

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
( Н И У « Б е л Г У » )

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

ФАКУЛЬТЕТ ДОШКОЛЬНОГО, НАЧАЛЬНОГО И СПЕЦИАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ

КАФЕДРА ТЕОРИИ, ПЕДАГОГИКИ И МЕТОДИКИ  
НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ  
МИРОВОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Выпускная квалификационная работа  
обучающегося по направлению подготовки  
44.03.05 Педагогическое образование  
профиль Изобразительное искусство и  
мировая художественная культура  
очной формы обучения, группы 02021405  
Шубиной Елизаветы Юрьевны

Научный руководитель  
к.ф.н. доцент Попова О.В.

**БЕЛГОРОД 2019**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение</b> .....		<b>3</b>
<b>Глава I. Теоретические основы использования дидактических игр как средства активизации познавательной деятельности в старших классах общеобразовательной школы</b> .....		<b>6</b>
1.1. Исследование проблемы активизации познавательной деятельности учащихся в современной педагогике.....		<b>6</b>
1.2. Дидактическая игра как педагогический феномен.....		<b>11</b>
<b>Глава II. Методические аспекты использования дидактической игры в старших классах</b> .....		<b>23</b>
2.1 Педагогические условия организации учебных занятий с использованием дидактической игры.....		<b>23</b>
2.2. Экспериментальная проверка педагогических условий организации учебного занятия с использованием дидактической игры.....		<b>27</b>
<b>Глава III. Основные этапы работы над созданием дидактической игры «Загадки эпох»</b> .....		<b>39</b>
3.1. Алгоритм и принципы создания дидактической игры «Загадки эпох».....		<b>39</b>
3.2. Методические рекомендации по проведению дидактической игры «Загадки эпох» в 10-11 классах общеобразовательной школы.....		<b>46</b>
<b>Заключение</b> .....		<b>51</b>
<b>Библиографический список</b> .....		<b>52</b>
<b>Приложения</b> .....		<b>57</b>

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** Трансформация и модернизация системы школьного образования в Российской Федерации определяют качественно новые подходы к развитию образовательной системы. На смену авторитарному подходу в общеобразовательной школе приходят гуманистический и лично-ориентированный подходы. Они формируют новые цели образования, приоритетными среди которых являются развитие творческого мышления учащихся и их индивидуальных возможностей. Одним из эффективных способов развития личности с точки зрения педагогики является использование в процессе обучения дидактических игр.

Проблеме дидактических игр в научной литературе уделяется значительное внимание. Данный феномен исследуется в рамках нескольких научных подходов. Так, игра как стимул трудовой и общественно-полезной деятельности была описана в трудах Б.Д. Леухина, В.Н. Николаева, Ю.П. Сокольникова, Л.И. Уманского. Игра как способ взаимодействия с миром была осмыслена еще в античности Платоном и Аристотелем, в Новое время этому аспекту игры уделяли большое внимание как философы (Дж. Локк, Ф. Шиллер, Ж.-Ж. Руссо), так и педагоги (Я.А. Коменский). Творческие игры, носящие социально значимый характер, в различных педагогических аспектах рассматривались О.С. Газианом, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинским, С.А. Шмаковым и др. Игры, развивающие интеллектуально-познавательные способности школьников, изучены А.И. Голиковым, Л.М. Фридманом и др.[30]

Вместе с тем с развитием педагогической науки и трансформацией образовательных систем становится очевидно, что дидактический потенциал игры огромен и требует дальнейшего изучения. Этим и обусловлена актуальность нашего исследования.

**Цель:** выявление методики разработки и проведения дидактической игры как средства активизации познавательной деятельности учащихся на уроках мировой художественной культуры.

**Объект исследования:** учебно-познавательная деятельность учащихся старших классов.

**Предмет исследования:** педагогические возможности дидактических игр как средства активизации познавательной деятельности учащихся.

**Гипотеза** нашего исследования заключается в предположении, что активизация познавательной деятельности учащихся будет устойчивей, если на уроке МХК используются дидактические игры; дидактические игры на уроках МХК будут эффективны в случае соблюдения основных педагогических условий их организации и проведения.

В соответствии с целью исследования были выдвинуты следующие **задачи:**

- 1) Изучить методы активизации познавательной деятельности учащихся.
- 2) Рассмотреть дидактическую игру как педагогический феномен.
- 3) Выявить педагогические условия организации учебных занятий с использованием дидактической игры.
- 4) Экспериментальным путем проверить педагогические условия организации учебного занятия с использованием дидактической игры.
- 5) Выделить основные этапы разработки дидактической игры «Загадки эпох».
- 6) Разработать методические рекомендации к проведению дидактической игры «Загадки эпох» в 10-11 классах общеобразовательной школы.

Для проверки выдвинутой гипотезы и решения поставленных задач использовались следующие методы теоретического исследования:

1. анализ литературы по теме выпускной квалификационной работы;
2. индуктивный метод анализа информации;

Методы эмпирического исследования:

1. формирующий педагогический эксперимент;
2. наблюдение;

3. беседа;
4. изучение методической базы.

Опытно-экспериментальная база исследования: МБОУ «СОШ №20» г. Белгорода.

Методологическую основу исследования составили работы педагогов Е. А. Репринцева, К.Д. Ушинского и исследования педагогической и возрастной психологии Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, А.Н.Леонтьева.

**Практическая значимость исследования** заключается в том, что дидактическая игра «Загадки эпох» может использоваться как средство первичного контроля и закрепления знаний в процессе изучения мировой художественной.

**Структура** выпускной квалификационной работы отражает логику, содержание и результаты исследования. Работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений.

# ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В СТАРШИХ КЛАССАХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

## 1.1. Исследование проблемы активизации познавательной деятельности учащихся в современной педагогике

Согласно определению Л.С. Выготского, познавательная деятельность - это «сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь» [3, с.392]. В процессе обучения познавательная деятельность является ведущей, и именно благодаря ей осуществляется процесс поиска, восприятия, анализа и обработки полученных знаний.

Проблема активизации познавательной деятельности учащихся находится в фокусе исследовательских интересов отечественных ученых с 20-х гг. XX в.[22]. Именно в эти годы, пришедшиеся в СССР на постреволюционное строительство, отечественные педагоги разработали целый ряд новаторских методов активного обучения. Среди них можно выделить эвристический, проектный, исследовательский, экскурсионный методы. В 30-е и 40-е годы в СССР эти методы стали внедряться в учебный процесс в ходе изучения различных школьных предметов. Определенный вклад в исследование вопросов активизации познавательной деятельности школьников внесла Н. К. Крупская, которая считала, что источник социальных условиях определяют источник активности, задачей же школы является включение учащихся в преобразовательную деятельность [15].

. В 50-70-е годы педагоги разрабатывали проблему стимулов, способных формировать положительное отношение к учебно-познавательной деятельности. Так, М. А. Данилов находил источник формирования активности в создании потребности в знаниях, которая обеспечивалась, с

одной стороны, строгостью педагога, с другой стороны, мнением коллектива, которое формируется благодаря ученическому активу [8]. Б. П. Есипов, говоря об активности, отмечал, что она обеспечивается преобразовательным отношением к объектам познания [10].

И. Ф. Харламов к свойствам познавательной активности относил умственное напряжение, стремление к учению и волевые усилия [45]. В 70-е годы Т. И. Шамова предложила рассматривать познавательную активность «как цель деятельности, и как средство ее достижения, и как результат» [46, с.96].

Исследованием проблем познавательной активности в 1990-е гг. занималась В. И. Лозовая, которая отмечала, что познавательная активность выступает важным фактором мобилизации психических процессов [19].

Исследования данных авторов и легли в основу нашего понимания понятия «активизация познавательной деятельности». Г. И. Щукина полагает, что активизация помогает целенаправленному осуществлению учебно-познавательной деятельности. Т. И. Шамова, В. С. Данюшенков определяют активизацию как мобилизацию интеллектуально-нравственных и физических сил для достижения целей обучения.

Системные основы активизации учебно-познавательной деятельности, изучение форм и методов активного обучения явились предметом исследования для отечественных педагогов 1960-х - 1970-х годов. К активным методам обучения относят проблемную лекцию, урок-диспут, «круглый стол», урок-дискуссию, пресс-конференцию, «мозговой штурм», ролевые и деловые игры и проч. Как отмечает А. С. Чебаков, «стратегия активизации обучения заключается в создании психолого-педагогических условий и включении учащегося в осмысленное учение на интеллектуальном, личностном и социальном уровне активности» [40].

Познавательной деятельности присущи свои мотивы, среди которых главным является потребность в исследовании внешнего мира, на основании которой формируется сложная система познавательных мотивов. В качестве

источников познавательной деятельности выступают проблемные ситуации. Целью познавательной деятельности является приобретение информации о неизвестном с целью анализа и соотнесения с уже имеющимися знаниями, а также поиск новых способов, форм и приемов решения проблемной ситуации. Процесс познания нового и процесс обучения - это достаточно сложный и трудоёмкий процесс, который требует напряженной умственной деятельности для создания новых способов действий, приемов получения и переработки информации. Для того, чтобы обучение происходило интересно продуктивно, должно создаваться педагогическое взаимодействие между учеником и учителем.

Отношение учащихся к учению характеризуется понятием «активность». Активность определяет уровень «соприкосновения» обучающегося с предметом его деятельности.

Компоненты активности:

- готовность выполнять учебные задания;
- стремление к самостоятельной деятельности;
- осознанность действий при выполнении заданий;
- систематичность обучения;
- стремление повысить свой личный уровень владения знаниями

[48].

Понятие «активность» тесно связано с самостоятельностью, которая позволяет определять объект и средства деятельности без помощи взрослых и учителей. Как правило, более активные школьники являются более самостоятельными, а недостаточная собственная активность заставляет ребенка быть зависимым от других.

Управление активностью школьников называют активизацией, то есть это постоянный процесс побуждения и мотивации ученика к целенаправленному, энергичному учению и отказу от стереотипной и пассивной деятельности. Формирование активности обучающихся и



совершенствование качества учебно-воспитательного процесса - это и есть главная цель активизации [45].

Выделяют различные способы активизации познавательной деятельности обучающихся, включающие в себя различные методы, формы и средства обучения, которые способствуют созданию проблемных ситуаций.

Наибольшим активизирующим эффектом обладают учебные ситуации, в которых учащимся необходимо:

- участвовать в обсуждениях и дискуссиях, а также отстаивать свою точку зрения;
- задавать вопросы, как одноклассникам, так и учителю;
- анализировать и давать оценку, как устную, так и письменную, ответам и работам учащихся;
- помогать в объяснении определенных знаний отстающим;
- самостоятельно выбирать посильные задания;
- искать несколько вариантов решения задачи, используя один или комплекс известных ему приемов;
- моделировать ситуации самопроверки и анализа собственных познавательных и практических действий [33].

Существуют определенные методы активизации познавательной деятельности учащихся, которые можно разделить на 3 группы:

- 1) методы эмоционального стимулирования;
- 2) методы развития познавательного интереса;
- 3) методы формирования ответственности и обязательности [38].

#### I. Методы эмоционального стимулирования.

Основная задача учителя заключается в обеспечении возникновения положительных эмоций у учащихся по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам осуществления. При эмоциональном возбуждении активизируются такие процессы, как внимание, осмысление. Данный метод заключается в создании ситуаций успеха в учении; поощрении

и порицании; в использовании игровых форм организации учебной деятельности (предметные, сюжетно-ролевые и иные игры).

## II. Методы развития познавательного интереса.

Основная задача учителя состоит в том, чтобы грамотно подобрать перечень подготовительных заданий, после выполнения которых учащиеся с большим интересом приступят к основным упражнениям. Важное значение в активизации и развитии познавательного интереса у учащихся играет демонстрация яркого, интересного учебного материала, которая способствует формированию положительного отношения к познавательной или учебной деятельности, является стимулом для дальнейшего развития познавательного интереса и служит первым шагом на пути к развитию познавательного интереса [26].

