



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНЫМ ИСКУССТВОМ И РИСОВАНИЕМ В ГРУППАХ ОБЪЕДИНЕНИЯ ЦЕНТРА ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИРБИС»

МБУ ДО ЦДТ Ирбис г. о. Самара
Педагог дополнительного образования
Олина И.М.

ТЕХНОЛОГИЯ – ЭТО СПОСОБ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ЧЕГО – ЛИБО В ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Термин «технология» (дословно - наука о мастерстве) пришел в педагогику из технических наук, из производства, и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния, свойств, форм, материала, осуществляемых в процессе производства продукции» и реализуется в строгой последовательности выполняемых технологических операций и процедур.



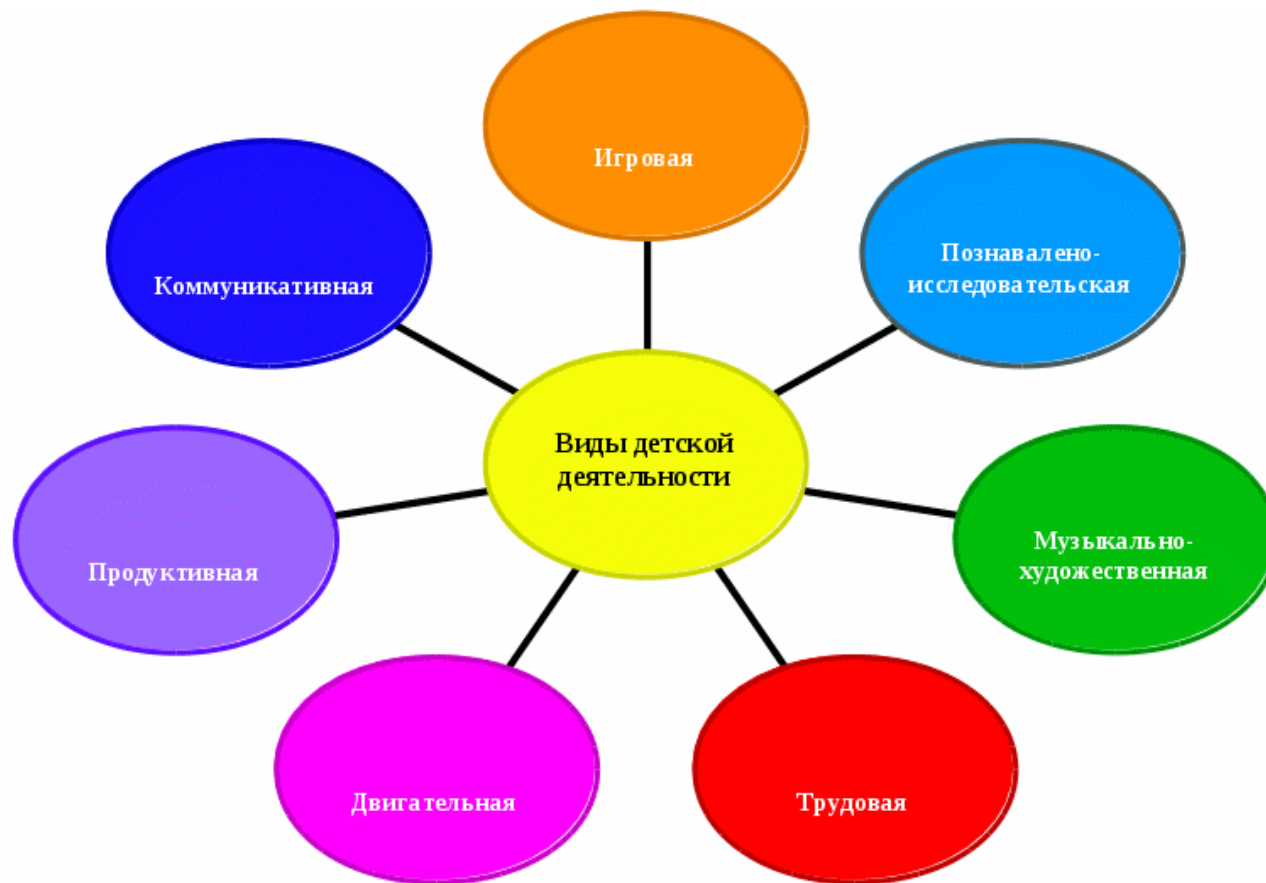
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ЭТО

