



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБУЧЕНИЯ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Игровые технологии как метод развития интеллектуальных способностей
обучающихся профессиональных образовательных организаций**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04. «Профессиональное обучение (по отраслям)»
Направленность программы бакалавриата
«Декоративно-прикладное искусство и дизайн»
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:
90% авторского текста

Выполнил:
студент группы ЗФ-509-080-5-1
Сидоренко Мария Алексеевна

Работа рекомендована к защите
« 21 » мар 2020 г.
зав. кафедрой ПИПОиПМ
Корнеева Н.Ю.

Научный руководитель:
кандидат педагогических наук,
доцент
Алексеева Любовь Петровна

Челябинск
2020

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игровые технологии обучения как средства формирования интеллектуальных способностей обучающихся СПО.....	7
1.1. Понятие игровых методов обучения.....	7
1.2. Классификация игровых методов обучения.....	14
1.3. Развитие интеллектуальных способностей у обучающихся в игровой деятельности на занятиях история стиля и моды.....	24
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию интеллектуальных способностей обучающихся с помощью игровых технологий на занятиях история стиля и моды.....	34
2.1. Разработка и реализация игровых методов для обучающихся СПО.....	34
2.2. Анализ результатов опытнo-экспериментальной работы.....	42
2.3 Методические рекомендации по развитию интеллектуальных способностей обучающихся СПО с помощью игры.....	44
Заключение.....	49
Список использованной литературы.....	52
Приложение.....	57

Введение

Актуальность проблемы и темы исследования. В современное время всё больше употребляют активные методы обучения, к которым относятся и игровые технологии. С давних времен игра применялась как средство обучения. Но для образования, используемого в классно-урочной системе, едва совместимой со свободным характером игры, классическим остается понятие об учении как тягостном, неизбежном труде. Он не обязан быть развлекательным, должен быть развивающим и познавательным, поэтому надо совместить так, чтобы обучающиеся могли активизироваться и при этом развиваться в данной сфере. Появляются изменения, происходящие в последние время, связанные с высоким потоком информации, расширением социальных культур, требуют определенных знаний и приобретения умений ориентироваться в нарастающем размере информации. Возникает надобность в педагогических технологиях, обучающих умению не только воспринимать и запоминать информацию, но также способности творчески ее перерабатывать, видеть проблемы и решать их.

Всякий преподаватель выискивает эти структуры занятий, которые гарантируют функциональную деятельность на занятиях любого обучающегося, увеличивающие престиж знаний и личную ответственность студента за итоги учебной работы. Эти задачи очень хорошо решаются через различные педагогические технологии.

Поиск новых методик изучения, в настоящее время, является не только естественным явлением, но и необходимым. Это итог того, что современная концепция преподавания располагает на многостороннее формирование индивидуальности обучающегося, а применение всевозможных структур деятельности, должно идти, собственно, на получение этой цели.

В СПО специальное пространство занимают таковые формы занятий, что гарантируют функциональную деятельность во время урока любого обучающегося, увеличивают престиж знаний и персональную ответственность студентов.

Эти задачи могут быть успешно решены с помощью технологии методов игрового обучения.

Разработка игровых методов обучения ориентирована на того, чтобы научить студентов, содействовать эмоциональному перерыву, снятию напряженных моментов, служит физическому, интеллектуальному и высоконравственному воспитанию, и формирует коммуникативность в игре и в реальной ситуации.

Игровая форма занятий приходится активным средством для обучающихся в учебной деятельности. Все игровые формы обучения дают возможность применить уровни усвоения знаний.

Обучающие увлечены заниматься в игре, так, как в такой манере информация, какую они принимают, получают лучше и у них формируется глубокий интерес к познанию предмета.

Использование разных игровых технологий содействует формированию у обучающихся логического мышления, познавательных интересов; студенты обучаются обобщать, классифицировать, рассуждать, формирует внимательность, ориентироваться в окружающей обстановке; развивают выдержку, упорство к поставленной цели.

Исходя из перечисленного, изучение игровых методов обучения на занятиях истории стиля и моды является как актуальная тема исследования.

Цель: теоретическое изучение особенностей игровых методов обучения на занятиях дисциплины история стиля и моды, и экспериментальная проверка их влияния на развитие интеллектуальных способностей обучающихся.

Задачи:

- Изучить литературные источники по применению игровых методов обучения.
- Сбор и анализ теоретической литературы по проблеме исследования.
- Спроектировать игру по истории стиля и моды для обучающихся СПО на теоретической основе.
- Оценить результаты опытно-экспериментальную работы.
- Разработать методические рекомендации по применению игровых методов на занятиях истории стиля и моды и влияние на развитие интеллектуальных способностей обучающихся.

База исследования: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский техникум текстильной и легкой промышленности».

Объект исследования: урок-игра по дисциплине история стиля и моды.

Предмет исследования: игровые методы обучения, их влияние на интеллектуальное развитие обучающихся СПО и применение на уроках по дисциплине история стиля и моды.

Гипотезой исследования является предположение о том, что применение игр в процессе обучения способствует активизации познавательной и интеллектуальной деятельности учеников СПО. Применение игр повысит прочность и качество усвоения знаний, мотивацию учения, интерес обучающихся к дисциплине СПО.

Методы исследования:

- Сбор теоретической литературы по проблеме исследования;
- изучение и обобщение опыта работы преподавателей;
- собеседование с преподавателями и обучающимися;
- анкетирование;
- наблюдение за обучающимися;
- сравнение;
- беседы с обучающимися, преподавателями;
- изучение документации;
- анализ результатов деятельности обучающихся.

Структура дипломной работы: введение, двух глав, разделенных на параграфы, заключения, списка использованной литературы и 2 приложения и презентация с игрой, которые раскрывает теоретическую и практическую значимость работы.

Глава 1. Игровые технологии обучения как средства формирования интеллектуальных способностей обучающихся СПО

1.1. Понятие игровых методов обучения

Игра является традиционным и признанным методом обучения и воспитания. Ключевая особенность данного способа складывается, что в игровом процессе обучающая, развивающая и воспитательная функция воздействуют вместе в тесной связи. Игра как метод обучения развивает, обучает студентов, увеличивает их познавательные интересы, формирует творческие способности и воспитывает личность.

Метод обучения - это система последовательных взаимосвязанных способов работы преподавателя и обучаемых обучающихся, которые направлены на достижение дидактических задач [5].

Методы обучения не исключают только деятельностью одного преподавателя, но предполагают, что он посредством специфических способов активизирует и ориентирует работу обучающихся. Таким образом, преподавание отражает деятельность преподавателя и студента. Любой метод складывается из других методов, некоторые являются элементом, неразъединяемой частью, отдельным воздействием в применении.

Значительное место занимают методы игры в классификации методов обучения. Их важная особенность в том, что в условиях игры операции восприятия случаются в сознании подростка скорее и лучше. Они передают

обучающее действие в условный план, который задается соответствующей системой правил или сценариев.

Игра представляет целенаправленной, осознанным действием, по которому обучающийся выражает активность, самостоятельность, инициативность, основывает взаимоотношения с подростками и взрослыми (А. Валлон, Л. Белинова, Е. Петрова, К. Щербакова, С. Новоселова). Игра возникает не по принуждению. Она исходит из непосредственных побуждений, потребностей и интересов ребенка. Своеобразие игры заключается в том, что выполняемые в ней действия сами по себе интересные для ребенка. Ему интересен не сам результат игры, а процесс игровой деятельности. Игра является деятельностью, что заполняет свободное время ребенка. Игра для него - это творческая, самостоятельная деятельность.

Сегодняшняя дидактика переходит к игровым технологиям преподавания, потому что наблюдает в них возможности успешного взаимодействия преподавателя и обучающихся, результативные формы их общения похожими для игры с компонентами соревнования, непосредственности, настоящей любознательности. Для продуктивного выполнения этих или других игровых методов в ходе учебной работы, нужно использование игровых педагогических технологий.

Игровые взаимодействия на занятиях возможно будут применены [13]:

- как самостоятельные методы для овладения концепцией, темой, секцией учебного процесса;
- как форма большой широкой технологии;
- как занятие или его этап.

Идея «осуществление педагогических технологий», возникает в конце 90-х годов XX века, соединена с достаточно широкими категориями методов реализаций педагогического процесса в форме разных игр.

При последующем образовании концепции педагогической технологии, необходимо полагаться на определенные концептуальные основы игровой деятельности:

- игра присуща личности;

- в игре есть образование и воспитание, действующие как универсальная и важная конфигурация интеллектуального развития обучающихся;

- игры в учебном учреждении с их постоянным использованием в качестве метода обучения становятся средством, осознанно применяемым для поддержки в обучении и тем самым, приобретает значимость для изучения.

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в виде различных педагогических игр. Эта система различается от игр тем, что они включают отчетливо сложившуюся цель и располагающих педагогический итогов. Игровая педагогическая технология включает в себя различные методы организации педагогического процесса в виде игр. Результат игр оправдан, наблюдается в явном виде и характеризуется определенной образовательной ориентацией [4].

Главной задачей игровых технологий - сделать цельную мотивационную базу ради развития навыков и способностей деятельности, полагаясь на условие функций учебной деятельности.

Игровая технология включает довольно обширную группу методов для организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Не смотря на игры целюно, игровые методы обладают внушительным отличием - четко обусловлены цели обучения и нужный педагогический итог, который сможет является оправданным, наглядно отмечен и характеризуется воспитательной и когнитивной ориентацией.

Образ игры производится, благодаря игровым приемов и ситуаций, работая как средство активизации, активизируя образовательную работу.

Игровые технологии обязаны ориентироваться на решение последующих задач: дидактической, познавательной, интеллектуальной, социальной.

Реализация игровых технологий и методов в учебном процессе происходит в следующих основных областях [13]:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в виде игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в игру вводится элемент конкуренции, который переводит дидактическую задачу в игровое задание;

- успешное завершение дидактической задачи связано с результатом игры. [14, с. 106].

