

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования города Иркутска
"Дворец детского и юношеского творчества"



Методическая разработка
«Развитие творческих способностей учащихся на примере игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?»»

Методическая разработка «Развитие творческих способностей учащихся на примере игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?» Составитель Белькова Ольга Сергеевна, методист МАОУ ДО г. Иркутска «Дворец творчества»: Иркутск, - 2022, 15 с.

Редакторы: Качурова Г.Д., Панова М.И., методисты

Методическая разработка представляет собой рекомендации для педагогов дополнительного образования по активизации художественно-творческой деятельности учащихся на примере игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?», направленной на развитие творческих способностей детей. Ее содержание поможет педагогам провести в занимательной форме учебное занятие.

Содержание

1. Введение	4
2. Основная часть.....	5
2.1. Условия развития творческих способностей детей.....	5
2.2. Конспект игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?»	5
3. Заключение.....	9
4. Список использованных источников.....	9
5. Приложение.....	11

1. Введение

Детский возраст имеет широкие возможности для развития творческих способностей. К сожалению, эти возможности с течением времени необратимо утрачиваются, поэтому необходимо как можно эффективнее использовать их, начиная с младшего школьного возраста. Проблемой развития творческих способностей занимались многие учёные: Б.Г. Ананьев, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн. Выготский Лев Семёнович утверждал: «...в каждодневной окружающей нас жизни творчество есть необходимое условие существования, и все, что выходит за пределы рутины и в чем заключена хоть йота нового, обязано своим происхождением творческому процессу человека». Согласно позиции, представленной учеными, можно выделить такие творческие способности, как творческое мышление, творческое воображение, развитая интуиция и яркая фантазия.

Дополнительное образование наряду с современной школой должно подготовить человека, не только обладающего знаниями, думающего и чувствующего, но и человека, который умеет творчески использовать эти знания в жизни. В творчестве происходит самораскрытие личности ребёнка, подъём нравственных и физических сил и стремление отдать любимому делу самое ценное, на что он способен. Следовательно, творчество – самый мощный импульс в развитии ребенка.

Одной из проблем развития творческих способностей детей заключается в недостаточном использовании игровых образовательных технологий в творческих объединениях художественной направленности. Личный опыт методиста показывает, что игровая технология позволяет применять наиболее широкий спектр эффективных образовательных методов и приёмов для получения стабильно высоких результатов в развитии творческих способностей учащихся, поскольку игровые элементы делают процесс обучения увлекательным и привлекательным.

Цель методической разработки: оказание методической помощи педагогам дополнительного образования в подготовке и проведении дидактической игры-соревнования для развития творческих способностей детей.

Задачи:

- транслировать опыт работы по проведению мероприятий, способствующих развитию творческих способностей детей;
- познакомить педагогических работников с методикой проведения дидактической игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?».

Данная методическая разработка направлена на совершенствование образовательного процесса. Предполагается вовлечение учащихся в творческие занятия, конкурсы, соревнования. Учащиеся развивают память, фантазию, творческие способности.

2. Основная часть

2.1. Условия развития творческих способностей детей

Для развития творческих способностей учащихся «Дворца творчества» должно быть достаточное ресурсное обеспечение:

1. Уровень квалификации педагога, его постоянное самообразование (ИКТ-компетенция педагога, составление дополнительных общеразвивающих программ);

2. Достаточное оснащение кабинетов необходимым оборудованием: мультимедийным оборудованием, натурным фондом и другими необходимыми для работы материалами за счёт средств учреждения и спонсоров.

Очень важно для развития творческих способностей учащихся проведение конкурсов, соревнований; выстраивание системы занятий таким образом, чтобы учащиеся могли оригинально мыслить, предлагать нестандартные решения, быть раскованными в своём творчестве, не бояться нового и неожиданного.

В своей работе можно применять задания развивающего характера: придумывание сказок, стихов, загадок, считалок и т.д. Педагогам необходимо использовать игры для развития внимания, памяти, мышления, воображения, способности к анализу и к самопроверке. Вот несколько примеров игр:

а) Игра-соревнование «Кто больше?»: изобразит диковинных животных, птиц, растений и т.д., назовёт больше ассоциаций, слов, покажет больше упражнений, движений и т.д.; кто сумеет придумать по этому поводу самую интересную историю. Игра тесно связана с воображением, фантазией, с формированием творческих способностей. В увлекательной форме дети осваивают новые навыки; попутно усваивают полученные знания.

б) Игра «Весёлые кляксы» подойдёт на занятиях рисунком, живописью, творческой мастерской. Ребёнок должен обмакнуть кисточку в любой цвет и поставить несколько жирных точек и запятых на листке бумаги. Дальше надо сложить лист и плотно прижать ладонью, а затем развернуть его. Остается лишь до фантазировать то, что получилось на листе бумаги.

