Методическая разработка деловой игры по изобразительному искусству "Музей искусств"

Герасимова Юлия Михайловна , (учитель изо 1-4 классов МОУ «Липицкая СОШ»)

АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРЫ:

Актуальность деловой игры объясняется тем, что ее целеполагание согласуется с основными положениями ФГОС, в частности с личностными характеристиками выпускника («портрет выпускника основной школы»), к которым относят такие характеристики школьника

- осознающего и принимающего ценности человеческой жизни, гражданского общества, человечества и др.;

- активно и заинтересованно познающего мир, осознающего ценность труда, науки и творчества;

- умеющего учиться, осознающего важность образования и самообразования для жизни и деятельности, способного применять полученные знания на практике;

- социально активного, соизмеряющего свои поступки с нравственными ценностями, осознающего свои обязанности перед обществом, Отечеством и др.;

- уважающего других людей, умеющего вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов;

- ориентирующегося в мире профессий, понимающего значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы и др..

ЦЕЛЬ ИГРЫ (*педагогическая*):

формирование индивидуальности обучающихся, предполагающее

1) *<u>занятие активной жизненной позиции</u>*

- занятие социально-идейной позиции: активное включение в решение проблем общества,

человечества, принятие ответственности за свои действия, за неспособность действия; занятие гражданской позиции - ответственное выполнение гражданского долга;

- участие в разработке прогрессивных идей, концепций (общественно-культурных), не по инерции, а по собственным убеждениям, как занятие определенной позиции;

2) *формирование эмоционального отношения к миру изобразительного искусства*

- развитие эмоциональной культуры учащихся, как части базовой культуры, основополагающего свойства личности, характеризующего направленность личности к эмоционально-творческой деятельности, представленного богатством эмоционального опыта, творчеством, стремлением к совершенствованию своего внутреннего мира на основе эмоционально-чувственного развития, эмпатии.

3) *следование четко разработанному плану, связанному с самообразованием, самосовершенствованием* с учётом конкретных социально-исторических, политических и экономических условий на благо общества, с учетом интересов, идеалов, ценностей общества, других людей .

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДО НАЧАЛА ИГРЫ:

Учащиеся разбиваются по группам и готовят к игре необходимые задания:

1 группа учащихся проводит анкетирование учащихся начальной школы «Был ли ты в музее?» и подсчитывает результаты;

2 группа учащихся сочиняет сказку, основным сюжетом, которой становится необыкновенное посещение музея искусств;

3 группа подготавливает сообщение с презентацией об известных музеях мира и жанрах изобразительного искусства;

4 группа учащихся готовит выставку рисунков учащихся с проведением экскурсии;

5 группа учащихся изготавливает плакат-афишу оповещающую о выставке рисунков в школе;

Одному из учащихся, который будет исполнять роль министра культуры, дается задание подготовить небольшое сообщение о музеях изобразительного искусства близ лежащих к школе.

СЦЕНАРИЙ ИЛИ БЛОК-СТРУКТУРА ИГРЫ:

Учитель рассказывает учащимся о ходе деловой игры, ее сущности, последовательности ее реализации:

- введение в игру:

а) показывает отрывок из мультфильма «Пластилиновая ворона» о жанрах изобразительного искусства;

б)учитель обозначает проблему, связанную с низким уровнем интереса учащихся к музеям изобразительного искусства;

в) подводит учащихся к разработке проектной работы «Приобщим детей к искусству»

- распределение ролей между участниками игры,

- погружение в игру, решение проблемы - разработки проекта «Приобщим детей к искусству»

- ***рефлексия,***

- подведение итогов,

- выгружение из игры.

ВВЕДЕНИЕ В ДЕЛОВУЮ ИГРУ:

1)Учитель демонстрирует отрывок из мультфильма «Пластилиновая ворона» о жанрах изобразительного искусства.