Психолого–педагогическими задачами игровых форм уроков являются следующие:

- 1) Изучение нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний.
- 2) Раскрытие творческих возможностей обучающихся.
- 3) Воспитание коллективизма и взаимовыручки в решении трудных проблем.
- 4) Взаимообучение. Взаимообогащение информацией и умениями.
- 5) Воспитание чувства сопереживания друг другу.
- 6) Формирование практических навыков.
- 7) Использование всех методов мотивации и стимулирования обучающихся.

По мнению преподавателя и психолога П.Ф.Каптерева, игры должны являться признанным важным подспорьем регулярному обучению; образование и игры не враги – это друзья, которым сама природа показала направляться одним путем и обоюдно поддерживать друг друга.

В своих работах К.Селевко отмечал, что реализация игровых методов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.

Особенности игрового метода заключаются в следующем:

1. Играющие организуют собственную деятельность соответственно условному либо образному сюжету (плану игры, замыслу). В такой композиции раскрывается, что цель игры будет достигаться на критериях не прерывных изменений игровых моментов, обладающий рандомный характер. Сценарии, как 10 правило, заимствуются из действительности, которая непосредственно окружает участников.

2. Другая характерная особенность заключается в многообразии способов, которыми цель может быть достигнута. То есть выигрыш (достижение цели), как правило, не связывается с единственным вариантом действий. Пути его всегда различны и многообразны, что по определению допускается игровыми правилами. Лимитируется в играх лишь самая общая линия поведения без учета конкретных действий.

3. Игровые методы обучения студентов относятся к деятельности комплексного характера. Порой этому методу присущи оговоренные заранее строго определенные правила.

Занимающимся при игровом методе предоставлена широкая свобода. Самостоятельность их действий редко, когда ограничивается. Напротив, требования к уровню инициативы, ловкости и находчивости в данном случае достаточно высоки. Любой из участников игры имеет разнообразие творческих решений определенных задач, а постоянное изменение условий и появление всё новой информации по сюжету направляет к заключению скорее

и энергичнее, что содействует большой мобилизации физиологических и интеллектуальных возможностей.

В игре соприкасаются межличностные и межгрупповые отношения, характер которых достаточно напряженный. Большинству таких действий присуща высокая эмоциональность. Похожие состязания содействуют активизации связей среди разных участников и целых групп, ориентированных на взаимопомощь (что касается к одной команде), так и на соперничество (об взаимосвязях между соперниками в парах и командах). Игра постоянно становится местом сражением прямо противоположащих интересов, полем появления и разрешения свойственные ей конфликтов.

Именно благодаря данному темпераментному накалу, который на протяжении имеет довольно большой уровень и помогает наглядно выразиться личностям игроков со всеми их моральными качествами.

Игровому методу присуща возможность запрограммировать определенные действия с той или иной степенью вероятности.

Оценив теоретические способы организации и использования игровых методов обучения в учебном процессе, мы подошли к выводу, что игровые методы обладают обусловленными плюсы и минусы.

Преимущества игровых технологий:

1. Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.
2. Осуществляются межпредметные связи.

3. Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов, обучающихся в реальном для них процессе).

4. Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

5. Возможность перенесения полученных знаний и умений на игровые упражнения, которые моделируют возможные реальные ситуации.

6. Формировка навыков деятельности в группе, умения общаться в сопернической обстановке, плодотворного ведения разговора и споров.

Среди основных недостатков игровых методов можно выделить следующие:

1. Концентрирование внимания обучающихся на исполнение игровых задний и поиск путей, направляющие к победе, а не на изучения или повторения материала.

2. Высокая трудность подготовки к занятию.

3. Сложность при оценивание обучающихся.

4. Сложность в организации и проблемы с дисциплиной.

Но при правильном подходе к организации занятий с применением игровых технологий, все эти недостатки можно избежать.

Влияние недостатков можно снизить каждому преподавателю разработанным игровым комплексом, связанный едиными целями с планированием. Следовательно, нынешние проблемы, имеющиеся в формировании игровых методов, они минимальны и решаемы, при

последовательном порядке педагогом познавательных возможностей игры и развитие индивидуальных качеств.

Важно помнить, что любая игра на уроке, прежде всего, должна преследовать образовательные и воспитательные цели.

1.2. Классификация игровых методов обучения

Игровые методы обучения различаются конкретной поставленной целью и отвечающим ей педагогическим итогам. Также данные методы имеют свою классификацию, которую мы рассмотрим в настоящей работе.

Место и роль игровых технологий в процессе обучения, сочетание элементов игры и обучения во многом зависит от понимания преподавателя функций и классификации педагогических игр. В понятие «игровые педагогические технологии» входит довольно обширная группа методов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. [12]

Игровые технологии обучения довольно крепко отличаются по достаточно критичным особенностям: по сферам работ, игровым методикам, характеру педагогического взаимодействия, по игровой платформе, целям, существуют различные их классификации.

Полагаясь на изучения психологов и педагогов (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Ю.К. Бабанский, Д.Б. Эльконин, Т.Р. Яновская), можно отметить две объемные категории игр: игры с правилами (дидактические) и творческие игры. Игры могут делиться на академические и не академические (обучающие).

Деление академических игр на имитационные и не имитационные связано с технологией их использования. Когда образуется какой-нибудь усваиваемый процесс или проецируется некая реальность, то эти игры причисляются к подгруппе имитационных игр.

Нужно разложить все игровые методы по особенностям деятельности на физические, интеллектуальные (умственные), трудовые, общественные и эмоциональные.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр [9]:

- a) обучение, контроль и обобщение;
- b) познавательные, образовательные, развивающие;
- c) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- d) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

Типология педагогических игр в соответствии с характером игровой методологии. Покажем исключительно самые необходимые из используемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. В тематической области выделяются игры для всех школьных дисциплин.

Классификационные параметры игровых методов:

1. По уровню применения: все уровни.
2. По философской основе: приспособляющиеся.
3. По основному фактору развития: психогенные.

4. По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.
5. По ориентации на личностные структуры.
6. По характеру содержания: все виды + проникающие.
7. По типу управления: все виды - от системы консультаций до программной.
8. По организационным формам: все формы.
9. По подходу к ребенку: свободное воспитание.
10. По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.
11. По направлению модернизации: активизация.
12. По категории обучаемых: массовые, все категории. [6]

Также все игровые методы обучения подразделяются по типу направленности:

1. Дидактические игры направлены на расширение кругозора, познавательную деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще - учебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

2. Воспитывающие - на воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3. Развивающие - на развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

4. Социализирующие - на присоединение к нормам и ценностям общества; адаптацию к соглашениям среды; эмоционально-стрессовый контроль, самоконтроль; риторическое и ораторское обучение; психотерапию.

Таким образом, педагогические методы имеют свою классификацию и отличается четкостью постановки цели.

Однако основным методом обучения в школьном образовательном процессе является дидактическая игра. Дидактические игры, выполняют огромную обучающую функцию, гарантирует обучающимся духовный комфорт, подают право использовать познания на практике, таким образом, содействуют становлению его жизненной компетенции.

Дидактическая игра –это практическое коллективное упражнение по разработке подходящих решений, использование способов и методов в искусственно сделанной обстановке, воссоздающие реалистичные ситуации. В течение игры у обучающихся появляется мотив, сущность которого содержится в том, чтобы благополучно реализовать взятую на себя задачу. Концепция операций в игре выступает как цель познания и становится конкретным содержанием сознания студента [7].

Психолого-педагогические особенности и учебные способности дидактических игр, потребность студентов к ним обуславливают надобность вводить игры в учебно-воспитательный процесс в СПО учреждениях в соединении с прочими методами обучения и воспитания.

Цель дидактических игр - создавать у обучающихся умение сочетать теоретические знания с практической работой.

Дидактическая игра складывается из определенных частей:

- дидактическая задача;
- игровые решения;
- игровая деятельность;
- правила игры.

Дидактическая задача определяется целью учебного и воспитательного воздействия. Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность учения на процессы познавательной деятельности обучающихся.

Игровая задача выполняется воспитанниками в игровой деятельности. Эти две задачи отражают взаимосвязь обучения и игры. Дидактическая задача реализуется на протяжении всей игры через осуществление игровой задачи, игровых действий, а результат ее решения находится в финале. Исключительно при этом критерии дидактическая игра сможет реализовать функцию обучения и тогда будет эволюционировать как игровая деятельность. Игровые действия являются основой дидактической игры.

Финалом дидактической игры является определенный результат. Им может быть решение загадок, исполнение поставленных заданий и игровых проблем, демонстрация смекалки, принимаемые будто достижение. Для преподавателя итог игры постоянно представляется признаком успехов обучающихся в получение знаний, в умственной деятельности, в особенности их взаимосвязей с одноклассниками. Итог дидактической игры включает точно сделанное задание, которое приносит удовлетворение игрокам.

Рассмотрим подробно еще несколько разновидностей игровых методов, которые используются в образовательном процессе.

Имитационные игры. Симуляционная игра как метод отыскал свое предназначение в бесчисленных обучающих стратегиях, начиная с игровых компонентов. Состоят из ролевых, конфликтных, деловых игр, игры для принятия решений, компьютерные имитации на базе деловой игры и т. д. Имитационные игры соединяют подобные элементы, как конкуренция, сотрудничество, правила, отображающие характеристики реальности.

Ролевая игра как метод обучения позволяет преподавателю воссоздать образовательный процесс в форме игр и различных конфликтных ситуаций из жизни общества. Ролевые игры в обучении необходимы для стимулирования личностного роста людей, развития коммуникативных и волевых качеств, умения добиваться своей цели. В некоторых случаях ролевые игры способны заменить сеансы психотерапии, так как в обоих случаях у личности рождаются одинаковые психологические реакции, а также способствуют развитию воображения, креативности, психической гибкости.

Деловые игры. Основой любой деловой игры является процесс моделирования реальных ситуаций во время его проведения. Деловая игра состоит из двух компонентов: игровой модели и реальной игры. Образец описывает структуру игры и, следовательно, образует базу для игры, что позволяет участникам применять заключения в масштабах подходящего образца.

Если несколько игр объединены общей целью, то они образуют игровой модуль.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания преподавателя функций и классификации педагогических игр.

