

## Конспект: «Игровые технологии при работе с одаренными детьми на занятиях в объединении «Палитра». Цирковая афиша».

Слайд 1. Игровые технологии при работе с одаренными на занятиях в объединении «Палитра» на примере изготовления цирковой афиши. Игровые технологии активно применяются при работе с одаренными детьми на занятиях в объединении «Палитра». Это происходит в образовательных играх. Образовательная игра – это форма ознакомления с новыми знаниями и закрепление профессиональных компетенций. Это наиболее широкое понятие, которое объединяет все игровые формы интерактивного обучения. Образовательная игра может характеризоваться как активный метод обучения, позволяющий в игровой обстановке ставить и решать образовательные цели и задачи. В том числе цели и задачи предпрофильного обучения. Сегодня, жителей городов плакаты окружают со всех сторон. Плакаты, афиши, рекламные билборды, агитационные постеры и информационные панно встречаются в современных городах на каждом шагу. Плакат стал одним из эффективнейших рекламных средств, в котором сочетаются такие факторы как броский, запоминающийся внешний вид, высокая информативность и как следствие высокие рекламные свойства. Плакаты и постеры могут послужить отличным подарком. Вы можете порадовать друга, подарив ему ко дню рождения плакат с его фотографией. Плакат создается для праздничного оформления свадеб, нового года, 23 февраля и т.д. Очень популярен рекламный плакат и плакаты-афиши, в том числе театральные, цирковые.

Слайд 2. Признаки хорошей образовательной игры.

Она должна быть проста и доступна. Играть в нее могут дети на занятиях и дома по принципу: от простого к сложному, от известного к неизвестному. Она должна быть минимально привязана к специальному инструментарию. Пример: детям не нужна специальная акварельная бумага, чтобы творить, ту которую нужно заказывать в специализированных магазинах. Обрезки любой бумаги, картонная коробочка может стать поводом к творчеству, а клякса - источником вдохновения.

Слайд 3. Образовательная игра отличается от других игр тем, что помимо развлекательной функции, несёт в себе функцию активного обучения, где педагог не довлеет и доминирует, а становится участником игры, создавая игровые ситуации, в которых ребёнок приобретает сложные профессиональные навыки (работы в команде, работы с масштабом, шрифтом, трафаретом). Важно дать детям примерить профессию художника - плакатиста на себя. В работе с жанром плаката-афиши дети приобретают знания и умения владения многофигурной композицией. Узнают все тайны мастерства по созданию плаката - афиши, изучая плакаты лучших представителей жанра Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека и т.д.

Слайд 4. В образовательной игре процесс познания строится как цепь учебных ситуаций. Задачи, поставленные в ходе образовательной игры, решаются в результате совместной деятельности педагога и детей. Чтобы коллективный труд имел смысл для детей, нужно тщательное и продуманное планирование, должный присмотр и самое. Изобразительное творчество в команде сопряжено с сотрудничеством, когда, решая задачу, включается творческий замысел, коллективный разум нескольких человек с их интересами и способностями. Коллективная работа всегда принимает различные формы, в ходе которых дети беседуют между собой и об искусстве, и о творчестве. Дети делают свои выводы, непохожие на выводы учителя, и такие коллективные открытия порой очень резко отличаются от личных творческих исканий. Дети проявляют сотрудничество «Помоги поддержать трафарет, пока я пропечатаю буквы на нашей афише» и т.д. Работая рядом с другими и вместе, делясь материалами, уступая друг другу место, учась договариваться с соседом, то есть уметь отказываться от чего-либо в пользу товарища по работе, учатся сочетать свои замыслы с намерениями товарищей.

Слайд 5. Образовательная игра, как метод часто используется на занятиях изобразительного творчества. Образовательные игры подразделяются на: имитационные, сюжетные, ролевые, с элементами драматизации и др. Все виды образовательной игры использую на своих занятиях.

Слайд 6. Имитационный активный метод основан на имитации профессиональной деятельности, позволяющий в игровой обстановке имитировать характерные жизненные ситуации.

**Педагог:** Здравствуйте, ребята! Ребята, к нам едет цирк! Администрация обратилась к нам за помощью, создать плакат - афишу для представления. Дети включаются в имитационную игру, где они сразу становятся художниками – плакатистами. Важно дать детям примерить профессию художника - плакатиста на себя. В ходе всех игр по формированию интереса к жанру плаката-афиши, участникам предстоит овладеть большим количеством знаний, умений и навыков в профессии.