в) Занятие на свободную тему, занятие-фантазия, рисунок по воображению. Когда детям даётся большая свобода для проявления своей фантазии, чем на тематических занятиях или на занятиях, которые направлены на решение конкретных поставленных задачах, где овладевают конкретными навыками, приёмами. На творческих занятиях выявляется индивидуальность каждого учащегося.

Рассмотрим подробнее один из примеров игр. В данной методической разработке содержатся практические рекомендации по подготовке и проведению внеклассного мероприятия: игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?» Проведение данного мероприятия позволит в игровой форме углубить и закрепить знания детей о диковинных животных, существующих в природе, на холстах художников и в работах скульпторов.

При составлении методической разработки использованы личный опыт, Интернет-ресурсы, детская энциклопедия РОСМЭН.

2.2. Конспект игры-соревнования «Кто нарисует больше диковинных животных?»

Важен возраст детей, принимающих участие в данной игре-соревновании, так как от этого зависит содержание дополнительного материала, его форма представления детям, легкость восприятия ими новой информации.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста педагог готовит дополнительный материал в занимательной форме, иначе дети не будут его слушать, а для детей среднего школьного возраста информация усложняется. Педагог должен помнить о том, что каждый ребёнок должен качественно усвоить, переработать новый материал.

В данном случае рассматривается младший школьный возраст учащихся с 7 до 11 лет. В этом возрасте характерна особенная восприимчивость к фантазии, мечтам, выдумке, уровень сформированности умений и навыков позволяет выполнить практическое задание игры-соревнования.

Ф.И.О. Белькова Ольга Сергеевна

Место проведения: МАОУ ДО г. Иркутска «Дворец творчества»

Количество детей: 10-15 человек

Возраст учащихся: дети 7-10 лет

Режим: 45 минут.

Игра-соревнование «Кто нарисует больше диких животных?»

«В пруду развелось такое множество окуней и пескарей, что ужение вышло отличное и диковинное: рыбак закидывал удочку на червяка, сию минуту проглатывал его пескарь, и в непродолжительном времени проглатывал пескаря окунь...»

Аксаков С. Т., Записки об ужении рыбы, 1846

Цель: развитие у учащихся памяти, воображения, творческих способностей.

Задачи:

Образовательные:

Расширение и обогащение опыта рисования;

2. Обучить детей умениям:

- выстраивать оптимальную технологическую последовательность изображения предметов;

- применять приемы рациональной безопасной работы с красками, гуашью, ручными инструментами.

3. Расширить кругозор детей о диких животных, предметах, животных, птицах и т.д.

Развивающие

Развивать:

- творческие способности: умения в работе с красками, цветоведением;

- воображение и креативные возможности;

- мелкую моторику рук.

Воспитательные

Способствовать:

- воспитанию самостоятельности и активности;

- формированию умения сотрудничать и общаться с педагогом, учащимися в процессе творческой деятельности.

Планируемые результаты:

1. Развитие у учащихся памяти, воображения, творческих способностей.

2. Расширение кругозора о диких животных, предметах, животных, птицах;

Определение победителей игры-соревнования;

Образовательные технологии

Технология коллективного обучения; технология сотрудничества, игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Методы и приёмы обучения:

- словесный (беседа, рассказ, вопросы)

- практический (рисование необычных животных, предметов и т.д.)

- наглядный (демонстрация рисунков, презентации)

- игровой (загадки)

Средства обучения: мультимедийное оборудование, презентация с примерами необычных животных, рыб, птиц; бумага, карандаши, краски гуашь, кисти.

Формы контроля: наблюдение, индивидуальный и фронтальный контроль за выполнением задания.

I. Организационный этап

1.1. Организационный момент – 3 минуты

Задача: подготовить детей к творческой деятельности

Деятельность ПДО: организовать детей на выполнение творческой работы.

Деятельность учащихся: Дети располагаются на рабочих местах, готовятся к творческой работе.

Педагог: Добрый день, ребята. Сегодня у нас игра-соревнование, и у вас есть возможность проявить свою фантазию и творческие способности. А по результатам состязаний будут названы победители, которых наградят памятными призами. Подготовим рабочее место для нашей игры-соревнования.

1.2. Постановка темы и цели игры-соревнования – 2 минуты

Задача: определить тему, цель игры-соревнования; создать благоприятную психологическую атмосферу на занятии.

Деятельность ПДО: заинтересовывает, мотивирует детей на творческую деятельность.

Деятельность учащихся: учащиеся слушают, задают вопросы, воображают образы необычных животных.

Педагог: задает вопросы, организует мотивационную беседу с учащимися:

- Что вы знаете о необычных животных, рыбах, птицах?

- Какие необычные животные вам встречались и где?

