен к самореализации и самовыражению.

Практика доказывает, что творческие способности развиваются в деятельности, требующей проявления творчества. Творчество школьника выражается в открытии, создании субъективно нового, без опоры на образец. Наблюдение, диагностика свидетельствуют, что дивергентное (творческое) мышление, которому типичны оригинальность, полет фантазии, гибкость, может сформироваться только в том случае, если у ребенка есть возможность тренироваться на заданиях, требующих переноса старых знаний, опыта в новую ситуацию.

2. Актуальность опыта.

Игра в учебном процессе - это дидактически и социально важный вид активности, воспитывающий умение коллективно действовать. Коллективно-игровые формы познавательной деятельности таят в себе могучие резервы её активизации, прежде всего за счёт взаимной поддержки соучастия и соревнования учащихся. Игровое взаимодействие, а вместе с тем и положительную мотивацию учебного познания, и концентрацию интеллектуальных усилий.

3. Концептуальность (своеобразие и новизна опыта, обоснование выдвигаемых принципов и приемов).

В условиях динамично развивающегося современного общества перед каждым педагогом стоит задача, как сделать процесс обучения более результативным и интересным.

В настоящий момент государство наряду с традиционными методами обучения, большое внимание уделяет разработке и внедрению новых результативных педагогических технологий, форм и методов обучения, которые способствуют разностороннему развитию ребёнка и являются жизненно важной необходимостью современной системы образования. Одним из таких методов является игровая технология.

Игру как метод *обучения* передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с давних времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения комплекса понятий, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширных технологий;
- в качестве одного из методов проведения урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология проведения внеурочной работы по предмету.

Использование метода «игровая технология» на уроках ИЗО направлено на:

- создание условий для развития личности ребёнка;
- обеспечение эмоционального благополучия подростков;
- на интеллектуальное и духовное развитие его потенциала;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- на овладение знаниями и навыками в области культуры и искусства.

4 Наличие теоретической базы опыта.

Игровые технологии на уроках изобразительного искусства обеспечивают решение следующих задач:

- *дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков;
- *воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- *развивающие*: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальное решение; развитие мотивации учебной деятельности;

- *социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, самореализация; обучение общению; психотерапия.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач:

- развитие внимания;
- развитие глазомера;
- тренировка наблюдательности;
- развитие творческих способностей;
- воздействие на эмоции и чувства;
- раскрытие личностных возможностей ребёнка.

Игра на уроке помогает быстро вовлечь всех участников в деятельность, вызывает эмоциональный настрой, что способствует установлению тесного контакта с учениками, располагает к активной работе. Игрой можно начинать изучение новой темы или закреплять знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры в старших классах лучше проводить в форме соревнований. Обязательным условием игры является подведение итогов.

5. Ведущая педагогическая идея.

Современные требования к уроку ставят перед учителем задачу, научить школьника самостоятельно добывать знания, находить новое в различных источниках, сопоставлять, делать выводы, уметь формулировать новые

вопросы и опять возвращаться на поиски ответов. Способность к творческой деятельности вызывает успех, который в свою очередь, поддерживает интерес к процессу творчества «человек, сделавший, что-нибудь значительное становится в известном случае другим человеком». Вкладывая в себя творческую деятельность, он изменяется, совершенствуется.

Вот уже несколько лет я использую на своих уроках игровые технологии для повышения мотивации учащихся. Эта технология подходит практически по всем предлагаемым программой темам. Через игру школьники реализуют свой творческий потенциал выполняя творческие работы по темам: «Витраж», «Мозаика» (тема «Монументальная живопись»); «Гравюра» (тема «Графика»); «Барельеф», «Рельеф», «Лепка» (тема «Скульптура»), «Дымковская игрушка», «Роспись по дереву», «Жостовский поднос» (тема «Декоративное народное прикладное искусство») и т.д.

6. Оптимальность и эффективность средств.

Глубина знаний и прочность навыков учащихся по предмету зависит от эффективной организации учебной деятельности на уроках и правильного выбора методов и средств обучения.

Критериями оптимальности и эффективности средств, которые используются при реализации технологии на уроках ИЗО являются:

Рассмотренные выше методы и приемы обучения позволяют поддерживать познавательный интерес учеников, формировать потребности и способности личности к саморазвитию, создавать максимальные условия к перерастанию потенциальной одаренности в развитие. Практически это реализуется через коллективную работу, мозговые штурмы, ролевые игры, творческие проекты, развивающие способности детей.

