Министерство культуры Пермского края

ГБПОУ «Пермский краевой колледж искусств и культуры»

**Курсовая работа**

**Специальность 50.02.01. «Мировая художественная культура»**

**«Игровая технология на уроках в курсе МХК»**

Работу выполнила студентка

«III» курса специальности

«Мировая художественная культура»

Няшина Вероника Александровна

Руководитель:   
 Турбина Лариса Ивановна

г. Пермь, 2020

Содержание

[Введение 3](#_Toc39756009)

[Глава 1. Игровая технология 7](#_Toc39756010)

[1.1. Игра как основа игровой технологии 7](#_Toc39756011)

[1.2. Игровая деятельность обучающихся 13](#_Toc39756012)

[1.3. Становление игры как педагогической технологии 19](#_Toc39756013)

[1.4. Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке 22](#_Toc39756014)

[Глава 2. Игровая форма урока в курсе МХК 31](#_Toc39756015)

[2.1. Применение игровой формы на уроках МХК 31](#_Toc39756016)

[2.2. Методические разработки уроков 37](#_Toc39756017)

[Заключение 61](#_Toc39756018)

[Список литературы 66](#_Toc39756019)

**Введение**

Обучению и воспитанию подрастающего поколения всегда придавалось большое значение. Дело это, как известно, не из простых. В современном мире процесс воспитания и обучения стоит особенно остро, т.к. родители многих детей не могут полноценно заниматься их воспитанием и обучением из - за работы, в связи с чем перекладывают это всё на плечи учебных заведений и педагогов, в частности.

Процесс обучения кажется детям не особо увлекательным занятием для времяпровождения. Встаёт вопрос - как же тогда заинтересовать и стимулировать ребёнка? В современной педагогической практике преподаватели используют различные педагогические технологии, все имеющиеся средства и возможности для эффективного обучения и взаимодействия с учащимися. Однако, это не всегда может заинтересовать и сподвигнуть ребёнка обучаться. К одним из наиболее эффективных методов обучения относится игра.

Игра — это вид деятельности человека, мотив которой заключается в процессе развлечения, соревнования, отдыха, общения, знакомства и т.д. Но главной задачей всё же является обучение. В процессе игры ребёнок сам того не понимая чему-то учится. С помощью игры ребёнок приобщается к делу взрослых, продолжая в последствии уже в зрелом возрасте ту самую деятельность. Игра создаёт благоприятный психоэмоциональный фон для занятий на уроках. Это мощное средство для привлечения учащихся к образовательной деятельности.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».[[1]](#footnote-1)

Несмотря на изученность игровой технологии в педагогике, данная технология используется достаточно редко, а исследования по эффективности применения игровой технологии в курсе “Мировой художественной культуры” почти не встречаются. Это оправдывает актуальность выбранной темы. Но наша задача не просто изучить игровую технологию, а рассмотреть её в курсе уроков МХК, что соответствует нашей специализации.

Цель - изучить эффективность использования игровой технологии на уроках в курсе МХК.

Объект исследования - игровая технология в рамках курса МХК

Предмет исследования - возможность и эффективность применения игровой технологии на уроках в курсе МХК

Задачи:

1. Изучить и проанализировать научно - методическую литературу по предмету исследования;
2. Раскрыть понятие игры и игровых технологий;
3. Изучить психологические особенности младших школьников и старшеклассников;
4. Определить педагогические условия использования игровой деятельности на уроках;
5. Провести анализ эффективности использования игровой технологии на уроке в курсе МХК.

Данная работа состоит из введения, основной части и заключения. Основная часть представляет собой 2 главы. Первая глава состоит из четырёх подглав, посвященных игре, её функциям, классификации, возрастным особенностям учащихся, что необходимо описать для дальнейшего более эффективного подбора игр, педагогическим условиям и этапам проведения игры на уроке. Вторая глава посвящена теоретико - практической части и состоит из двух подглав - первая подглава посвящена основной теме курсовой работы - применению игровой технологии на уроках в курсе МХК, вторая подглава посвящена разработке конспектов урока с применением игры.

При подготовке и создании данной работы были изучены следующие материалы: литература по психологии, где авторы рассматривают психологические особенности развития на различных этапах взросления - Якобсон П.М. “Эмоциональная жизнь школьника”; Кравцов Г. Г и Кравцова Е. Е. “Шестилетний ребенок. Психологическая готовность к школе”; Крутецкий В. А. “Психология: Учебник для учащихся пед. училищ”; тексты по педагогике, авторы которых рассматривают различные педагогические технологии, в том числе и игровые, как инновационные технологии организации урока, затрагивая также и применение игровых технологий с учётом определённых возрастных особенностей - Коменский Я. А., Локк Д., Руссо Ж.- Ж., Песталоцци И. Г. Педагогическое наследие; Ушинский К. Д. Педагогические сочинения; Михайленко, Т. М. “Игровые технологии как вид педагогических технологий”; Панфилова, А.П. “Инновационные педагогические технологии: Активное обучение”; Смирнов, С.Д. “Еще раз о технологиях обучения”; Герасимов Б. Н. “Игровые технологии: состав, содержание структура”; Жуманов Х. Т. “Понятие и педагогические возможности игровой технологии”; литература, в которой исследуется феномен игры, её функции, история, роль в развитии детей, её психологическая и педагогическая составляющая - Репринцева, Е.Л. “Педагогические игры: теория, история, практика”; Аникеева Н. П. “Воспитание игрой”; Выготский Л. С. “Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка”; Спиваковский А.С. “Игра — это серьезно”; Хёйзинга, Йохан “Homo ludens. Человек играющий”; Эльконин Д. Б. “Психология игры”; Янковский Н. К. “Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников”; Винникова В. “Игровые формы обучения детей или обучение с увлечением”; Плеханов Г. В. “Избранные философские произведения в пяти томах”; текст, автор которого говорят об игре, как основной составляющей уроков МХК - Куватов З. М., Чепанова Т. Ю. “Игра как механизм организации учебного материала по мировой художественной культуре”; текст, автор которого рассматривает педагогически условия проведения игровой ситуации на занятии и этапы - Сивцева А. С. “Определении содержания понятия «педагогические условия» методом контент-анализа”.

# **Глава 1.** **Игровая технология**

Игра — это то, чем мы увлечены с рождения, что помогает нам познавать мир, пробовать себя в разных ролях в младшем возрасте, проводить досуг, поэтому говоря об игровой форме урока или об игре как педагогической технологии нельзя не сказать о самой игре, как особом феномене. Стоит упомянуть её определение, функции, виды и задачи, процессе становления игры, а также поговорить о её влиянии на детей разного возраста. Стоит упомянуть и её педагогическую подоплёку, поговорить о педагогических условиях постановки игры на уроке и её этапах. Этому и будет посвящена первая глава данной курсовой работы.

**1.1. Игра как основа игровой технологии**

Для того, чтобы полноценно раскрыть тему курсовой работы, поговорить о становлении игры как формы для проведения уроков, нам следует рассмотреть само понятие игры, как главное составляющее игровой формы урока.

Игра - вид деятельности человека, мотив которой заключается в процессе развлечения, соревнования, отдыха, общения, знакомства и т.д. Многие игры имеют обучающую направленность.

Игра помогает общаться, развлекаться, отдыхать, знакомиться, иногда имеет соревновательный характер. Игра имеет глубокие исторические корни. В древнем мире игры находились в общественной жизни, им придавалось религиозное и политическое значения. Древние греки думали, что боги покровительствуют игрокам. Ф. Шиллер, к примеру, придерживался теории, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. Например, с давних времен в Китае религиозные и традиционные праздничные игры начинал император и сам участвовал в них.

На протяжении многих столетий игра эволюционировала, менялась, совершенствовалась и приобретала особые качества общественно культурной жизни. Игры исследовали разные ученые, философы, некоторые ученые, педагоги связывают игру культурой религии, например праздничные и народные игры, которые возникли в языческих религиозных обрядах. Много столетий игры воздействовали как инструмент на ход исторических событий в народе, в природе они являлись посредником между божеством и народом. Из поколения в поколение передавались религиозные игры. Богатые духовно, они были связаны красотой быта, жизнью людей и народного фольклора.

В истории педагогики и психологии теорию игры разрабатывали многие педагогические деятели. Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения игры:

1. Теория избытка нервных сил.

Игра — это результат активности ребенка, который не может быть реализован посредством другой деятельности. При отсутствии мобилизации сил, у человека появляется избыток сил, и из-за недоступности других средств, ребенок реализует этот избыток в игре. Это проявление инстинктов. Авторами этой теории являются Г. Спенсер и Г. Шурц.

1. Теория инстинктивности и функции упражнения в игре.

Игра – это способ подготовки к будущей трудовой деятельности. Это естественное средство воспитания и самовоспитания. Эта теория основана на принципе конвергенции, т.е. сближения внутренних данных и внешних условий.

1. Теория рекапитуляции и антиципации.

По мнению сторонников теории рекапитуляции (сокращённое повторение этапов развития человечества), игра помогает преодолевать инстинкты прошлого и становиться цивилизованнее. Сторонники теории антиципации считают, что игры у мальчиков и девочек отличаются, в силу их обусловленной жизненной роли.

1. Теория функционального удовольствия.

Игра – это средство выражения собственных чувств и эмоций, и является источником удовольствия и самоутверждения. Игра так же может быть средством реализации скрытых бессознательных желаний, которые могут иметь эротическую окраску и проявляются в ролевых играх.

1. Теория отдыха в игре.

В игре, как ни в какой другой деятельности, ребенок имеет возможность одновременно отдохнуть и восстановить силы физически, эмоционально и интеллектуально.

1. Теория духовного развития ребенка в игре.

К. Д. Ушинский отрицает стихийность игры и признает ее содержательность. Игра может использоваться как средство воспитания и подготовки к трудовой деятельности. Именно в игре ребенок учится взаимодействовать с окружающими и упражняется в нравственном поведении[[2]](#footnote-2).

1. Теория воздействия на мир через игру.

Игра для ребенка осмысленная деятельность, в которой он реализует свои способности, и поэтому у него формируется потребность воздействия на мир.

1. Теория связи игры с искусством и эстетической культурой.

Игра в себе соединяет различные виды искусств и воспринимается как нечто прекрасное. Через игру происходит художественно-эстетическое воспитание ребенка. Игра – это художественное творчество детей.

1. Труд как источник появления игры. Связь игры и труда.

По мнению Г.В. Плеханова труд предшествовал игре. С научно-техническим прогрессом трудовые операции для детей стали недоступны и в результате появились уменьшенные орудия труда, т.е. игрушки.

1. Теория абсолютизации культурного значения игры.

Игра – средство демонстрации ценностей культуры в обществе. Посредством игры ребенок выражает свое отношение к культурным явлениям.

Прежде всего, существует необходимость разделить просто игру от педагогической игры. В первую очередь нас интересует педагогическая игра, ведь именно она составляет основу для обучения на уроках. Педагогическая игра отличается от обычной игры тем, что имеет четко поставленную цель, она тщательно продумана, структурирована, а результат такой игры продуман изначально.

Существуют различные критерии классификаций педагогических игр:

Классификация по виду деятельности:

* активные физические, т. е. двигательные, подвижные; умственные (или интеллектуальные);
* связанные с трудовой деятельностью; социальные (имитирующие общественные отношения);
* психологические (моделирующие разного рода психологических ситуации).