## III. Методы формирования ответственности и обязательности

Главная задача учителя заключается в формировании у учащихся чувства ответственности как за себя, так и за коллектив в целом. Выполнить данную задачу помогут взаимные задания. Суть заключается в том, что на уроке учащиеся выполняют задания, которые придумали одноклассники. Эти задания могут быть подготовлены как заранее, так и на уроке. Благодаря этому методу, учащиеся усваивают технологию совместной деятельности, а они включаются в творческий процесс.

Таким образом, мы изучили понятия: активизация, познавательная деятельность и активизация познавательной деятельности, познакомились с учеными и педагогами, которые занимались изучением данного вопроса, выделили и проанализировали методы и технологии активизации познавательной деятельности. В результате мы пришли к выводу, что организация процесса активизации познавательной деятельности требует от учителя знания широкого арсенала средств и методов обучения.

## 1.2. Дидактическая игра как педагогический феномен

В течение долгих лет ученые исследовали проблему происхождения игры. Они пришли к выводу, что игра возникла в результате высвобождения у человека свободного времени, а также в результате религиозно-социально-экономического и культурного развития общества. Началом в разработке проблемы игры стали труды философов Ф. Шиллера и Г. Спенсера. Значительный вклад в изучении теории игры внесли их коллеги Д. Дьюи, Й. Хейзинга, З. Фрейд, Ж. Пиарже, Э. Фромм и др.[34].

В XX веке феномен игры попал в поле исследовательского интереса психологов и педагогов. Особое место в изучении психолого-педагогической природы игры занимают исследования отечественных ученых, ее исследовали К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский, П.П. Блонский, Н.К. Крупская, Г.В. Плеханов, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие [18].

В результате их исследований были осмыслены специфические черты игры. Уникальность игрового процесса состоит в том, что только требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия - другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется. В процессе игровой деятельности происходит взаимодействие, общение старших детей и создается коллектив. В игровом коллективе, отношения в котором построены на дружбе, дети способны самостоятельно решать возникающие вопросы и конфликтные ситуации, договариваться, распределять роли и многое другое [1].

Для того, чтобы понять значение игры как средства воспитания, необходимо познакомиться со взглядами классиков педагогики Н.К. Крупской и А.С. Макаренко. Н.К. Крупская говорила о том, что совместные коллективные игры являются специфической формой деятельности для детей, в процессе которой могут находить отражения различные стороны их жизни. «Игра имеет громаднейшее значение. Если дети не играют – это никуда не годится, это значит, что ребята или больны, или перепедагогизированны», -

писала Н.К. Крупская [17,с.140]. Важными и полезными являются такие коллективные игры, благодаря которым дети сами придумывают цели. Основным в игре, по мнению Н.К. Крупской, является процесс построения плана, помогающий осуществить поставленные цели. В действительно грамотно построенной и продуманной игре всегда имеется увлекательная цель, для достижения которой концентрируются физические и умственные силы ребенка, развиваются его организаторские способности, прививаются навыки самодисциплины [14]. «...Играть ребята должны... потому что тут они учатся и самообладанию. Когда он бежит в другую сторону или нарушает игру, против него восстает общественное мнение, ребенок научается собой управлять» [15, с.90].

А.С. Макаренко считал, что игра является мощным средством воспитания воли, чувства коллективизма, формирования практических навыков. Он говорил о том, что игры так же важны для развития ребёнка, как и для взрослого, но только та игра является педагогически ценной, в которой ребёнок действует активно, строит, мыслит, моделирует, комбинирует, человеческие взаимоотношения. Вся научная деятельность великого педагога А.С. Макаренко является ярким примером «игровой» позиции учителя. Он считал, что между игрой и трудом не существует большой разницы, так как в любой хорошей игре присутствует усилие мысли и трудовое усилие, существует такая же ответственность, как и в труде.

Знаменитый психолог Л.С. Выготский определял игру как благоприятную среду для зарождения познавательных сил ребёнка, как основу для преобразования игровых действий в умственные. Он назвал игру «девятым валом развития», который руководит средством воспитания и обучения [4]. «Игры у детей носят целенаправленный характер, поэтому необходимо предоставлять учащимся самостоятельность в постановке цели и умении ее достигать, а также сочетать и комбинировать. Только при выполнении этого условия можно воспитать у него инициативу, настойчивость, изобретательность, навыки работы в коллективе. Конечно же, педагог должен

контролировать и организовывать игровой процесс. Правильное и обдуманное управление процессом игры – это залог формирования и организации дружного, сплоченного детского коллектива» [5,с.138].

Дидактическая игра должна соответствовать основным дидактическим принципам:

- 1) научности;
- 2) эффективности;
- 3) иерархической организации;
- 4) объективности;
- 5) систематичности;
- 6) справедливости;
- 7) всесторонности [9, с.138].

Если игра соответствует вышеперечисленным принципам, то её называют дидактической игрой. Дидактическая игра - это одно из средств обучения детей дошкольного и школьного возрастов. Она дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную и привлекательную для учащихся форму деятельности. Также дидактическая игра - это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения В. Н. Кругликов, [16].

Дидактическая игра имеет ряд отличительных признаков:

- наличие чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

- игровой замысел. Он выражен, как правило, в названии игры, а также заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые

требования в отношении знаний. Игровой замысел определяет характер игрового действия, которое даёт возможность детям учиться в тот момент, когда они играют.

- игровые действия. Регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряют устным решением задачи [47].

Также основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

- оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока: таблицы, модели, дидактические раздаточные материалы.

- дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, или в их применении.

- каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворенности, успеха [39].

Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

При организации дидактических игр с необходимо продумывать следующие вопросы методики:

- Цель игры. Какие умения и навыки в изучаемой области школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?

- Количество играющих. Каждая игра требует определенного минимального или максимального количества играющих. Это приходится учитывать при организации игр.

- Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?

- Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?

- На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней еще раз?

- Как обеспечить участие всех школьников в игре?

- Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

- Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?

- Какие выводы следует сообщить учащимся в заключение, после игры (лучшие моменты игры, недочеты в игре, результат усвоения математических знаний, оценки отдельным участникам игры, замечания по нарушению дисциплины и др.) [43]?

Дидактическая игра оказывает большое влияние на развитие способности у детей взаимодействовать с другими людьми. Помимо того, что учащийся в процессе игры воспроизводит взаимодействия и взаимоотношения взрослых, знакомится и применяет правила, способы этого взаимодействия в

совместной игре со сверстниками, учащийся получает опыт взаимопонимания, учится объяснять свои действия и намерения, а также согласовывать их с другими детьми.

Дидактическая игра оказывает как эмоциональное, так и психологическое воздействие на учащихся, которое проявляется в уровне их интеллектуального развития. Педагогически и психологически грамотно продуманное использование игры на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности, что и приводит к интенсивной интеллектуальной, познавательной и самостоятельной активности.

Благодаря использованию дидактической игры возрастает познавательная активность, потребность в творческой деятельности, в поиске различных вариантов развития событий, путей и средств актуализации полученных знаний, умений и навыков. Интересным является тот факт, что у учащихся возникает интерес и стремление к получению знаний не ради оценки, а ради самих знаний. Она способствует развитию памяти и воображения, оказывает значительное воздействие на развитие эмоционально-волевых качеств ребёнка, а также учит управлять своими эмоциями и организовывать свою деятельность. С помощью игры можно изменить отношение к определённому событию, явлению, проблеме. Степень и характер психологического воздействия игры на ребёнка будет зависеть от индивидуальных особенностей [35].

Социально-психологическое воздействие дидактической игры проявляется в преодолении боязни говорения (общения) на иностранном (и родном) языке и в формировании культуры общения, а именно культуры ведения диалога. Благодаря игре у учащихся формируется способность принимать самостоятельные решения, анализировать свои действия, а также действиям других. Педагогическое воздействие учебной игры проявляется в формировании у учащихся чувства товарищества, а также ответственности перед коллективом за достижение успеха в общем деле.



Конечно же, применение дидактических игр в образовательном процессе непосредственно воздействует и на учителя, способствуя развитию его личности и специальных навыков, заставляя постоянно работать над собой и совершенствовать педагогическое мастерство [20].

Дидактическая игра помогает обнаружить активность личности школьника. Если в трудовой деятельности главным результатом является конечный продукт, ради которого затрачиваются физические и нервно-психические силы человека, то в игровой деятельности главным является получение удовлетворенности от самого процесса и достижение цели. В процессе игры можно отвлечься от реальной обстановки с ее ответственностью и многими требованиями. В то же время играющий выполняет реальные действия, связанные с решением конкретных, часто творческих задач.

Дидактические игры классифицируют в соответствии с материалом:

- 1) игры с дидактическими игрушками (для младшего школьного возраста)
- 2) настольно-печатные игры.
- 3) словесные игры.
- 4) псевдосюжетные игры [9,с 503].

Если рассматривать структуру игровой деятельности, то можно выделить основные компоненты:

- ориентировочные - определяющие выбор средств и способов игровой деятельности;
- побудительные - потребности, мотивы, интересы, стремления, определяющие желание ребёнка участвовать в игре;
- контрольно-оценочные - коррекция и стимулирование активности игровой деятельности.
- исполнительские - действия, операции, позволяющие реализовать игровую цель [22].

Процессу проведения дидактической игры уделяют большое внимание, как педагоги, так и психологи, потому что она выполняет ряд важных в развитии личности функций:

1) Развлекательная. Эта функция является основной в игровой деятельности. Её суть заключается в том, чтобы развлечь, заинтересовать, воодушевить доставить удовольствие.

2) Коммуникативная. Она отвечает за процесс освоения диалектики общения, способов межличностного взаимодействия и т.д.

3) Функция самореализации. В процессе игры учащиеся могут реализовать свои способности и таланты.

4) Игротерапевтическая. Её суть заключается в преодолении различных трудностей, которые возникают в других видах жизнедеятельности.

5) Диагностическая. Данная функция заключается в выявлении отклонений от соответствующего нормам поведения, а так же самопознание в процессе игры.

6) Коррекционная - это внедрение позитивных изменений в структуру индивидуальных показателей.

7) Межнациональная коммуникация. Данная функция заключается в усвоении единых для всех людей социально-культурных норм и ценностей.

8) Функция социализации. Она включена в систему общественных отношений и необходима для усвоения норм и правил межличностного общения.

Дидактические игры могут:

- 1) иметь словесную форму;
- 2) объединять слово и практические действия;
- 3) сочетать слово и наглядность;
- 4) объединять слово и реальные предметы.

К тому же дидактические игры имеют большое количество типов и вариантов их проведения. В различных сборниках указано более 500

дидактических игр, но определённая классификация игр по видам отсутствует [2].

Можно выделить несколько основных типов дидактических игр, которые сгруппированы по виду деятельности учащихся.

- 1) Игры-путешествия.
- 2) Игры-предположения.
- 3) Игры-загадки.
- 4) Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия очень похожи на сказку с ее необычным сюжетом и чудесами. В игре-путешествии отражаются реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое через загадочное, трудное через преодолимое, необходимое через интересное. Целью игры-путешествия является усиление впечатлений, придания познавательному содержанию немного сказочной необычности и обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими.

Игры-предположения построены на определенных вопросах, тезисах и предположениях. «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др., где в качестве начального этапа или вступительного слова может быть картинка.

Дидактическое содержание игры-предположения состоит в том, что перед учащимися ставится определённая задача и создается ситуация, которая требует продуманности дальнейших действий. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...», а необходимые игровые действия устанавливаются поставленной задачей и требуют от детей целесообразного, продуманного действия, которое будет соответствовать определённым условиям или обстоятельствам.

