

Авторы-составители – О.С. Леухова, Е.Н. Слюсарева,
преподаватели ГБОУ СПО РО «Ростовский колледж культуры»

Содержащиеся в работе рекомендации, окажут преподавателям необходимую помощь при подготовке занятий. Исходя из всего вышесказанного, данные методические рекомендации могут быть использованы в учебном процессе.

Директор Регионального центра архитектурно-художественной довузовской подготовки Академии архитектуры и искусств Южного федерального университета, кандидат пед.наук, доцент кафедры ИЗО,



Рецензия
на методические рекомендации для преподавателей
«Методы применения игровых технологий в стадии закрепления
материала по дисциплине «Социально-культурная деятельность»
по специальностям

52.02.02 «Социально-культурная деятельность» (по видам)

51.02.01 «Народное художественное творчество» (по видам)

Авторы-составители – О.С. Леухова, Е.Н. Слюсарева,
преподаватели ГБОУ СПО РО «Ростовский колледж культуры»

Рецензируемые методические рекомендации составлены в соответствии с рабочей программой профессионального модуля ПМ.01 «Организационно-управленческая деятельность» и предназначены для применения преподавателями дисциплины «Социально-культурная деятельность».

Данная методическая разработка позволяет приобрести основы теоретических знаний и практический опыт по применению игровых технологий в рамках закрепления материала. Теоретический учебный материал из-за большого количества терминов часто вызывает затруднения в освоении студентами. Без качественного закрепления материала невозможно обрести прочные теоретические знания, которые обеспечивают полную подготовку к практической работе. Игра, в свою очередь, дает возможность закрепить материал с высокой результативностью.

Практические примеры, представленные в данной разработке, позволяют легко применять их в учебном процессе, вставив в конкретную тему или переработав предложенный шаблон, в любую другую.

Рассмотрев методическую разработку в целом, можно сделать вывод, что работа хорошо выстроена и может быть рекомендована к использованию в учреждениях, занимающихся подготовкой специалистов социально-культурной сферы.

Рецензент:

заместитель директора
по практическому обучению
ГБОУ СПО РО
«Ростовский колледж культуры»



Н.В. Аганесанц

Государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования Ростовской области
«Ростовский колледж культуры»

Леухова О.С., Слюсарева Е.Н.

**МЕТОДЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
СТАДИИ ЗАКРЕПЛЕНИЯ МАТЕРИАЛА ПО
ДИСЦИПЛИНЕ
«СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»**

Методические рекомендации для преподавателей

Ростов-на-Дону

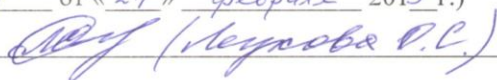
2015

ББК 74.47

Леухова, О.С., Слюсарева, Е.Н. Методы применения игровых технологий в стадии закрепления материала по дисциплине «Социально-культурная деятельность» [Текст]: методические рекомендации для преподавателей/О.С. Леухова, Е.Н. Слюсарева. – Ростов н/Д: ГБОУ СПО РО «Ростовский колледж культуры», 2015- 17с.

Методические рекомендации по учебной дисциплине «Социально-культурная деятельность» в помощь преподавателям по специальностям 51.02.01 «Народное художественное творчество» (по видам), 51.02.02. «Социально-культурная деятельность» (по видам).

Методические рекомендации рассмотрены на заседании предметно-цикловой комиссии социально-культурных дисциплин ГБОУ СПО РО «Ростовский колледж культуры» (протокол № 4 от «24» февраля 2015 г.)

Председатель комиссии:  (Леухова О.С.)

Методические рекомендации утверждены и рекомендованы к использованию в учебном процессе на заседании методического совета

(протокол № 5 от «14» мая 2015 г.)

Заместитель директора по методической работе  А.В.Айдинян

Рецензенты:

Терещенко Наталья Алексеевна, Директор Регионального центра архитектурно-художественной довузовской подготовки Академии архитектуры и искусств Южного федерального университета, кандидат пед.наук, доцент кафедры ИЗО

Аганесянц Надежда Владимировна, заместитель директора по практическому обучению ГБОУ СПО РО «Ростовский колледж культуры»

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка.....	4
Значение закрепления в образовательном процессе.....	5
Методология применения игры в обучении.....	7
Способы закрепления материала с применением метода игры при изучении дисциплины «Социально-культурная деятельность».....	12
Список использованных источников.....	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические рекомендации предназначены для применения при изучении дисциплины «Социально-культурная деятельность» по специальностям 52.02.02 «Социально-культурная деятельность» (по видам) и 51.02.01 «Народное художественное творчество» (по видам).