Имитационная игра: «Что? Где? Когда?»

Дети делятся на 2 команды. Обеим командам раздаются по очереди репродукции образцовых афиш. В течение минуты дети изучают репродукции, одновременно знакомясь с лучшими произведениями русских и зарубежных художников жанра. Детям нужно запомнить с тем, чтобы потом дать ответ на 3 вопроса «Что? Где? Когда?» (что за представление, где происходит действие (в стране, городе, парке и т. д.), когда в какое время). Выигрывает команда, ответившая на вопросы правильнее другой.

**Педагог:** Ребята, вы очень легко справились с заданием. Это только ли ваша заслуга?

Дети отвечают. Не только. Просто плакаты были яркие. Надписи были крупные, легко прочитывались. Образы легко узнавались.

Вывод: в плакате чем меньше текста, тем лучше он прочитывается.  
Контрастные цвета.

Слайд 7. Игра с элементами драматизации «Одень клоуна».

Образ должен обескуражить, удивить зрителя, заставить его остановиться. Образ должен быть ярким. Т.к. главная задача афиши - привлечь внимание будущего зрителя, образ должен вызывать любопытство. Знакомство и вживание в образ.

Цель: учить детей составлять из частей целый уникальный выразительный образ.

Педагог: Ребята перед вами яркие предметы, мишура, парики и т.д. Вы должны создать образ, назвать и нарисовать его. Например, клоуна.

Дети одевают. Затем рисуют на листах А-3.

Слайд 8. Предметная игра: «Буква - клякса». Обучение простым шрифтам, умение увидеть в кляксе силуэт буквы и дорисовать его. Упражнение с карточками «Дорисуй-ка».

Рисуем кляксами. Дети по 3-4 человека раздувают кляксу коктейльными трубочками.

Цель: обучить разным шрифтам, развивать фантазию, воображение, умение видеть в кляксе знакомые очертания, дорисовывать образ.

1. На листке формата А 4 кляксы.

Педагог: Ваша задача увидеть в них силуэт буквы и дорисовать его.

2. На листке формата А 4 буква простого шрифта.

Педагог: Придумать образ. Оживить букву (добрая, злая, умная и т. д).

Слайд 9. Ролевая игра «Король и свита».

Цель: Научить основным правилам композиции. Признаки: целостность, уравновешенность, доминанта.

Педагог: Из участников нужно создать скульптурную группу, правильную с точки зрения композиционного решения. Король - центр композиции. Свита (пажи, повара, фрейлины) - элементы композиции. Правильно, если король в центре, слева и справа примерно одинаковое число участников - уравновешенность. Группа выполняет одну задачу, не распадается - целостность.

Слайд 10. Сюжетная игра «Фигура в движении».

Цель: Научить понятию «ракурс», «фигура в движении» на примере двигающихся фигурок клоунов.

Педагог: показывает образец двигающейся фигуры на кнопках как двигаются суставы у живого человека. Рука (плечо - локоть-кисть), нога (бедро - ступня), голова (шея-туловище). Ракурсы, движения рук и ног, повороты фигуры.

Дети делают подвижные фигуры клоуна на кнопках, каждый со своим характером. Вначале придумывают им имена, занятие, характер. Полина

придумала Бублика. На вопрос: «Какой твой клоун?» Отвечает: «Веселый, прическа пушистая, глаза голубые, большой, рубашка в горошек, одна штанина в клетку, а другая в полоску, он жонглирует и делает кувырок, у него оранжевые ботинки, его так прозвали потому что он любит бублики. Арина придумала Мишаню. «Он добрый, глазки маленькие быстрые, он старый и лысый и с веснушками, он носит большую красную шляпу, дети его любят за то, что он показывает фокусы» и т.д. Только потом рисуют. Затем дети разбиваются на группы по 3 - 4 человека, придумывают сюжет и показывают сценку со своими персонажами.

Слайд 11. Командная игра-соревнования «Создание плаката – афиши «Клоуны».

К игре у детей имеется уже набор самых разнообразных букв, большое количество изображений фигур клоунов в движении, портреты клоунов. Отобрав необходимое количество изображений, дети размещают их на формате (по 3 признакам композиции).

Слайд 12. Образовательная игра дает возможность моделировать рабочие ситуации, при которых педагогу необходимо сформулировать четкие рекомендации по разрешению сложных профессиональных задач.

Таблица: «Признаки отличного плаката».