Классификация по характеру педагогического процесса, ради которого применяются игры:

* обучающие, обобщающие, контролирующие, игры с элементами воспитания и дидактики;
* познавательные, развивающие, воспитывающие;
* творческие, с элементами диагностики, воспроизведения и др.

Классификация по методике преподавания: сюжетные, деловые, постановочные, ролевые.

Классификация по среде или окружению, в котором применяются игры: уличные, комнатные, компьютерные, настольные.

Классификация по аналогии школьных предметов:

* физика, химия, биология;
* лингвистическая, литературная, музыкальная, историческая;
* производственно-трудовая, спортивная, физкультурная и т. д.

Классификация по возрастному критерию:

* дошкольный возраст (5-7лет);
* младшие школьники (7-10 лет);
* старшие школьники (11-16 лет)

Д. Б. Эльконин выделил следующие функции игры[[3]](#footnote-3):

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;

- средство познания;

- средство развития умственных действий;

- средство развития произвольного поведения. Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная.

Другие же авторы считают, что игра выполняет совершенно иные функции:

**Эмоциогенная функция**: игра меняет эмоциональное состояние, поднимает настроение, пробуждает интерес. Это и удовольствие, и чувство гордости от достигнутых результатов, чувство страха перед неизведанным. Игра – это особый способ вовлечения учащихся в творческую деятельность.

**Диагностическая функция**: обладая предсказательностью, игра раскрывает личностные качества ребенка. В игре участник демонстрирует максимальные способности (физическую силу, интеллект, творческие способности). При внимательном наблюдении можно многое узнать об игроках по их поведению.

**Релаксационная функция**: в процессе игры снимается физическое и интеллектуальное напряжение, восстанавливаются силы и душевное равновесие.

**Компенсаторная функция**: в игре человек получает то, чего ему не хватает в реальности. Взрослый человек «пробует» и «переживает» свои неиспользованные возможности. Ребенок же «примеряет»еще не доступные возможности. Некоторые действия и переживания в будущем могут стать доступны, а какие-то остаются недоступными навсегда. Например, девочка в игре пробует мужскую роль, а мальчик – женскую.

**Коммуникативная функция**: игра, будучи более широким фактором общения, чем речь, вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений и выводит его на подлинное сотрудничество.

**Функция самореализации**: игра позволяет участнику самореализовываться, так как является уникальным средством для применения и проверки накопленного опыта.

**Социокультурная функция**: игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

**Терапевтическая функция**: практика показывает, что интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие. В психотерапии применяют игры для решения жизненных проблем. Для коррекции нравственных взаимоотношений, для преодоления трудностей в общении с окружающими, в обучении и поведении ребенка применяют игровую терапию.

Игровая деятельность - необходимость в жизни каждого ребёнка. Как мы уже поняли, она синтезирует в себе всё нужное для ребёнка. Игра – это не только развлечение и веселое времяпровождение, но также и достаточно эффективный способ влияния на личностные качества ребенка. Можно сказать, что игра некое универсальное средство по работе с детьми, она широко используется в практических целях. Существует “игровая терапия”, которая направлена на коррекцию различных отклонений в поведении детей, для лечения психических заболеваний путём применения игры. Следовательно, игра оказывает большое влияние на детей, в связи с чем она самым активным образом должна быть включена в учебно-воспитательный процесс и должна всесторонне применяться на уроках. В настоящее время даже появилось такое направление в педагогике, как игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом обучения и воспитания.

# **1.2. Игровая деятельность обучающихся**

Прежде чем говорить о применении игровых технологий для обучения, стоит рассмотреть особенности игровой деятельности детей, которая связана с их психологическими особенностями. Успешное усвоение знаний в процессе игры лежит в правильном применении игры, соответствующей психологии возраста.

Возраст от 7-8 до 10-11 лет считается младшим школьным возрастом. Это начальный этап обучения ребенка в школе. В этом возрасте происходит важное биологическое развитие организма ребёнка, а также становление будущей личности. В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности. Происходят изменения в нервной системе. Дети интенсивно развиваются, в связи с чем они очень активны в этом возрасте.

Возраст 7 - 8 лет у школьников называется адаптационным. У детей формируются новые отношения с окружающим его миром. Растёт роль взаимоотношений со взрослыми (учителями) и сверстниками (одноклассниками), появляются новые, непривычные для ребёнка, обязанности, порой непосильные, и поэтому могут возникать трудности при освоении новой для себя роли. Кварцов Г.Г. и Кварцова Е.Е. выделяют три сферы трудности адаптации и предлагают решение проблем с помощью специально подобранных игр-диагностик и игр коррекций[[4]](#footnote-4).

* Трудности в сфере отношения к взрослому: ребенок не совсем понимает профессиональную роль учителя, не умеет строить отношения в учебной деятельности. Авторы предлагают дать ребенку задачи, где бы присутствовали расхождения в задаваемых и реальных условиях.
* Трудности в сфере отношений к сверстникам: ребенок не в состоянии решить косвенные задачи, не способен увидеть ситуацию глазами партнера. Для коррекции трудностей этого вида предлагается играть в сюжетно-ролевые игры с правилами, где бы ребенок исполнял одновременно две роли с взаимно противоположными интересами.
* Трудности в сфере отношений к себе: у ребенка завышенная самооценка, низкий уровень самоконтроля, не умеет правильно оценивать свои действия и поступки. Здесь могут быть полезны игры-драматизации по сказкам и пьесам, где ребенку предлагается режиссерская игра с мелкими предметами, в которой ему отведены несколько ролей. Рядом должен присутствовать взрослый, который бы стимулировал развитие сюжетного действия с помощью вопросов.

В игре строятся отношения между взрослым и ребенком, которые лежат в основе личностного подхода, когда педагог ориентирован на личность ребенка, а не только на его функции ученика. Таким образом, игра в педагогике — это не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Игра является ведущей деятельностью ребёнка, в школьный период игровая деятельность заменяется на учебную. Однако, игровая деятельность не становится менее важной для школьника младших классов и по-прежнему занимает активную роль в деятельности ребёнка. В младших классах для детей характерны творческие, сюжетно - ролевые и подвижные игры.

Сюжетно - ролевая игра позволяет детям изобразить самих себя, подражать поступкам конкретных людей, представляя себя в воображаемой ситуации. Так ролевая игра выступает как средство самовоспитания ребенка. В процессе совместной деятельности во время ролевой игры дети вырабатывают способы взаимоотношений друг с другом.

Подвижные игры, в которых требуется быстрота реакции, сила, ловкость и большая активность, в этот период играю тоже не маловажную роль в развитии школьника. Детей увлекают игры с мячом, они с удовольствием лазают и бегают. В таких играх обычно присутствуют элементы соревнования, что особенно привлекает детей.

У детей этого возраста ещё наблюдается большой интерес к настольным, дидактическим и познавательным играм. В них имеются следующие элементы деятельности: игровая задача, игровые мотивы, учебные решения задач. Дидактические игры актуальны для повышения успеваемости учащихся. Педагогически грамотно организованная игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.

В процессе игры ребёнок не ощущает себя под контролем учителя, скорее наоборот, полноправным участником действия. В момент игры ребёнок сам стремится к преодолению трудностей, сам ставит себе задачи и решает их. Игра так или иначе воздействует на ребёнка, воспитывает в нём качества личности через приятную для него деятельность. Тогда следует сказать, что игра - важный путь включения ребёнка в учебную деятельность. Применение игровых технологий в процессе обучения и воспитания способствуют повышению сплоченности детского коллектива, снижению конфликтности, развитию эмпатии, творческих способностей, воображения, положительной взаимооценке, воспитанию основ нравственности и коррекции неблагоприятных эмоциональных состояний - школьных страхов и тревожности.

Возраст от 10 - 11 до 15 – 16 лет называется подростковым, и он совпадает с обучением в 4 – 9 классах. Ученики 4 класса ещё во многом напоминают младших школьников, а ученики 9 класса уже имеют многие черты ранней юности.

Главная черта этого периода - стремление к самостоятельности, отчуждение от взрослых. Подростки начинают противопоставлять себя взрослым, отстаивать свою независимость и самостоятельность, но они по-прежнему ждут поддержки от взрослых, их одобрение и оценки.

Подростковый период называют переходным периодом, так как происходит своеобразный переход от детского состояния к взрослому, от незрелости к зрелости. В этом смысле подросток полуребёнок и полувзрослый: детство уже ушло, а зрелость ещё не наступила. “Переход от детства к зрелости пронизывает все стороны развития подростка, его анатомо - физиологическое, нравственное и интеллектуальное развитие, и все его деятельности: учебную, трудовую и игровую”[[5]](#footnote-5). Ведущей деятельностью этого периода является общение со сверстниками.

Подростковый период делится на 2 стадии: отрочество и юношество.

Отрочество - период с 11 до 13 лет, когда у детей бурно развиваются познавательные процессы. Ведущей потребностью этого периода, которая и влияет на развитие личности, является самоутверждение и общение со сверстниками. Полноценное общение со сверстниками играет большую роль для психического состояния подростка, чем умственное развитие, успеваемость, взаимоотношения с педагогами и взрослыми. Активно начинает формироваться самосознание и возрастает роль Я - концепции. Ребёнок начинает познавать себя, сравнивать со сверстниками и взрослыми. В этот период появляются кумиры, которым подросток пытается подражать. Однако он осознает невозможность исполнения некоторых своих мечтаний. Именно поэтому им на помощь приходят сюжетно - ролевые игры. Часто сюжеты для игр опираются на какие - либо кинофильмы. В этом возрасте происходит выделение любимых, предпочитаемых для времяпрепровождения, игр. Начинают выделяться шахматисты, футболисты, волейболисты, любители настольных игр и т.д.

Теперь чтобы организовать внимание учащегося, преподавателю не нужно применять какие-либо особые приёмы, ему нужно организовать так учебную деятельность подростка, чтоб у него не оставалось ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время.

Юношество - период с 15 до 16 – 18 лет, возраст, при котором основной характеристикой эмоций и чувств является будущее. Якобсон П.М. характеризует эмоциональную сферу старшеклассников многообразием переживаемых чувств, особенно нравственных и общественно-политических. Мышление старшеклассника становится более систематическим и критическим. Старшеклассники требуют доказательств и обоснования тех утверждений, которые они слышат от учителей, окружающих и близких. Они любят поспорить, нередко увлекаются остроумными выражениями, красивыми фразами, оригинальной формой выражения[[6]](#footnote-6). В юношеском возрасте эмоциональное состояние ребёнка становится более ровным и спокойным. Но это не исключает внутренних противоречий и конфликтов, на фоне которых старшеклассник мечется от серьёзного время препровождения (занятий учёбой) к бездумному. Это связано с большими амбициями и ожиданиями от мира, которые порой сталкиваются с реальностью, заставляя отказаться от всего. Следует сказать также, что в юношестве формируются эстетические чувства, которые по своей сути более сложны, чем, к примеру, у учащихся средних или младших классов. Преподавателю необходимо учитывать данные факторы при работе со старшеклассниками.

Среди подростков юношеского периода пользуются популярностью игры, которые помогают познать себя и определить своё место в жизни, в обществе. К примеру, игра - тренинг - метод активного обучения, направленный на развитие умений, знаний и навыков, а также социальных установок. Имеет психотерапевтический характер. Эти игры проводятся по особой методике. Главное - какую установку в каждом упражнении даёт руководитель.

В виду того, что старшеклассники заинтересованы в своей личности, для них можно организовывать “психологические игры”. Успешность таких игр заключается в хороших взаимоотношениях между руководителем и участниками игры.