Необходимость закрепительного повторения обусловливается свойствами психики человека. Для глубокого и прочного усвоения знания недостаточно однократного восприятия его, необходимо восприятие повторить и через это яснее осознать и прочнее усвоить. Теоретический учебный материал в значительной своей части отличается наличием большого количества терминов и связанной с этим сложностью. Конечно, невозможна выработка профессиональных компетенций студента, полной подготовки к практическому опыту без применения прочных теоретических знаний.

Игра – один из ведущих методов повышения активности обучающихся. Это дает возможность провести закрепление материала с высокой результативностью. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленного педагогического воздействия.

ЗНАЧЕНИЕ ЗАКРЕПЛЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В педагогической практике закрепление состоит не в простом повторении определённой части лекции. Если бы это было так, то не было бы основания выделять закрепление в особую стадию занятия. В закреплении не преподаватель повторяет, а обучающиеся. Здесь происходит не только повторение, но и активное воспроизведение студентами усвоенных ими знаний. Надо так ставить вопросы для закрепления, чтобы материал был повторен не в том порядке, в каком он излагался, а в другом.

Значение закрепления объяснённых на занятии новых знаний состоит в следующем:

1) Преподаватель посредством вопросов выделит самое существенное в объяснённом материале, направит внимание студентов на связь и взаимозависимость социально-культурных процессов и поможет им образовать точные понятия и правильные суждения.

2) Это повторное проверочное воспроизведение объяснённых знаний даёт возможность педагогу убедиться, в какой степени, с какой глубиной и полнотой студенты усвоили то, что им объяснялось, насколько они поняли специфические особенности социально-культурных явлений, их локальность и комплексность.

Если обнаружилось, что изложенный материал обучающиеся плохо восприняли, а некоторые и совсем не поняли, то следует путём повторения или при помощи других форм и методов добиться того, чтобы студенты хорошо усвоили то, что они с первого раза не поняли.

3) Закрепление имеет ещё и то значение, что оно даёт преподавателю возможность проверить целесообразность тех приёмов, методов и форм, которые он применяет при проведении занятия. Если обучающиеся плохо воспринимают, значит надо пересмотреть применяемые методы и испробовать другие.

Чем больше студентов будет опрошено при закреплении, тем более верные выводы могут быть сделаны о качестве усвоения новых знаний. По некоторым темам закрепление удобно провести в виде решения практической задачи, например, на подбор форм для различных категорий населения, составление плана организации мероприятия и т. п.

Закрепление посредством решения задачи имеет то достоинство, что, во-первых, здесь сразу работает вся группа; во-вторых, закрепление знания проводится путём применения его на практике, что содействует образованию у студентов профессиональных навыков.

На занятии обыкновенно остаётся мало времени на закрепление, а часто и совсем не остаётся. Между тем, закрепление приобретаемого знания составляет важную задачу, стоящую перед педагогом. Необходимо так планировать свою работу, чтобы новый объяснённый материал был закреплён, чтобы это закрепление по возможности переходило в привитие студентам навыков и умений. Учебный процесс по теме надо так построить, чтобы последующие занятия закрепляли знания, приобретённые обучающимися на предыдущих занятиях.

К методам закрепления относят:

- Опрос
- Решение практических задач
- Игровые методы

Перейдем к рассмотрению применения метода игры в процессе закрепления.

МЕТОДОЛОГИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Принцип активности обучающихся в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Актуальность применения игры:

Во-первых, наверное, потому, что человеку по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. Некоторые участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи — чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

Во-вторых, в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма занятия противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых студентов узнаешь с

другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые проявляют незаурядные способности, пассивные способны выполнить такой объём работы, какой им совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В-четвёртых, студенты творческих специальностей очень энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего занятия. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.

В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность. На занятиях студенты активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают друг друга. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

Организация игр – не всегда простое занятие:

- дисциплина: азарт игры может превратить занятие в беспорядочное, шумное мероприятие.

- серьезное отношение к предмету. Ведь преподаватель должен дать студентам знание, и они должны быть научны.