Подведем заключение к одной из общепринятой классификации, которая строится на способах, используемых для формирования интеллектуальных и познавательных способностей студентов в играх: [1]

- 1) предметные игры, то есть манипуляции с объектами;
- 2) сюжетно-ролевые игры, в которых сюжет - форма интеллектуальной деятельности. Отличительная черта этих игр - активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности;
- 3) дидактические игры, которые имеют готовые правила, требуют от ученика умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, но самое главное - знать предмет. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения. Значимость дидактической игры обуславливается по эффективности решению того или другого вопроса, применяемого к любому студенту;
- 4) квази - профессиональные игры, отображающие отдельную профессиональную деятельность. В играх студенты запоминают процесс созидания, учатся проектировать свою деятельность, анализировать итоги своей и чужой работы, включать сообразительность в решении созидательных задач;
- 5) развивающие игры, главной особенностью которых представляется демонстрация студентам степень их подготовленности, тренированности, путем будущего саморазвития. Зачастую подобные игры основаны на соревновании.

Кроме того, в зависимости от целей и особенностей игры делят на следующие виды, представленные в Таблице 1.

Таблица 1

Виды игр по целям и особенностям:

Название вида	Характеристика	Где применяется
---------------	----------------	-----------------

Имитационные	Направлены на подражание какому-то виду деятельности и формирование определенных производственных навыков	Применяется в профессиональном обучении
Сюжетно-ролевые	В основе лежит конкретная ситуация - жизненная, деловая или иная, каждый участник играет определенную роль	Применяется при обучении предметам, где важны отношения субъектов
Инновационные	Подвижная структура игры и использование нескольких обучающе-развивающих «пространств», в том числе и новейшего технического оборудования, компьютерных технологий	Применяется при получении знаний с использованием новейших педагогических и информационных технологий
Организационно-деятельностные	Акцент ставится на диагностике игровой ситуации и обосновании выбора вариантов решения проблемы. Больше внимания уделяется диалогу, общению участников и другими формами групповой работы	Применяется в профессиональном обучении
Игры - соревнования	Ситуации, в которых требуется соревноваться в какой-либо деятельности, в том числе и в интеллектуальной	Используется для закрепления и обобщения материала
Игры -	В основе игры лежит реальное или виртуальное перемещение в	Используется для изучения нового

путешествия	пространстве согласно какому-то сюжету. Путешествие сопровождается различными препятствиями - задачами, требующими решения	материала
-------------	--	-----------

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

Игры, проводимые преподавателем на разных этапах урока, имеют различные цели. Сначала урока игра направлена на порядок и внимание обучающихся, поднятия их активности; далее на изучение предмета, параграфа или темы; и на последок - розыскной характер.

Вдобавок с позиции внедрения игровых технологий в тот или другой элемент занятий все игровые технологии отличаются по направлению:

– направленные на изучение нового материала,

- направленные на испытание познаний и умений,
- направленные на закрепление и соединение.

Оценив практические работы педагогов-предметников, обнаружено, то, что огромный элемент игр надо на обобщение и контроль знаний. Однако, на наш взгляд, необходимо систематическое использование игровых методов на всех видах уроков. При этом важно учитывать специфику учебного предмета и направленность той или иной темы.

1.3. Особенности, цели и задачи применения игровых методов на занятиях история стиля и моды и развитие интеллектуальных способностей у обучающихся

С момента своего рождения мода всегда была в центре внимания. Мода влияет на изобразительное искусство и дизайн, на литературу и технику, политику и идеологию. Она формирует образ жизни, вкусы, поведение людей. Какими бы не были политические или экономические явления общества, для человека всегда оставался важен его собственный облик. История развития костюма всегда шла в обок с природными и социально-экономическими, эстетическими и моральными условиями эпохи.

Стиль в искусстве — это исторически сложившаяся, относительно устойчивая общность образной системы средств и приемов художественного выражения, обусловленная единством идейного содержания в искусстве. Основные черты стиля отражаются в архитектуре, изобразительном и прикладном искусстве, литературе, музыке. [11 с. 4]

В костюме общая стилевая направленность выражается в основных формах и пропорциях, способе ношения, применении определенных материалов и цветовых сочетаний, характере украшений. [11 с. 4]

Изменения, общего художественного стиля эпохи всегда связаны с большими идейными и общественными сдвигами. Происходят они в течение длительного исторического периода. Но в пределах каждого стиля существует более подвижное и кратковременное явление — мода, затрагивающая все области человеческой деятельности. [11 с. 4]

Мода — это кратковременное господство определенных форм, связанное с постоянной потребностью человека в разнообразии и новизне окружающей действительности. Особенно заметно и активно проявляется мода в костюме. Безраздельно сливаясь с внешним обликом человека, костюм подвержен наиболее частой сменяемости объемных, плоскостных и линейных форм. [11 с. 4]

Наша одежда, наш костюм является частью материальной и духовной культурой общества. Он рассказывает о нас: об общественном статусе, об социально-экономическом состоянии человека, о личных предпочтениях и пристрастиях хозяина, о внутренней сути личности, как правило проявляется по внешней форме.

С одной стороны, это материальные ценности, созданные человеческим трудом и удовлетворяющие определенные потребности, с другой — это произведения декоративно-прикладного искусства, эстетически преобразующие облик человека. [11 с. 3]

Дисциплина история моды и стиля является одним из тех предметов, которая показывает тысячелетнюю историю культуры, высочайший уровень мастерства, техники и красоты разных народов. В наше время, когда мода продвинулась очень далеко, история моды и стиля приобретает первостепенное значение, как толчок и опора в разработках новой современной одежды. Таким образом, преподаватель вынужден отыскивать такие методы и формы обучения, что содействовали бы отличному получению знаний в представленной учебной дисциплине.

Урок Истории стиля и моды - это единица учебного процесса, ограниченная временными рамками, возрастным составом участников, планом и учебной программой. Урок является основной формой организации учебного процесса. В этой форме представлены все компоненты учебного процесса: цель, задачи, содержание, инструменты и методы.

Суть и цель урока переводятся к групповому, индивидуальному взаимодействию преподавателя и обучающихся ради решение дидактических задач.

Функция урока как организованная структура обучения содержится в достижении законченной, но частичной, дидактической цели в триедином единстве образовательных, воспитательных и познавательных задач развития.

Поиск новейших технологий и методов изучения дисциплины истории стиля и моды на сегодняшний день представляет не мало важным, потому что в нынешнем учреждении, как и в нынешнем сообществе, любой человек может обучаться и трудиться на основании своих потребностей и желаний, используя наибольшие способности своей индивидуальности.

Изучение истории стиля и моды требует активных умственных усилий. Очень трудно поддержать внимание обучающихся на протяжении всего урока. Большое количество однотипной информации, разные особенности каждого векового периода, в которых можно запутаться, так же виды народных и культурных обычаев, относящиеся к определенному континенту. Преподавателю надо заботиться о том, чтобы каждый на уроках работал активно и увлеченно и использовал это отправную точку для развития и возникновения любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда ещё формируются, а иногда только определяются постоянные интересы склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться заинтересовать и раскрыть все притягательные стороны истории стиля и моды.

В разных источниках понятие «интеллект» имеет разное определение. Но более обобщено, то Интеллект – это совокупность качеств индивида, которая обеспечивает мыслительную деятельность человека и характеризуется: [10]

- эрудицией: суммой знаний из области науки и искусства;
- способностью к мыслительным операциям: анализу, синтезу, их производным: творчеству и абстрагированию;
- способностью к логическому мышлению, умением устанавливать причинно-следственные связи в окружающем мире;
- вниманием, памятью, наблюдательностью, сообразительностью, различными видами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным, словесно-логическим, речью и т.д.

Интеллектуальные способности – это способности, которые необходимы для выполнения не какой-то одной, а многих видов деятельности.

Под интеллектуальными способностями понимается – память, восприятие, воображение, мышление, речь, внимание.

Интеллектуальное развитие происходит не само по себе, а в результате многостороннего взаимодействия обучающегося с другими людьми: в общении, в деятельности и, в частности, в учебной деятельности. Пассивное восприятие и усвоение нового не могут быть опорой прочных знаний. Поэтому задача педагога – развитие умственных способностей обучающихся, вовлечение их в активную деятельность. [10]

Занимаясь развитием интеллектуальных способностей студентов, надо помнить о том, что способности развиваются в деятельности и что для развития нужна высокая познавательная активность обучающихся. Не каждая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Поэтому занятия должны проходить в доброжелательной обстановке.

Для достижения поставленных результатов педагог среднего специального образования в совершенстве должен обладать информационно-коммуникационными технологиями, организацией учебно-производственного процесса, методическим обеспечением и подходами в учебно-воспитательном процессе. Главным на фоне остального приходится технологии, обеспечивающие связь членов преподавательского коллектива, опекунов и обучающихся, личностно-ориентированные, коммуникационно-диалоговые и иные технологии, исполняющие деятельностный подход в образовании, так как в ФГОС главное это именно системно-деятельностный подход как

средство преимуществ предметных, метапредметных и индивидуальных результатов.

Процесс обучения является интересным, если студент становится частью обучающего процесса, когда он устанавливает перед собой задачу обучения, сферу использования приобретенного опыта, тогда студент сможет действительно проанализировать свои достижения. При метапредметном подходе к обучению возможно создать условия успеха, если студенты располагают к сложностям по определенному взятому предмету сможет показать себя в общем.

Для подросткового возраста существуют широкие познавательные мотивы - интерес к знаниям. Преподавание и когнитивный мотив у подростков проявляется в интересе к методам получения знаний. Улучшается интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие во внеклассных мероприятиях, применение исследовательских методов анализа в уроке). [2]

Немало важную роль здесь играют различные упражнения и игровые тренинги, направленные на развитие интеллектуальных способностей студентов. Применяя такие задания на уроках, мы даем возможность передохнуть от однообразной работы, утомление компенсируется положительными эмоциями. Такие занятия требуют не только знание своего предмета, но и других учебных дисциплин. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, они познают, запоминают новое, развивают фантазию, пробуют себя в необычных ситуациях, пополняют запас понятий, учатся работать в коллективе, даже самые пассивные обучающиеся включаются в игру с огромным желанием.