Также, ребята хорошо участвую в играх с интеллектуальной направленностью.

# **1.3. Становление игры как педагогической технологии**

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Игровую деятельность принято ассоциировать с развлечением, однако, главной, исторически сложившейся задачей всё же является обучение, о чём мы уже говорили в самом начале главы. С момента своего зарождения игра выступает как форма обучения, создавая практические ситуации с целью их освоения. По одной из версий - проблема игровых технологий появилась как основная проблема свободного времени и досуга общества в силу разных тенденций социально - экономического, религиозного и всесторонне развитого общества.

Еще в древних Афинах пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования. Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились военные игры - маневры, штабные учения, разыгрывание «боев». В Х веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников, в частности, в риторике. Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы толкования, отвечал на вопросы, организовывал дискуссии. Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментарий, описания, импровизации. В Западной Европе в эпоху Возрождения и реформации к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Компанелла и Ф. Рабле. Ф. Рабле хотел применять такую технологию для того, чтобы ученики без труда и как бы играя, знакомились с окружающим миром и со всеми науками сразу.

В XV-XVII веках Я. А. Коменский (1987) призывал все «школы - каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универсальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрастом в школе детства, отрочества, юности и т.д. Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения. Ж.-Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества[[7]](#footnote-7). Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Ф. Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин разрабатывали проблему игровой деятельности в педагогике и психологии. Большинство теоретиков и исследователей, мыслителей зарубежья накладывают как кирпичики друг на друга одну теорию игровых ситуаций и игр на другую - К. Гросс, Ф. Шиллер, Ж. Пиаже, Г. Спенсер, З. Фрейд, К. Бюлер и др. Каждая из теорий, как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Можно сказать, что суть игровой технологии заключается не в сопоставлении игры труду, а в их синтезе. Поэтому игра легко включается в любую деятельность. Игра позволяет учащимся быть полностью вовлечёнными в процесс обучения, в независимости от умственных способностей и темпа работы. Она значительно упрощает овладевание материалом.

Концептуальные основы игровой технологии:

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.
2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Главная цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования учреждения и уровня развития детей.

Её задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Исследуя материалы по данной теме, можно сказать, что использование игровых технологий рекомендуется многими педагогами - практиками и учёными. Кроме того, использование игровой технологии на уроке значительно повышает интерес и мотивацию учащихся.

**1.4. Педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке**

Выше мы рассмотрели понятие игры, историю её становления, классификацию и функции, рассмотрели возрастные особенности школьников для правильного подбора игровой деятельности. Также мы рассмотрели игру как педагогическую технологию. Мы выяснили, что игра является действенным методом образования, объединяя в себе трудовую деятельность, учебную, активность, психологические факторы влияния на ребёнка. От обычного, привычного нам урока, урок - игра отличается тем, что учащиеся учатся чему-то непроизвольно, сами того не осознавая. В классическом уроке нам легко определить того, кто нас обучает — это учитель. С игрой же всё не так. В игровой деятельности отсутствует обучающее лицо, дети самостоятельно в процессе игры познают ту или иную сферу, какой-либо предмет. Участники учат друг друга и учатся сами, в процессе активного взаимодействия.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствуют использованию различных способов мотивации, таких как:

* Мотивы общения:
* учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
* при решении коллективных задач используются разные возможности учащихся;
* совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.
* Моральные мотивы:

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

* Познавательные мотивы:
* каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других);
* в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;
* обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса;
* ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш);
* состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей;
* в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;
* мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

Проведение игры на уроке не такой простой процесс, как может показаться. При использовании игровых технологий на уроке педагог может столкнуться с рядом трудностей, таких как, к примеру, дисциплина - дети, увлекаясь игрой могут забыть о том, что они на уроке и начать шуметь, преподавателю важно вовремя скоординировать учеников, чтоб не уйти от главной задачи игры на уроке и не потерять атмосферу игры.

Внедряя игровые формы урока в образование, необходимо учитывать возможные их ограничения и недостатки. Прежде всего, это отсутствие методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания режиссуры дидактических игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства. Порой подготовка игры требует на много большего количества времени, нежели ее проведение.

Таким образом, учителю необходимо знать все тонкости педагогических условий применения игры на уроке, методику проведения подобных занятий.

Но что же такое «педагогические условия»? Анализ позиций различных исследователей относительно определения понятия “педагогические условия” позволяет выделить ряд положений, важных для понимания данного феномена всеми участниками педагогического процесса:

а) условия выступают как составной элемент педагогической системы, в том числе и целостного педагогического процесса;

б) педагогические условия должны отражать всю совокупность возможностей образовательной среды: целенаправленно конструируемые меры воздействия и взаимодействия субъектов образования. Они должны включать: содержание, методы, приемы и формы обучения и воспитания;

в) в программно-методическое оснащение образовательного процесса должно активно использоваться учебное и техническое оборудование;

г) реализация правильно выбранных педагогических условий должна обеспечивать развитие и эффективность функционирования педагогической системы.

А. С. Сивцева в своей работе определяет, что в современной науке выделяются следующие педагогические условия, целью которых является обеспечение оптимальности педагогического процесса[[8]](#footnote-8):

* организационно-педагогические условия как основной фактор целостного педагогического процесса;
* психолого-педагогические условия как совокупность возможностей образовательной и материально-пространственной среды;
* дидактические условия, которые являются элементами организационных форм обучения.

Для определения условий применения игровых технологий на уроке, педагогу необходимо ознакомиться с основными видами игр, правилами проведения, этапами и ограничениями той или иной дидактической игры.

Требования к проведению дидактических игр:

* игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывающая простор для личной активности и творчества;
* игра должна быть построена на интересе;
* обязателен элемент соревновательности между участниками игры.[[9]](#footnote-9)

Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения игровых технологий обучения, являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач. Панфилова выделяет несколько таких правил:

* организация разумной, адекватной виду игровой деятельности, пространственной среды, «игрового поля» (например, для дискуссии внутри команд или межгрупповой дискуссии – «Пленум»);
* проигрывание обучаемыми разнообразных игровых ролей: «оппонента», «пессимиста», «оптимиста», «реалиста», «провокатора» и др. – с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, в процессе игрового взаимодействия;
* осуществление в режиме «нормирования» обучения взаимодействию, т.е. в процессе игры предполагается строгое соблюдение сформулированных преподавателем норм, правил игры, «поощрений» и «наказаний» за демонстрируемые позитивные и негативные результаты;
* соблюдение достаточно жесткого регламента и наличие неопределенности информации, а также освоение прогрессивных подходов к коллективному принятию решений;
* обязательность участия обучаемых во всем цикле игровых занятий, т.е. каждый должен пройти весь предметный и игровой курс, от анализа ситуаций до участия в играх;
* обеспечение преподавателем новизны. Для поддержания активности участников обучения необходимо обеспечивать в каждых последующих технологиях игрового обучения, упражнениях, дискуссиях новизну как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна обеспечивается также путем смены ролей, партнеров в команде, в ролевом общении и в других видах игрового взаимодействия.[[10]](#footnote-10)

Для проведения игровой ситуации на уроке, выделяются следующие этапы:

1. Выбор игры

Здесь происходит отбор материала игры в соответствии с темой занятия. Далее для проведения игры отбирается материал. Для успешного проведения игры преподаватель должен определить для себя какие результаты в итоге он хочет достичь. От этого зависит игровые действия, содержание, формулировка правил и сам ход игры.

1. Подготовка игры

а) Следует предварительно подготовить учащихся к игре, однако не все игры включают этот этап. Всё будет зависеть от выбранной игры. Учащимся заранее следует объяснить их задачи для эффективного выполнения.

б) Этот этап включает в себя организационные моменты подготовки (расставить столы, стулья, подготовить экран, музыку и т.д.), а также создание эмоционального настроя для игры.

1. Введение в игру

а) Здесь присутствует предложение детям поиграть в игру. Часто достаточно слов, на подобии этих: “А сейчас мы поиграем в игру....”, чтобы дети обрадовались и перенастроились на другой род занятий.

б) Следующим моментом этого этапа является объяснение правил игры. Правила должны быть краткими, но понятными для всех учащихся.

в) На этом подэтапе проводится отбор участников игры, если игра не предполагает задействовать всех участников.

1. Ход игры.

Методическое содержание игры — это часть урока и это должно волновать учителя до начала игрового действия. Как только игра началась, на передний план выступает сама игра. Чем интересней и занимательней игра, тем в уроке присутствует больший шанс достичь поставленных целей.

а) На этой стадии можно уточнить нюансы, касающиеся правил игры, которые были не до конца понятны участникам.

б) Собственно, здесь происходит развитие самого игрового действия. Здесь проявляется азарт участников и возрастает интерес к действию.

в) На завершающем этапе игры учитель должен сам понять, когда спадает эмоциональное напряжение. Не стоит ждать пока игра сама надоест участникам. Но главное, чтоб не пропало приподнятое настроение, полученное в ходе игры, и не произошла расфокусировка внимания, направленная на изученный материал.

1. Предпоследним этапом является подведение итогов игры. Здесь характерно озвучивание дидактического результата игры (что нового дети узнали) и самой игры в целом. Также если игра предполагает награждение, то оно поводится на данном этапе.
2. Заключительным этапом игры является её анализ. Несмотря на то, что учитель и сам чувствует эмоциональное состояние класса, ему важно знать оценку и мнение каждого отдельного ученика, чтобы сделать выводы для проведения следующей игры - с учетом психологических особенностей каждого. Этот этап является залогом эффективной игровой деятельности. Формы анализирования могут быть различными (рефлексия, беседа, анкетирование и т.д.)

Применение игр в процессе обучения, отмечает Н.П. Аникеева, имеют некоторые ограничения.

* Классы с большой активностью и высоким развитием, проявляют интересы к играм, в которых они имеют возможность продемонстрировать смекалку, эрудицию, сообразительность и стать лидерами по знанию изученного материала. В подобных классах нужно проводить более сложные игры, участие в которых им составит сложность.
* Дидактические игры применяются чаще, после изучения материала учениками 5 – 6 классов, так как учащимся нравятся подобные уроки, они с удовольствием включаются в работу и лучше усваивают новый материал.
* В старших классах более часто используются сюжетно-ролевые игры. К таким играм требуется более серьезная подготовка, чем к дидактическим, как со стороны учителя, так и со стороны учеников. Такие игры проводятся 1 – 2 раза в год.
* При изучении нового материала не стоит увлекаться дидактическими играми, потому что научное развитие очень важное, составляющее каждого ученика.
* Дидактические игры не проводятся слишком долго, они утомляют учеников. Их стоит проводить за короткий отрезок времени 10-15 минут и стараться совмещать их с научным материалом.[[11]](#footnote-11)

Исходя из изученной нами литературы, мы выделили следующие педагогические условия использования игровой деятельности на уроке:

1. Организационно-педагогические:

* координация действий учеников;
* соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности;
* сохранение дисциплины на уроке;
* соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности.

2. Психолого-педагогические:

* создание ситуации успеха;
* сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры;
* поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности;
* учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников игровой деятельности.

3. Дидактические:

* формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке;
* ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы;
* обучение применению знаний по данному предметы в ходе решения задач.

Таким образом, мы рассмотрели основные требования к проведению игры на уроке. Также нами были обозначены этапы проведения игры, общие рекомендации к проведению и педагогические условия успешного использования игровых технологий на занятиях. Это поможет в дальнейшем правильно подбирать игровые ситуации для занятий для более успешного усвоения знаний детьми.