- Оценка в игре – ещё одна проблема. Артистичные люди могут получить оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед педагогом: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.

- Игра – это яркий и эмоциональный праздник. И на это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков и др. В организации игры все должно быть продумано до мелочей.

Структура организации игры.

Выбор игры.

Необходимо выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит

оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Подготовка игры.

Предварительная подготовка игры и обучающихся к игре. Создание эмоционального игрового настроения.

Введение в игру.

Предложение игры. Вовлечение. Своего рода рекламное сообщение, которое позволит увидеть, что эта игра сможет дать участникам. Выбор играющих (если участвовать должно несколько человек в разных командах или разных ролях) Есть множество способов сделать это весело и быстро: раздать жетоны; выбрать двух (или более) человек, которые потом, по очереди выбирая студентов, формируют команды; с помощью считалки (составленной самими студентами из терминов); у кого день рождения зимой и т.п.

Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

Ход игры.

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это – «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!».

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

Подведение итогов. (Оценка и поощрение участников). Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как

справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы группа не перессорилась, педагог должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в коллективе после игры, проведенной на занятии, – вина педагога.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;

2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что преподаватель сам чувствует настроение группы, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Педагогу важно понимать каждого, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры, он – залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства организатора.

СПОСОБЫ ЗАКРЕПЛЕНИЯ МАТЕРИАЛА С ПРИЕМНЕНИЕМ МЕТОДА ИГРЫ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

Игра «Сосуд познания». В ней обучающиеся учатся ставить вопросы к изученному теоретическому материалу. На занятии, когда изучается новый материал, студентам даётся задание: по ходу объяснения материала записать на листочках 5 различных вопросов к нему. После изучения материала листочки складываются с вазу (шапку, коробку). В конце занятия (или на следующем) студенты достают случайным выбором вопрос и отвечают на него. Сосуд передаем по кругу, тот, кто не смог ответить на вопрос выбывает. Оценку ставим одному (или более, зависит от количества человек в группе) оставшемуся в игре последним.

«Командный опрос» Опрос, составленный студентами можно провести и по командам. Делим группу на две (или более) команды. Каждая команда составляет вопросы к пройденной теме. Вопросы и ответы даются командами по очереди. Так же участники обязательно указывают автора вопроса и ответа. Таким образом, преподаватель может оценить работу не только команд, но и всех ее участников.

Чистая доска. Заранее пишем на доске план изложения нового материала. После объяснения одного пункта стираем этот пункт с доски. До закрепления урока доска должна быть чистой. Студенты восстанавливают план.

«Считалочка» Студенты составляют считалку с терминами и понятиями, изученными в рамках занятия. Например,

Группа функции считает, в СКД их каждый знает:

Развивающая – главная, соблюдай ее исправно ты.

И познавательная здесь – важных знаний ведь не счесть.

Коммуникативная однозначно – наше общение в ней обозначено.

А рекреационная – любимая, с ней отдыхаем мы активно!

Культуротворческая – очень важная, с ней создаем мы мир прекрасный.

Всех мы в группе посчитаем, а тебе вопрос вручаем.

Эти считалки потом можно применять в качестве закрепления и выбора отвечающих на разных занятиях.

«Аукцион». В игре принимает участие вся группа. Может быть использована, например, при изучении материала по формам КДД. Студенты по очереди называют различные формы, если ответа нет, участник выбывает.

Примерно по этому же принципу строится игра **«Снежный ком»**, она отличается тем, что студентам необходимо повторять и все предыдущие ответы.

Игра «Мнемотехника» По определенной теме необходимо заранее подготовить 30 слов (фамилий, названий, терминов) Эти слова необходимо рассортировать по степени мнемонической сложности: в первом десятке — достаточно простые для запоминания, во втором сложнее, в третьем наиболее трудные для запоминания слова или словосочетания. Игра проводится в три тура. Педагог зачитывает слова для первого тура, студенты внимательно слушают, ничего не записывая. Когда преподаватель перечислил все 10 слов, учащимся дается время (3 минуты) для записи слов, которые они запомнили. По прошествии времени педагог выявляет победителя — того, кто запомнил больше всех: «Поднимите руки, кто записал 10 слов? (или 9 слов, 8 и т.д., пока не выяснится, кто является автором самого длинного списка). Подобным образом проводятся 2-й и 3-й туры. Тот, кто победил во всех 3-х турах, получает оценку.