Учащиеся должны высказать свои предположения, которые будут носить констатирующий или обобщенно-доказательный характер.

Следующий тип дидактических игр – это игры-загадки. Зашифрованное описание, которое необходимо расшифровать является основным признаком

загадки. Это описание должно быть лаконичным и может быть оформлено в виде вопроса или заканчиваться им. Логическая задача является основной особенностью загадки.

Игры-беседы (диалоги). В её основе лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом, которое имеет уникальный характер игрового обучения. В игре-беседе при объяснении какого-либо материала учитель отталкивается не от своей собственной личности, а от близкого детям персонажа, что обеспечивает сохранение игрового общения, усиливает радость и желание повторить игру.

Игра-беседа ценна тем, что она предъявляет такие требования к учащимся, которые заставляют активизировать эмоционально-мыслительные процессы (объединение мысли, слова, действия и воображения) детей. Также данный тип игры развивает умение слушать и слышать вопрос учителя, своих одноклассников, требует сосредоточения внимания на содержании разговора, дополняя высказанные суждения.

Выделяют следующие типы составляющих систему дидактических игр: игровые приемы, сюжетные игры, ролевые игры, имитационные игры, деловые игры. Они применяются при закреплении, повторении, обобщении материала, занимают незначительную часть урока, не требуют специальной подготовки. Форма организации может быть как фронтальная, так и групповая и индивидуальная. Это, например, кроссворды, шарады, загадки.

#### Сюжетные игры

Командные соревновательные игры, сюжет которых заимствован из различных телевизионных и спортивных передач. Предполагают наличие экспертов-судей, четкую оценку деятельности игроков. Занимают часть урока или целый урок. Применяются при закреплении, обобщении и систематизации знаний. Характер деятельности учащихся репродуктивный, конструктивный. Форма организации – командная. Например, «КВН», «Поле чудес», «Счастливый случай» и т.д.

#### Имитационные

Моделируют окружающую природную среду, роли необязательны, четко определены правила, в рамках которых игроки принимают решения и которые могут изменяться в ходе игры. Занимают часть урока или целый урок. Не требуют предварительной подготовки. Применяются при изучении нового материала и при закреплении. Характер деятельности учащихся конструктивный, форма организации – групповая, командная. Например, «Остров», «Экологический конструктор» и т.д.

#### Ролевые

Условное воспроизведение практической деятельности людей. Занимают 1 или 2 урока, требуют индивидуальной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении и обобщении знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий. Форма организации – групповая, индивидуальная. Это различные конференции, ток-шоу, суды.

#### Деловые игры

Моделирование производственной деятельности людей, предполагается коллективная выработка решения в рамках выбранных ролей, многоальтернативность решений обучения. Занимают 1 или 2 урока, требуют тщательной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении, систематизации знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий. Форма работы – групповая, индивидуальная. Например, «У озера», «Построй город» и т.д. [13].

Любая игровая методика, проводимая на занятии, должна содержать следующие принципы:

- 1) Весь дидактический материал, который используется в процессе игровой деятельности, должен быть актуальным и современным.
- 2) Принцип коллективности. Он способствует сплочению ученического коллектива, который будет решать более сложные задачи.
- 3) Принцип соревновательности. Конкуренция мотивирует учащихся на выполнение поставленной задачи как можно быстрее и качественнее, чем команда противника. В качестве примера игр, построенных с указанными

принципами могут являться большинство командных игр, где одна половина задает вопросы, другая отвечает на них.

4) Все дидактические игры должны основываться на знакомых и близких детям играх. Поэтому учителю необходимо наблюдать за учащимися, стараться определить наиболее популярные и востребованные игры.

Дидактические игры, проводимые на занятиях, должны соответствовать ряду требований, которые основаны вышеперечисленных принципах.

- 1) Каждая игра должна содержать элемент новизны.
- 2) Недопустимо навязывать игру детям
- 3) Игра должна быть средством эмоционального и интеллектуального обогащения.

4) Эмоционально-психологическое состояние учителя должно быть соответственным тому виду деятельности, в которой он участвует, потому что игра, по сравнению с остальными методическими средствами, требует особого состояния от её организатора. Учитель должен не только уметь проводить игру, но и играть вместе с детьми.

5) Игра должна быть методом диагностики. В игровом процессе ребенок раскрывается как в положительных, так и в отрицательных качествах.

Не следует оказывать дисциплинарное воздействие на ребенка, если он нарушил правила игры или игровую атмосферу. Необходимо провести с ним доброжелательную беседу и объяснить в чем он был не прав и как должен был поступить.

Таким образом, можно сделать вывод, что дидактическая игра является достаточно сложной, но очень эффективной формой образовательной деятельности, в которой четко просматривается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Также дидактическая игра позволяет выявить потенциал каждого учащегося, активизировать их интерес и развить в учащихся способности к творческой и интеллектуальной деятельности.

## **ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В СТАРШИХ КЛАССАХ**

### **2.1. Педагогические условия организации учебных занятий с использованием дидактической игры**

Существует ряд условий, которые необходимо создать для эффективного проведения учебного занятия с использованием дидактических игр.

1) Опора на активную мыслительную и познавательную деятельность учащихся. Основой для развития познавательного интереса и возможностей обучающихся, являются проблемные ситуации, ситуации активного поиска предположений, мыслительное напряжение, когда ситуация противоречива, столкновение мнений, когда необходимо взять ответственность как за себя, так и за всю команду и принять самостоятельное решение.

2) Дидактическая игра должна соответствовать уровню владения и знанием учебного материала школьниками, учитывать индивидуальные или коллективные особенности конкретного класса. При необходимости допускается корректировка компонентов дидактической игры.

3) Создание положительной и благоприятной атмосферы в учебном коллективе для проведения дидактической игры. Стремление к общению с товарищами, с учителем само по себе может быть сильным мотивом учения и в тоже время способствовать укреплению познавательной активности [40].

Основными способами формирования и поддержания благоприятной атмосферы в классе являются:

- постановка цели и задачи при организации совместной деятельности детей, информирование учащихся о ходе решения поставленных задач, поощряя креативность, активность и инициативу.

- поиск общих интересов, объединяющих учащихся и на их основе организация общих дел;

- формирование традиции класса, участие в общешкольных традиционных мероприятиях;

- при появлении свободного времени необходимо привлекать учащихся провести его вместе. Например, сходить в кинотеатр или организовать поход.

- ситуации коллективного сопереживания значимых событий, стремление к эмоциональному включению в жизнь класса каждого ребенка. Для этого важно наличие активной позиции педагога по отношению к детям и классу;

- приобщение к общечеловеческим морально-нравственным ценностям, таким как доброжелательность, сопереживание, сочувствие. Не навязывать ученикам собственной позиции, а учитывать интересы каждого и приходить к общему, компромиссному решению;

- необходимо способствовать созданию комфортного самочувствия детей в классе и школе. Способствовать сохранению доброжелательных отношений между учителями и учащимися;

- способствовать развитию коммуникативных навыков, которые необходимы для общения и сотрудничества, как между одноклассниками, так и между учащимися и учителями;

- необходимо развивать толерантное отношение как к отдельным учащимся, учителям, так и к коллективу в целом [26];

4) Содержание учебного материала. Даёт учащимся неизвестную ранее, новую информацию, которая удивляет тем, насколько богат мир и насколько мало он исследован, насколько удивительно и увлекательно познавать и открывать для себя что-то новое на каждом уроке.

5) Самостоятельная деятельность учащихся является необходимым условием формирования познавательной активности. Познавательная активность школьника, если она достаточна, устойчива, следует рассматривать как личностное образование, которое выражает интеллектуальный отклик на процесс познания, живое участие, мыслительно-эмоциональную отзывчивость ученика в познавательном процессе [6].



Чтобы дидактическая игра являлась средством активизации познавательной активности, при ее использовании должны соблюдаться ряд условий, которые позволяют педагогу вызвать у ребенка интерес к знаниям:

- наличие у учащихся некоторого объема знаний;
- наличие у детей навыков учебно-игровой деятельности;
- понимание целей и задач дидактической игры;
- соответствие компонентов и параметров игры возрастным психологическим особенностям учащихся [24];
- осознание учащимися учебной значимости данной дидактической игры;
- наличие рефлексии;
- ребенок по окончании игры должен осознавать новые знания, которые он получил в ходе игры [21].

Существуют факторы, которые способствуют снижению познавательной активности:

I. Порицания педагога, которые могут выражаться в грубой или нетактичной форме. Ошибкой, например, является укор ученику, высказанный в следующей форме: «Посмотри, все сделали правильно, только у тебя ничего не получается». Неудача ученика противопоставлена успеху всего класса, и порицание, высказанное учителем в скрытой форме, обижает ученика, делает его для всего класса отвергаемым.

II. Неправильная постановка задач на уроке. В частности,

- 1) учитель перечисляет, что нужно сделать на уроке, вместо того чтобы поставить задачу, которая должна быть решена;
- 2) задача, которая ставится перед учащимися, является значимой для педагога, а не для них;
- 3) педагог ставит неконкретную задачу: научиться читать, научиться писать и т.п.;
- 4) педагог ставит перед учащимися задачу, недостижимую в пределах одного-двух уроков;

III. Насмешки товарищей. Некоторые ученики весьма чувствительны и ранимы ко всему, что затрагивает их самооценку. Такие учащиеся болезненно переносят смех в свой адрес, легко обижаются. Поэтому педагогу нужно быть особенно внимательным при использовании таких приемов, как шутка, ирония, шаржирование [27].

Познавательная активность связана с проявлением у учащихся восприятия ими учебного материала, с осмыслением информации, с ее запоминанием и воспроизведением. Для создания оптимальных условий проявления учащимися познавательной активности педагог должен руководствоваться психологическими закономерностями протекания психических процессов.

Важным педагогическим условием организации дидактической игры является использование современных технологий в процессе учебного занятия. Все современные технологии обучения позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся, в том числе и за счет использования проблемных и поисковых методов обучения. Ведь информация, добытая с помощью собственных усилий, имеет намного большую ценность, нежели информация, которая «лежит на поверхности» [37].

Большие возможности на этом пути открывает внедрение в учебный процесс нового поколения интерактивных учебных пособий, вынуждающих обучаемых постоянно отвечать на вопросы, поддерживать обратную связь, — специализированных компьютерных программ, мультимедийных обучающих систем, постоянно текущего тестового контроля достижений.

Процесс реализации дидактических игр на уроке осуществляется в несколько этапов.

I. Ориентация: учитель представляет тему, дает характеристику игре, общий обзор ее хода и правил.

II. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.

III. Проведение игры: учитель следит за ходом игры, контролирует последовательность действий, оказывает необходимую помощь, фиксирует результаты.

IV. Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменения ее.

Таким образом, в данном параграфе мы рассмотрели педагогические условия организации уроков с использованием дидактических игр и требования, предъявляемые к учителю, для их проведения. Учителю необходимо владеть методиками проведения дидактических игр, а также грамотно формулировать и понимать цели игры, и, конечно же, направлять самостоятельную деятельность учащихся. Не рекомендуется давать предварительную оценку игре, которая основывается на личном мнении учителя.

## **2.2. Экспериментальная проверка педагогических условий организации учебного занятия с использованием дидактической игры**

В процессе написания дипломной работы нами был проведён эксперимент. Целью данного исследования являлась проверка эффективности разработанной дидактической игры «Загадки эпох» в процессе изучения мировой художественной культуры в 11 классах. Эксперимент проходил на базе МБОУ «СОШ №20» г. Белгорода.