Беря во внимание теорию игры как способы изучения и индивидуальностей содержания предмета истории стиля и моды, можно устроить надлежащие выводы:

- 1) игра - эффективное средство изучения когнитивным заинтересованностям и активизации работы обучающихся;
- 2) игра, правильно скомплектованная с учетом специфики материала, развивает память, может помочь обучающимся развивать речевые навыки;
- 3) игра инициирует интеллектуальную работу студентов, разрабатывает внимание и познавательную заинтересованность к предмету;
- 4) игра - один из вариантов преодоления бездействия студентов;
- 5) в команде любой студент несет ответственность за всю команду, все заинтересованы в наилучшем итоге собственной команды, желают решить вопрос как возможно скорее и успешнее. В итоге, конкурентность может помочь увеличить производительность всех студентов.

На занятиях по истории стиля и моды есть все обстоятельства, содействующие творчеству и развитию умственных способностей. Их развитие происходит в учебной работе, в которой студент выражает свое отношение к ней.

Игровая деятельность на уроках истории моды и стиля применяется в определенных моменты [6]:

- 1) Как самостоятельная технология для изучения понятия, темы и даже раздела учебного предмета.

Например, для закрепления, систематизации и обобщения полученных знаний по различным разделам предмета истории: урок-КВН, интеллектуальные игры наподобие «Перевертыши», «Кросс-наборщик»,

«Турбонадув», «Алфавитка», «Анаграммы» «Лото», «Счастливый случай», «Незавершенность» и др.

Для освоения новых понятий, терминов хорошо подходят такие игровые технологии, как кроссворд, игра «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», что в ненавязчивых условиях протекает свободнее и стремительнее усвоение знаний, чем при классическом способе изучения.

Для обобщения познаний по теме или разделу хорошо годятся классические дидактические и интеллектуальные игры, где от учеников необходимо представить весь багаж знаний, а состязательный момент добавит энтузиазма обучающимся на занятиях.

2) Как элементы более обширной технологии.

При проведении проблемного урока истории моды и стиля можно использовать ролевые игры, где обучающиеся получают различные роли (различные сценки с ролями «Путешествие по миру моды», «Короли и нищие», «Казановы» на теме «Стиль рококо 19век»; «Кутюрье», «Сам себе стилист», «Визажист» и «Модель и ее образ» на уроке «Выдающиеся модельеры» и др.);

3) В качестве технологии урока или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Например, при изучении темы «Мода и стили первой половины 20 века» на этапе внедрения обучающимся предлагается вспомнить русские пословицы и высказывания о моде и внешнем облике; или решить ситуационную задачу. Возможно, свободно пользоваться дидактическими играми на любых стадиях урока, допустим, игра «Верись – не верись», игра «Выбери действие», группа дидактических игр, связанная с современными модельерами нашего

времени на определенном участке повторения, закрепления, контроля познаний и многое иное.

4) В качестве внеклассного занятия.

Самым распространённым образцом приходится «Своя игра», ориентировано не только на закрепление знаний, приобретенных на занятиях, но также в немалой степени выработку индивидуальных достоинств студентов, в том числе и к взаимопомощи, чувство взаимной поддержки к своим товарищам, и на улучшение интеллектуальных способностей обучающихся и развитие мышления и памяти.

Следовательно, результативность применения игровых способов на занятиях истории моды и стиля будет зависеть от их регулярного употребления, а также от цели программы игр в соединении с обыкновенными дидактическими упражнениями. Например, при решении проблемы развития познавательной деятельности необходимо рассматривать развитие самостоятельного мышления ученика как основную задачу.

Чтобы подготовить урок с использованием игр, необходимо тщательно подготовиться. Важно подумать о содержании урока, его задачах. При выборе контента необходимо, чтобы образовательный материал был эмоционально насыщенным, запоминающимся. Материал уроков должен включать четкие, конкретные изображения, события, ситуации.

При подготовке игровой деятельности нужно обдумать стадии порядка групповой работы студентов на занятиях истории моды и стиля. Одно из фигур преобразования кооперативной образовательной и познавательной деятельности студентов на занятиях истории с игровой деятельностью, в

процессе которого обучающиеся получают знания, формируют свои умения, представляет групповая работа - работа в незначительных группах.

Групповая форма организации образовательной и познавательной деятельности обучающихся относится к личностно-ориентированным технологиям обучения, которые фокусируются на творческом развитии каждого ученика с учетом его индивидуальных способностей. На занятиях студенты обучаются совместно получить знания, создавать, быть и оставаться готовыми перейти друг к другу на взаимовыручку [8].

Игровые методы являются одним из наиболее эффективных методов обучения, поскольку их психолого-педагогическая основа - это игра, которая вносит большой вклад в умственное развитие личности.

Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию интеллектуальных способностей обучающихся с помощью игровых технологий на занятиях история стиля и моды

2.1. Разработка и реализация игровых методов для обучающихся СПО

Эксперимент - это строго контролируемое педагогическое наблюдение, в котором экспериментатор сам создает определенные условия. Подготовка и разработка эксперимента требуют, прежде всего, определение его целей, задач в общем ходе исследования. Первоначальный этап эксперимента включал в себя выявление и формулирование задачи. Задача была выявлена и сформулирована. Она заключается в следующем: использование игровых технологий обучения на занятиях истории моды и стиля будет эффективным, если будут выявлены и реализованы в учебном процессе специальные педагогические условия, включающие:

1. Постоянную мотивацию обучающихся к изучению предмета;
2. Целенаправленное развитие творческой активности и интеллектуальных способностей обучающихся в процессе изучения истории моды и стиля.

Целью исследования является экспериментальная проверка эффективности педагогических условий использования игровых технологий обучения на уроках история моды и стиля.

Наше исследование мы проводили в три этапа: констатирующий эксперимент (определение реального уровня подготовленности учащихся);

формирующий эксперимент (практическая реализация комплекса выявленных педагогических условий использования игровых технологий обучения на уроках история стиля и моды); контролирующий эксперимент (определение уровня эффективности применения активных методов обучения, в специально созданных педагогических условиях).

Опытно - экспериментальная работа проводилась нами во время педагогической практики в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский техникум текстильной и легкой промышленности». В опытно - экспериментальной работе участвовало 12 обучающихся второго курса.

Констатирующий этап эксперимента включает в себя следующее: проведение начального тестирования и анализа исходного уровня знаний обучающихся в истории стиля и моды и сформированности базовых понятий. Оценка знаний по изученному материалу и выявление теоретических знаний по предмету. Для получения объективности, при использовании диагностики знаний и умений, проводились тестовые работы, на которые опирались преподавателя по истории стиля и моды в своей учебной деятельности. Вопросы тестовых заданий предоставлены в Приложение 1. Анализ полученных данных позволил внести коррективы при выборе содержания, методов, форм и средств обучения. Формирующий этап включал в себя проведение уроков с использованием игровых технологий обучения, создания педагогических условий и наиболее эффективного их использования.

Контролирующий этап эксперимента был направлен на наличие произошедших изменений, статистическую обработку полученных данных, формулировку выводов. Для более точного определения оценки глубины знаний были определены следующие критерии.

Первым критерием оценки знания ученика являются минимальные знания - основные понятия по рассматриваемому вопросу, умение ориентироваться в периодах истории культуры, моды и костюма, знание исторических стилей в костюме. Использование ранее полученных знаний при рассмотрении новой темы и ответа.

Вторым критерием оценки знаний является знание темы, умение ученика анализировать периоды истории культуры, моды и костюма. На основе ранее полученных знаний, изучаемого материала, разбираться и отличать исторические стили, делать выводы.

Третьим критерием является применение знаний при изучении нового материала. Самостоятельное рассмотрение материала, используя различные источники и умение презентовать материал.

На основе рассмотренных нами критериев были определены уровни знаний учащихся. «Высокий» уровень определялся в том случае, когда ученик соответствовал всем трем критериям. По пятибалльной шкале данный уровень соответствует «5». Если ученик обладал знаниями и умениями двух критериев, определялся «Средний» уровень знаний учащегося - оценка «4». «Низкий» уровень определялся, если уровень знаний соответствовал только первого критерия. Оценка по пятибалльной шкале соответствует оценки «3». Знания, которые не соответствовали даже «Низкому» уровню оценивались оценкой «2».

Констатирующий этап опытно - экспериментальной работы заключается в выявлении уровня знаний и умений у студентов по предмету, а также развития интеллектуальных способностей с помощью игровых технологий. Уровень знаний был проверен с помощью тестовых заданий (Приложение1). Тестовые задания состояли из вопросов с вариантами ответов, предложения с

пропущенными словами и установка соответствий между группами ответов, охватывающие все темы по пройденному материалу (27 тестовых вопроса).

Констатирующий срез показал не достаточный уровень знаний и умений учеников по изученному предмету. В анкетирование участвовало 12 обучающихся.

Тестирование дало следующие результаты: на оценку «2» написали 4%, на «3» написало 42%, на «4» хорошо 44%, на оценку «5» 10% (в соответствии с рисунком 1).

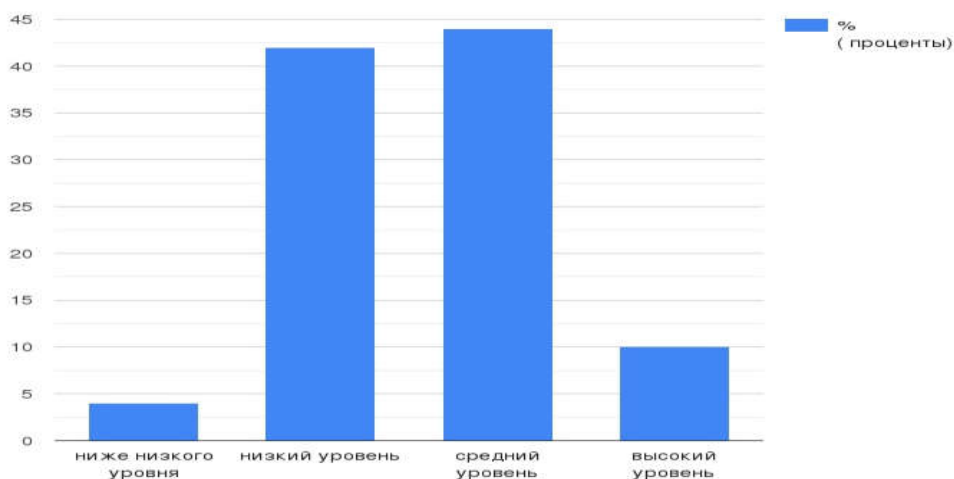


Рисунок 1. Уровень качества знаний и умений, обучающихся 2 курса.