- Рассмотрим примеры необычных и фантастических животных, познакомимся с работами художников с помощью презентации.

1.3. Инструктаж по технике безопасности – 3 минуты

Задача: создать безопасные условия работы детей во время игры-соревнования.

Деятельность ПДО: педагог задаёт вопросы по правилам работы с карандашом, гуашью, фломастерами.

Деятельность учащихся: учащиеся называют правила техники безопасности при работе с карандашами, гуашью, фломастерами.

II. Основной этап

2.1. Теоретическая подготовка – 10 минут

Задача: познакомить учащихся с необычными и фантастическими животными, художниками и их работами.

Деятельность ПДО: педагог, используя презентацию, раздаточный материал, рассказывает о необычных животных, существующих в природе и на холстах художников, ведёт интерактивную беседу по слайдам презентации (*материалы представлены в Приложении*)

Деятельность учащихся: дети слушают рассказ педагога, рассматривая картинки.

2.2. Практическая работа – 15 минут

Задача: организовать творческую деятельность учащихся в процессе практической работы. Создать условия для раскрытия максимальной реализации индивидуальных способностей каждого ребёнка.

Деятельность ПДО:

- организовывает детей на практическую работу;

- поясняет правила игры;

- оказывает адресную помощь;
- контролирует работу каждого ребёнка.

Деятельность учащихся:

- слушают внимательно разъяснения педагога;
- выполняют практическую работу: рисуют диковинных животных.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Педагог: Внимание участников игры-соревнования. Послушайте правила игры:

1. Подпишите свои листочки.
2. Ваша задача за определенное время (15 минут) после команды «Старт» нарисовать как можно больше диковинных животных, используя цветные карандаши, гуашь, фломастеры.
3. После команды «Стоп» убираем карандаши, кисточки, фломастеры и сдаём работы ведущему.

III. Заключительный этап

1.1. Подведение итогов – 3 минуты

Задача: продемонстрировать творческие работы учащихся, выявить победителя. Проанализировать результат игры-соревнования.

Деятельность ПДО: педагог совместно с детьми выставляет их работы, оценивает, выбирает победителей; предлагает детям оценить свою деятельность и деятельность других детей.

Деятельность учащихся: учащиеся совместно с педагогом:

- выставляют свои работы на выставку;
- проводят самооценку своей работы, работ других учащихся.

Педагог: Выставка работ учащихся. Подведение итогов творческой деятельности учащихся. Присуждение призовых мест по результатам игры-соревнования. Награждение победителей.



Рис 1. Примеры детских работ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

1. Количество нарисованных диковинных животных. За каждого нарисованного по 1 баллу;
2. Чистота исполнения, аккуратность. 3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень;
3. Цветовое решение. 3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень;

4. Соответствие теме. 3 балла – полностью соответствует, 2 балла – частично соответствует, 1 балл – не соответствует;
5. Сложность работы. 3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень;
6. Использование различных техник и материалов. 3 балла – высокий уровень, 2 балла – средний уровень, 1 балл – низкий уровень.

ПОДГОТОВКА ПРИЗОВ

Призы – это своего рода оценка труда участника, стимул для дальнейшего стремления к самопознанию и желания участвовать в интеллектуальных играх. За участие в игре-соревновании необходимо поощрить всех участников. Поощрительные призы должны быть одинаковыми для всех. Победитель игры – тот, чья работа набирает наибольшее количество баллов. Он получает главный приз. Возможно, победителей будет два и более, что необходимо учесть. Лучше всего, если призы будут соответствовать тематике игры-соревнования.

Педагог, обращаясь к участникам игры-соревнования: «Участников прошу занять свои места. В процессе игры вы продемонстрировали свою фантазию, эрудицию, смекалку, находчивость. Вы коммуникабельны: умеете общаться и сотрудничать между собой, вы – большие молодцы! А сейчас я оглашу результаты нашей игры-соревнования». Оглашает результаты, вручает главный(-ые) приз(-ы) победителю(-ям), поощрительные призы участникам.

3. Заключение

Игра-соревнование «Кто нарисует больше диковинных животных?» – это конкурсное, состязательное мероприятие, в ходе которого создаются условия для демонстрации учащимися багажа своих знаний, их углубления, проявления фантазии, творческого самовыражения. Педагог должен в участниках игры зажечь интерес к самой игре. Только в этом случае у детей будет проявляться увлечённость, стремление к поиску, фантазия, творческое самовыражение, т.е. организовывая игру-соревнование, педагог тем самым обеспечивает процесс развития творческих способностей детей.