Мы предполагаем, что познавательная деятельность учащихся развивается устойчиво, если на уроках МХК системно использовать дидактические игры, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся на уроке МХК.

Исходя из цели исследования нами были поставлены следующие задачи:

1. Проверить доступность учебного материала для усвоения учащимися 10-11 классов общеобразовательной школы.
2. Исследовать влияние игровых форм обучения на качество усвоения программного материала на уроках мировой художественной культуры.
3. Сравнить и проанализировать результаты контроля уровня усвоения материала в тестовой форме и посредством дидактической игры «Загадки эпох».

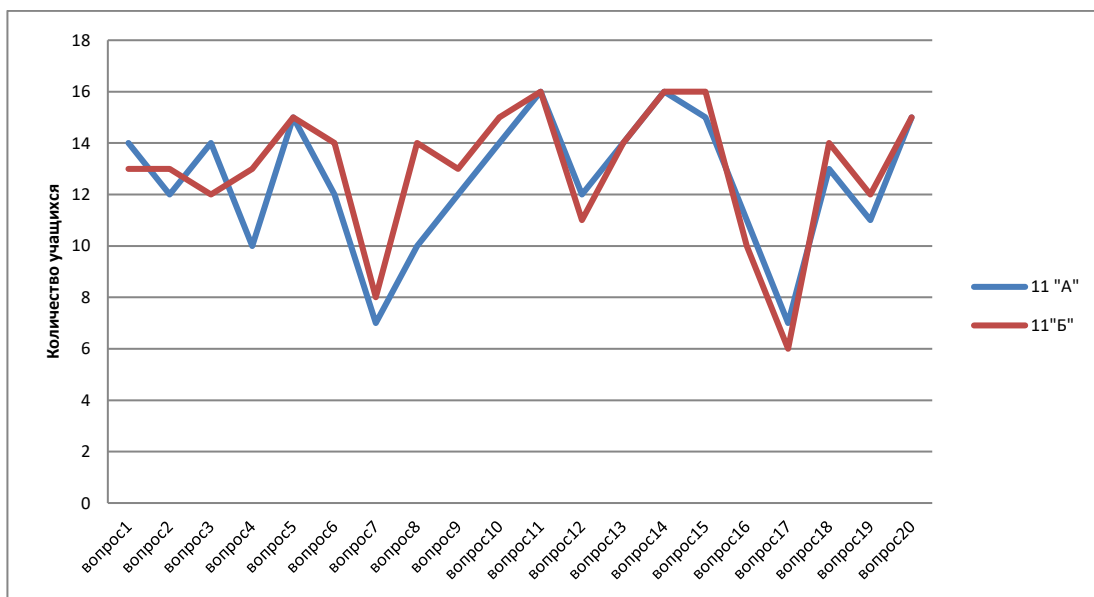
Для реализации эксперимента были сформированы две экспериментальные группы 11 «А» -14 человек и 11 «Б» - 16 человек. Эксперимент проходил в несколько этапов:

Для того чтобы эксперимент был наиболее объективным, на первом этапе (подготовительном) нам было необходимо проверить доступность учебного материала для его усвоения учащимися 11-х классов и определить степень владения этим материалом [28]. Для этого мы ознакомились с рабочей программой, учебными пособиями и провели устный опрос учащихся в 11 «А» и в 11 «Б» классах по изученному ими материалу по курсу МХК. Опрос проводился по разделам курса мировой художественной культуры: «История художественной культуры Европы. Античность — колыбель европейской художественной культуры», «От мудрости Востока к европейской художественной культуре. Библия», «Европейское Средневековье и Возрождение», «Русская художественная культура в эпоху Просвещения».

По результатам опроса мы выяснили, что 11 «А» и 11 «Б» в приблизительно равной степени усвоили ранее пройденный учебный материал, что позволяет нам продолжить эксперимент. После подготовительного этапа мы приступили к непосредственному эксперименту.

Таблица 2.1.

## Уровень усвоения ранее пройденного учебного материала



В 11 «А» классе промежуточный контроль усвоения изученного разделов по МХК осуществился в форме теста. В него входили задания на сопоставление, поиск определений, на правильность понимания содержания.

В 11 «Б» такой же промежуточный контроль усвоения изученного раздела по МХК осуществился с использованием разработанной нами, дидактической игры «Загадки эпох». В процессе тестирования и игры мы наблюдали за показателями активизации познавательной деятельности учащихся по А.С. Обухову [25].

Определив результаты учебного тестирования в 11 «А» классе (то, насколько правильно были сделаны задания учащимися и количество положительных и отрицательных оценок), проанализировав активизацию познавательной деятельности по критериям А.С. Обухова, хотим представить следующие выводы:

В 11 «А» классе оценка выставлялась в соответствии со следующей шкалой:

Оценка «5» ставится за 16-14 правильных ответов.

Оценка «4» ставится за 13-9 правильных ответов.

Оценка «3» ставится за 8-6 правильных ответов.

Оценка «2» ставится за 5-0 правильных ответов.

В соответствии с оценочной шкалой, из 16 учеников оценку «5» получили 5 учащихся, оценку «4» получили 7 учащихся, оценку «3» получили 4 ученика, оценку «2» не получил никто. Можем сделать вывод, что учебный материал был изучен и понят учащимися, а оценки могли зависеть от интеллектуальных способностей учащихся, их эмоционального настроения, уровня усталости и концентрации внимания.

В процессе тестирования были выявлены следующие показатели познавательной активности:

Таблица 2.2

Показатели активизации познавательной деятельности по А.С.Обухову

Предмет: Мировая художественная культура Класс: 11А Учитель: Шубина Е.Ю. Дата: 28.03.2019				
Показатели активизации познавательной деятельности по А.С.Обухову	Каким образом показатель был реализован?	Да	Не в полной мере	Нет
• наблюдательность или наличие познавательных вопросов, то есть интерес к новому;	Наблюдательность у учащихся 11 «А» в процессе тестирования проявилась в любознательности и стремлении задавать дополнительные вопросы, которые касались истории возникновения того или иного сооружения и их современного состояния.	+		
• действия с предметами (наличие необходимых предметов для осуществления познавательного процесса);	• Действия с предметами (наличие необходимых предметов для осуществления познавательного процесса) были реализованы только		+	

	посредством использования раздаточного материала (заданий)			
• собрать, распределить, соотнести (кого-то, что-то);	В процессе выполнения нескольких заданий учащимся было необходимо соотнести названия эпох с характерными чертами, а также изображениями архитектурных сооружений и портретами выдающихся личностей.	+		
• визуальное изучение (рассмотреть, понаблюдать, увидеть);	Визуальное изучение можно было наблюдать, когда учащиеся рассматривали изображения в заданиях.		+	
• перемещения в пространстве (уйти, разделиться на группы);	Пункт о перемещении в пространстве (уйти, разделиться на группы) не был осуществлен, так как индивидуальное тестирование не предусматривало подобного действия;			-
• испытать определенные чувства;	В процессе тестирования учащиеся испытывали чувство волнения и повышенной ответственности, так как оценка зависела только от его собственных усилий.	+		
• речевая активность;	Речевой активностью не осуществлялась, так как тестирование не предполагало использование речи;			-
• желание преодолеть учебные трудности и экспериментировать;	В процессе тестирования у учащихся не возникло желания преодолеть			-

	учебные трудности и экспериментировать;			
• желание выразить и доказать собственную или групповую точку зрения или узнать мнение или реакцию другого человека или группы людей (попросить объяснение, выразить мнение, узнать реакцию);	Желание выразить и доказать собственную или групповую точку зрения или узнать мнение или реакцию другого человека или группы людей (попросить объяснение, выразить мнение, узнать реакцию) не было реализовано с помощью тестирования;			–
• нестандартность суждений;	Тестовый метод контроля не позволил выявить нестандартность суждений учащихся;			–
• самостоятельная или групповая поисковая деятельность;	В процессе тестирования осуществлялась самостоятельная поисковая деятельность		+	
• эмоциональный подъём («горящие глаза учащихся»)	Эмоциональный подъём («горящие глаза учащихся») проявился в отрицательной реакции учащихся на новость о проведении тестирования.			–
• время заинтересованности процессом	Заинтересованность процессом наблюдалась в ходе всего урока.	+		
Количество реализованных показателей:	4			
Количество показателей, которые были реализованы не в полной мере:	3			
Количество не реализованных показателей:	6			

Исходя из результатов, представленных в таблице, можно сделать вывод, что тестирование на уроке МХК в 11 «А» классе не является



эффективной формой активизации познавательной деятельности учащихся, так как оно не позволяет реализовать все вышеперечисленные показатели в их деятельности, например таких, как использование предметов в процессе деятельности, перемещение в пространстве, переживания чувств радости, интереса, сопереживания а так же эффекта «горящих глаз», также в процессе тестирования у учащихся не возникло желания преодолеть учебные трудности и экспериментировать, выразить и доказать собственную или групповую точку зрения, узнать мнение или реакцию другого человека и выявить нестандартность суждений учащихся.

После анализа полученных в ходе тестирования данных нами была разработана дидактическая игра «Загадки эпох». Данная игра соответствует всем дидактическим принципам, о которых говорилось ранее, и направлена на активизацию познавательной деятельности учащихся. Она разработана на основе учебной программы по Л.А. Рапацкой «Мировая художественная культура. 10 и 11 класс» [31].

Игра состоит из 5 этапов. Каждый этап соответствует определенному разделу в программе по МХК в 10 и 11 классах. Для проведения игры класс необходимо поделить на 2 команды. На 1-м этапе реализуются такие показатели активизации познавательной деятельности, как:

Таблица 2.3

Показатели активизации познавательной деятельности по А.С.Обухову

Предмет: Мировая художественная культура Класс: 11Б Учитель: Шубина Е.Ю. Дата: 11.04.2019				
Показатели активизации познавательной деятельности по А.С.Обухову	Каким образом показатель был реализован?	Да	Не в полной мере	Нет
• наблюдательность или наличие познавательных	Данный показатель был реализован на всех этапах игры.	+		

вопросов, то есть интерес к новому;	Учащиеся старались подметить особенности в изображениях или тексте, которые смогли бы дать верный ответ, что является показателем их заинтересованности в самой деятельности и результате. Также учащиеся старались находить и подбирать ассоциации, а если возникала проблема с объяснением термина, то приводили примеры из жизненных наблюдений.			
• действия с предметами (наличие необходимых предметов для осуществления познавательного процесса);	Данный показатель реализовывался на протяжении всей игры. Действия с предметами было осуществлено по средствам использования игровых карточек.	+		
• собрать, распределить, соотнести (кого-то, что-то);	Вся игра построена на соотношении игровых элементов(карточек, изображений, текстов).	+		
• визуальное изучение (рассмотреть, понаблюдать, увидеть);	В процессе игры учащиеся взаимодействовали с игровым материалом. Каждый этап игры предполагал рассмотрение, детальное изучение изображений, сравнения изображений и т.д.)	+		
• перемещения в пространстве (уйти, разделить на группы);	Данный показатель был реализован на 1-м этапе. Условие перемещения в пространстве было реализовано посредством деления на команды.	+		
• испытать определенные чувства;	В процессе игры учащиеся испытывали чувства азарта, переживания за результат, сопереживание своим	+		