система взаимосвязанных приемов,
форм и методов организации учебно-
воспитательного процесса,
объединенная единой концептуальной
основой, целями и задачами
образования, создающая заданную
совокупность условий для обучения,
воспитания и развития воспитанников



Ключевой деятельностью в дошкольном возрасте является игровая



Игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем.

В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.



БОЛЬШИНСТВУ ИГР ПРИСУЩИ СЛЕДУЮЩИЕ ЧЕРТЫ:

- свободная развивающая деятельность, совершаемая по желанию самого человека, ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческий, в значительной мере импровизационный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития .



В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ

:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)



ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ ПОЗВОЛЯЕТ РЕАЛИЗОВАТЬ, ПОМИМО ОСНОВНОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ЦЕЛИ, ЕЩЕ И КОМПЛЕКС ЗАДАЧ:

- предоставление ребёнку возможности самоопределения;
- воодушевление и помощь в развитии творческого воображения;
- предоставление возможности развития навыков сотрудничества;
- развития умений формулировать и высказывать своё мнение.



ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

СПОСОБСТВУЮТ РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ, ЗАКРЕПЛЕНИЮ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА, РАЗВИВАЮТ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ЕГО В НОВЫХ УСЛОВИЯХ.



ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ. ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ НОВОГО УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА.

- **Пример №1. «Вычеркнуть из списка понятий лишнее слово».**
**Например: Кисточка,
бумага, стул*, пластилин**

Пример №2. «Понятие недостающее слово».

Например: Кисточка, карандаш, краски, бумага*



ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ

- **Пример №1. «Подберите слова».**
Обучающимся предлагается подобрать эпитеты, характеризующие картину или предмет.
Побеждает подобравший наибольшее количество эпитетов.



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

- **Пример №1. «Теплая гамма цветов»**
- **Цель:** закреплять представление о цветовом круге.
- **Игровые задания:**
- **Материал:** Картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.
- **Правила игры:** внимательно рассмотрев не раскрашенную картину-образец, по сигналу педагога перевернуть ее, изобразить на своем листе увиденный сюжет, раскрасить, придерживаясь теплой гаммы.
- **Игровые действия:** изображение сюжета по памяти, дорисовка мелких деталей, использование нетрадиционных способов рисования для придания индивидуальности своей работе.
- **Творческие задания:**
- **А)** нарисуй «теплый» натюрморт;
- **Б)** расскажи, что бывает оранжевым (красным, желтым);
- **В)** раскрась одежду в теплые цвета. Какие овощи и фрукты бывают такого же цвета?



ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА.

- **Пример №1. «Сравни и опиши».**

Обучающиеся сравнивают две картины. При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь обучающихся.

- **Пример № 2. «Угадай ,что изображено».**

Обучающимся предлагаются на рассмотрение фрагменты картин. Нужно ответить, что изображено на них.



ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ

- **Виртуальное путешествие в зоны обитания животных ,**
- **Виртуальные путешествия по сказкам,**
- **Виртуальные путешествия по центрам народных промыслов России и т. д.**



При планировании игры поставленная цель превращается в игровую задачу, сам учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



ВКЛЮЧЕНИЕ В ЗАНЯТИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ И УПРАЖНЕНИЙ РАЗВИВАЕТ:

**восприятие,
внимание,
воображение,
мышление,
память,
речь,
и др. ;**

способствует активизации творческой и познавательной деятельности детей, повышению интереса к изучению предмета, прочному усвоению знаний, которые преобразуются в умения и навыки; является важным психолого-педагогическим средством развития и воспитания, формирует умения применять полученные знания на практике.



Спасибо за внимание!