Однако такие результаты не являются высокими, поэтому в данном эксперименте, мы решили использовать игровые технологии для более продуктивного и эффективного результата.

Выделяются специальные педагогические условия, реализация которых с наибольшей вероятностью может обеспечить возникновение у участников интереса к игровой деятельности, а также повышения эффективности усвоения материала:

1. Построение игры на основе актуальной проблемы для участников игровой ситуации.

2. Наличие условия адекватности игровой формы для умственных и личностных характеристик участников. Например, когда игроки, в частности, подростки, то игровой план обязан быть правильно подобран к этому возрасту.

3. Введение части умственной свободы, импровизации организует обстоятельства для участия игроков в плане. План игры не должен быть слишком жестким, регламентированным, подробным.

4. Наличие психологической готовности участников к участию в игре, расположение «играть», позиция к игре не как к чему-то не нужному, а как к интересному, заманчивому и развивающему действию.

Педагогические игры, в отличие от привычных игр, имеют отличительную особенность: они обладают четко поставленными преподавателем целью и задачами, которые нацелены на определенный результат и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Качество использования и периодичность применения игровой технологии в учебно-воспитательном процессе, соединение обучения с элементами игры находится в зависимости от того, как преподаватель понимает систематизацию, знает классификацию, главные черты организации и реализации педагогических игр, обладает познаниями о возрастной физиологии и психологии обучающихся, а ключевое, на какой итог собственной педагогической работы нацелен педагог.

Применение игровых технологий в подростковом и студенческом возрасте имеет свои особенности. Прежде всего, на подростковом этапе у обучающихся отмечается возбуждение желания в создании своего личного мира, рвение к взрослости, формирование воображения и фантазии,

надобность поскорее всё ощутить, узнать, рассказать.

Таким образом, главные черты игры в подростковом периоде является устремленность утверждения себя перед социумом, юмористическая нотка, уклон на речевую особенность.

Эффективность использования педагогической игры на занятиях истории зависит от постоянного его применения, целенаправленности системы планирование игры и соединение с классическими дидактическими упражнениями.

Есть несколько групп игр, которые развивают интеллектуальные способности и познавательный интерес обучающихся:

I группа – предметные игры, как манипуляции с предметами. На уроках истории изучение стилей в моде может происходить в игровой форме с использованием косметики, париков и манекенов.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. В сюжетной игре обучающиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, так называемые – дидактические. К ним относятся развивающие игры – кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады и т.д.

IV группа игр – строительные, трудовые, поисковые, конструкторские, спасательные.

V группа игр – интеллектуальные игры – игры-упражнения, игры тренинги. Они основаны на соревновании и поэтому ярко показывают обучающимся уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают

пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную и творческую активность.

Следовательно, применение игровых технологий в ходе учебного процесса и воспитания содействует активизации познавательных способностям студентов, выработке мышления, творческой работе, гарантирует комфортабельный духовный микроклимат, эмоциональное удовлетворение всех соучастников игры.

Опираясь на анализ теоретической литературы, а также на опыт педагогов, необходимо отметить, что применение игровых методов на уроках истории моды и стиля позволяют:

- значительно разнообразить учебно-воспитательный процесс;
- активнее и шире использовать межпредметные связи;
- повысить мотивацию обучения;
- сократить время накопления опыта.

Алгоритм создания игры:

1. Постановка цели.

Чему я хочу научить своих воспитанников? Как они смогут использовать полученные знания? В чем это может пригодиться им и мне сейчас и в будущем?

2. Размышление над значимостью выбранной цели.

Что будет происходить с моими воспитанниками, если поставленная цель не будет реализована. Как будут складываться наши взаимоотношения? Как будут складываться взаимоотношения воспитанников с социумом? Какой будет их жизнь, если ребята не приобретут определенные знания, умения, навыки?

3.Выбор объекта исследования.

Внешний объект выбирается на примере растительного и животного мира, литературных и кино произведений, анализ картин и хроникальных событий... Внутренний объект - выбирается на основе собственных ощущений, эмоций, мыслей поступков. Исследуется их ценность и значимость в процессе саморазвития и самовоспитания...

4.Визуализация объекта исследования.

К выбранному объекту подбирается образ (сказочный персонаж, явление природы, литературный или киногерой), который наделяется определенными характерологическими чертами (схожими с воспитанниками) и должен разрешить некую задачу (цель).

5.Прорабатывание содержания и развития сюжета.

Прописывается сюжет развития сказочной (или житейской) истории с опорой на структуру развития сказочного сюжета (рождение героя, жизнь в родительском доме, поиск собственного пути, его выбор, встреча с помощниками, борьба, победа, дорога домой).

6.Разыгрывание истории.

Разработка хода игры, правил игрового взаимодействия, распределение ролей.

7.Продумывание вариантов обсуждения игрового опыта.

Вопросы к обсуждению игры продумываются с учетом поставленной цели. Ответы воспитанников (как и наблюдение за ними в процессе игры) позволяют определить эффективность разработанной игры и адекватность поставленной цели.

Использование данного алгоритма дает возможность педагогу проектировать игры, игровые ситуации, разрабатывать различные

дидактические модули игровой технологии (вариативные компоненты программы), которые позволяют осуществлять реализацию личностно-ориентированного подхода к коррекционно - развивающему и педагогическому процессам.

Разработка с использованием игровых технологий приведены в приложение 2 и в презентации.

2.2. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.

Игровые педагогические технологии - включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четкого обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаваемая на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности происходит формирование всех четырех компонентов содержания образования: знаний, умений, опыта творческой деятельности и опыта эмоционально-ценностного отношения к миру. В процессе игры выявляются уровень знаний и умение применять их в новой, сложной ситуации; активизация обучения, наличие элемента состязательности, эмоциональности деятельности приводят к повышению качества учебного процесса (в ходе игры усваивается 90% учебного материала против 20-30% на обычном уроке); проблемное содержание в игре активизирует мыслительную деятельность студентов; учащиеся ощущают практическую значимость знаний основ исторической науки; формальные знания превращаются действенные.

Значение игровой деятельности в усвоении опыта творческой деятельности: происходит приобщение к исследовательской деятельности;

раскрываются и развиваются творческие способности личности; ученики получают возможности применять воображение, развивать полемические и ораторские способности.

Значение игровой деятельности в приобретении опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, к деятельности, друг к другу: игра отражает различные мотивы поведения; происходит раскрепощение личности: преодолеваются неуверенность в себе, застенчивость, робость и развиваются такие качества личности, как самостоятельность, контактность, коммуникабельность; эмоциональные переживания в ходе игры оказывают влияние на формирование мировоззрения; расширяются кругозор и общая культура; формируется нестандартное, критическое отношение к действительности.

Контролирующий этап опытно - экспериментальной работы определил уровень эффективности применения игровых технологий обучения для повышения уровня знаний и практических умений учащихся. После проведения тестирования был определен уровень знаний учащихся и получены следующие данные.

Проверка уровня теоретических знаний и практических умений на данном этапе опытно - экспериментальной работы показала, что теоретические знания стали выше, чем на констатирующем этапе. По результатам тестирования были получены следующие результаты: на оценку «2»- 1% учащихся выполнили тестирование, на оценку «3» получило 18%, на «хорошо» написали 57% учащихся и на «отлично» -24%.

В результате использования на занятиях игровых технологий (элементов игры, игровых ситуаций), эффективность знаний учащихся повысилась на 13% «хорошо», с оценки «удовлетворительно» количество учащихся уменьшилось на 24%. Подтверждаем вывод о том, что использование игровых технологий, безусловно, повышает качество теоретических знаний и

интеллектуальных способностей по курсу истории стиля и моды в костюме. (в соответствии с рисунком 2).

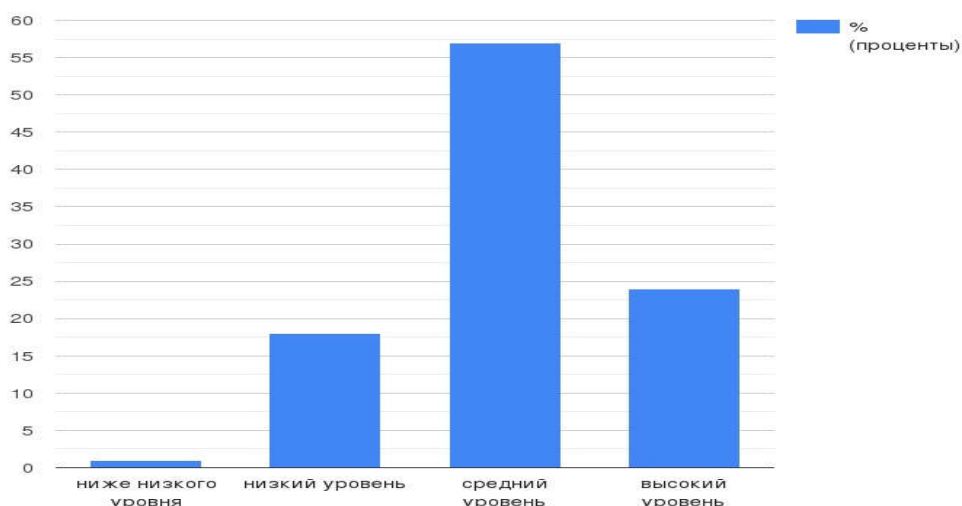


Рисунок 2. Уровень качество теоретических знаний на контролирующем этапе.

2.3 Методические рекомендации по развитию интеллектуальных способностей обучающихся СПО с помощью игры.

Прежде всего, для успешного проведения занятия важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу, поэтому нужно разработать методические рекомендации, полагаясь на проведенный удачный эксперимент. Благодаря этим разработкам можно предоставить полезную и важную информацию для педагогов по данной дисциплине, которые будут использовать игровые технологии. Игровые методики универсальны, и их возможность велика, любой предмет можно подогнать для этого, в чем главная особенность этих методик.