	товарищам, интерес, что способствовало сплочению коллектива.			
• речевая активность;	При выполнении задания была задействована речевая активность, что способствовало развитию скорости мышления, дикции и правильному выбору точных и верных слов, выделяя только главное.	+		
• желание преодолеть учебные трудности и экспериментировать;	В игровом процессе учащиеся хотели как можно лучше и быстрее преодолеть учебные трудности.	+		
• желание выразить и доказать собственную или групповую точку зрения или узнать мнение или реакцию другого человека или группы людей (попросить объяснение, выразить мнение, узнать реакцию);	Так как в процессе игры были задания, для решения которых требовалось коллективное обсуждение, выражение личного мнения каждого из игроков и принятии решения, то данный принцип был реализован полностью	+		
• нестандартность суждений;	2-й этап позволил выявить нестандартность суждений учащихся. Если учащиеся забывали или по разным причинам не знали термин, то старались помочь отвечающему советами, как лучше объяснить с помощью ассоциаций, созвучных слов, мифологических или исторических сюжетов, а также фильмов и имен знаменитых людей. Этот этап показал, как мыслят учащиеся в критической ситуации. Насколько из кругозор и словарный запас широк.	+		

<ul style="list-style-type: none"> <li>самостоятельная или групповая поисковая деятельность;</li> </ul>	<p>Данный показатель был реализован в течении всей игры. Поисковая деятельность (самостоятельная и групповая), в процессе которой учащиеся активно взаимодействовали друг с другом, что способствовало укреплению чувства коллективизма, ответственности за принятие решения между одноклассниками, а также мобилизации умственных сил всей группы. Принцип задания на данном этапе заключался в распределении и соотнесении игровых карточек;</p>	+		
<ul style="list-style-type: none"> <li>эмоциональный подъём («горящие глаза учащихся»)</li> </ul>	<p>Эмоциональный подъём был более заметен на 3-и и 5-этапах игры, что проявилось в повышенной активности и интереса всей членов группы .</p>	+		
<ul style="list-style-type: none"> <li>время заинтересованности процессом</li> </ul>	<p>учащиеся были заинтересованы процессом на протяжении всего этапа.</p>	+		
<p>Количество реализованных показателей:</p>	13			
<p>Количество показателей, которые были реализованы не в полной мере:</p>	0			
<p>Количество не реализованных показателей:</p>	0			

Проанализировав информацию, полученную по итогам проведения дидактической игры «Загадки эпох», мы выяснили, что:

- 1) дидактическая игра «Загадки эпох» является эффективной формой активизации познавательной деятельности, так как она соответствует всем показателями активизации познавательной деятельности учащихся по А.С. Обухову.
- 2) данная дидактическая игра может использоваться как форма промежуточного контроля усвоения знаний по отдельным изученным разделам, которые соответствуют этапам игры, так и использоваться как эффективная форма проверки и оценки знаний учащихся за весь курс МХК 10-11 класс.
- 3) игра «Загадки эпох» задействует всех учащихся, в процессе проведения используются дополнительные наглядные материалы, что способствует более вовлеченному общению между учащимися и учителем, отдельными учениками, создается более непринужденная атмосфера в классе.
- 4) на протяжении всех пяти этапов игры мы наблюдали высокий эмоциональный подъем учащихся, так как работа в команде, использование ранее изученного материала и активный поиск нового с ограничением по времени, возможность стать лидером в команде - все это стимулировало активизацию познавательной деятельности учащихся. Мы наблюдали «эффект горящих глаз».
- 5) все этапы игры были выстроены в соответствии с логической последовательностью изучения материала, отведенное время на проведение каждого этапа соответствовало необходимому времени для осуществления учебной деятельности учащихся, оформление игры было понятным, текст и изображения были достаточно информативны.
- б) использование дидактической игры «Загадки эпох» позволяет осуществить такие принципы эффективного обучения, как:
  - состязательность в обучении (является мотивацией к активной и эффективной учебной деятельности);
  - смена вида занятий в форме игрового перехода, обеспечивающего оживление восприятия;
  - прочность запоминания учебного материала;

- возможность отдыха во время осуществления учебной деятельности (во время подсчета баллов, подведения итогов, смены формы деятельности, когда работает вся команда, а отвечает только один человек, остальная часть команды отдыхает).

Предположительным недостатком использования дидактической игры «Загадки эпох» можно считать недостаточное владение технологией организации дидактической игры учителем и неподготовленность учащихся к игровым действиям [7].

По результатам проведенного исследования нам удалось проверить эффективность разработанной игры «Загадки эпох» в процессе изучения мировой художественной культуры в 11 классе, а также реализовать поставленные задачи.

### ГЛАВА 3. ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД СОЗДАНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЗАГАДКИ ЭПОХ»

#### 3.1. Алгоритм и принципы создания дидактической игры «Загадки эпох»

Дидактическая игра должна соответствовать основным дидактическим принципам, о которых более подробно рассказано ранее: научности, эффективности, иерархической организации, объективности, систематичности, справедливости.

Существуют три основные правила разработки дидактических игр.

1. Простота объяснения. Правила игры должны быть простыми. Лучше всего объяснить правила игры на родном языке учеников, а оставшееся время потратить на саму игру.
2. Отсутствие дорогих и сложных материалов для игры.
3. Универсальность. Выбор игр, которые легко подстроить под количество учеников, возраст и уровень знаний [32].

Основным требованием к созданию дидактической игры является систематизированный, грамотный подбор материала и качественный дизайн, который соответствует возрастным и психологическим особенностям учащихся. Основной задачей дизайна дидактической игры является взаимное расположение элементов печатного документа, т.е. его размер, шрифты, количество текста и фотографии.

Дидактическая игра «Загадки эпох» является учебным пособием, так как она содержит весь методический аппарат, который должен быть в учебном пособии:

- вопросы к изученному разделу учебника, которые позволяют закрепить ранее пройденный материал;
- задания к занятию;
- задания для самостоятельной работы на уроке или дома;
- разбор конкретных ситуаций на примерах из практики;

- различные виды тестов;
- задание по поиску (подбору) и обзору литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение упражнений и выдаваемых на х занятиях;
- задание для подготовки к контрольной работе [11];

Также дидактическая игра «Загадки эпох» дополнена различными справочными материалами – словарем, глоссарием и т.д. Данная игра была разработана в графическом редакторе Photoshop [37].

При создании дизайна дидактической игры «Загадки эпох» мы решили в качестве основных цветов использовать палитру теплых цветов, но для оформления обложки и обратной стороны коробки мы добавили вкрапления холодных цветов, что бы достичь эффекта глубины и воссоздать ассоциацию с космосом. (Рис.3.1). Теплая цветовая гамма (желтый, охра, коричневый) использовалась для оформления карточек, справочника и правил игры, так как на интуитивном уровне именно эти цвета ассоциируются с постройками древнего мира [12].



Рисунок 3.1. Обложка игры «Загадки эпох»



Для оформления текста в карточках мы использовали шрифт черного цвета (Рис.3.2), так как на светлом фоне он выглядит более читабельным и ярким.

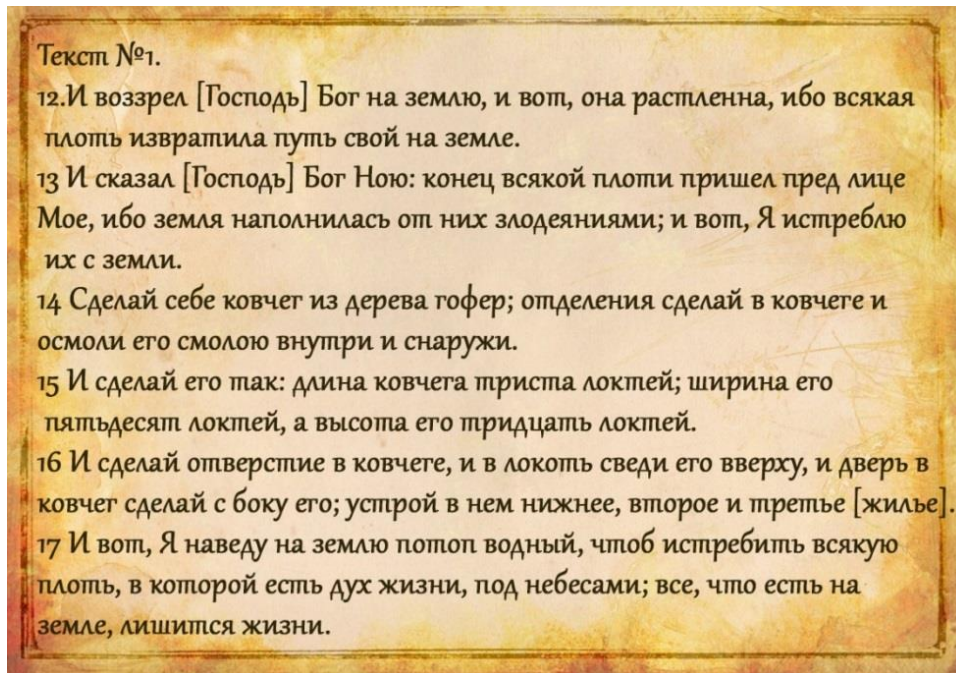


Рисунок 3.2. Карточка из комплекта игры «Загадки эпох».



Рисунок 3.3. Карточка из комплекта игры «Загадки эпох».

В карточках-заданиях 1-го этапа используется небольшое количество текста, поэтому всю её площадь покрывает изображение, соответствующее тематике, а так как цвет шрифта для всех карточек-заданий черный, то текст мы разместили вверху посередине на самом светлом фоне, для того, чтобы текст был наиболее читабельным (Рис.3.3), а композиция карточки была уравновешена.



Рисунок 3.4. Карточка из комплекта игры «Загадки эпох».

В карточках с названиями этапов (Рис.3.4) мы использовали темно-бордовый цвет, так как он гармонично сочетается с общим цветовым

решением карточки, так же шрифт был увеличен, для того, что бы визуально было удобнее отличить карту-указатель от карты-задания.

Выравнивание текста выбрано таким образом, чтобы гармонично заполнить все пространство карточки-указателя, избегая переносов слов, а для того, чтобы уравновесить части композиции карточки внизу, мы разместили изображение (Рис.3.4).

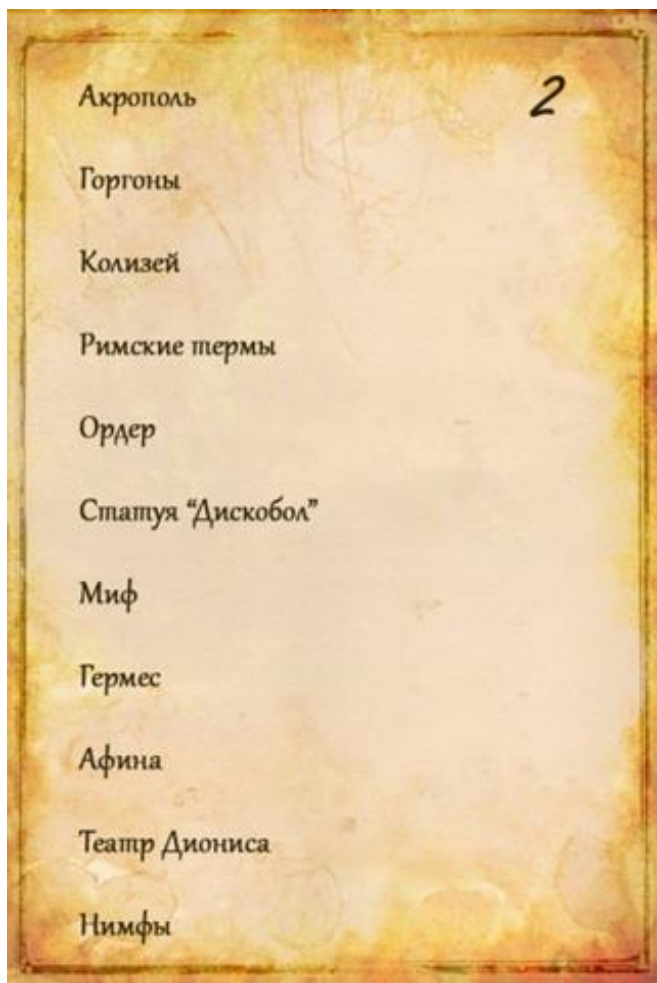


Рисунок 3.5. Карточка из комплекта игры «Загадки эпох».