# **Глава 2.** **Игровая форма урока в курсе МХК**

Вторая глава посвящена главной теме нашей работы - игровой технологии на уроках в курсе МХК. В данной главе мы рассмотрим применение игровой технологии на уроках МХК, а также составим практическую часть - разработаем 3 урока МХК с игровыми ситуациями.

**2.1. Применение игровой формы на уроках МХК**

Теперь, когда мы рассмотрели понятие игры и игровых технологий, её функции и классификацию, определили особенности возрастов и описали педагогические условия использования и этапы проведения игровой деятельности на уроке, мы можем поговорить о главной теме нашей курсовой работы - возможность и эффективность применения игровой деятельности на уроках МХК. Чтобы прийти к этому вопросу, нам было необходимо поговорить об игре, так как после этого мы можем уже говорить и о том, как игра будет выступать в роли объекта для обучения учащихся такому предмету, как мировая художественная культура. Без этого было бы сложно понять суть игры, её влияние в образовательном процессе, было бы сложно определить возможность применения игровых технологий в курсе МХК.

Культурогенная ценность игры бесспорна, она несёт в себе потенциал всех видов эстетической деятельности человека. И. Кант и Ф. Шиллер связывали игровую деятельность человека со сферой его свободы и эстетической практики. “Ещё одна попытка соединения эстетики и теории игры принадлежит Э. Кассиреру, полагавшему, что единым отличием игры от искусства является то, что ребёнок играет с вещами, тогда как художник играет с формами, мыслями, рисунками, ритмами и мелодиями”[[12]](#footnote-12). Многие ученые и философы рассматривают игру как нечто эстетическое, способствующее воспитанию и обучению. Голландский философ и культуролог И. Хейзинга в своём труде «Homo Ludens» («Человек играющий») описал значение игры в развитии человеческой культуры. Он полагал, что культура является формой игры, и порождена не трудом, а игрой радующегося и наслаждающегося человека. «Потребность играть становится настоятельной лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия». С точки зрения Хейзинги, игра – есть основа культуры.[[13]](#footnote-13)

Как уже говорилось выше, игра — это синкретичное явление, объединяющее в себе все сферы деятельности. А это значит, что игру можно рассматривать как один из механизмов формирования эстетической культуры учащегося. Особенно ярко игровые аспекты проявляются в художественной культуре.

МХК — интеграционный предмет, так как через культуру могут объединяться многие другие предметы. Художественная культура, осваиваемая в ходе изучения предмета, охватывает все виды художественной деятельности - словесную, музыкальную, театральную, изобразительную и т.д. И как мы уже знаем, данные виды деятельности присутствуют и в игровой деятельности. Значит, игра в праве существовать в предмете мировая художественная культура, становясь инструментом, помогающим увлечь учащихся в предмет, активизировать их познавательную деятельность и главным образом, помочь изучить данный предмет.

Если говорить о выборе игры для проведения её на уроках МХК, стоит остановиться на ролевых играх. Ролевая игра направлена на формирование определённых навыков и умений учащихся в определённом процессе творческой деятельности. Игра должна быть практическим дополнением конкретной, изученной ранее, теоретической темы, её продолжением и в то же время завершением. Ролевая игра в большей мере поможет прочувствовать предмет, создаст условия для того, чтобы учащиеся ощутили себя специалистами в данной области, если, конечно, знания позволяют. Если ролевая игра более целесообразна для использования в курсе МХК, всё же не стоит забывать и о дидактических играх, которые так же помогают ученику развиваться, но уже без такого погружения. Хотя как говорилось выше, дидактические игры помогают успеваемости ученика, а ролевые игры выступают, как предмет самовоспитания ребёнка и увлекают его больше, позволяя показать самого себя и открыть другим своё творческое начало, что кажется, важно для такого предмета, как мировая художественная культура.

Из всего ранее сказанного, следует, что игровая деятельность — это универсальное средство обучения, как для других предметов, так и для МХК, единственное, что для МХК подбор игры будет иметь некоторые особенности. К примеру, завершая разговор об особенностях архитектуры или скульптуры, может живописи, можно предложить детям побыть в роли экскурсоводов: “Вы экскурсовод в музее, подготовьте экспозиции двух авторов (пройденной эпохи), придумайте название для экскурсии, подготовьте текст, в котором сравните работы этих двух авторов, расскажите посетителям о сходствах и различиях этих мастеров” или же “Вы экскурсовод маршрута А, подготовьте материал и проведите экскурсию к памятнику архитектуры”. Вариантов проведения ролевой игры может быть множество: редактор журнала по искусству, режиссер театра, ведущий музыкальной передачи и т.д. Игровая деятельность может быть направлена как на теоретическую часть, так и на практическую (создание видеоролика, создание экскурсии и т.д.). Главное затруднение лишь в том, что некоторые игры требуют большой подготовки, как со стороны учащихся, так и со стороны учителя. Главное, умело вписать игровую деятельность в учебный процесс для логического завершения темы, не нарушая календарно - тематический план занятий.

Для подтверждения того, что игровую деятельность можно активно использовать на уроках МХК и того, что она прекрасно впишется в учебный процесс, приведём несколько примеров игр для повторения, изучения нового материала, систематизации знаний и для закрепления пройденного материала по теме.

Игры для повторения:

Игра “Аукцион” - после того, как пройдет один из исторических периодов, например, «Эпоха Возрождения», можно предложить ребятам игру. «Продается» оценка «5» или приз. Каждый из учащихся может «купить» ее. Для этого нужно, подняв руку, назвать любое исторические лицо, творившее в эпоху Возрождения. Любой другой «участник торгов» может назвать более высокую «цену», назвав другое историческое лицо. При этом называемые времена не должны повторятся, повторившийся участник выбывает из борьбы. Каждое названое имя может записываться на доске (для этого назначается специальный ученик) и в тетрадях учащихся (что с одной стороны, делает более эффективным повторения, с другой, вносит в игру больше порядка). Если лицо, которое назвал учащийся, малоизвестно, то учитель может попросить назвавшего сказать о нем несколько слов. Если после очередного названого имени возникает пауза, учитель медленно ударяет молотком три раза, ребята за это время могут назвать других исторических героев. Выигрывает тот, кто последним назовет имя исторического героя, после чего до третьего удара молотком никто другой не произнесет уже никакого нового имени. Победитель получает оценку «5» (или приз). Также вместо личностей можно называть знаменитые произведения, термины времени, какие-то особенности, события.

Игра “Рекламный плакат” - можно сформулировать задание таким образом: «Сегодня мы часто видим рекламу на телевидении, в газетах, на улице. Слово «реклама» происходит от латинского «громко кричать» и обозначает объявление, которым пытаются обратить внимание на определенные вещи, товары, события. Ваша задача заключается в том, чтобы создать рекламу той страны, культуру и искусство которой мы изучили. Текстовый и иллюстративный материал должен информировать потенциальных туристов о выдающихся исторических памятниках, которые здесь находятся, об искусстве и культуре страны в целом. Реклама может содержать символ страны, которую вы предлагаете посетить, слоган, которым вы попробуете передать наиболее интересную информацию».

Игры для изучения нового материала:

Игра “Редакторы” - дети делятся на команды, каждой команде выдаётся текст, слова которого перепутаны, в некоторых пропущены буквы или допущены ошибки. Задача команд собрать из этого полноценный текст, устранив все ошибки и понять смысл.

Игра “Блеф - клуб” - может легко использоваться в качестве анонса курса или большого раздела, темы. Учитель заранее готовит целую серию интересных вопросов по типу «верите ли вы, что» с возможными ответами да или нет, и задает их всему классу или двум состязающимся ученикам. Ученики с готовностью узнают подробности и получают определенный стимул для активизации познавательной деятельности.

Игры для систематизации/обобщения знаний:

Игра “Азбука” - задается буква, допустим «П». Ребятам по одному, парами или по 4 человека (2 парты объединяются) предлагается написать список, состоящий из слов, начинающихся с этой буквы и тесно связанных с периодом, о котором шла речь на уроке. Дается время, допустим, 7 минут. Ребята выполняют задание. Затем результаты сравниваются. Побеждает команда, составившая самый длинный список, слова которого строго соответствуют заданию. Лучшие списки зачитываются вслух. Другие группы дополняют свои записи теми словами, о которых они забыли.

Игра “Отгадай” - на столе лежат карточки с понятиями, названиями произведений, авторами по изученной теме. Ученики по очереди выходят, вытягивают карточку. Теперь надо изобразить то, что было в карточке при помощи жестов и мимики. После того, как понятие, название или автор будет отгадано, ученик говорит полное определение данного понятия, раскрывает особенности работ автора или характерные черты произведения.

Игры для закрепления материала:

Игра “Театр” - дети делятся на команды, задача команды в сценке изобразить фрагмент картины художника, остальные команды угадывают автора и название картины.

Игра лото “Русские художники 19 века” (может быть другая тема, соответственно меняется и название, но по такому же принципу) - детям раздаются карточки с именами художников и названиями картин. Преподаватель показывает репродукцию. У кого есть название этой картины, закрывает этой карточкой своё игровое поле. Можно приготовить второй вариант, когда детям раздаются карточки с изображением картин, а преподаватель называет название и художника.

Игра “Следствие ведут знатоки” - по описанию примет «пропавшей из музея картины (скульптуры)» знатоки искусства ищут среди репродукций на доске нужную картину. Описание делает «хранитель музея». Дополнительные сведения могут сообщать «свидетели» – ученики класса.   
Можно пробовать и архитектурой.

В случае, если на занятии имеется возможность пользоваться компьютерами, то появляется так же допустимость ученикам играть в компьютерные игры, которые не отходят от темы занятия или которые помогают завершить пройденный материал. Однако здесь присутствует больше сложностей, чем с использованием дидактических или ролевых игр.

При выборе определенной методики или конкретной игровой формы обучения необходимо ориентироваться на таланты детей — тогда игра будет доставлять радость и соответствовать задачам обучения. При этом учителю очень важно соблюсти баланс и не превратить учебу только в развлечение.

Говорить об использовании игровых технологий в учебном процессе можно много. Игра захватывает многие сферы деятельности - она может касаться математики, может касаться окружающего мира или биологии, химии, так же и искусство с культурой не будут являться исключением. Игра — это такой процесс, в основу которого можно положить какую угодно сферу деятельности, какой угодно предмет (школьный) и суть игры от этого не изменится, она так же будет иметь обучающий характер. Стоит сказать, что когда учащийся воспринимает художественный образ на занятиях МХК, когда это подразумевает само занятие, он опирается на ассоциативное мышление, которое в аудитории превращается в игру вторичного воображения. Получается, что игра как методика преподавания курса становится внутренним свойством самого урока МХК. И как уже в приведённых выше цитатах философов говорилось - игра это и есть искусство, а значит она может научить тому, что требуется. Игровые формы уроков могут служить как для изучения нового, так и для закрепления уже пройденного материала.

**2.2. Методические разработки уроков**

Если до этого мы говорили лишь о теоретической части нашей курсовой работы, то здесь мы применим на практике ту теорию, о которой говорили выше, разработав 3 урока и наглядно сможем увидеть как игровые ситуации вписываются в учебное занятие.