Перед проведением игры необходимо подробно изучить индивидуальные характеристики, интересы и увлечения обучающихся. Предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени. Хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить обучающимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу обучающихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;
- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;
- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;
- привлекать к судейству обучающихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью и поощрять победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;
- отбор содержания и его структурирование;
- выбор средств, методов и форм учебной деятельности обучающихся;
- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Внедрение и использование игровых технологий на занятиях истории моды и стиля:

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у обучающихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении Стандартов второго поколения обучающиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь преподавателю снова приходит игра. Обучающиеся по младше очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, ребята постарше – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся.

6. Использовать литературу и материалы эксперимента, примеров подобиий игр, статьи опытных педагогов.

7. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела истории моды и стиля.

8. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

9. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

Для того что бы создать условия, в которых обучающиеся смогут развивать умственные способности и вовлечено их втянуть в деятельность, нужно сделать им подходящие условия, что является обязанностью каждого преподавателя. Развития мышления, требует для каждого студента особого подхода. В качестве критериев интеллектуального, умственного развития выступают:

1. самостоятельность мышления,
2. быстрота и прочность усвоения учебного материала,
3. быстрота ориентировки при решении нестандартных задач,
4. умение отличить существенное от несущественного,
5. различный уровень аналитико-синтетической деятельности,
6. критичность ума.

Важно, чтобы преподаватель мог организовать и познавательную деятельность обучающихся ведь от этого зависит уровень знаний,

познавательный интерес, интеллектуальное развитие.

Игры - это источник развития себя, они помогают проявить обучающимся свою самостоятельность. Наиболее мощным стимулом активности в познание и эмоциональном подъёме в процессе обучения являются дидактические игры. Эти игры заставляют думать, дают возможность студенту проверить и развить свои способности. Они являются одним из средств развития интеллектуальных способностей.

В данном дипломе предоставлена и разработана игра с правилами для развития интеллектуальных способностей, которая может помочь преподавателю в дальнейшем. Это всего лишь один из многих вариантов игры, которой можно воспользоваться в учебном процессе для развития способностей и интереса обучающихся.

В работе приведены разные примеры упражнений и виды игр: загадки, поиск слов, исключение лишнее, составление приложений, способы применения предмета и так далее. Все это можно комбинировать, сочетать и соединять вместе, для того чтобы игры были более интересными и не простыми, так как чем больше в них сложностей и путей развития, тем больше в нее увлечены студенты. А это самое главное для каждого педагога, разогреть внимание и интерес обучающихся и сформировать знания и умения в своем предмете.

Заключение

Имеется довольно много педагогических технологий обучения, как классических, так и современных. Но в наше время учреждения нуждаются в организации деятельности, которая развивает интеллектуальные способности и творческие особенности каждого студента. В чем и заключается задача педагога что бы найти подходы и внедрить их в учебную программу. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, который позволяет обучающимся эффективно и качественно усваивать материал. А игра является тем самым компонентом, который помогает общению и передачи накопленного опыта, при этом её можно внедрить почти в любой предмет и раздел.

В сфере проведения обучения предмета истории костюма - это вопрос активизации познавательной деятельности обучающихся на занятиях раскрытие новых знаний, ибо данный процесс произведен с поддержкой особенных соединений методов, задач, вопросов.

История моды и стиля, довольно, сложный предмет для восприятия его обучающимися. Поэтому, если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир истории. Одним из этих подходов является игра, как сильнейший фактор психологической адаптации обучающегося в историческом пространстве. Использование игровых методов и приемов обучения на занятиях истории моды позволяет студентам вместо «скучного» заучивания программного материала в игровой, соревновательной форме закреплять полученные теоретические знания, что способствует лучшему усвоению, совершенствованию, углублению знаний.

В процессе игры, обучающиеся раскрепощаются, становятся более открытыми, что позволяет строить демократические, доверительные отношения, развивать умение общения, ведения диалога.

Занятия в игровой форме проходят более интересно, насыщенно; знания, полученные и закреплённые на таких уроках, более прочные, остаются в памяти обучающихся значительно дольше, чем при традиционном изложении программного материала, опросе или тестировании, что способствует повышению качественной успеваемости.

Подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств педагога, сколько от внешних ограничений, одна из которых недостаток урочного времени на проведение игр.

Но следует помнить, что игрой нельзя полностью заменить традиционные уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность обучающихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Для увеличения эффективности развития обучающихся и уровень усвоения программы по предмету история стиля костюма, нами была проведена данная практическая работа:

- исследование методичек и литературы по теме и изучение рабочей учебной программки для 2 курса;

- разработка многофункциональных методических рекомендаций по использованию игровых технологий на занятиях как по истории, так и по иным предметам;

- реализация разработанных уроков;

- анализ эффективности проделанной работы.

Материал дипломной работы имеет практическую значимость, для студентов, молодых преподавателей. Подробные разработки и анализ уроков, отдельных элементов уроков позволяет студентам-преподавателям использовать при подготовке к практическим занятиям по методике преподавания истории, а также перед государственной педагогической практикой.

На основании проведенной работы была доказана эффективность применения игровых методов обучения на занятиях истории моды и стиля в училище.

Список использованной литературы.

- 1.Абдульменова З.З. Игра – способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2013. № 11
- 2.Аникеева Н.П. Воспитание игрой /Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 2007. – 334 с.
- 3.Барташникова И.А. Учись, играя / И.А. Барташникова, А.А.Барташников. — Харьков, 2017. – 45 с.
- 4.Бахир В.К. Развивающее обучение // Начальная школа. - 2009.-№ 5.- с.26-30
- 5.Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с.
- 6.Божович Л.И. Проблемы формирования личности /Л.И. Божович.- М.:Педагогика, 2007. — М.: Просвещение, - 324 с.
- 7.Газман О.С. В школу - с игрой/О.С. Газман. — М.: Просвещение, 2011.- 334 с.
- 8.Гамезо М.В. Возрастная и педагогическая психология//Под ред. М.В. Гамезо. М., Просвещение, 2014 – 446 с.
- 9.Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2012.- 345 с.

10.Зайка Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся// Вопросы психологии. – 1990, № 6. – С.86 -82.

11.Каминская Н.М. История костюма. Учебное пособие для средне специальных учебных заведений швейной промышленности//Издательство «Легкая индустрия», 1977. – 128 с.

12.Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. — Челябинск: Два комсомольца, 2011.- 140-153с.

13.Педагогика: педагогические теории, системы, технологии// Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2008.- 456 с.

14.Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - М.: РПА, 2016.- 80 с.

15.Плаксина Э.Б. История костюма. Стили и направления: Учеб. пособие для студ. учрежд. сред. проф. образования. М:ИРПО: Издательский центр «Академия», 2003-с.223.

16.Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002. Вып.3.

17.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

18.Соколова-Сербская Л.А. Современный костюм//Практикум: учеб пособие для нач. проф. образования. М. Издательский центр «Академия», 2008- с.128.

19.Столяренко Л.Д. Педагогическая психология Серия «Учебники и учебные пособия». — 2-е изд., перераб, и доп. — Ростов н/Д: «Феникс», 2003. — 544 с.

20.Тиль Э. История костюма / Лейпциг, 1962, перевод с немецкого М. Н. Козлова. Изд-во "Легкая индустрия", 1971, - 104.

21.Шинкарук М., Евсеева Т., Лесняк О. Мода и модельеры / Ред. Группа: Шинкарук М., Евсеева Т., Лесняк О. – М. : Мир энциклопедий Аванта+, Астрель, 2011 – 183.

Электронные ресурсы

1.Афанасьева Н.В. Актуальные стили в моде и частота их встречаемости в коллекциях дизайнеров / Искусствоведение. Текст научной статьи «Известия Самарского научного центра Российской академии наук», м. 17, №1, 2015. 235 – 238с. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-stili-v-mode-i-chastota-ih-vstrechaemosti-v-kollektsiyah-dizaynerov/viewer> (дата обращения: 28.05.2020)

2.Гаврилова Т. Современная мода / Стильное преобразование доступно всем! 2018— URL - <https://gt-style.ru/modnaya-ili-sovremennaya/> (дата обращения: 28.05.2020)

3.Ермилова Д.Ю. История домов моды: Учеб. пособие для высш. учебн. Заведений / М.: Издательский центр «Академия», 2003. — 288 с — URL -

https://vk.com/doc124245863_370096655?hash=91a86e018faf375aa2&dl=d8dcbc2b75f5642817 (дата обращения: 28.05.2020)

4.Зелинг Ш. Мода. Век модельеров / Для издания на русском языке Konemann Verlagsgesellschaft mbH Bonner Str. 126, 2000 – 403с. — URL - https://vk.com/doc103875113_265970787?hash=e30b0ee81162f852e2&dl=2d6ff1de6dc3ba05f6 (дата обращения: 28.05.2020)

5.Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с. — (Нация и культура / Научное наследие: Антропология). — URL: <https://www.koob.ru/caillois/> (дата обращения: 28.05.2020)

6.Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2001. — 272 с — URL: https://www.studmed.ru/view/levina-mm-tehnologii-professionalnogo-pedagogicheskogo-obrazovaniya_ddf206a7dca.html (дата обращения: 28.05.2020)

7.Мерцалова М.Н. Костюм разных времен и народов: Т. 3-4.: В 4 т. – М.: Академия моды, СПб.: Чарт Пилот, 2001 – 576 с. — URL - https://vk.com/doc103875113_265970216?hash=39643ce62693f1903b&dl=78452be45af7c847a1 (дата обращения: 28.05.2020)

8.Мурадова Ф.Р. Использование дидактических игр в учебно-воспитательном процессе как метод развитие интеллектуальных способностей учащихся / Ф. Р. Мурадова, З. Р. Мурадова, И. И. Хайитова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2011. — № 3 (26). — Т. 2. — С. 134-135. — URL: <https://moluch.ru/archive/26/2749/> (дата обращения: 28.05.2020)

9.Мухина В.С. Возрастная психология: учебник для студентов / 1997 10-е изд., перераб. и доп. - М.: Академия, 2006. - 608 с. — URL - https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/muhina/index.php (дата обращения: 28.05.2020)

10.Нанн Дж. История костюма. 1200-2000 / Пер. с англ. — М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. — 343. — URL: https://vk.com/doc201788965_551986547?hash=02bdf68f38e5977569&dl=23ff77dce0fcf6bb8b (дата обращения: 28.05.2020)

11.Пармон Ф.М. Русский художественный костюм как художественно-конструкторский источник творчества: Моногр. – М.: Легпромбытиздат, 1994. - 272 с. — URL: https://vk.com/doc10381891_444216323?hash=4bfbec3b43079326ae&dl=a2a563b0e70c3092e6 (дата обращения: 28.05.2020)

12.Рубцова Т.И. Несколько слов о моде, стиле и цвете / Текст научной статьи «Протокол и этикет». Внешнеэкономическая бюллетень, редактор - А.Н. Спартак – М.: Вники, 2005. №10 67 - 80с. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neskolko-slov-o-mode-stile-i-tsvete/viewer> (дата обращения: 28.05.2020)

Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Проверочная тестовая работа по Истории стиля и моды 2 курс.