Есть такие карточки, в которых размещен только текст (Рис.3.5). При использовании этих карт важна скорость работы с ними, поэтому мы сделали текст черного цвета на светлом фоне и выравнивание текста по левому краю, так как это удобно для визуального восприятия и влияет на скорость

прочтения. В данных карточках отсутствуют изображения для того, чтобы не отвлекать внимание игроков от задания.



Рисунок 3.6. Брошюра «Правила игры».

Правила игры оформлены как брошюра (Рис.3.6). Дизайн обложки правил игры выполнен в едином стиле и цветовой гамме с карточками и коробкой игры. Текст - крупный, читаемый и лаконичный и достаточно информативный. При взгляде на брошюру становится понятно, что это правила игры, так как отсутствует лишняя информация, а главная информация расположена по центру и выделена крупным и контрастным шрифтом [42]. Помимо текста на обложке размещены изображения архитектурных построек и исторических памятников, что позволяет понять тематику игры. Так как верхняя часть обложки насыщена изображениями, а нижняя имеет только светлый фон, то уравновесить части мы решили с помощью крупного, жирного и контрастного шрифта. Несмотря на то, что все изображения легко

узнаваемы и часто используются в оформлении книг, журналов, в дизайне интерьеров и т.д., обложка не смотрится банальной и скучной за счет интересного и неординарного сочетания форм и гармоничного расположения на всей поверхности обложки, а также высокого качества изображений [36].

С композиционной точки зрения обложку правил игры можно разделить на 2 части. Верхняя часть- изображения исторических памятников культуры и нижняя часть - текст, но стоит обратить внимание на то, что изображение смотрится целостно за счет использования круглых форм, которые визуалью объединили части всей композиции обложки, то есть на заднем плане текста изображение земного шара - это ассоциация со всемирной историей, географией, народами, космосом и т.д. Исторические памятники располагаются на этом земном шаре, повторяя шарообразную форму.

Изображения культурных ценностей представлены неслучайно. Внимание учащихся в этом возрасте привлекает то, что имеет загадки и тайны, как, например, египетские пирамиды.

В качестве основного материала для изготовления игры мы использовали картон и глянцевую бумагу, так как именно эти материалы являются наиболее подходящими для оформления такого вида работ. На картонной основе была изготовлена коробка для игры и карточки с текстом и изображениями, а правила игры и справочник были выполнены на глянцевой бумаге. Материалы, используемые для создания игры, являются недорогими, что обеспечивает доступность в массовом производстве данной игры.

Дидактическая игра «Загадки эпох» представлена нами как в печатном варианте, так и в электронном виде. В электронном варианте возможна трансформация содержания. При необходимости учитель может использовать шаблоны этапов для создания собственных заданий, на необходимую тематику, а также корректировать объем информации, добавлять или удалять элементы игры.

Таким образом, в процессе разработки дидактической игры «Загадки эпох» мы выявили и применили основные правила разработки дидактических

игр и учебных пособий, а также изучили правила оформления брошюр, книг, иллюстраций и т.д. Учитывая законы композиции, цветоведения, баланса, контраста, пропорций и т.д. разработали (виртуальную) электронную и материальную версии дидактической игры «Загадки эпох», а также проверили экспериментальным путем доступности, удобство и эффективность игры на практике.

### **3.2. Методические рекомендации по проведению дидактической игры «Загадки эпох» в 10-11 классах общеобразовательной школы.**

Данная игра рекомендована к проведению на уроках МХК как в 10, так и в 11 классах. Если игру проводить в 10 классе, то она может являться как средством промежуточного контроля уровня усвоения знаний по разделам (так как каждый этап игры соответствует определенному разделу в программе Л.А. Рапацкой по МХК для 10-11 классах), так и использоваться в качестве практического задания, направленного на самостоятельный или групповой поиск ответов и решения проблемных ситуаций. Использование игры в 11 классе целесообразно на уроках повторения, обобщения, систематизации знаний, а также в качестве итоговой формы контроля.

На проведение игры отводится 1 урок. Сама игра рассчитана на 35 минут плюс 5 минут, которые необходимы для организационных действий. Для проведения игры будет достаточно одного экземпляра.

Перед началом игры учителю необходимо рассказать о сути игры, ознакомить с правилами, разделить класс на 2 группы и ответить на вопросы учащихся. Правила игры прилагаются к комплекту игры. Учитель может зачитать их, а может объяснить своими словами, опираясь на правила. Также правила и длительность игры могут быть скорректированы учителем в зависимости от того, с какой целью и на каком уроке она проводится.

Методическая цель игры заключается в развитии воображения, мышления, способности работать как индивидуально, так и в группах, а также в активизации познавательной деятельности на уроках МХК.

Игровая цель заключается скорейшем выполнении заданий и получении максимального количества баллов.

Учебные цели игры:

- Повторение ранее изученного материала:
- Закрепление пройденного материала на уроке получения новых знаний;
- Осуществление итогового или промежуточного контроля;
- Реализация проблемного метода обучения, когда учащиеся самостоятельно добывают необходимую информацию для решения проблемной ситуации и т.д..

Задачи:

- развитие логическое мышления, памяти, внимания, усидчивости;
- получение и умение применять на практике элементарные знания;
- обогащение словарного запаса, способности выражать свои мысли;
- формирование нравственных качеств: справедливость, сочувствие, уступчивость, упорство;
- развитие способности адекватно реагировать на победы и поражения [29].

Перед началом игры учителю необходимо рассказать о сути игры, ознакомить с правилами, разделить класс на 2 команды и ответить на вопросы учащихся. Правила игры в печатном варианте прилагаются к самой игре. Учитель может зачитать их, а может объяснить своими словами, опираясь на правила. Также правила и длительность игры могут быть скорректированы учителем в зависимости от того, с какой целью и на каком уроке она проводится. Количество участников в каждой команде не ограничено, но учитывая тот факт, что в старших классах количество учащихся в одном классе не превышает 30, то рекомендованное число участников группы от 10 до 15. Минимальное количество игроков в команде - 3. Учитель в данной игры

является модератором, который объясняют правила, осуществляет распределение и подсчет баллов, подводит итоги, анализирует активность учащихся и уровень усвоения и владения информацией. Интерпретация результатов игры также зависит от цели урока. Если использование игры на уроке подразумевает осуществление контроля, то по итогам игры учитель оценивает активность учащихся в процессе игры и выставляет соответствующие оценки, а если игра проводилась для повторения систематизации и обобщения учебного материала, то учитель может составить общий вывод по деятельности учащихся и рассказать о всех положительных и требующими внимания и проработки учебных моментов. Помимо игровых карточек и правил к игре прилагается справочник - небольшая брошюра, в которой содержится перечень терминов и их значение. Данный справочник может быть полезен при прохождении второго этапа игры, для того, чтобы освежить в памяти значение некоторых терминов и понятий.

В самом общем виде ход игры может быть представлен следующим образом.

Ведущий кладет на стол 2 карточки. Одна карта пустая, другая с логотипом игры. От каждой команды выбирается представитель. Представитель вытягивают карточку, и у кого окажется карта с логотипом, та команда начинает игру первой.

1-й этап дидактической игры «Загадки эпох» посвящен разделу программы Л.А. Рапацкой по МХК за 10-11 класс «Восточная художественная культура». Каждой команде ведущий раздает по одному комплекту карточек с названиями и характеристиками периодов. На проведение данного этапа отводится 3 минуты. За выделенное время каждой команде необходимо соотнести карточку с названием периода с карточкой характеристики. Количество полученных баллов равняется количеству правильно соотнесённых карточек. Максимальное количество баллов - 5.

2-й этап игры называется «История художественной культуры Европы. Античность - колыбель европейской художественной культуры».



Задание для прохождения данного этапа заключается в следующем: каждой из команд необходимо как можно быстрее объяснить команде-сопернику перечень понятий, которые написаны на карточке. В процессе объяснения можно пользоваться справочником ко 2-му этапу. Первой объясняет понятие та команда, которая набрала большее количество баллов на первом этапе. В случае если обе команды набрали равное количество баллов, ведущий вновь кладет на стол 2 карточки. Одна пустая, другая с логотипом игры. Приглашаются представители от каждой команды. Каждый представитель выбирает карту. На чьей карте нарисован логотип, та команда начинает игру.

Та команда, которая сумеет правильно объяснить как можно больше понятий команде-сопернику, получает соответствующее количество баллов, а проигравшая получает количество баллов, соответствующее количеству правильно объясненных понятий. 1 понятие - 1балл. Время: 5 минут на каждую команду.

3-й этап. «От мудрости Востока к европейской художественной культуре. Библия». Ведущий раздает каждой команде по 2 карточки. Командам необходимо прочитать карточки, где размещены выдержки из Библии и определить событие, которое там описывается. Количество присвоенных баллов равно количеству правильно определенных карточек. За правильное определение 2-х карточек команде присваивается 2 балла, за правильное определение 2-х карточек с подсказкой 1 балл, если определено неверно, то 0 баллов. Время: 3 минуты.

4-й этап посвящен европейскому средневековью и Возрождению. Каждой команде ведущий раздает комплект карточек (карточки с изображениями архитектурных построек, художественных произведений, выдающихся личностей, отличительные особенности периода в культуре). Командам необходимо соотнести карточки с изображениями архитектурных построек, выдающихся личностей, характеристиками периодов с карточками с название периода. Время выполнения - 4 минуты. Команда, которая

справится с заданием правильно, получает баллы, равные количеству соотнесенных карточек. Команда, справившаяся с заданием быстрее, при условии того, что ответы верны, получает +1балл.

5-й этап: «Русская художественная культура в эпоху Просвещения». Каждой команде ведущий раздает карточки с перечнем понятий. Необходимо составить краткий рассказ, используя как можно больше понятий, которые помогут понять о каком периоде идет речь. Время: 4 минуты. Количество полученных баллов равно 1 использованному понятию. Максимальное количество баллов – 20.

Если дидактическая игра «Загадки эпох» будет использоваться в качестве формы контроля знаний, например, по разделу «Восточная художественная культура» (1-й этап игры), то изменяется время проведения игры и ее цель. Отдельные этапы игры следует проводить в конце урока для того, чтобы по итогам выставить оценки учащимся. Время на организационную деятельность 2 минуты, время на выполнение - 3 минуты и время для подведения итогов - 2 минуты. В общей сложности процесс проведения игры занимает 7 минут.

Таким образом, дидактическая игра «Загадки эпох» соответствует методическим требованиям, предъявляемым к дидактическим играм, является эффективным средством развития воображения, мышления, способности работать как индивидуально, так и в группах, а также способствует активизации познавательной деятельности на уроках МХК. Она проста и понятна в использовании, рассчитана на оптимальное время урока, может использоваться как для промежуточного, так и итогового контроля. Каждый из этапов можно использовать как отдельную игру для осуществления самостоятельной или групповой поисковой деятельности учащихся по закреплению или изучению нового материала.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе подготовки дипломной работы мы изучили ряд понятий, таких как «познавательная деятельность», «активизация познавательной деятельности», «дидактическая игра». На основе анализа научной литературы мы пришли к выводу, что познавательной деятельности присущи свои мотивы, среди которых главным является потребность в исследовании внешнего мира, на основании которого формируется сложная система познавательных мотивов. В качестве источников познавательной деятельности выступают проблемные ситуации. Целью познавательной деятельности является приобретение информации о неизвестном с целью анализа и соотнесения с уже имеющимися знаниями, а также поиск новых способов, форм и приемов решения проблемной ситуации. Также в рамках данного исследования мы рассмотрели понятие игры и игровой деятельности, дидактической игры и принципов, в соответствии с которыми она может называться дидактической. Это принципы научности, эффективности, иерархической организации, объективности, систематичности, справедливости

В рамках проведенного нами эксперимента нами были выявлены педагогические условия организации учебных занятий с использованием дидактической игры и проведено исследование, которое подтвердило выдвинутую гипотезу о том, что познавательная деятельность учащихся развивается устойчиво, если на уроках МХК системно использовать дидактические игры способствующие активизации познавательной деятельности учащихся на уроке.