**“Древняя Эллада”**

1. Класс (аудитория), возраст: 4 класс, 10 – 11 лет
2. Цель урока: познакомить с искусством Древней Греции
3. Задачи урока:

Образовательная задача - формирование навыков самостоятельной работы; формирование знаний у учащихся о культуре Древней Греции

Воспитательная задача - содействие эстетическому воспитанию учащихся

Развивающая задача - развитие творческих способностей учащихся; развитие познавательного интереса

1. Тип/форма урока: комбинированный урок
2. Педагогические технологии: объяснительно - иллюстративная, игровая технология, технология сотрудничества
3. Методы и приемы обучения: рассказ, беседа, повторение (вопросы), игры, самостоятельная работа
4. Дидактическое обеспечение урока: презентация, раздаточный материал к играм
5. Оборудование: проектор, ноутбук
6. План урока:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Этап урока | Время (мин.) | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся |
| 1. | Организационные моменты | 2 мин. | Приветствие учеников, оглашение темы урока | Приветствие |
| 2. | Повторение | 5 мин. | Задаются вопросы ученикам | Отвечают на вопросы учителя |
| 3. | Основная часть | 30 мин. | Рассказ, сопровождаемый презентацией, использование игровых ситуаций | Слушают рассказ учителя, вступают в диалог с учителем, участвуют в игровых ситуациях |
| 4. | Закрепление | 5 мин. | Викторина | Участие в викторине |
| 5. | Подведение итогов | 3 мин. | Оглашение оценок, учитель благодарит за урок | Благодарят за урок, прощаются с преподавателем |

1. Полный конспект урока (лекционный материал, вопросы для повторения и закрепления, «слова учителя»):

Здравствуйте, ребята. Меня Зовут Вероника Александровна и сегодня я буду вести у вас урок. На этом уроке мы с вами поговорим об искусстве Древней Греции или как её называли раньше Эллады. Но для начала ответьте мне, пожалуйста, на вопросы - что вам известно о Древней Греции? (Олимпийские игры, боги). Какие боги Древней Греции вам известны? (Зевс, Посейдон, Аид). Прекрасно, предлагаю вам сегодня поговорить об искусстве Древней Греции. Знаете ли вы какие - либо памятники искусства Древней Греции? (“Дискобол”, Парфенон, Акрополь).

Искусство Древней Греции — одно из самых значительных явлений художественной культуры. Мастера эпохи Возрождения, открывшие древнегреческие руины, дали высочайшую оценку произведениям классической древности. Она вдохновляла едва ли не всех великих художников — от Рафаэля и Микеланджело до Пикассо. Искусство Древней Греции берет свои корни в Крито-Микенском искусстве, на его основе мастерами Эллады была создана новая художественная традиция. На пути своего развития греческое искусство прошло несколько основных периодов: гомеровский период (IX—VIII вв. до н.э.), архаику (VII—VI вв. до н.э.), классику, которая делится на раннюю (490—450 гг. до н.э.), высокую (450—400 гг. до н.э.) и позднюю (400—323 гг. до н.э.). На III—I вв. до н.э. приходится эпоха эллинизма — время после смерти Александра Македонского (323 г. до н.э.), когда благодаря завоевательным походам великого полководца впервые был объединен пестрый и разнородный мир — от Греции через Персию и Среднюю Азию до Индии.

Следует сказать, что основные темы для искусства брались из мифологии или Олимпийский игр.

Сейчас я предлагаю вам небольшое задание. Я раздам вам несколько кусочков, ваша задача собрать эти кусочки в одну картинку, работая в команде (ученики предварительно были поделены на 3 команды).

Собирают картинки греческих ваз.

От тех периодов, которые историки называют гомеровским, до нас дошла расписная керамика со строгим геометрическим орнаментом. В VIII в. до н. э. в Греции еще не было ни развитых архитектурных стилей, ни монументальной скульптуры, ни живописи. В силу этого язык росписей был знаковым, сродни идеографическому письму, использующему условные письменные знаки, фигуры. Например, лежащая фигура символизирует смерть, стоящая — жизнь, стоящая со склоненной головой — готовность к жертвоприношению. Постепенно письмо на вазах усложняется и на них уже изображаются боги, герои или спортсмены. Но это происходит уже в следующих периодах.

Сейчас я раздам вам несколько картинок, ваша задача разделить их на несколько групп, основываясь на их признаки.

Должно быть 2 группы - вазы краснофигурные и чернофигурные.

В Греции существовало 2 вида росписи ваз - чернофигурная и краснофигурная вазопись. Как понятно из названия, в краснофигурной вазописи рисунки были красными, а в чернофигурной - черными.

Следующий период в греческом искусстве — это период архаики. В этот период наиболее активно развивается архитектура.

Типы архитектурных сооружений периода архаики представлены преимущественно храмами. Гомеровский период приучил древних художников мыслить строго логически. Архаика в этом плане продвинулась еще дальше, создав единый архитектурный язык — ордерную систему. Проще говоря, ордерная система — это колонны. Благодаря ордерной системе в архитектурном произведении уравновешивались противодействующие силы роста вверх и давления вниз.

Для того, чтобы лучше разобраться в ордерной системе, я предлагаю вам собрать необходимые нам с вами слова из разбросанных в беспорядке букв. Слова: дорический, ионический, коринфский, капитель.

Молодцы, вы прекрасно справились.

Самой древней разновидностью ордера является дорический. Существуют также ещё ионический ордер и коринфский. Дорический ордер ассоциировали с мужской фигурой, ионический с женской, а коринфский с девичей фигурой, т.к. он наиболее изящен. Капителью же называют данный элемент колонны, самая красивая деталь колонны.

Скульптура же эпохи архаики тесно связана с архитектурой, т. к. обычно скульптура предназначалась для религиозных комплексов и украшала фронтоны зданий. Однако со временем фигуры стали отделяться от каменного блока и «выходить» в реальное пространство. Наиболее ранние из дошедших до нашего времени произведений – это куросы и коры.

Курос - тип статуи юноши-атлета, обычно обнажённого. Достигал значительных размеров (до 3 м). Куросы ставились в святилищах и на гробницах; они имели преимущественно мемориальное значение, но могли быть и культовыми образами.

Фигуры кор (девушек) – воплощение изысканности и утонченности. Их позы также однообразны и статичны. Круто завитые локоны, перехваченные диадемами, разделены пробором и спускаются на плечи длинными симметричными прядями. На всех лицах загадочная улыбка.

Следующий период — это эпоха классики. Эпоха классики, связанная с борьбой Греции против могучей Персидской державы, была периодом становления демократии в греческих городах-государствах. Для строгого стиля характерен драматический накал борьбы: большинство тем связано с битвами, напряженными динамическими действами, строгостью наказания, которому подвергаются враги. В это время творил один из величайших ваятелей V в. до н. э. Мирон.

Посмотрите на картину, знаете ли вы как называется это произведение? (“Дискобол”)

Это знаменитая статуя метателя диска — «Дискобол», несохранившаяся до наших дней, но реконструированная благодаря римским копиям.

Нравится ли вам скульптура “Дискобол”? (Да/нет). Чувствуете напряжение, которое хотел передать автор? (Да/нет).

К середине V в. до н. э. острота раннеклассического стиля постепенно изжила себя. Искусство Греции вступило в полосу расцвета. В Афинах с 449 г. до н. э. правил Перикл, высокообразованный человек, объединивший вокруг себя все лучшие умы Эллады: его друзьями были философ Анаксагор, художник Поликлет и скульптор Фидий. Именно Фидий заново отстроил афинский Акрополь, ансамбль которого считается красивейшим в мире. Акрополь был средоточием всех афинских святынь. Акрополь — это так называемый верхний город. Парфенон, выстроенный архитекторами Иктином и Калликратом, стал одним из прекраснейших эллинских храмов, входящих в состав афинского Акрополя. В состав Акрополя входят следующие постройки: Парфенон, Эрехтейон, Пропилеи, храм Ники Аптерос, театр Диониса. Остальные постройки, к сожалению, были разрушены.

Стоит сказать о ещё одном выдающемся памятнике Акрополя - Эрехтейоне. Автором является Мнесикл. Особенность и красота Эрехтейона состоит в его колоннах - кариатидах. Кариатиды — это женские фигуры, заменявшие колонны.

На южном склоне Акрополя располагался театр Диониса, вмещавший 17 тыс. человек. В нем разыгрывались трагические и комедийные сцены из жизни богов и людей. Афинская публика живо и темпераментно реагировала на все, что происходило у нее на глазах.

Нравятся вам эти храмы? (Да/нет). Как вы думаете почему они считаются красивейшими в мире? (Много колонн, идеально вымеренные пропорции).

Строгий стиль подошел вплотную к портретному видению людей. Эпоха классики, особенно высокой, не терпела моделей с изъянами, считалось, что в человеке все должно быть совершенным.

В 30-е гг. V в. до н. э. Эллада переживала политический кризис, который отразился в искусстве поздней классики. В этот период в искусстве проявились две основные тенденции. Традиция Фидия сохранялась до гибели античного мира под ударами варварских племен. На ее фоне наметился, с одной стороны, уход в патетическую героику, с другой — в индивидуальный, возвышенно-лирический мир. Выразителями этих двух направлений были великие мастера IV в. до н. э. — паросец Скопас и афинянин Пракситель. К лучшим творениям эллинов принадлежит скульптура «Аполлона Бельведерского», приписываемая скульптору Леохару. В эпоху поздней классики возник особый жанр мемориальных стел. Искусство надгробного рельефа достигло своего расцвета в IV в. до н. э.

Искусство эпохи, наступившей после Александра Македонского, назвали эллинистическим, т. к. местные традиции и школы в каждой стране во многом подражали общепризнанному эллинскому стилю. Стремление выйти за рамки человеческого и проникнуть в мир богов — одна из характерных черт искусства той эпохи. Одним из признанных шедевров эллинистического искусства является скульптурная группа «Лаокоон и его сыновья», созданная скульпторами Агесандром, Афинодором и Полидором. Помимо идеи величия и грандиозности мира, искусство эллинизма развивалось также и в ином направлении. Появились камерные образы, главным содержанием которых стала духовная жизнь. Одним из лучших памятников этого рода является так называемая «Венера Милосская», найденная на острове Мелос. Портреты философов знаменуют отход от классической системы, приверженной героическим идеалам, когда было принято изображать лишь «прекрасных и доблестных» граждан.

Какое впечатление вызывают у вас эти скульптуры? (Красиво). Что вас в них впечатляет? (Изображение фигур). Как вы считаете, близки они к реальным пропорциям человека? (Да/нет).

Следует сказать, что художественное творчество Эллады впервые в истории мира утвердило реализм как абсолютную норму искусства.

Скоро наш урок подойдёт к завершению и напоследок я бы хотела предложить вам поучаствовать в мини - викторине. Ответы на вопросы должны даваться сразу. Ответ принимается от одной команды по поднятой руке.

1. Какой ордер ассоциировался с девичей фигурой?
2. Как назывался “верхний город”?
3. Посмотрите на картинку и назовите произведение (“Дискобол”)
4. Период греческого искусства, где ведущую роль играла вазопись?
5. Верхняя, самая изящная часть колонны?
6. Как в скульптуре назвали статуи девушек?
7. Какие два стиля вазописи существовали в Древней Греции?
8. Уберите лишнее: Парфенон, Эрехтейон, Пропилеи, Колизей, Пантеон, храм Ники Аптерос, Термы. Объясните почему.
9. Какой главный принцип искусства был утверждён в Греции?
10. Что такое кариатиды?

Прекрасно. Вы молодцы. Спасибо за урок, на этом всё.

