

Файзрахманова Айгуль Линаровна

канд. пед. наук, старший преподаватель

Герасимова Анна Евгеньевна

студентка

Елабужский институт (филиал)

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

***Аннотация:** в статье рассматривается роль использования обучающих игр в учебном процессе на примере дисциплины «История изобразительного искусства». Авторы приводят определение дидактической игры, распространённые классификации игр, а также варианты разработанных обучающих игр по истории изобразительного искусства. В работе приводятся результаты экспериментального исследования эффективности использования данной игры в учебном процессе.*

***Ключевые слова:** дидактические игры, учебный процесс, форма обучения, игровая деятельность, интерес к учебному процессу, развитие мышления.*

Выбор способов обучения в современной дидактической системе зависит от целей и задач обучения, новизны и содержательности учебного материала, возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, профессиональных возможностей преподавателя.

С помощью игровых заданий можно развивать находчивость и сообразительность. Во многих играх обучающиеся могут высказать свое мнение, суждение. Игры требуют не только умственных, но и волевых усилий, организованности, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам других.

О необходимости использования игр в учебном процессе известно давно. Однако их дидактические возможности касательно конкретных учебных дисциплин раскрыты недостаточно.

Обратимся к определению дидактической игры, данному В.И. Андреевым. Он отмечает, что дидактическая игра – это такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности обучающихся. Она изначально мотивирована на успех, осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам [1, с. 315].

Дидактические игры по целям применения игры, по характеру деятельности, по предмету или дисциплине, по уровню проблемности и многим другим параметрам. Несмотря на различия игр, все дидактические игры имеют и много общего. Их воспитывающий потенциал всегда зависит, во-первых, от содержания познавательной и нравственной информации; во-вторых, от того, каким героям подражают обучающиеся; в-третьих, он обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели самостоятельного нахождения средств, согласования действия с партнерами, и конечно, установления доброжелательных отношений [3, с. 110].

Дисциплина «История изобразительного искусства» очень сложна большим количеством терминов, названий и характеристик эпох, стилей, имен художников, архитекторов, скульпторов, названий их работ, в связи с этим, на наш взгляд, использование игр в учебном процессе по этой дисциплине позволяет решить ряд задач. Во-первых, игры позволяют запоминать большое количество информации, во-вторых, способствуют формированию увлеченности творческой деятельностью и мотивации к изучению изобразительного искусства.

Рассмотрим варианты разработки обучающих игр по истории изобразительного искусства.

Игры-упражнения. Такие игры позволяют развивать познавательные способности обучающихся, также развивают умение применять их в новых условиях. Эти игры лучше использовать для закрепления нового учебного материала.

Пример №1. Продолжить цепочку слов. Обучающимся предлагается продолжить перечень, классификацию. Например: архитектура, дорический ордер и т. д.

Пример №2. Сгруппируйте репродукции произведений искусств по жанрам (видам).

Игры-путешествия. Подобные игры способствуют осмыслению и закреплению нового учебного материала. Они как бы подразумевают собой заочные путешествия по изученным стилям, странам и эпохам. Материал для игр-путешествий готовится преподавателем либо студентом.

Игры по карточкам. Данные игры способствуют развитию памяти, внимания, быстроты реакции. Их лучше использовать для запоминания большого объема учебного материала. Дидактический раздаточный материал представляет собой карточки с репродукциями произведений искусств, а также лист с информацией о них.

Нами были разработаны игры по карточкам. Лист состоит из 4 отсеков, где на каждом отсеке представлены репродукции известных произведений. Для игры были выбраны произведения эпохи Возрождения. Эпоха Возрождения – это время расцвета всех искусств, в том числе театра, литературы, музыки, но, несомненно, главным среди них было изобразительное искусство. На карточках представлены работы таких авторов, как Леонардо да Винчи, Эль Греко, Хиеронимус Босх, Кранах Лукас Старший, Питер Брейгель Старший, Андреа Мантенья, Сандро Боттичелли, Тинторетто, Веронезе, Тициан, Джорджоне, Рафаэль Санти, Гуго ван дер Гус, Альбрехт Дюрер, Ян ван Эйк, Пармиджанино. Также отдельно были разработаны карточки с информацией об этих произведениях (фамилии авторов, названия работ, период создания, сюжет).

Цель этой игры заключается в обобщении и классифицировании знания обучающихся по теме «Искусство эпохи Возрождения». Правила игры очень просты: обучающимся нужно определить, какая картина не принадлежит одному автору. За каждый правильный ответ ставится один балл. В игре побеждает тот, кто наберет больше всего баллов.

Эффективность такой игры заключается в том, что за определенное время обучающиеся запоминают много произведений искусств и понятий.

Разработанные нами игры по карточкам лучше всего проводить в конце занятия, после того, как обучающиеся освоят новый материал, в частности художников, произведения искусств, то есть их использовать на этапе повторения и закрепления изученного материала. Большое значение в этой игре имеет серьезное отношение к игровой деятельности обучающегося, подчеркивание значимости, нужности, важности того, что он делает. Поэтому начиная игру необходимо настраивать обучающихся на выполнение задания, условий игры.

С целью определения эффективности использования разработанной нами игры в учебном процессе мы провели педагогический эксперимент на базе инженерно-технологического факультета Елабужского института Казанского федерального университета. В экспериментальной группе (7514 группа заочного отделения, в количестве 18 студентов) при изучении темы «Искусство эпохи Возрождения» по дисциплине «История изобразительного искусства» была использована разработанная нами игра. В контрольной группе (6510 группа очного отделения в количестве 10 человек) игра не использовалась, занятие проводилось в форме семинара. На следующем занятии в обеих группах был проведен контрольный срез по изученной теме, студентам необходимо было записать, каких художников и их работы они запомнили.

Эксперимент показал, что в экспериментальной группе количество оставшихся в памяти художников значительно выше. Подробные результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты исследования

Показатели	Результаты	
	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Среднее количество названных художников эпохи Возрождения одним студентом	14	8
Максимальное количество названных художников эпохи Возрождения одним студентом	19	10

Среднее количество названных картин художников эпохи Возрождения одним студентом	26	18
--	----	----

Как видно по таблице, среднее количество названных художников эпохи Возрождения одним студентом в экспериментальной группе выше чуть меньше 2 раз (14 и 8). Это показывает эффективность использования игры в учебном процессе по сравнению с традиционным семинарским занятием в плане запоминания информации, что, несомненно, является ключевым моментом при изучении истории изобразительного искусства и дизайна.

Игры и задания с использованием элементов занимательности – очень эффективные приемы работы [2, 4]. Игровые ситуации на занятиях выступают как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Благодаря играм можно привлечь внимание и интерес даже у самых несобранных обучающихся. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у них пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Список литературы

1. Андреев В.И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития [Текст] / В.И. Андреев. – Казань: Центр иннов. технологий, 2012. – 608 с.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособие [Текст] / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
3. Сластенин В.А. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст] / В.А. Сластенин. – М.: Академия, 2002. – 178 с.
4. Ахметов Л.Г. Развитие направления подготовки «Профессиональное обучение» по профилю «Декоративно-прикладное искусство и дизайн» на инженерно-технологическом факультете ЕИ КФУ [Текст] / Л.Г. Ахметов, И.М. Файзрахманов // Материалы Международной научно-практ. конф. – 2016. – С. 3–4.