В работе также представлено обоснование выбора и последовательность применения дидактической игры «Загадки эпохи». Разработаны основные этапы и методические рекомендации к проведению дидактической игры «Загадки эпохи», а также выполнена творческая часть работы - определение формы, дизайна, материалов игры и т.д.

Конечно, данное исследование не является исчерпывающим, поэтому изучение данной проблемы может быть продолжено.

**БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**

1. Акимова М.К. Индивидуальность учащегося и индивидуальный подход / М.К. Акимова. – М.: Просвещение, 1992. – 208 с.
2. Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения / Ф.Н. Блехер. -М.: Просвещение, 1964. - 184 с.
3. Выготский Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте (Фрагменты) / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1995. – 392 с.
4. Выготский Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте (Фрагменты) / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1995. - 400с.
5. Выготский Л.С. Психология развития человека/ Л.С. Выготский. — М.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005. — 1136 с.
6. Газман О.С. Игра и воспитание / О. С. Газман. - М.: Просвещение, 1988. - 512 с.
7. Гурина И. А. Теория и практика развития познавательной самостоятельности обучающихся в истории российского образования/ И. А. Гурина. — Москва: Владос, 2010. - 47 с.
8. Данилов М. А. Процесс обучения в советской школе / М. А. Данилов. - М: Учпедгиз, 1960. - 299 с.
9. Данилов М. А. и др. Дидактика / Б. П. Есипов, М. А. Данилов, М. Н. Скаткин, Э. И. Моносзон, С. М. Шабалов. - М.: Изд-во Акад. пед. наук, 1957. -503-516 с.
- 10.Есипов Б. П. Самостоятельная работа учащихся на уроке / Б. П. Есипов. - Москва: Учпедгиз, 1961. - 239 с.
- 11.Загвязинский В.И. Методология и методика дидактических исследований/ В.И. Загвязинский. -М.: Педагогика, 1982. - 160 с.
- 12.Келейников И.Б. Дизайн книги: от слов к делу/И.Б. Келейников. – М.: РИП-холдинг, 2014. - 304 с.

13. Коновалова О. В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения / О. В. Коновалова // Педагогика: традиции и инновации: материалы V междунар. науч. конф. - Челябинск: Два комсомольца, 2014. -35-36 с.
14. Крупская Н. К. О политехническом образовании, трудовом воспитании и обучении / Н. К. Крупская. - Москва.: Просвещение, 1982. – 223с.
15. Крупская Н.К. Педагогические сочинения/ Н. К. Крупская. - М.: Просвещение, 1957. – 114с.
16. Кругликов В.Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности / В. Н. Кругликов, Е. В. Платонов, Ю. А. Шаранов. - Санкт-Петербург: Наука, 2006. - 189 с.
17. Крупская Н.К. Собрание сочинений / Н.К. Крупская. - Москва: Просвещение, 1957. – 140с.
18. Леухин Б.Д. Хрестоматия по педагогике / Б.Д. Леухин. - Москва: Просвещение, 1976. – 432с.
19. Лозовая В. И. Целостный подход к формированию познавательной активности школьников / В. И. Лозовая. - Харьков, 1990. -357 с.
20. Лернер И. Я. Дидактические основы методов обучения / И. Я. Лернер - М.: Педагогика, 1981. - 186 с.
21. Лыкова И.А. Дидактические игры и занятия: интеграция художественной и познавательной деятельности дошкольников: учебно-методическое пособие/ И.А. Лыкова. - Москва: Карапуз: Сфера, 2009. -139 с.
22. Макаренко А. С. Сочинения: в семи томах / А. С. Макаренко. – М.: Изд– во Акад. пед. наук, 1958. -498с.
23. Матюшкин А. М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А. М. Матюшкин. - Москва: Педагогика, 1972. -208 с.

24. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. 4-е издание, стереотипное/ В.С. Мухина. – Москва: АCADEMIA, 1999. - 267с.
25. Обухов А.С. Развитие исследовательской деятельности учащихся/ А.С.Обухов - М.: Прометей, МПГУ, 2006. 14 п.л.
26. Оконь В. Основы проблемного обучения / В. Оконь - Москва: Педагогика, 1968. - 252 с.
27. Пекина О. И. Дидактика художественного образования: прогностическая методика планирования учебного содержания по рисунку / О. И. Пекина // Вектор науки тольяттинского государственного университета.–2015.–№ 1-2.– С. 196–204
28. Пешикова Л.В. Методика преподавания мировой художественной культуры в школе / Л.В. Пешикова- М.: Владос, 2003. — 96 с
29. Петунин О. В. Активизация познавательной самостоятельности учащейся молодежи / О. В. Петунин. - Кемерово: Сфера, 2010. - 44 с.
30. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов/ И. П. Подласый - М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. - 365 с.
31. Рапацкая Л.А. Мировая художественная культура. 10-11 класс. Часть 1/ Л.А.Рапацкая-М.: Владос, 2012.
32. Селецкая Е.Э. Дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности школьников/ Е.Э. Селецкая– Липецк: Издательский дом, 1984, -168 с.
33. Селецкая Е.Э. Дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности школьников/ Е.Э. Селецкая.– Липецк: Издательский дом, 1984, -210с.
34. Спенсер Г. Научные, политические и философские опыты. Т. III. / Г.Спенсер. – СПб.: Просвещение, 1867. - 246с

35. Соколова Е.Н. Гуманитарные технологии в обучении школьников / Е.Н.Соколова .– СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена,2009.–99с.
36. Стефанов С.И. Реклама и полиграфия: опыт словаря-справочника / С.И. Стефанов.–М.: Гелла-принт, 2004 – 352 с.
37. Технические средства обучения [Электронный ресурс] URL: [http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00216271\\_7.html](http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00216271_7.html) (дата обращения: 17.04.2019).
38. Химик И.А. Как преподавать мировую художественную культуру. Книга для учителей / И.А. Химик. – М.: Просвещение, 1994. – 168 с.
39. Чен Н. В. Дидактическая игра - основа развития воображения и фантазии / Н. В. Чен –М.: Просвещение, 2011. -6-10с.
40. Чобаков А. С. Исследование развития познавательной активности учащихся в процессе обучения в школе/ А. С. Чобаков. –М.: Эксмо - 2016. -395—408с.
41. Чобаков А. С. Исследование развития познавательной активности учащихся в условиях среднего профессионального образования / А. С. Чобаков –М.: Эксмо 2016. -201-298с.
42. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера/Я. Чихольд.– М.: Студия Артемия Лебедева, 2013. - 198 с.
43. Фоминова М.А. Метод проектов в системе работы преподавателя курса «Мировая художественная культура» / М.А. Фоминова. - М.: Фирма МХК, 2001. -96с.
44. Харламов И. Ф. Как активизировать учение школьников (Дидактические очерки) / И. Ф. Харламов. — Минск: Нар. асвета, 1975. - 208 с.
45. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способности человека / В.Д. Шадриков. –М.: Народное образование, 1996. – 232 с.
46. Шамова Т. И. Активизация учения школьников / Т. И. Шамова. - Москва: Знание, 1979. - 96 с.

47. Якиманская И. С. Личностно ориентированное обучение в современной школе / И. С. Якиманская. – М.: Сентябрь–2002. – 96 с.
48. Якиманская И.С. Разработка технологии личностно-ориентированного обучения / И.С. Якиманская // Директор школы. – 2003. – №6. – С.10–13



## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

## Приложение 1

Опросник по курсу МХК для 10-11 класса

- 1) Назовите периоды развития художественной культуры Древнего Египта, а так же перечислите памятники архитектуры.
- 2) Охарактеризуйте периоды развития Древней Индийской художественной культуры.
- 3) Какая религия исповедовалась в Древней и Средневековой Индии? Каким образом божество влияло на развитие архитектуры?
- 4) Назовите основные периоды развития художественной культуры Древнего и средневекового Китая.
- 5) Охарактеризуйте значение природы в мировосприятии жителей Китая.
- 6) Какую страну называют «страной восходящего солнца»?
- 7) Назовите отличительные особенности Художественной культуры Японии? Что такое каллиграфия и где её использовали?
- 8) Продолжите фразу: Мусульманский Восток-это.....?
- 9) Как называется религия Мусульманского Востока?
- 10) Назовите периоды развития Античной культуры.
- 11) Какие архитектурные памятники античного периода вы знаете?
- 12) Что такое миф и кому она были посвящены?
- 13) Что такое библия, и каково её значение в христианской культуре?
- 14) Назовите основные стили храмового зодчества.
- 15) Назовите временные рамки эпохи Европейского Средневековья.
- 16) Какие стили в архитектуре формировались в средние века?
- 17) Эпоха Возрождения-это.....?
- 18) Какими отличительными особенностями обладал архитектурный стиль эпохи Возрождения?
- 19) Какие выдающиеся люди жили и творили в эпоху Возрождения?
- 20) Почему 18 век в России назван эпохой Просвещения.

## Приложение 2

**Тест для 11 «А» класса**

**Задание 1.** Соотнесите название периода(цифра)и его характеристики (буква).

- 1.Художественная культура Древнего Египта
- 2.Художественная культура Древней и Средневековой Индии
- 3.Художественная культура Древнего и Средневекового Китая
- 4.Художественная культура Японии
- 5.Художественная культура мусульманского Востока

В)

- Культура существовала примерно с середины III тыс. до н.э. и до VI в. н.э. Современное название появилось лишь в XIX в. В прошлом она была известна как «страна ариев», «страна брахманов», «страна мудрецов».

- История этой цивилизации распадается на два больших периода. Первый — это время харапской цивилизации, сложившейся в долине реки Инд (2500-1800 до н.э.). Второй период - арийский - охватывает всю последующую индийскую историю и связан с приходом и расселением арийских племен в долинах рек Инд и Ганг.

- Джанмаштами, или день рождения Кришны, – один из наиболее значимых и любимых праздников индийского календаря.

- В конце I тысячелетия сформировалась одно из наиболее крупных по числу последователей религий мира - индуизм. Основных направлений индуизма два: вишнуизм и шиванизм.

- Буддизм складывается на севере страны в 6 в. до н. э. как реакция на кризис традиционной системы моральных и религ. ценностей.

D)

- Золотым периодом государственности считается Хейанский период — 8-12 века.

- Хайкай — это пример уникального японского стихосложения.

- В становлении культуры огромную роль сыграла живопись кайга, что означает картину или рисунок.

- Еще одной особенностью культуры считается икебана.

С)

- Конфуцианство (по имени китайского мыслителя Кунцзы — Конфуция) —этико-политическое и религиозно-философское учение о нравственном поведении человека и основанном на морали, социальном порядке, возникшее в Китае.

- Даосизм-китайское традиционное учение, включающее элементы религии, мистики, гаданий, шаманизма, медитационной практики, науки.

- Фэн-шуй(дословно «ветер и вода»), иногда называемый геомантией—даосская практика символического освоения пространства. С помощью Фэн-шуй можно выбрать «наилучшее» место для строительства дома или захоронения, «верную» разбивку участка; считается, что специалист Фэн-шуй может прогнозировать события.

- Каллиграфия вывела обычное письмо на уровень художественной формы искусства и традиционно приравнивается к живописи и поэзии, как метод самовыражения.