1. Дидактический материал (иллюстрации, тесты, викторины, кроссворды):
2. Какой ордер ассоциировался с девичей фигурой?
3. Как назывался “верхний город”?
4. Посмотрите на картинку и назовите произведение (“Дискобол”)
5. Период греческого искусства, где ведущую роль играла вазопись?
6. Верхняя, самая изящная часть колонны?
7. Как в скульптуре назвали статуи девушек?
8. Какие два стиля вазописи существовали в Древней Греции?
9. Уберите лишнее: Парфенон, Эрехтейон, Пропилеи, Колизей, Пантеон, храм Ники Аптерос, Термы. Объясните почему.
10. Какой главный принцип искусства был утверждён в Греции?
11. Что такое кариатиды?
12. Учебная и научная литература к уроку:
13. Колпинский Ю. Д. Искусство Древней Греции/Ю.Д. Колпинский. – М.: Искусство, 1961. – 78с.
14. Колпинский Ю.Д. Скульптура Древней Эллады/Ю.Д. Колпинский. – М.: Искусство, 1963. – 24 с.
15. Любимов Л., Искусство Древнего мира, М.: “Просвещение”, 1980г.
16. https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=77115
17. juliafaranchuk.ru/2018/01/iskusstvo-drevnej-gretsii-periody-vidy-ornamenty-tsveta

**“Искусство второй половины XX века: музыка”**

1. Класс (аудитория), возраст: 8 класс, 14 – 15 лет
2. Цель урока: создание представления о развитии зарубежной музыки второй половины XX века.
3. Задачи урока:

Образовательная задача - сформировать личностное отношение к искусству музыки  
Воспитательная задача - способствовать развитию эстетических чувств у школьников, любви к зарубежной музыке; формирование умения работать в команде  
Развивающая задача - развитие интереса к музыкальному виду искусства

1. Тип/форма урока: урок изучения нового материала
2. Педагогические технологии: технология сотрудничества, объяснительно - иллюстративная, игровая технология
3. Методы и приемы обучения: рассказ, беседа, закрепление, прослушивание аудио записей, игры
4. Дидактическое обеспечение урока: аудио материалы, презентация
5. Оборудование: колонки, ноутбук, проектор
6. План урока:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Этап урока | Время (мин.) | Деятельность учителя | Деятельность учащихся |
| 1. | Организационные моменты | 2 мин. | Приветствие, оглашение темы урока | Приветствие |
| 2. | Основная часть | 26 мин. | Рассказ, беседа с учениками, в процессе рассказа, прослушивание композиций, показ презентации | Слушают материал, делятся своими впечатлениями по поводу прослушанных композиций, вступают в диалог с учителем |
| 3. | Закрепление | 15 мин. | Игра “Угадай мелодию” | Участвуют в игре “Угадай мелодию” |
| 4. | Подведение итогов | 2 мин. | Учитель благодарит за урок, прощается с учениками | Благодарят преподавателя за урок, прощаются |

1. Полный конспект урока (лекционный материал, вопросы для повторения и закрепления, «слова учителя»):

Здравствуйте. Меня зовут Вероника Александровна. Сегодня я буду вести у вас урок и наш урок будет посвящён музыкальному искусству 20 века. Но для начала я бы хотела у вас узнать, что вам известно об искусстве 20 века? (появление новых направлений, отражает мышление людей). Какие новые течения в искусстве вы знаете? (модернизм, экспрессионизм, кубизм, абстракционизм). Могли бы вы назвать имена художников и музыкантов? (Арнольд Шёнберг, Густав Малер, “Битлз”, Клод Моне, Пабло Пикассо, Малевич). Знаете ли вы про атональную музыку? (Да). К какому направлению принадлежит творчество Густава Малера? (модернизм). Что такое “новая венская школа”? (дружественное объединение австрийский композиторов Арнольда Шёнберга, Альбана Берга и Антона Веберна, писавших музыку в направлении экспрессионизма).

Хорошо, вы много знаете, давайте тогда начнём наш разговор о музыке 20 века. Я предлагаю поговорить о музыке середины и конца 20 века. Думаю, вам будет интересно поговорить о тех течениях музыки, которые и сейчас пользуются популярностью и наверняка вам известны.

В 20 веке существовала не только классическая музыка. Появляются и совершено новые виды музыкального искусства. Одним из таких видов является джаз.

Что вы знаете о джазе? (музыка, которая зародилась благодаря афроамериканцам). Как относитесь к джазовой музыке? (Нравится/ не нравится/нейтрально).

В XX столетии в США появился новый вид музыкального искусства - джаз. Он возник в результате сплава традиций европейской и афроамериканской музыки (значительную часть населения США составляют потомки африканских рабов). В основе джаза лежит импровизация. Джазовый импровизатор — это не композитор и исполнитель в одном лице, а особый тип художника. Он создаёт музыкальное произведение во взаимодействии с партнёрами по ансамблю, поэтому импровизация — это искусство игры, диалога, многостороннего общения на языке музыки. Другая особенность джаза - сложный ритм, который берёт своё начало в африканской музыке. Ритм создаётся игрой на барабанах. Слуху европейца порой трудно уловить особенности строения и тончайшие вариации такой музыки, которая подчиняется определённым законам, главным из которых является **полиритмия** – одновременное сочетание двух или более различных ритмов. Европейская и африканская народная музыка с её ритмической чёткостью и коллективной импровизацией составляют основу американской джазовой музыки. Основу джазовых композиций составляют: спиричуэлс - духовные песнопения негров на тексты Ветхого Завета, блюзы - развлекательная музыка о нелегкой жизни негров и рэгтайм - танцевальная музыка.

Самым знаменитым исполнителем джазовой музыки является Луи Армстронг.

Прослушивание произведений из творчества Армстронга. Прослушивание композиций из творчества других джаз - исполнителей.

Знаете ли вы о каком этапе развития музыкального искусства мы будем говорить далее? Чтобы это узнать, я предлагаю вам разгадать представленные на экране ребусы, ответами на которые и будут следующие течения музыки, о которых мы будем говорить.

Правильно, сейчас мы погорим о рок музыке. Считаете ли вы, что рок агрессивная музыка и разрушает наше сознание? (Да/нет). Можете ли вы назвать исполнителей данной музыки второй половины 20 века? (“Битлз”, Элвис Пресли).

Во второй половине XX в. возникло новое явление художественной культуры - рок музыка, или рок. Оно объединило музыкальное, поэтическое, сценическое и другие виды искусства. Рок музыке сложно дать однозначное определение. Это связано как с её постоянным развитием - появлением новых направлений, стилей и жанров, так и с отсутствием каких бы то ни было строгих правил, регламентирующих авторскую и исполнительскую деятельность рок музыкантов. Каждое последующее рок поколение отвергало достижения предшественников, а представители разных направлений зачастую отрицали принадлежность друг друга к року. Как музыкальное явление рок начал формироваться в 50х гг. в США. В той или иной степени на его развитие повлияли блюз, джаз, кантри др. Ведущая роль в этом процессе принадлежала блюзу. С течением времени рок музыка включила в себя также черты многих других музыкальных традиций.

Становление рок музыки происходило в тесном взаимодействии с общественными движениями, отстаивавшими права молодёжи, расовое и социальное равенство, отказ от применения военной силы и т. д. Рок музыка способствовала разрушению расовых и социальных барьеров и во многом изменила мировоззрение и образ жизни американцев и европейцев. Однако со временем рок в значительной степени утратил общественную значимость. Первым направлением рок музыки, завоевавшим международную известность в середине 50х гг., стал рок-н-ролл. Рок-н-ролл — это прежде всего танцевальная музыка. Он представляет собой сочетание упрощённого и быстрого по темпу ритм энд блюза с музыкой кантри. Рок-н-ролл пользовался популярностью у американской молодёжи в 50х гг., но к концу десятилетия отношение к нему изменилось. Одним из известных представителей рок-н-ролл музыки является Элвис Пресли. Думаю, он вам знаком. Предлагаю послушать его композиции.

Прослушивание композиций.

В конце 50х гг. в Англии, куда увлечение рок-н-роллом пришло из США, появились собственные исполнители, музыку которых англичане назвали бигбит, или просто бит. Наиболее выдающиеся представители этого направления - группа **"Битлз"** (англ. The Beatles, от beat - "бит" и beetles - "жуки").

Что вы знаете о «Битлз»? (Группа из Великобритании)

Первоначально "Битлз" исполняли известные рок-н-роллы заокеанских кумиров, но вскоре обратились к сочинению собственных композиций. Мелодический дар ведущих авторов группы - Джона Леннона и Пола Маккартни позволил "Битлз" завоевать популярность в Великобритании, а впоследствии и во всём мире. Уже в 1963 г. влиятельная британская газета "Тайм" назвала Леннона и Маккартни "выдающимися английскими композиторами".

Прослушивание композиций из творчества “Битлз”.

К концу 60-х годов возникло множество музыкальных направлений рок-музыки. Возросла роль импровизации, инструментальной музыки, увеличилось время исполнения композиций. Границы между направлениями рок-музыки весьма условны, так как творчество каждой из групп могло включать характерные особенности нескольких из них. Одним из таких направлений стал **блюз-рок,** вобравший черты фольклора (фолк-рок), классической музыки (арт-рок), джаза (джаз-рок).

Одним из ярких представителей блюз-рока стала группа «Роллинг Стоунз» (катящиеся камни). Лидер группы - Мик Джаггер.

Известна ли вам эта группа? (Да/нет)

Прослушивание композиций из творчества «Роллинг Стоунз».

На рубеже 60-70 годов складывается новое направление рок-музыки – хард-рок.

Какие вы относитесь к этому течению рок – музыки? (Положительно/отрицательно/нейтрально). Знаете ли вы какие-либо группы данного течения? (Лед Зеппелин – свинцовый дирижабль, Дип Пёрпл – Яркий пурпур, Блэк Сэббат - чёрный шабаш).

Прослушивание фрагментов.

В 70 годы хард-рок получил новый стиль - хэви-металл. Одним из жанров рок – музыки становится рок-опера – театрализованное представление с сюжетом, действующими лицами и декорациями. Выдающимся произведением этого жанра является рок-опера «Иисус Христос – суперзвезда» Эндрю Ллойда Уэббера.

Прослушивание фрагмента из рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда». Прослушивание фрагментов хэви - металла.

Не меньшей популярностью пользуется и жанр **мюзикла –** музыкального произведения со «вставными номерами», придающими сюжету особую эмоциональную окраску.

Знаете ли вы какие - либо мюзиклы? (“Поющие под дождём”, “Звуки музыки”, “Шербурские зонтики”).

Прослушивание фрагментов.

Так же во второй половине 70 годов развивается поп-музыка. Это лёгкая запоминающаяся песня с простой мелодией, с несложным ритмом и ненавязчивой инструментальной частью. Самым знаменитым исполнителем поп - музыки 20 века стал Майкл Джексон.

Прослушивание фрагмента из творчества Майкла Джексона.

Ушедший век – конфликтный, взрывчатый, во многом переломный, характеризующийся потрясающими взлетами человеческого разума в науке и культуре, отразился в музыке, в ее эстетико–стилевых течениях, жанрах, формах, выразительных средствах. Высшим достижением этих новаторств и явилось создание новой классики – классики XX века.

Прежде чем закончить урок, я предлагаю сыграть в игру “Угадай мелодию”. В игре будет задействованы все музыкальные произведения, которые мы прослушали сегодня в течении занятия. Ваша задача назвать исполнителя и название композиции. Но для начала, давайте поделимся на 3 команды.