1. Нужно знать, где будет висеть плакат. Например, на витрине в ГДК, значит формат нашего плаката горизонтальный, как и витрина ГДК, в которую он будет помещён.
2. Плакат - монументальное изображение. Рисовать его нужно большими кистями, большими фломастерами - маркерами на больших форматах.
3. Лучше, если плакат контрастный, светлый шрифт по тёмному фону или наоборот, то же касается изображения.
4. Хорошая композиция. Должны быть соблюдены главные признаки композиции: целостность, уравновешенность, доминанта.
5. В хорошем плакате обычно много «воздуха» свободного незанятого пространства.
6. Шрифт должен хорошо читаться.
7. Рисунки и тексты выполнены вручную.
8. Плакат - поле для игры. Не бойтесь мешать стили, жанры и экспериментировать.
9. В хорошем плакате должны присутствовать пластика, сюжет, эстетика, интрига, эмоциональное напряжение, побуждение к действию.
10. Плакат должен нести эстетическое наслаждение

Слайд 13. Практическая работа.

Командная игра - соревнование «Создание плаката-афиши по всем правилам жанра» (в соответствии с критериями оценки).

Дети делятся на 2 команды.

1 команда делают плакат-афиша «Шоу «Клоуны»».

2 команда «Шоу «Цирк»».

Первая игра «Что? Где? Когда?» (что за представление, где происходит действие (в стране, городе, парке и т. д.), когда в какое время).

Вторая игра «Буквы».

Педагог показывает простой приём «очеловечить букву»: пририсовать глазки и улыбочку - весёлая буква и т.д. Другие простые приёмы. 1. Обводим буквы разными линиями (прямые или кривые линии (самые разные)). 2. Раскрашиваем буквы в клеточку, полосочку или узор (самый разный). «Шоу «Клоуны», «Шоу «Цирк»»

Третья игра «Создание центрального образа» клоуна и второстепенных элементов (аксессуары, реквизит).

Четвёртая игра «Создание плаката-афиши». Композиция всегда строится на заданной плоскости, чётко ограниченной заданными размерами, поэтому требуется жёсткая компоновка всех элементов композиции. Расположение всех элементов и мотивов должно быть таким, чтобы создавалась замкнутая композиционная структура. Самый простой приём такого решения, рисунок, ограниченный по краям каймой. По кайме разбросать изображение аксессуаров. В центре -главное изображение.

Следуя этим рекомендациям можно достаточно быстро создать афишу.

Слайд 13. Контролирующая функция образовательной игры характеризуется четким распределением и осознанием ролей между обучающимися, где реализуется проверка уровня подготовленности обучающихся к занятиям, к будущей практической деятельности, а также оценка качества ими их самостоятельной работы.

Игра. Анализ изготовленных в ходе занятия плакатов по 3 признакам, по 6 признакам, по 9 признакам.

Цель: научить простому анализу по признакам (критериям оценки работ).

1. По 3 признакам: что? где? когда?
2. По 6 признакам: добавляются оценка яркость и выразительность образа, читаемость и соответствие шрифта образу, правильная композиция.
3. По 9 признакам: добавляются наличие сюжета, наличие интриги, эмоционального напряжения (нерва, мысли.), пластика.

Дети сами оценивают сделанные ими афиши. По 3, 6, 9 признакам.

Главным показателем удачной образовательной игры является нежелание ребенка заканчивать игру, желание делиться своими впечатлениями со сверстниками и взрослыми после окончания игры. Образовательная игра становится одним из методов в работе с одаренными детьми, способствуя их личностному становлению, высвобождая их творческое начало. Образовательная игра, как составная часть педагогических технологий позволяет воспитывать в ребенке такие качества как: самостоятельность, отзывчивость, сопереживание, готовность к совместной деятельности.

Формирует позитивное отношение к труду и творчеству, способствует усвоению форм и ценностей, принятых в обществе, формирует культуру коммуникаций, притягивает других в игру, следуя основной цели дополнительного образования – позитивной социализации детей, приобщение к социально-культурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

Слайд 14. Будет ли профессия художника востребована в будущем? Художественное творчество всегда будет высококвалифицированной компетенцией. Машины не смогут воспроизвести художественное творчество, профессиональное мастерство. Это приоритет человека. Педагогам нужно делать ставку на развитие творческих способностей ребёнка, умению работать в коллективе, в постоянных и временных группах.

Благодарю за внимание!