2)Учитель к учащимся с вопросом:

Ребята, скажите, пожалуйста, как мы еще можем познакомиться с изобразительным искусством, его жанрами? (примерные ответы учащихся: мы можем узнать об изобразительном искусстве в школе на уроках изо, в интернете, в книгах, в музее)

Учитель к учащимся с вопросом:

Ребята, кто из вас бывал в музее изобразительного искусства? Если да, то в каком? Какие известные картины видели?(следуя своему опыту, вероятнее всего ответы детей будут отрицательными)

Учитель к учащимся с вопросом:

Скажите мне, пожалуйста, может ли человек считать себя всесторонне развитым, культурно образованным, любознательным, не посетив ни одного музея, не увидев работ известных художников? (ответ детей вернее всего будет отрицательным)

Учитель:

Я уверена, ребята, что каждый из вас хочет стать именно таким человеком, всесторонне развитым, культурно образованным. И для этого я предлагаю вам, если вы не против, поучаствовать в деловой игре «Музей искусств», т.е. поучаствовать в решении проблемы низкого уровня интереса детей к музеям изобразительного искусства.

3)Учитель рассказывает ход деловой игры «Музей искусств»

- Для деловой игры нужно выбрать ее участников, то есть распределить роли:

1 . **Министр культуры России**, который проводит круглый стол в одном из музеев, по решению данной проблемы. (Министром может быть назначен учащийся с наилучшими знаниями по изобразительному искусству, активный участник различных конкурсов рисунков, заранее подготовивший сообщение о музеях изобразительного искусства близ лежащих к школе.)

2. **Членами совета учащихся** становятся ребята, которые проводили в школе анкетирование «Был ли ты в музее?»

3 . **Членами родительского комитета** станут учащиеся, которые сочиняли сказку основным сюжетом, которой стало необыкновенное посещение музея искусств.

4 .**Членами союза художников** становятся дети, которые подготовили сообщение с презентацией об известных музеях мира и жанрах изобразительного искусства.

5 .**Сотрудниками музея** становятся учащиеся, которые подготовили выставку рисунков детей.

6. **Сотрудниками рекламного агентства** становятся учащиеся, которые изготавливали плакат-афишу оповещающую о выставке рисунков в школе.

Далее осуществляется круглый стол с министром культуры, где решается данная проблема, выступают все участники круглого стола с подготовленными сообщениями и предложениями по решению проблемы, в следующем порядке:

1. министр культуры с подготовленным сообщением и введением в проблему

2. члены совета учащихся с результатами анкетирования и своими предложениями

3. члены родительского комитета

4. члены союза художников

5. сотрудники музея

6. сотрудники рекламного агентства.

Далее составляется коллективный план мероприятий по решению проблемы и выступает министр с благодарственной речью.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

1 . **Министр культуры России**, который проводит круглый стол в одном из музеев, по решению данной проблемы. (Министром может быть назначен учащийся с наилучшими знаниями по изобразительному искусству, активный участник различных конкурсов рисунков, заранее подготовивший сообщение о музеях изобразительного искусства близ лежащих к школе.)

2**. Членами совета учащихся** становятся ребята, которые проводили в школе анкетирование «Был ли ты в музее?»

3 . **Членами родительского комитета** станут учащиеся, которые сочиняли сказку основным сюжетом, которой стало необыкновенное посещение музея искусств.

4 . **Членами союза художников** становятся дети, которые подготовили сообщение с презентацией об известных музеях мира и жанрах изобразительного искусства.

5. **Сотрудниками музея** становятся учащиеся, которые подготовили выставку рисунков детей.

6. **Сотрудниками рекламного агентства** становятся учащиеся, которые изготавливали плакат-афишу оповещающую о выставке рисунков в школе.

РЕГЛАМЕН ИГРЫ

Один классный час

10 мин –введение в игру, обозначение проблемы

5 мин - распределение ролей, объяснение сущности игры

20 мин – проведение круглого стола, выступление всех участников

10 мин – общая дискуссия, рефлексия игры, подведение итогов.