Формы подачи учебного материала:

- традиционно сообщение о наиболее важном по данной теме, проблеме;
- поиск информации в библиотеке и Интернете;
- сообщение, викторина, конкурс;
- создание презентаций, работа над проектом, исследовательская работа.

Творчество – процесс, основанный не только на природных задатках, но и на труде.

Проектируя уроки, мы косвенно проектируем развитие наших учеников, Поэтому важен смысловой центр, идея, положенная в основу взаимодействия педагога с детьми, вдохновляющая и направляющая его. Речь идет о художественно-педагогической сверхзадаче. Вот четыре типа

художественно-педагогических сверхзадач используемых на уроках искусства:

1. Погружение - внедряющей идеей урока становится эмоционально-образное проживание художественного шедевра, личностно-смысловое проникновение в его ауру, его глубинную суть, стиль.

2. Постигание – носит ярко познавательно-творческий характер, личностное переосмысление произведений искусства.

3. Сравнение – эмоциональное и аналитическое сопоставление художественных образов, их стабилизирующих черт, этапов развития видов искусства.

4. Обобщение – итоговые уроки

Достижение планируемых результатов предполагает решение следующих задач:

- сделать урок современным (с точки зрения использования технических средств);

- приблизить урок к мировосприятию современного ребенка, так как он больше смотрит и слушает, чем читает и говорит; предпочитает использовать информацию, добытую с помощью технических средств;

- установить отношения взаимопонимания, взаимопомощи между учителем и учеником;

- развитие мотивации учащихся и как следствие повышение качества знаний;

- расширение возможности для самостоятельной творческой деятельности учащихся, особенно при исследовании и систематизации учебного материала;

- формирование навыков самоконтроля и самостоятельного исправления собственных ошибок;

- развитие творческих способностей учащихся;

7. Результативность опыта.

Я не ставлю целью сделать из учащихся специалистов в той или иной области изобразительного искусства, хотя среди выпускников есть и дизайнеры, и художники, и архитекторы, а пытаюсь почувствовать, как

происходит процесс творчества. Я также надеюсь на то, что кем бы ни был ученик в дальнейшем, это все это обязательно пригодиться ему в жизни.

Использование игровых технологий на уроках ИЗО и во внеурочной деятельности дает хорошие результаты:

- развивает творческие, исследовательские способности учащихся, повышает их активность;

- способствует интенсификации учебно-воспитательного процесса, более осмысленному изучению материала, приобретению навыков самоорганизации, превращению систематических знаний в системные;

- помогает развитию познавательной деятельности учащихся и интереса к предмету;

- развивает у учащихся логическое мышление, значительно повышает уровень рефлексивных действий с изучаемым материалом.

Применение современных образовательных технологий позволяет мне:

- наполнить уроки новым содержанием;

- развивать творческий подход к окружающему миру, любознательность учащихся;

- идти в ногу со временем.

Показателями результативности считаю:

- участие и победы в конкурсах исследовательских и проектных работ, заочных творческих олимпиадах.

Считаю опыт своей работы «Игровые технологии, как средство повышения учебной мотивации школьника с разными образовательными потребностями» перспективным, так как он позволяет интенсифицировать образовательный процесс, активизировать познавательную и творческую активность учащихся, повысить эффективность урока.

Качественный уровень результативности реализации профессионального опыта

Мониторинг качества учащихся

	2019-2020	2020-2021	2021- 2022
Качество знаний	100%	100%	100%
Успеваемость	100%	100%	100%
Средний балл	4,8	4,8	4,8

Библиографический список

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М: Педагогика, 1991.
2. Комаров Т.С., Савенков А.И. Коллективное творчество детей: Учебное пособие. - М.,1998;
3. Неменский Б.М. Мудрость красоты // О проблемах эстетического воспитания: Книга для учителя. - М. 1987;
4. Матяш Н.В. Проектная деятельность школьников. – М.: Высшая школа, 2000.
5. Пьянкова Н.И.Изобразительное искусство в современной школе: Книга для учителя– М.: Просвещение,2006.-176с.;
6. Павлова М.Б., Питт Дж. И др. Метод проектов в технологическом образовании школьников: Пособие для учителя. / Под ред. И.А. Сасовой. – М.: Вентана-Граф, 2003.
7. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педвузов. – М.: АРКТИ, 2003.
8. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2000.
9. Савенков А.И. Маленький исследователь: коллективное творчество
- 10.Селевко П.К. Современные преподавательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народноеобразование,1998.
- 11.Творческие проекты учащихся V-IX классов общеобразовательных школ. Книга для учителя. Под редакцией В.Д. Симоненко. – Научно-