В ходе выполнения данных методических рекомендаций педагогические работники без особых трудностей смогут подготовить и провести игру-соревнование «Кто нарисует больше диковинных животных?», при этом содержание может быть изменено, дополнено. Учащиеся, фантазируя и играя, улучшат свои способности и научатся:

- самостоятельно находить пути решения проблем;
- расширять кругозор и развивать интеллект;
- анализировать, сравнивать и обобщать;
- высказывать своё мнение;
- самостоятельно работать с информацией;
- работать в паре, в группе, проявлять коммуникативные умения.

Реалии современной жизни показывают, что наиболее социально адаптированы и востребованы в трудовой деятельности те выпускники, кто обладает не суммой академических знаний, а совокупностью личностных качеств: инициативностью, творческим подходом, умением принимать самостоятельные, в том числе и нестандартные решения. Все это входит в сферу базовых образовательных компетенций, которые следует формировать, уже начиная с младшего школьного возраста, что способствует успешному развитию школьников в различных сферах деятельности.

Данная методическая разработка может быть использована как в работе учреждений дополнительного образования, так и в деятельности иных образовательных организаций.

4. Список использованных источников

Вологодина Е. В. «Живая природа. Детская энциклопедия». - Москва РОСМЭН, 2014 г. – 96 с.

2. Журнал энциклопедия «Дикий мир –зоо» www.dikiymir-zoo.ru

. Жукова Т.М. «Развитие человека есть развитие его способностей» // Одаренный ребенок.- 2006.- № 1.- С. 46-51.

Иллюстрированный атлас мира. –Москва «Махаон»,2006 г. – 182 с.

. Максимова С.И. «Вопросы формирования творческой личности ребенка в теории и практике семейного воспитания конца XIX – начала XX века» // Одаренный ребенок.- 2006.- № 2.- С. 9-13.

6. Образовательные технологии: достижение прогнозируемых результатов. – М.: Про-Пресс, 2009. – 56 с. – (Библиотечка журнала «Вестник образования России»).

7. Чернобай Е. В. Методика конструирования урока с использованием электронных образовательных ресурсов // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2010. – № 1. – С. 11-14.

Интернет-ресурсы:

1. <https://umnazia.ru/blog/all-articles/razvitie-tvorcheskih-sposobnostej-u-doshkolnikov>

<https://artnow.ru/>

4. <https://www.livemaster.ru/>

5. Приложение
Диковинные животные и птицы в природе



Рис 1. Хамелеон



Рис 2. Филиппинский долгопят

Рис 3. Лиса фенек



Диковинные животные на картинах художников

Джесси Армс Ботк (Jessie Arms Botke, 1883-1971) - американская художница, известная своими изображениями птиц и использованием бликов из сусального золота.



Рис 1. Павлины

Художник **Мацик Юрий Юрьевич**, родился в 1956г. в городе Ужгород, Закарпатская область, Украина. В своем искусстве Юрий Мацик утверждает красоту, гармонию, светлые стороны жизни, оставаясь при этом романтиком и мечтателем. Характерная форма художественного выражения для художника – воплощение мечты, мысли и чувства в ярких образах. Художник использует прием создания композиции, основанный на построении художественного образа из ассоциативно связанных между собой фрагментов действительности.



Рис. 2 Рыба



Рис. 3 Фантазия

Диковинные животные в скульптуре

Испанский скульптор **Изабель Томас** - создатель фантастических животных, которых никогда не существовало в этом мире.



Рис 1.



Рис 2.



Рис 3.

ДИКОВИННЫЕ ЖИВОТНЫЕ И ПТИЦЫ В ПРИРОДЕ

Амазонский мухоед



Амазонский венценосный мухоед — вид воробьиных птиц из семейства титиновых. За ярко-красный хохолок птица получила научное название корончатый. За исключением хохолка, в остальном птица похожа на мухоловку. В рацион питания птицы входят различные насекомые, преимущественно летающие. Обитает в Центральной и Южной Америке

ТРУБКЗУБ



Трубкозуб — вид млекопитающих, единственный современный представитель отряда трубкозубых. К началу XXI века трубкозубы сохранились только в Африке, где распространены повсеместно к югу от Сахары, за исключением джунглей Центральной Африки. Популяции в долине Нила и в горном массиве Тассили (Алжир) вымерли.

Диковинные животные на картинах художников



Джесси Армс Ботк (Jessie Arms Botke, 1883–1971) – американская художница, которая занимала одно из ведущих мест в Калифорнийской школе импрессионизма, известная своими изображениями птиц и использованием бликов из сусального золота. Родилась 27 мая 1883 года

Диковинные животные в скульптуре



Испанский скульптор Изабель Томас создает фантастических животных, которых никогда не существовало в этом мире, но ее фантазия подсказала ей, как они могли бы выглядеть и двигаться. Все работы полностью выполнены вручную — лепка, лакировка, работа с мехом, декорирование. Мир Изабель — это мир милых грифончиков, красивейших драконов и других мифических персонажей.