ПРАВИЛА И НОРМЫ:

Учащиеся должны предоставить разработанные сообщения за два дня до игры учителю, сообщения не оцениваются в связи с разно плановостью заданий.

ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРУ-РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Деятельность учащихся в рамках деловой игры:

-Выполняют задание по группам, описанные в домашнем задании;

- на основании вводной беседы учителя, определяют проблему

- участвуют в осуществлении круглого стола с министром культуры, на котором министр выступает с коротким докладом о музеях, которые расположены не далеко от школы и о проблеме малого интереса среди тетей к этим музеям. И первыми предоставляется слово члена совета учащихся, которые выступают с результатами анкетирования и предлагают свой план работы в школе по решению данной проблемы.

Далее министр предоставляет слово родителям, чтобы они внесли свои предложения по

решению данной проблемы с их стороны и презентуют всем свою сказку, которую можно читать детям для приобщения их к миру музея.

После родителей выступают члены союза художников с сообщением об известных музеях мира и жанрах изобразительно искусства и предлагают варианты решения проблемы с их участием.

За членами союза художников слово предоставляется сотрудникам музея, которые проводят для всех участников круглого стола экскурсию по организованной ими выставке детского рисунка.

Следующими выступают представители рекламного агентства, которые презентуют всем афишу данной выставки и объясняют как они в этой работе старались привлечь внимание детей к музеям.

Далее министр предлагает составить всем совместный план мероприятий, направленный на решение данной проблемы. И вручает всем участникам круглого стола благодарности.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Учитель обращается к участникам деловой игры: « Сегодня в начале нашей игры была выявлена проблема - **Низкий уровень интереса школьников к музеям изобразительного искусства**. Мы искали с вами все возможные варианты решения этой проблемы. Так ответьте мне пожалуйста на вопрос. Возможно ли повысить интерес детей к музеям искусства?

ВЫГРУЖЕНИЕ ИЗ ИГРЫ:

Учитель обращается к ученикам: «Таким образом, мы разработали проект «Приобщим детей к искусству», реализация которого на практике даст возможность детям реализовать свои творческие способности, стать культурно образованными, приобщиться к прекрасному миру искусства.»

РЕФЛЕКСИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Учитель организует рефлексию деловой игры

Вопросы для рефлексивной деятельности обучающихся:

Что побудило нас к данной деятельности?

Какие переживания вы испытывали во время игры?

Чему мы научились во время игры?

Какие задания вызвали наибольший интерес?

Какие задания вызвали наибольшие трудности?

Что понравилось в игре?

Какими были отношения в группах и между ними?

ОРГАНИЗАЦИЯ СВОБОДНОГОВЫБОРАДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Могут быть организованы следующие мероприятия: мастер-классы по изобразительному искусству и декоративно-прикладному творчеству, проводимые учащимися и с привлечением родителей, выставки рисунков и поделок с организацией экскурсий по ним, проектная деятельность «Музеи нашего края», организация посещений музеев искусства.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

ОСНАЩЕНИЕИГРЫ

-*на доске запись*: Деловая игра «Музей искусств»

-таблички на столах (бумажный вариант, напечатано на компьютере) -

-1-ая табличка: ***Министр культуры – Яковлева Анастасия*** (к примеру)

- 2-ая табличка – ***Представители совета учащихся – Сидоров Перт, Иванов Иван*** (к примеру)

- 3-ья табличка – ***Представители родительского комитета – Иванова Татьяна, Митина Полина*** (к примеру)

- 4-ая табличка – ***Члены союза художников –Петров Олег, Кириллина Вероника*** (к прим.)

- 5-ая табличка – ***Сотрудники музея – Свиридова Оксана, Герасимов Всеволод*** (к примеру),

- 6-ая табличка – ***Сотрудники рекламного агентства- Моисеева Оксана, Булыгин Никита и т.д.*** (к примеру),

- помещение для организации выставки рисунков