По теме «Социально-культурные институты» могут быть использованы следующие слова:

I тур	II тур	III тур
Семья	Традиция	Оздоровление
Религия	Общность	Собственность
Наука	Институт	Коммерческий
Театр	Туризм	Государственный
Музей	Статус	Общественный

СМИ	Местный	Контингент
Неформалы	Частный	Публичный
Учреждение	Международный	Специализированный
Время	Образование	Трансляция
Структура	Досуг	Ценность

Игра не только способствует развитию памяти и внимания учащихся, но и хорошо позволит закрепить знания по теме, когда эти слова и их звучание в контексте конспекта раскроют сами студенты.

«Три направления». Многие темы в дисциплине связаны с классификацией различных понятий. При повторении студентов можно разделить на группы. Преподаватель медленно называет слово, которое относится к одной из этих групп. Задача каждого ряда встать сразу, как сказано слово, относящееся к ним. Данную игру можно провести:

- Формы досуговой деятельности: массовые, групповые, индивидуальные
- Представители разных учреждений: культуры, искусства, дополнительного образования.
- Представители разных исторических этапов: язычество, 17 –начало 20 века, 1917–1941.

«Кроссворд». Эта форма активно применяется педагогами для закрепления темы «Теоретические основы СКД». Обилие терминов в этой теме позволяет закрепить самостоятельную работу студентов по составлению кроссворда из минимум 12–15 слов (изученных терминов).

«Да и нет». Эта игра позволяет разнообразить опрос студентов. Все вопросы преподавателя должны начинаться фразой «Согласны ли Вы, что...?». Игра проводится стоя. Если студенты согласны, они поднимают правую руку, если нет – левую. Кто ответил неверно, присаживает. Побеждает тот, кто остается стоять последним.

Живая картина. Студенты «оживляют» пройденный материал. Например, по теме «Виды СКД». Нужно показать ситуацию, в которой остальная группа сможет узнать тот или иной вид СКД. Это позволит проявить максимально творчество, воображение студентов, а поиски и выбор подходящих, узнаваемых моментов великолепно позволят закрепить пройденный материал.

Рекламный плакат. Студентам предлагаются формы или учреждения, по которым они должны составить рекламу. Она должна быть достаточно яркой, чтобы привлечь внимание каждого. Данное творческое игровое задание позволяет посмотреть на изученный материал под другим углом зрения.

Более продолжительные по времени, но очень запоминающиеся и любимые студентами игры **«Кто хочет стать отличником?»** (разработка преподавателя нашего колледжа Ж.В.Грунской по теме «Исторические этапы»), **«Игровое поле»** (участники с помощью кубика и игрового поля с пропусками ходов и различными заданиями движутся к финишу), **«Что? Где? Когда?»** (по самостоятельно изученному студентами дополнительному материалу).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Вавилова, Л.Н., Кузина, Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной [Текст] / Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. – 232 с.
2. Дыбина, О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография [Текст] / Дыбина О.В. – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 320 с.
3. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе [Текст]: Методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 354 с.
4. Игровые технологии, как средство профессиональной подготовки [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.dslib.net/prof-obrazovanie/igrovye-tehnologii-kak-sredstvo-professionalnoj-podgotovki-specialistov-v-sfere.htm>.
5. Игры по истории для учащихся VII–X классов [Электронный ресурс] Режим доступа: pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000030/st005.shtml.
6. Использование игровых педагогических технологий [Электронный ресурс] Режим доступа: http://school54nk.ucoz.ru/load/nashi_uroki/1-1-0-6
7. Копытина, Т.Н., Русинова, Т.И. Игровые технологии на занятии в ВУЗе [Электронный ресурс] / Копытина Т.Н., Русинова Т.И. – Режим доступа: <http://www.pws-conf.ru/nauchnaya/lss-2006/369-problemy-obrazovaniya-v-sovremennom-obschestve/8154-igrovye-tehnologii-na-zanyatiyah-v-vuze.html>.
8. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко, Челябинск, Два комсомольца, 2011. – 185 с.

9. Пидкасистый, П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии [Текст]: Учебное пособие / П.И.Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 358 с.

10. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст]: Учебное пособие / Г.К.Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 306 с.