1) Название головного убора фараона в Древнем Египте в виде большого платка из синей с золотом ткани:

1. атев;
2. клафт;2
3. тиара;
4. урей;

2) Название мужской одежды в виде передника в Древнем Египте:

1. схенти; 1
2. дхоти;
3. плахта;
4. калазирис;

3) Название узких штанов, прикрепленные к поясу плечевой одежды в эпоху Средневековья:

1. шоссы;1
2. дхоти;
3. схенти;
4. кюлоты;

4) Название воротника в виде огромного белого рюша:

1. жабо;
2. фреза;2
3. диплоидий;
4. лорум;

5) Название нижнего лифа, обычно с металлическими планками, стягивающего верхнюю часть женской фигуры:

1. котт;
2. фижмы;
3. корсет;
3. турнюр;

6) Название длинного жилета XVII века, с застёжкой на ряд пуговиц и петлиц:

1. камзол;
- 1
2. кафтан;
3. жюстокор;
4. фрак;

7) Название вида одежды, в которой впервые появились прорезные карманы в XVII веке:

1. жилет;
2. жюстокор;
- 2
3. пурпуан;
4. дублет;

8) Название верхней мужской одежды XVIII века, имевшей вид длинного пиджака с вырезанными полами спереди и узкими длинными фалдами сзади:

1. камзол;
2. фрак;
- 2
3. редингот;
4. сюртук;

9) Название подушечки или каркаса, подкладываемого сзади под нижнюю юбку, для создания профильного силуэта в женском костюме XIX века:

1. трен;

2. турнюр;2

3. фижмы;

4. панье;

10) Название обуви, мужской и женской, в период становления СССР:

1. сапоги;

2. ботинки;

3. парусиновые тапочки;

4. верны все ответы;4

11) Название головного убора женщин России, в период становления СССР:

1. капор;

2. красный платок или косынка;2

3. кокошник;

4. кика;

12) Главной деталью современного женского костюма спортивного стиля является:

1. футболки;

2. джинсы;2

3. рубашки, мужского покроя;

4. топы;

13) Современная женская одежда, выполненная в романтическом стиле, предполагает наличие:

1. рюш, воланов, оборок, кружев;

2. трикотажных и стрейчевых материалов;

3. материалов неярких расцветок;

4. верны все ответы;4

14) Художник – модельер, участвующий в разработке образцов парадной формы для военнослужащих вооружённых сил РФ:

1. Вячеслав Зайцев;
2. Валентин Юдашкин;2
3. Татьяна Парфёнова;
4. Виктория Андреевна;

15)Художник – модельер, создатель и директор Московского дома

Моды:

1. Вячеслав Зайцев;1
2. Валентин Юдашкин;
3. Надежда Ламанова;
4. Виктория Андреевна;

16)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

... - это то, что защищает тело человека от неблагоприятного воздействия окружающей среды. Одежда

17)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

... - это кратковременное господство определённых вкусов в обществе, в том числе и в манере одеваться. Мода

18)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

... - это индивидуальная манера человека одеваться, держаться, иметь свой имидж. Стиль

19)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

Художественный стиль XIII– XV веков характеризующийся фразой: «Пропорции костюма в сочетании с остроконечной обувью и высоким головным убором конусообразной формы как бы вытягивали фигуру» называется ...готический (готика)

20)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

Художественный стиль XVII века, отразивший представление о красоте жизни, роскоши, характеризующийся как «вычурный» называется...барокко

21)Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

Художественный стиль конца XIX начала XX веков, выражающийся в криволинейных формах, а в женском костюме создававший силуэт в виде буквы «S» называется стиль...модерн

22) Вместо многоточия вставьте пропущенное слово:

Художественный стиль XVII- XVIII веков, проявившийся в простоте, практичности, удобстве костюма, естественности линий и форм называется стиль ...классицизм

23) Установите соответствие между названием стиля и характеристикой костюма, вписав в ответе соответствующие буквы:

Название стиля	Характеристика костюма в XVII– XX веках
1. Барокко	А. Костюмы сверкали золотом, серебром, драгоценностями;
2. Рококо	Б. В Моде отрезное платье под грудью, с рукавами «фонарик»;
3. Амбир	В. В жюстокоре впервые появились прорезные карманы;
4. Классицизм	Г. Костюм отличается ясными пропорциями и благородной простотой.

Ответ: 1-В.; 2-А; 3-Б; 4-Г.

24) Установите соответствие между названием стиля и характеристикой причёски, вписав в ответе соответствующие буквы:

Название стиля	Характеристика причёски в XVII– XX веках
1. Барокко	а) Вместо огромных париков – слегка завитые естественные волосы;
2. Классицизм	б) Причёски делались из поднятых вверх волос;
3. Рококо	в) Естественные волосы пудрят и заменяют париками;
4. Модерн	г) В моде огромные рыжие парики.

Ответ: 1-г; 2-а; 3-в; 4-б.

25) Установите соответствие между названием современного стиля в одежде и элементами костюма, вписав в ответе соответствующие буквы:

Название современного стиля в одежде	Элементы костюма
1. Классический	а) наличие рюшей, оборок, кружев;
2. Спортивный	б) джинсы, футболки, рубашки мужского покроя;
3. Фантазийный	в) узкая юбка, прямые брюки, обувь черного цвета на невысоком каблуке;
4. Фольклорный	г) использование элементов народного костюма.

Ответ: 1-в; 2-б; 3-а; 4-г.

26) Установите соответствие между названием современного стиля в одежде и элементами костюма, вписав в ответе соответствующие буквы:

Название современного стиля	Элементы костюма
1. Карго	а) простой покроем, наличие накладных карманов, кулисок, капюшонов, застёжек;
2. Кэжуэл	б) ботинки, брюки, майки, половеры, куртки;
3. Унисекс	в) удобная мягкая обувь, на невысоком каблуке, функциональные брюки, прямые куртки;
4. Милитари	г) использование металлических пуговиц.

Ответ: 1-а; 2-в; 3-б; 4-г.

27) Установите соответствие между временными периодами и их проявлениями в элементах костюма, вписав в ответе соответствующие буквы:

Временной период	Элементы костюма
1. Мода 1940гг	а) застёжка на спине, наличие кружева, рюшей необработанный край;
2. Мода 1950гг	б) одежда укорачивается, теряет женственность,

линия талии подчёркивается поясом или ремнём,
плечи расширяются и поднимаются;

3. Мода 1960 гг

в) самым популярным стал серебряный цвет;

4. Мода 2000 гг

г) костюм становится женственным и
элегантным с тонкой талией и прилегающим
лифом.

Ответ: 1-б; 2-г; 3-в; 4-а.

Обобщение изученного материала с использованием элементами игры.

Тема урока: Исторические стили в одежде и в причёске.

Тип: обобщение и систематизация знаний и умений.

Форма: урок-игра.

Цель:

- повторение, закрепление и углубление материала по темам: «Костюмы древнего мира», «Одежда Средневековья», «Костюмы и причёски эпохи Возрождения», «Мода 20 годов», «Современные модные дома», «Мода России», «Исторические и современные стили в одежде».

- способствовать развитию творческих способностей с учетом их индивидуальных особенностей;

- повышение развитию интеллектуальных способностей;

- способствовать повышению интереса к предмету;

- формирование взаимопомощи, дружбы, дисциплинированности;

Задачи:

Образовательные: закрепить правильное представление о истории моды и его составляющих; расширить представление о стилях в костюмах сформировать умение систематизировать и анализировать информацию, получаемую из различных источников.

Развивающие: улучшать мыслительные процессоры: синтез, анализ, составление и т.д.; совершенствовать творческое мышление и умение правильно объяснять свои изречения.

Воспитательные: воспитывать чувство ответственности, сформировать чувство и вкус стиля.

Планируемые результаты:

Личностные:

- формирование познавательных интересов и мотивов, направленных на улучшения вдохновение обучающихся;
- личностных представлений о ценности и значимости соблюдения основ стиля жизни как важнейшего фактора в сохранении и укреплении современной моды;
- коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с одноклассниками, преподавателем.

Предметные:

- формирование первоначальных представлений об объектах, процессах, явлениях;
- закрепление понятия;
- овладение умением оценивать свои действия;
- умение ставить вопросы, делать выводы.

Метапредметные:

- умение пользоваться речевыми средствами для дискуссии и аргументации своей позиции;
- умение создать учебную взаимовыручку и общую работу с одноклассниками и педагогом.

Оборудование: компьютер (для показа мультимедийной презентации «Своей Игры»), для подсчета результатов использовать программу Microsoft

Excel, а если нет возможности, то можно подготовить таблицу на бумаге или доске, экран, канцелярские принадлежности, белые листы на 2-ой финальный раунд.

Участвуют две команды 2 курса. В каждой команде 6 человек.

План урока:

1. Организационный момент (10 мин). Вступительное слово преподавателя, знакомить с темой, целями и задачами урока.
2. Представление команд (10 мин). Разделение на команды.
3. «Своя Игра» (60 мин: 45 мин – время 1 раунда, 15 мин – время второго финального раунда).
4. Подсчет результатов и награждение фаворитов (10 мин).