А)

- Перед заупокойными храмами устанавливались статуи сфинксов.
- Большое развитие получил скульптурный портрет.
- Росписи и рельефы, покрывавшие стены гробниц (пирамид), в деталях воспроизводили подробные картины благополучной жизни в царстве мертвых, повседневной земной жизни.

- В рельефах и росписях фараон традиционно изображался намного выше всех остальных, а статуи фараонов приобретали грандиозные размеры, подавляя зрителя своим величием и мощью.

Е)

- Самым ранним созданием архитектуры была мечеть, где собирались верующие для молитвы.

- С 8 в. характерным элементом архитектуры становится минарет, который возводится рядом с мечетью или строится отдельно. Минарет и мечеть составляют единый архитектурный ансамбль.

- Изобразительное искусство представлено различными видами орнамента, каллиграфией, книжной миниатюрой. Самой ранней формой орнаментального искусства является арабеска. Это сложный линейно-геометрический узор, построенный на математически точном сочетании многоугольников и многолучевых звезд.

- Шамаил – картина с изображением святых мест ислама, содержащая наряду с сурами (главами из Корана) философские изречения, афоризмы, цитаты из поэтических шедевров Востока, выполненный красивой арабской вязью.

## 2 Задание. Впишите пропущенное понятие.

1) \_\_\_\_\_ (греч. «высокий город») - находится в столице Греции, в Афинах, на скалистом холме с плоской вершиной на высоте 156 метров над у. м. Афинский \_\_\_\_\_ представляет собой комплекс сооружений, большая часть которых была построена в V ст. до н.э. лучшими архитекторами Эллады. Изначально он предназначался не столько для обороны города, сколько для проведения языческих богослужений. На его территории было возведено огромное количество храмов, посвящённых Афине (наиболее известный Акрополь Парфенон), а также Посейдону и Нике.

2) \_\_\_\_\_ - главный храм Акрополя. Его построили в 447–438 до н.э., был посвящён покровительнице города богине Афине. \_\_\_\_\_ являет собой прямоугольное здание с расположенными по периметру колоннами, высотой около десяти метров. Этот храм был декорирован скульптурными барельефами из жизни города. Восточная сторона рассказывала легенду о рождении Афины, западная – о её споре с богом морей, Посейдоном, о том, кто будет являться покровителем

Афин. В глубине этого памятника архитектуры была расположена двенадцатиметровая скульптура Афины.

3) \_\_\_\_\_ — это одно из самых древних сооружений Вечного города. Он представляет собой площадь, которая на протяжении многих столетий выполняла функции политического, экономического и культурного центра столицы знаменитой империи. Здесь проводились публичные суды, торговые ярмарки, религиозные церемонии и другие общественные мероприятия.

4) \_\_\_\_\_ — крупнейший и наиболее знаменитый из римских амфитеатров. Название "Колизей" было дано зданию в Средние века, в Древнем Риме его называли амфитеатром Флавиев. \_\_\_\_\_ был заложен императором Веспасианом в 75 и торжественно открыт его сыном Титом в 80. Служил для гладиаторских боев и др. зрелищ, вмещал ок. 50 тыс. зрителей. К 523 относится последнее упоминание о проведенной травле диких зверей, а гладиаторские игры были запрещены еще в 404.

5) Городские водопроводы — \_\_\_\_\_ — занимали особое место в благоустройстве городов, рост которых требовал все большего количества воды. Подававшаяся из холмистых окрестностей в городские резервуары вода протекала по каменным, оштукатуренным гидравлическим раствором, каналам (лоткам), которые в низменных местах и на пересечениях рек или оврагов поддерживались арочными конструкциями. Величественные аркады мостов и акведуков уже в республиканский период определили тип сооружений.

6) Римские \_\_\_\_\_ — сложные комплексы многочисленных помещений и дворов, предназначавшихся для омовения и различных занятий, связанных с отдыхом и развлечениями (помещения и открытые площадки для спортивных упражнений, залы для собраний, помещения для игр и бесед и т. п.). Основу композиции составляли залы для омовения с постепенным переходом из холодного помещения (фригидария) в теплое (тепидарий) и затем в помещение с самой высокой температурой

(кальданий), содержащее в центре бассейн горячей воды. Расположенные по главной оси залы достигали огромных размеров, поскольку крупные термы были рассчитаны на широкие массы плебса.

7) \_\_\_\_\_ — столб, часто цилиндрической формы, обычно деревянный, каменный или металлический. В классической архитектуре поддерживает антаблемент (или арки).

**3 Задание.** Прочитайте выдержку из Библии. О каком событии идет речь?

Текст №1.

12 И воззрел [Господь] Бог на землю, и вот, она растленна, ибо всякая плоть извратила путь свой на земле.

13 И сказал [Господь] Бог Ною: конец всякой плоти пришел пред лице Мое, ибо земля наполнилась от них злодеяниями; и вот, Я истреблю их с земли.

14 Сделай себе ковчег из дерева гофер; отделения сделай в ковчеге и осмоли его смолою внутри и снаружи.

15 И сделай его так: длина ковчега триста локтей; ширина его пятьдесят локтей, а высота его тридцать локтей.

16 И сделай отверстие в ковчеге, и в локоть сведи его вверху, и дверь в ковчег сделай с боку его; устрой в нем нижнее, второе и третье [жилье].

17 И вот, Я наведу на землю потоп водный, чтоб истребить всякую плоть, в которой есть дух жизни, под небесами; все, что есть на земле, лишится жизни.

18 Но с тобою Я поставлю завет Мой, и войдешь в ковчег ты, и сыновья твои, и жена твоя, и жены сынов твоих с тобою.

19 Введи также в ковчег [из всякого скота, и из всех гадов, и] из всех животных, и от всякой плоти по паре, чтоб они остались с тобою в живых; мужеского пола и женского пусть они будут.

20 Из [всех] птиц по роду их, и из [всех] скотов по роду их, и из всех пресмыкающихся по земле по роду их, из всех по паре войдут к тебе, чтобы остались в живых [с тобою, мужского пола и женского].

21 Ты же возьми себе всякой пищи, какою питаются, и собери к себе; и будет она для тебя и для них пищею.

22 И сделал Ной все: как повелел ему [Господь] Бог, так он и сделал.

### Текст №2

Добрый нрав Марии и Ее праведность не остались незамеченными Господом, и избрал Ее Господь стать матерью Спасителя Человечества, и послал к Ней с этой вестью ангела по имени Гавриил. И вот спустился Гавриил на землю, и вошел в дом к Марии, и сказал Ей, что Она избрана Господом. «Радуйся, благословенна Ты между женами, ибо заметил Тебя Господь и осенил Своей благодатью. По прошествии времени родишь Ты сына и назовешь Его Иисус. И будет Иисус наречен Сыном Господа, и даст Ему Господь царство, и царству этому не будет конца».

**4 Задание.** Соотнесите названия периодов с соответствующими им архитектурными объектами, именами и т.д.

**Европейское Средневековье:**

**Европейское Возрождение:**

---



---



---



---



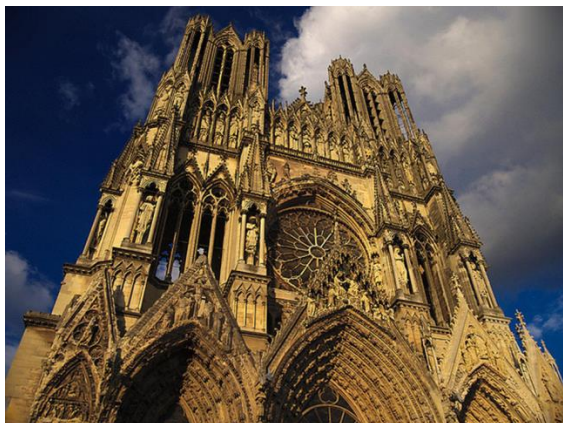
---

Собор Святого Стефана. Вена, Австрия





2) Реймский собор. Реймс, Франция



3) Миланский собор. Милан, Италия



4) Йоркский собор. Йорк, Англия



5) Санта-Мария-дель-Фьоре



1) Собор святого Петра



2)           Санта-Мария Новелла



3)           Площадь Капитолия



Карл Великий, Джордано Бруно, Донато Браманте, Филиппо Брунеллески, Жанна Дарк, Сандро Боттичелли, Ричард Львиное Сердце, Фома Аквинский, Аврелий Августин, Леонардо да Винчи, Рафаэль Санти, Микеланджело Буонарроти, Тициан Вечеллио .

А)

- Вся культурная жизнь европейского общества этого периода в значительной степени определялась христианством, которое уже в IV веке становится государственной религией в Риме.

- Появление городов, связанное с развитием рыночных отношений, развитием ремесел. Города считались крупными, если в них проживало 20 тыс. человек. Горожане состояли из чернорабочих, возчиков, трактирщиков, поденщиков, купечества и духовенства.

- В XIII веке в некоторых городах Западной Европы стали открываться университеты. В 1200 году был основан Парижский университет. В XIII веке – Оксфордский и Кембриджский университеты в Англии, Саламанский – в Испании, Неополитанский – в Италии. В XIV веке основаны университеты в Чехии, Польше, Германии. В конце XV века в Европе насчитывалось 65 университетов, преподавание в которых велось на латыни. Появляется светское образование.

- 4. Схоластика – это соединение религиозной философии и логики. Крупные схоласты средневековья: Ансельм Кентерберийский, Альберт Великий и Фома Аквинский.

- Алхимия и мистика получили мощное развитие.

## Б)

- Гуманистическое мировоззрение, идеалом являлась всесторонне развитая человеческая личность, человек, а не бог, стал в центре идеологии гуманистов. Человек рассматривался как творец, почти равный богу, а сфера его творчества - земля, мир культуры.

- Светская направленность;

- Обращенность к античному духовному наследию;

- Индивидуализм, который противоположен феодальному корпоративному мировоззрению, согласно которому человек утверждал свое существование тем, что он был членом какой-либо корпорации: общины в деревне, цеха и гильдии в городе или принадлежал к феодальной иерархии.

- Городской характер.

**5 Задание.** Вам необходимо составить краткий рассказ, используя перечень слов. Определить о каком времени идет речь.

Перечень слов: Реформы Петра I в I четверти XVIII века, Образование и наука, Царь Петр, система образования, первая русская печатная газета «Ведомости», Школа математических и навигационных наук, Академия Наук, В 1724 году, географические исследования, в том числе экспедиции на Камчатку и в Сибирь, Кунсткамера, Санкт – Петербург, Д. Трезини, Б. Растрелли, живопись, светский характер, портрет, образ жизни дворянства, Новый год.

## Приложение 3

Предмет: Класс: Учитель: Дата: Тема урока:				
Показатели активизации познавательной деятельности по А.С.Обухову	Каким образом показатель был реализован?	Да	Не полностью	Нет
• наблюдательность или наличие познавательных вопросов, то есть интерес к новому;				
• действия с предметами (наличие необходимых предметов для осуществления познавательного процесса);				
• собрать, распределить, соотнести (кого-то, что-то);				
• визуальное изучение (рассмотреть, понаблюдать, увидеть);				
• перемещения в пространстве (уйти, разделиться на группы);				
• испытать определенные чувства;				
• речевая активность;				
• желание преодолеть учебные трудности и экспериментировать;				
• желание выразить и доказать собственную или групповую точку зрения или узнать мнение или реакцию другого				

человека или группы людей (попросить объяснение, выразить мнение, узнать реакцию);				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• нестандартность суждений;</li> <li>•</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• самостоятельная или групповая поисковая деятельность;</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• эмоциональный подъём («горящие глаза учащихся»)</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• время заинтересованности процессом</li> </ul>				
Количество реализованных показателей:				
Количество показателей, которые были реализованы не в полной мере:				
Количество не реализованных показателей:				