Проведение игры “Угадай мелодию”

Ну вот и подошло наше занятие к концу. Всем спасибо за игру, вы молодцы. Все получают “отлично” за сегодняшнее занятие.

1. Дидактический материал (иллюстрации, тесты, викторины, кроссворды):
2. Учебная и научная литература к уроку:
3. <http://iskusstvoed.ru/2018/06/10/osobennosti-zarubezhnogo-iskusstva-h/>
4. Всеобщая история искусств
5. Великие музыканты XX века / Авт.–сост. Сидорович Д.Е. – М., 2003.
6. Музыка XX века. Очерки. Ч. 2 (1917–1945)., кн. 4. – М., 1984.
7. Музыкальная литература зарубежных стран. Вып. 7. Учебное пособие для муз. училищ и общих курсов музыкальных вузов / Сост. Гивенталь И.А., Щукина Л.Д., Ионин Б.С. – М., 2000.
8. Двужильная И.Ф. Очерки о зарубежной музыке XX века. – Мн., 2000

**“Путешествие по культуре России второй половины XIX века”**

1. Класс (аудитория), возраст: 8 класс, 14 – 15 лет
2. Цель урока: познакомить с культурой России второй половины XIX века
3. Задачи урока:

Образовательные - обеспечить в ходе урока усвоения следующих понятий - “критический реализм”, “художники - передвижники”, “могучая кучка”; формирование умения выделять главное; формирование умения анализировать устный и письменный материал

Воспитательные - формирование умения работать в группе; воспитание умения выслушивать и уважать мнение других; способствовать развитию эстетических чувств; сформировать представление обучающихся об особенностях русской культуры второй половины XIX века

Развивающие - развитие мотивационных качеств путём применения игровых технологий; развитие умения грамотно излагать своё мнение и аргументировать его

1. Тип/форма урока: комбинированный урок
2. Педагогические технологии: игровая технология, технология сотрудничества
3. Методы и приёмы обучения: рассказ, беседа, повторение, игры, закрепление (тест)
4. Дидактическое обеспечение урока: презентация, раздаточный материал, конверты с заданиями
5. Оборудование: проектор, доска, ноутбук, мел
6. План урока:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Этап урока | Время (мин.) | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся |
| 1. | Организационные моменты | 2 мин. | Приветствие учеников, оглашение темы урока | Приветствие |
| 2. | Повторение | 5 мин. | Задаются вопросы ученикам | Отвечают на вопросы учителя |
| 3. | Основная часть | 30 мин. | Рассказ, сопровождаемый презентацией, беседа | Слушают рассказ учителя, вступают в диалог с учителем |
| 4. | Закрепление | 5 мин. | Тест | Решают тест |
| 5. | Подведение итогов | 3 мин. | Оглашение оценок, учитель благодарит за урок | Благодарят за урок, прощаются с преподавателем |

1. Полный конспект урока (лекционный материал, вопросы для повторения и закрепления, «слова учителя»):

Прозвенел звонок, и мы начинаем наш урок. Здравствуйте, садитесь. Сегодня мы с вами рассмотрим культуру XIX века, а именно литературу, музыку, изобразительное творчество и театральное творчество.

Сегодня у нас будет не простой урок. Мы с вами отправимся в путешествие, в ходе которого познакомимся с культурой России второй половины XIX века. Но для начала давайте вспомним, что такое «культура»? Кого из деятелей культуры первой половины XIX века вы помните? («культура – это совокупность духовных и материальных ценностей, созданных человеком в определенные эпохи» или «культура, это явление, которое несет отпечаток исторической эпохи» и т.д., учащиеся высказывают свою точку зрения, аргументируют ее и приходят к выводам о влиянии экономических и политических реформ 60-70-х годов, событиях общественной жизни на духовное развитие российского общества; вспоминают деятелей культуры начала XIX века).

И первая остановка нашего путешествия – «Город Литераторов». Здесь красиво и просторно…, но что это? Прямо на дороге разбросаны какие-то фразы или слоги. Давайте соберем словосочетание! Та команда, что справится быстрее, получает 4 балла, остальные 3,2 и 1 соответственно.

Складывают словосочетание «критический реализм»

Верно, критический реализм – это одно из основных художественных направлений второй половины XIX века в культуре, в частности в литературном творчестве. А каковы черты этого направления на ваш взгляд? (повышенное внимание к отображению реальной жизни на основе критического восприятия.)

Писатели изображали жизнь во всех её проявлениях, их произведения были наполнены описаниями человеческих переживаний и страданий. Авторы искали корень тех проблем, с которыми сталкивается народ, пытались обозначить пути их решения. Михаил Салтыков-Щедрин беспощадно обличал действительность России. При написании своих произведений он пользовался приёмами гротеска – отражения действительности в преувеличенном, комическом виде.

Во второй половине 19 века было достаточно много произведений, имевших публицистический характер. Авторы старалась дать ответы на вопросы, волнующие людей.

Огромной популярностью пользовался Николай Чернышевский. В его романе «Что делать?» были отражены социальные, экономические и философские идеи современного автору поколения.

А сейчас я предлагаю вам, ребята, побыть редакторами. Необходимо восстановить текст, который наш незадачливый писатель сократил до неузнаваемости.

Выдается 1 текст на группу. Первые сделавшие задание зачитывают текст и получают 2 балла.

Молодцы! А мы продолжаем наше путешествие. И вот мы оказываемся в «Картинной галерее» города Художников прямо на выставке художников-передвижников. Следует отметить, что «Товарищество передвижных художественных выставок» образовалось при весьма интересных обстоятельствах.

Накануне столетия со дня основания императорской Академии художеств, а именно 9 ноября 1863 г., 14 лучших ее выпускников отказались писать выпускную работу по заданной теме, обосновав это тем, что в России есть что рисовать (имелась в виду соц. обстановка). Выпускники хотели писать картины на собственные темы, и когда им в этом было отказано, они покинули стены академии. Вдохновителем «бунта» был И. Н. Крамской.

После этого «бунта» И. Н. Крамской организовал выставку картин своих современников в Нижнем Новгороде. А уже в 1870 г. художники, отстаивающие реализм, объединились в “Товарищество”. Картины передвижников регулярно появлялись на выставках в различных городах России, вызывая широкий интерес публики.

Давайте посмотрим на эти замечательные картины.

Просмотр репродукций картин, обсуждение.

Ой, а тут, кажется, одни пустые рамы. Наверняка картины забрали на реставрацию. Но нельзя же срывать выставку! Предлагаю вам самим воспроизвести изображенных на данных полотнах героев.

На слайде 4 пустых рамы с подписями (автор и название картины), командам раздается по одному произведению. Задача – воспроизвести его («живая картина»). Команда, сделавшая это наиболее качественно и понятно для остальных, получает 4 балла, остальные соответственно 3,2 и 1.

После игры репродукции возвращаются на места

Что же, картины вернулись на свои места, а нам пора продолжать наше путешествие по культуре.

И мы оказываемся в прекрасном городе «Музыкальная жизнь». Как известно, музыканты обладают совершенным слухом. Посмотрим, так ли хорошо слушаете и слышите вы. Обратите внимание на доску: вы видите на ней ряд вопросов. Ваша задача услышать ответы на эти вопросы, исходя из прочитанного мною материала. Когда доска полностью будет чиста – игра закончена. Не забывайте поднимать руку при ответе и будьте внимательны.

Читается текст. Ученики постепенно отвечают на вопросы. Команды получают баллы по количеству ответов.

Во второй половине 19 века русские композиторы продолжали использовать в своём творчестве народные мелодии и фольклорные мотивы. Важную роль в развитии этой темы сыграла творческая деятельность композиторов «Могучей кучки», в которую входили Милий Балакирев, Модест Мусоргский, Цезарь Кюи, Александр Бородин и Николай Римский-Корсаков. Эти музыканты не боялись смелых поисков. В своём творчестве они стремились отражать «правду жизни», создавать такие композиции, которые могли задеть слушателя за живое.

Наше путешествие подходит к концу и последним нашим городом будет театральный годок под названием “Театр - Театр”. Собственно, там и находится московский Малый театр или как его называли «дом Островского» т.к. благодаря созвездию талантливых актеров в нем с успехом проходили пьесы драматурга. Но перед походом в театр необходимо ознакомиться с его репертуаром, узнать, кто исполняет главные роли, а кто является постановщиком. Для этого я предлагаю вам следующую игру: сейчас я раздам вам конверты, в которых запечатаны различные слова, числа, фамилии. Вы должны соотнести с текстом на слайде. Некоторые слова и выражения – лишние, будьте внимательнее. Та команда, которая быстрее и качественнее справится с заданием, получает 4 балла, остальные соответственно 3,2 и 1.

Раздаются конверты, ученики подставляют слова в текст.

Наше путешествие по городам культуры завершилось. Напоследок мы с вами проверим, насколько хорошо вы поняли пройденный материал. Вам предлагается решить тест.

Решение теста «Культура во второй половине XIX века».

За время теста учитель подводит итоги игры.

Меняемся бланками и проверяем.

Проверка контрольного тестирования.

Вы большие молодцы, очень хорошо поработали на сегодняшнем уроке. Ну а победителями признана команда \_\_\_\_\_\_. Всем спасибо за занятие.

1. Дидактический материал (иллюстрации, тесты, викторины, кроссворды):

Тест:

1. Как назывался московский Малый театр во второй половине XIX века:

А) “Дом Островского” Б) Михайловский театр В) Театр Грибоедова

1. Передвижники – это:

А) артель архитекторов в России второй половины XIX в., специализировавшаяся

на строительстве зданий железнодорожных вокзалов, станций, депо и т.д.;

Б) передовая часть русских писателей России второй половины XIX в., резко

выступавшая против крепостного права и самодержавия;

В) представители течения в культуре России второй половины XIX в., выступавшие

за прямое заимствование стилевых приёмов западного искусства.   
Г) товарищество художников в России второй половины XIX в., порвавших с

Академией художеств и организовавших передвижные художественные выставки;

1. Какой художественный стиль господствовал в искусстве второй половины XIX века?

А) Романтизм

Б) Критический реализм

В) Социалистический реализм

Г) Символизм

1. Кто считается основателем Товарищества передвижных художественных выставок?

А) Н. К. Рерих

Б) К. П. Брюллов

В) И. Н. Крамской

Г) П. А. Федотов

1. Когда возникло общество «Товарищество передвижных художественных выставок»:

А) 1870

Б) 1877

В) 1882

Г) 1890

1. Назовите композиторов “могучей кучки”
2. Назовите русского драматурга, автора пьес «Гроза», «Бесприданница», которые составили основу репертуара Малого театра.

А) А.С. Грибоедов  
Б) А.Н. Островский  
В) А.П. Чехов  
Г) Н.Г. Чернышевский

1. Соотнесите художника и его произведение

1) И.Е. Репин А) «Грачи прилетели»

2) А.К. Саврасов Б) «Тройка»

3) В.И. Суриков В) «Некрасов в период последних песен»

4) В.Г. Перов Г) «Бурлаки на Волге»

5) И.Н. Крамской Д) «Утро стрелецкой казни»

1. Какие мелодии и мотивы входили в основу музыки?