Подготовительная работа:

1. Повторить пройденный материал.
2. Придумать название команды, выбрать капитана.
3. Вытянуть жребий командам.

Ход урока:

- I. Организационный момент (знакомство с правилами игры)

ПРАВИЛА

«Своя Игра» состоит из двух раундов. Второй раунд – финальный. Первый раунд состоит из 5 тем по 5 вопросов в каждой (25 вопросов). Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности: I раунд – стоимость вопросов (от 50 до 250). Начинает игру та команда, которой выпал жребий. Выбор темы и стоимости вопроса осуществляет капитан. Ведущий зачитывает вопрос. Команда ведет обсуждение и, если готова,

капитан поднимает руку. Команде, первой поднявшей руку, предоставляется возможность ответа на вопрос. Обсуждение на этом заканчивается. Капитан указывает на игрока, который будет отвечать (или отвечает сам). Когда одна из команд дает правильный ответ, то тогда появляется возможность выбрать следующую позицию, если она дает не правильный ответ, то возможность ответить на этот же вопрос передается второй команде. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме команды. Неправильный ответ на вопрос не уменьшает общее количество очков. Когда две команды дали на определенный вопрос не правильный ответ, то дальнейший вопрос предоставляется команде, которая набрала меньше всего очков. Финальный раунд («Своя игра») представляет два вопроса. Команды делают ставку в пределах своей накопленной суммы. Задается вопрос. Команды думают над ним в течение 40 секунд, записывают ответ на бумаге, и зачитывают его. Верный ответ в последнем раунде повышает совместную сумму команды на установленную ставку, а не верный – вычитает. Подсчет очков производится независимым экспертом (преподавателем). Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

II. Представление каждой команды (название команды, представление командира).

III. Своя игра (сопровождается показом слайдов презентации).

I раунд

«Древний мир»

50 Калазирис, оплечье, схенти - виды одежды... Ответ: Древнего Египта.

100 Название нижней мужской и женской одежды в Древнем Риме.
Ответ: Туника.

150 Что общего между этими словами: Атев, Тиара, Мафорий, Чалма?
Ответ: Головные уборы.

200 Из каких материалов была выполнена одежда жителей Древнего Рима. Ответ: Лен, шерсть, шелк.

250 О каком костюме идет речь: (название древней страны, в которой раньше носили этот костюм)

некоторые виды женской одежды были без отворотов. Для их декоративного решения использовались мягкие складки тонкой ткани, гофрировки, цветовые сочетания основной ткани, украшений, вышивки, также, как и мужская скреплялась на плечах фибулами- пряжками. Ответ: Костюм Древней Греции.

«Средневековье»

50 Короткая куртка с узкими рукавами, к которой прикрепляли штаны-чулки. Ответ: Пурпуан.

100 Характеристика воротника женского костюма в эпоху Средневековья: веерообразный кружевной воротник. В какой стране носили такие воротники в эту эпоху? Ответ: Франция.

150 Особенности исторического костюма этого периода:

1. Пропорции нового мужского костюма в сочетании с остроносой обувью и высоким головным убором слегка конусообразной формы.

2. Использование в одежде ярких, контрастных сочетаний цветов, украшение ткани золотыми и серебряными бубенчиками, появление перчаток, украшенных драгоценными камнями и золотом.

3. В период раннего средневековья наиболее распространенными материалами были тяжелая парча с золотым или серебряным фоном, с тонким шелковым или бархатным узором, одноцветные легкие ткани с атласным фоном и матовым узором, бархат — однотонный и цветной, вышитый, расписанный, тисненый.

4. Форма мужского костюма находится под влиянием рыцарских доспехов. Длинные и широкие одежды сменяются облегаящими и более короткими.

Что из этого является не правдой? Ответ: 3

200 О каком стиле идет речь: (назвать стиль в одежде этого периода)

вытянутые пропорции, устремленность вверх, сложность и изящество формы. Вшивные рукава, привязывание шнурками. Зарождение этикета. Культ Прекрасной Дамы. Ответ: Готический стиль.

250 Четкое разделение на мужскую и женскую одежду произошло... (назвать вековой промежуток и стиль в костюме того времени) Ответ: В романском костюме (XI- начало XIII века).

«Эпоха Возрождения»

50 Стиль барокко формировал моду в Европе в ...(в каком веке)

Ответ: XVII веке.

100 В костюме стиля _____, сильно обнажившем женское тело, огромное значение стало придаваться нижнему белью. Женщины и мужчины стали носить чулки и шелковое тончайшее белье, отделанные драгоценной вышивкой и не менее дорогими кружевами. Белье стало настолько роскошным, что его хотелось демонстрировать перед окружающими.

Ответ: Рококо

150 В конце XVIII в. в женской обуви, представленной туфлям и на высоких каблуках, возникает строгая классификация цвета: черная обувь считалась траурной, коричневая предназначалась для прогулок, красная и белая была привилегией знатных дам. Что в этом приложении не верно?

Ответ: Черная обувь считалась парадной.

200 Платье кунтуш - "со складками Ватто". Каркасная юбка, френон (платье на каркасе и корсете), modest. Что такое modest? (Опишите вид одежды и крой, кратко). Ответ: Цельнокроеное, распашное от талии платье.

250 Для костюма аристократии XV — XVI в. характерно необыкновенное великолепие одежды, роскошь, использование восточных тканей, венецианского бархата, индийских ситцев, русских мехов, ярких цветов. Также распространены в женской одежде отложные воротники, закрытые лифы, скромные чопцы со сборчатыми полями. Для какой страны характерны эти признаки в костюме? Ответ: Англия.

«Мода XIX – XX веков»

50 Короткая курточка с длинными рукавами, закрывающими кисти рук. Ответ: Спенсер.

100 Платья имели узкий лиф с тонкой талией, юбку клеш, рукав, узкий внизу с расширенным, присборенным окатом и укороченной линией плеча, высокий закрытый воротник. Новая форма корсета придавала фигуре 8-образный изгиб: грудь поднята, талия туго стянута, живот уплощен, линия спины от талии имеет резкий прогиб почти под прямым углом. Все конструктивные и декоративные линии также повторял и этот изгиб. А каком стиле идет речь? Ответ: Модерн.

150 Активно развивается новая ассортиментная группа - так называемая одежда спортсвер. Массовое увлечение спортом, развитие цветного телевидения, Олимпийские игры и другие крупные спортивные мероприятия. В какие года происходили эти изменения? Ответ: 1970-х г.

200 Какое новое понятие появилось в 1970-х г., которое относилось к творчеству ведущих салонов мод, которые задают тон международной моде; уникальные модели, которые производятся в знаменитых салонах мод по заказу клиента. Ответ: Нувель кутюр («новая высокая мода»).

250 В 1968-1969 гг. впервые в моде появляются три длины... (какие длины появились, назвать все) Ответ: Мини, макси и миди.

«Современная мода XXI век»

50 Простой покрой, наличие накладных карманов, кулисок, капюшонов, застёжек. Для какого стиля характерны эти элементы костюма? Ответ: Карго.

100 Для одежды этого стиля характерно большое разнообразие форм, сложность покроя, асимметрия, нарядность отделки. Могут быть использованы мех, кружево, гипюр и т.п. Этот стиль характерен для нарядной одежды, для особо торжественных случаев, эстрадных костюмов. (какой описывают стиль) Ответ: Фэнтази.

150 Современный женский костюм классического стиля включает в себя следующие виды одежды: мини платье и шорты; пиджаки и жилеты; сарафан и топы; юбки и брюки; блузки и свитера. Найдите, что тут является не правдой. Ответ: Сарафан и топы; мини платье и шорты.

200 Романтический стиль предполагает наличие рюшей, воланов, оборок, различных кружев, которые могут использоваться не только как дополнение к одежде, но и как ее основа. Очень женственно выглядит многослойное кружевное платье, кружевная туника. К романтическому стилю относятся _____, _____ изделия, а также одежда из тканей неяркой расцветки. (какой материал) Ответ: Трикотажные, стрейчевые изделия.

250 Кто первый из известных кутюрье начал использовать военную форму для высокой моды, когда только начал зарождаться стиль милитари. Позаимствовав тельняшки у моряков В 70-х годах, продемонстрировали публике футболки. Однако преимущественно речь шла не о формировании стиля как такового, а об использовании отдельных вещей из экипировки военных. Ответ: Коко Шанель, Ив Сен-Лоран.

Финальный раунд

Тема раунда «*Мода России*»

Вопрос первый.

Наиболее распространенными тканями были лен и шерсть, которые могли быть и высокого качества (полотно, тонкое сукно), и в виде грубого холста, сермяги, армячины. Орнаментация осуществлялась раскраской, вышивкой, в более поздние периоды — набойкой и пестрядью (тканый узор из разноцветной пряжи). И набойка, и пестрядь были обычно сурового цвета с сине-зеленым, синим или киноварным рисунком. До XVII — XVIII вв. в России не было своего крупного ткацкого производства, поэтому ткани привозили из других стран. Какие ткани считались драгоценными и даже было общее наименование для них на Руси.

Ответ: Общее наименование иностранных драгоценных тканей — шелковых и парчовых — паволоки. (Ответ будет верным если назовут два вида тканей или общее наименование)

Вопрос второй.

Наиболее распространенным был сарафан со швом посередине переда, отделанным узорными лентами, мишурным кружевом и вертикальным рядом медных и оловянных пуговиц. Какой силуэт имел сарафан, придающий фигуре величавость, стройность. Ответ: Такой сарафан имел силуэт усеченного конуса с большим расширением книзу (до 6 м).

IV Подсчет результатов и награждение фаворитов

Преподаватель подсчитывает результаты в таблице Excel, демонстрирует итоги на экране видеопроектора (либо на доске), оглашает победителей. Происходит награждение участников игры.

Для большего интереса студентов и поднятия настроения, можно наградить обучающихся: (Сувениры по желанию педагога)

1. Дипломы победителя и участника.
2. Каждому участнику сделать маленький презент в виде: шоколадок для ума, ручки и карандаши, которые пригодятся для учебы.