А) народные мелодии и фольклорные мотивы

Б) зарубежные мелодии и мотивы борьбы

В) народные мелодии и революционные мотивы

1. Назовите популярный роман Николая Чернышевского?
2. Учебная и научная литература к уроку:
3. Буганов В.И., Зырянов П.И., Сахаров А. Н. История России: конец ХVII-ХIХ века. – М.: «Просвещение», 2014.
4. Емохонова Л. Г. Мировая художественная культура: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 5-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. -с. 544
5. Рапацкая Л.А. История художественной культуры России (от древних времен до конца XX века): учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2008. — с. 384

**Заключение**

Игра - вид деятельности человека, мотив которой заключается в процессе развлечения, соревнования, отдыха, общения, знакомства и т.д. Многие игры имеют обучающую направленность. Игра — это путь к познанию своих возможностей и, в каком-то роде, определения себя.

Д. Б. Эльконин выделяет следующие функции игры:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;

- средство познания;

- средство развития умственных действий;

- средство развития произвольного поведения.

Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная.

Однако, есть других варианты функций игры от других исследователей, разбирающих данный вопрос:

**Эмоциогенная функция**: игра меняет эмоциональное состояние, поднимает настроение, пробуждает интерес. Игра – это особый способ вовлечения учащихся в творческую деятельность.

**Диагностическая функция**: обладая предсказательностью, игра раскрывает личностные качества ребенка.

**Релаксационная функция**: в процессе игры снимается физическое и интеллектуальное напряжение, восстанавливаются силы и душевное равновесие.

**Компенсаторная функция**: в игре человек получает то, чего ему не хватает в реальности.

**Коммуникативная функция**: игра, будучи более широким фактором общения, чем речь, вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений и выводит его на подлинное сотрудничество.

**Функция самореализации**: игра позволяет участнику самореализовываться, так как является уникальным средством для применения и проверки накопленного опыта.

**Социокультурная функция**: игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

**Терапевтическая функция**: практика показывает, что интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие. В психотерапии применяют игры для решения жизненных проблем.

Стоит сказать и о классификации игр:

Классификация по виду деятельности:

* активные физические, т. е. двигательные, подвижные; умственные (или интеллектуальные);
* связанные с трудовой деятельностью; социальные (имитирующие общественные отношения);
* психологические (моделирующие разного рода психологических ситуации).

Классификация по характеру педагогического процесса, ради которого применяются игры:

* обучающие, обобщающие, контролирующие, игры с элементами воспитания и дидактики;
* познавательные, развивающие, воспитывающие;
* творческие, с элементами диагностики, воспроизведения и др.

Классификация по методике преподавания: сюжетные, деловые, постановочные, ролевые.

Классификация по среде или окружению, в котором применяются игры: уличные, комнатные, компьютерные, настольные.

Классификация по аналогии школьных предметов:

* физика, химия, биология;
* лингвистическая, литературная, музыкальная, историческая;
* производственно-трудовая, спортивная, физкультурная и т. д.

Классификация по возрастному критерию:

* дошкольный возраст (5-7лет);
* младшие школьники (7-10 лет);
* старшие школьники (11-16 лет)

Изучая понятие игры, её функции, историю, а также литературу, мы выяснили, что она является неотъемлемой частью нашей жизни. Игра - вид деятельности, который позволяет ученику проявить себя и раскрыть собственный потенциал, что ещё больше привлекает к данному виду деятельности. Также она является мощным средством для воздействия на личность ребёнка. Очевидна и воспитательная роль игровой деятельности в жизни человека. Игра прекрасно развивает творческое воображение как ребёнка, так и взрослого человека, что в дальнейшем помогает в трудовой деятельности.

Выше мы говорили об игре, как об инструменте изучения окружающей действительности, как в детском, так и в более взрослом школьном возрасте. Игра, будучи самым лёгким методом познания, может легко внедриться в учебную деятельность, при этом не нарушая главной задачи - получения знаний.

Проанализировав развитие и применение игровых технологий на уроке, мы можем сказать о том, что они всё больше начинают использоваться педагогами на уроках. Конечно, на уроках МХК преподаватели ещё пока не так часто используют данную форму, хотя к этому движутся.

Рассматривая игровую форму урока в курсе МХК, мы привели несколько примеров игр на повторение (“Аукцион”, “Рекламный плакат”), изучение нового материала (“Редакторы”, “Блеф - клуб”), систематизацию знаний (“Азбука”, “Отгадай”) и закрепление (“Театр”, игра лото “Русские художники 19 века”, “Следствие ведут знатоки”). Также мы говорили, что можно применять такие ролевые игры, в ходе которых ученики могут быть экскурсоводами и полноценно разрабатывать экскурсии или маршруты, рассказывать ученикам про произведения искусства, конечно же, после полноценной подготовки, могут выступать в роли художников, режиссёров или скульпторов, работая как в теоретическом плане, так и в практическом. Мы упомянули, что использовать для уроков МХК целесообразно ролевую игру, однако не стоит забывать и про дидактические игры, которые требует меньшей подготовки, нежели ролевые игры. Если есть возможность, то можно использовать компьютерные игры, относящиеся к теме.

МХК — интеграционный предмет, так как через культуру могут объединяться многие другие предметы. Художественная культура, осваиваемая в ходе изучения предмета, охватывает все виды художественной деятельности - словесную, музыкальную, театральную, изобразительную и т.д. И как мы выяснили в ходе исследования, данные виды деятельности присутствуют и в игровой деятельности. Значит, игра в праве существовать в предмете мировая художественная культура, становясь инструментом, помогающим увлечь учащихся в предмет, активизировать их познавательную деятельность и главным образом, помочь изучить данный предмет.

В ходе нашей курсовой работы мы определили, что игровая форма может так же прекрасно вписаться в учебный процесс в предмете МХК, как и на любом другом предмете, в силу универсальности игры. Однако, стоит учитывать и психологические особенности возраста. Игра создаёт доброжелательную атмосферу на занятии и помогает активизировать интерес учащихся к предмету, создаёт мотивацию к изучению. Исходя из результатов своего небольшого опыта педагогической деятельности, было выяснено, что использование игровой формы урока является достаточно эффективным средством формирования знаний, умений, навыков и необходимых компетенций учащихся. Дети, которые занимаются в игровой форме на уроке усваивают материал лучше, чем те дети, которые просто слушают и конспектируют лекции. Игра больше концентрирует внимание на изучаемом предмете, нежели простое прослушивание, в котором внимание ученика рассеивается. В целом игра оказывает положительное влияние на процесс обучения, единственное с чем возникает проблема, так это с подготовкой. Если позволяет время, учебный план и возможности преподавателя, то игровая форма урока будет являться прекрасным средством изучения, повторения или закрепления.

**Список литературы**

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: Кн. для учителя/ Н. П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987 – с.113-120, 131.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. - 2010. - № 6
3. Кравцов Г. Г и Кравцова Е. Е Шестилетний ребенок. Психологическая готовность к школе. - М.: «Просвещение», 1987. - с. 55-56
4. Коменский Я. А., Локк Д., Руссо Ж.- Ж., Песталоцци И. Г. Педагогическое наследие. М.: Педагогика, 1989 г., 416 с.
5. Крутецкий В. А. Психология: Учебник для учащихся пед. училищ. — М.: Просвещение, 1980. — С. 202
6. Куватов З. М., Чепанова Т. Ю. Игра как механизм организации учебного материала по мировой художественной культуре [Текст]/Куватов З. М., Чепанова Т. Ю. //Педагогический опыт. Ярославский педагогический вестник. - 2001. - № 2 (27). - С. 124 – 127.
7. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011 – с 110-123.
8. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А. П. Панфилова. — М.: Издательский центр «Академия», 2009 – с108-113.
9. Плеханов Г. В. Избранные философские произведения в пяти томах. М., 1956—1958.
10. Репринцева, Е.Л. Педагогические игры: теория, история, практика. [Текст]/ Е. Л. Репринцева – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005 – с.43-57.
11. Смирнов, С.Д. Еще раз о технологиях обучения [Текст] / С.Д. Смирнов //Высшее образование в России. - 2000. - № 6. - С.115-120.
12. Спиваковский А.С. Игра — это серьезно [Текст] / А.С. Спиваковский. - М., 1992. - с. 141
13. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения [Текст]/ К.Д. Ушинский. - В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф.Егоров. – М.: Педагогика,1990 – С.112.
14. Хёйзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст]/ Сост., предисл. X 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 – С. 46.
15. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М.: Владос, 1999. - С. 360
16. Якобсон П.М. Эмоциональная жизнь школьника – М.: Просвещение, 1966. - с. 145 - 170

**Интернет - источники**

1. Винникова В. Игровые формы обучения детей или обучение с увлечением [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://svp.expert/pedagogika/igrovye-formy-obucheniya-kogda-uchitsya-interesno-i-radostno/#i
2. Герасимов Б. Н. Игровые технологии: состав, содержание структура [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-sostav-soderzhanie-struktura/viewer>
3. Жуманов Х. Т. Понятие и педагогические возможности игровой технологии [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-i-pedagogicheskie-vozmozhnosti-igrovoy-tehnologii/viewer
4. Сивцева А. С. Определении содержания понятия «педагогические условия» методом контент-анализа [Электронный ресурс] А. С. Сивцева -Библиотека Мелитопольского Государственного Педагогического университета им. Б. Хмельницкого – Режим доступа: http://eprints.zu.edu.ua/13972/1/139-143.pdf
5. Янковский, Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников [Электронный ресурс]/Н. К. Янковский// Электронная газета «Биология». – 2000, №14. – Режим доступа: bio.1september.ru /article.php?ID=200001403

1. Сухомлинский В.А. О воспитании. – М., 1973. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения [Текст]/ К.Д. Ушинский. -В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф.Егоров. – М.: Педагогика,1990 – С.112. [↑](#footnote-ref-2)
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М.: Владос, 1999. - С. 36 - 40 [↑](#footnote-ref-3)
4. Кравцов Г. Г и Кравцова Е. Е Шестилетний ребенок. Психологическая готовность к школе». - М.: «Просвещение», 1987. - с. 55-56 [↑](#footnote-ref-4)
5. Крутецкий В. А. Психология: Учебник для учащихся пед. училищ. — М.: Просвещение, 1980.— с. 202 [↑](#footnote-ref-5)
6. Якобсон П.М. Эмоциональная жизнь школьника – М.: Просвещение, 1966. - с. 145 - 170 [↑](#footnote-ref-6)
7. Я. А. Коменский, Д. Локк, Ж.-Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци. Педагогическое наследие. М.: Педагогика, 1989 г., 416 с. [↑](#footnote-ref-7)
8. Сивцева А. С. Определении содержания понятия «педагогические условия» методом контент-анализа [Электронный ресурс] А. С. Сивцева -Библиотека Мелитопольского Государственного Педагогического университета им. Б. Хмельницкого – Режим доступа: http://eprints.zu.edu.ua/13972/1/139-143.pdf [↑](#footnote-ref-8)
9. Янковский, Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников [Электронный ресурс]/.Н.К. Янковский// Электронная газета «Биология». – 2000, №14. – Режим доступа: bio.1september.ru /article.php?ID=200001403 [↑](#footnote-ref-9)
10. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение [Текст]: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П.Панфилова.— М.: Издательский центр «Академия», 2009 – с108-113. [↑](#footnote-ref-10)
11. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: Кн. для учителя/ Н.П.Аникеева. – М.: Просвещение, 1987 – с.113-120, 131. [↑](#footnote-ref-11)
12. З.М. Куватов, Т. Ю. Чепанова. Игра как механизм организации учебного материала по мировой художественной культуре. - Ярославский педагогический вестник. 2001. № 2 (27). - с. 124 [↑](#footnote-ref-12)
13. Хёйзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст]/ Сост., предисл. X 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 – С.46. [↑](#footnote-ref-13)