

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Педагогический проект:
**«Творческая игротека: геймификация на
занятиях ИЗО для детей с ОВЗ»**

Автор:
Мадонова Оксана Васильевна,
педагог дополнительного образования

2023 г.

Срок реализации проекта: 1 учебный год (сентябрь – май)

Аннотация проекта

Данный проект направлен на использование игровых элементов и механизмов (геймификацию) в процессе обучения изобразительному искусству детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Основная цель проекта заключается в повышении мотивации детей к обучению, развитию их творческих способностей и улучшении социально-коммуникативных навыков посредством включения игровых форматов в учебные занятия.

Паспорт проекта

Тип проекта: Образовательный, долгосрочный

Участники проекта: обучающиеся с ОВЗ (1–4 классы), педагог, родители.

Актуальность проекта

Современные технологии и методы обучения предлагают разнообразные подходы к организации учебного процесса, среди которых особое место занимает геймификация. Она позволяет интегрировать игровые элементы в традиционные занятия, повышая интерес обучающихся к предмету и облегчая усвоение материала. Для детей с ОВЗ, которым часто требуется дополнительная мотивация и поддержка, геймифицированные подходы становятся особенно актуальными. Они помогают справиться со сложностями в обучении, развивают самостоятельность и уверенность в себе, а также улучшают эмоциональное состояние и повышают социальную активность.

Цели и задачи проекта

Цель проекта:

Повышение интереса и мотивации детей с ОВЗ к занятиям изобразительным искусством через внедрение игровых элементов, а также развитие их творческих и коммуникативных навыков.

Задачи проекта:

1. Разработать и внедрить систему игровых элементов на уроках изобразительного искусства.
2. Создать условия для повышения учебной мотивации и заинтересованности детей с ОВЗ.

3. Развивать у детей с ОВЗ навыки самостоятельной работы и принятия решений.
4. Способствовать развитию творческих способностей, воображения и эстетического вкуса.
5. Улучшить социально-коммуникативные навыки детей через участие в совместных проектах и играх.
6. Активизировать участие родителей в учебном процессе через организацию домашних заданий и конкурсов.

Описание проекта

Проект предполагает систематическое включение игровых элементов в занятия изобразительной деятельностью на протяжении всего учебного года.

План проекта «Творческая игротека: геймификация на занятиях ИЗО для детей с ОВЗ»

1. Подготовительный этап (сентябрь)

Цель: Ознакомление с проектом, постановка целей и задач.

Содержание: Введение в проект, объяснение принципов геймификации, определение ролей и обязанностей участников.

Материалы: Презентация проекта, раздаточные материалы с описанием игровых элементов.

2. Основной этап (октябрь - апрель)

Занятие 1: Мини-игра «Пальчиковые дорожки»

Цель: Развитие мелкой моторики и точности движений пальцев.

Описание:

Подготовка: На большом листе бумаги рисуются извилистые линии различной толщины и длины. Линии могут быть прямыми, волнистыми, зигзагообразными и круговыми.

Процесс игры: Дети используют пальцы вместо кистей для рисования вдоль линий. Задача состоит в том, чтобы двигаться пальцем по линиям, не выходя за пределы контура.

Варианты: Чтобы усложнить игру, можно использовать разные виды линий (например, тонкие и толстые линии, прямые и кривые линии, длинные и короткие линии).

Оценка: Дети оценивают свои работы самостоятельно или с помощью педагога. Чем точнее дети двигались по линиям и чем меньше ошибок сделали, тем выше их балл.

Занятие 2. «Рисование с закрытыми глазами»

Цель: Развить воображение и точность движений рук.

Описание:

Подготовка: Дети получают чистый лист бумаги и маркер/карандаш.

Процесс игры:

Шаг 1: Педагог называет простую фигуру (например, треугольник, квадрат, круг).

Шаг 2: Дети закрывают глаза и пытаются нарисовать названную фигуру.

Оценивание: После открытия глаз дети сравнивают свою работу с реальной фигурой и оценивают свои успехи.

Время: Ограничение по времени помогает создать игровую динамику и повысить концентрацию.

Дополнительные уровни: в зависимости от возраста и уровня подготовки детей, фигуры могут становиться сложнее (например, ромбы, звезды, сложные геометрические фигуры).

Занятие 3, 4, 5: Командная игра «Коллективный рисунок»

Цель: Сотрудничество и командная работа.

Задание: Создание большого коллективного рисунка, где каждый добавляет свою деталь. Основные этапы игры:

Начало игры:

Участники определяются, распределяются роли и обязанности.

Каждый выбирает свою область, которую будет рисовать, и определяет границы своей территории.

Создание основы рисунка:

Первый участник начинает рисовать основную часть рисунка, устанавливая базовые параметры и определяя границы своей зоны.

Остальные участники присоединяются к нему, продолжая рисовать в пределах установленных границ.

Развитие рисунка:

Постепенно рисунок заполняется различными элементами, добавляющимися участниками, которые работают параллельно.

Участники обсуждают ход работы, вносят корректировки и дополнения, обеспечивая целостность и гармонию общего рисунка.

Завершение рисунка:

Когда рисунок достигает полного объема, участники оценивают его завершение и обсуждают полученные результаты.

Возможно, вносят поправки и доработки, если это необходимо.

Финальный этап:

Готовый рисунок рассматривается и оценивается группой, возможно, на уровне мастерства, креативности и оригинальности.

Проводится обсуждение и анализ рисунка, который может быть использован в качестве учебного материала или художественной экспозиции.

Пример игры: Группа обучающихся решает задачу создания картины о городе мечты.

Обучающиеся разделяются на группы, каждая из которых занимается определенным сектором: одна группа рисует улицы, другая - парки, третья - дома, четвертая - дороги и транспортные средства.

Каждая группа разрабатывает свою часть города, а затем все соединяются в единое полотно, формирующее целостный городской ландшафт.

Завершение игры происходит путем объединения всех частей рисунка в одно большое полотно, которое демонстрируется на выставке или используется в качестве иллюстрации.

Занятие 6: **«Пазл эмоций»**

Описание: Игра направлена на распознавание и выражение эмоций через творчество.

Правила игры:

Педагог показывает детям карточки с изображениями лиц, выражающих разные эмоции (радость, грусть, удивление, гнев и т.д.).

Дети выбирают одну карточку и пытаются воспроизвести эту эмоцию на своём лице.

Затем обучающиеся рисуют своё лицо с выбранной эмоцией на отдельном листе бумаги.

Листочки складываются в общую коробку, и ведущий перемешивает их.

Каждый участник вытаскивает случайный листок и пытается угадать, какую эмоцию изобразил автор.

Если ответ правильный, участник получает очко. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

За каждое правильно угаданное лицо участник получает наклейку или небольшой приз.

Победитель получает главный приз (например, набор цветных карандашей или альбом для рисования).

Преимущества:

Помогает детям лучше понимать и выражать свои эмоции.

Развивает навыки межличностного общения и эмпатии.

Способствует развитию наблюдательности и внимательности к деталям

Занятие 7: **«Лабиринт фантазии»**

Описание: Эта игра предназначена для развития пространственного мышления, креативности и умения следовать инструкциям.

Правила игры:

Каждому участнику выдается лист бумаги с начерченным лабиринтом и набор художественных материалов.

Педагог дает инструкции, как пройти лабиринт, используя определенные цвета и формы (например, «красным карандашом пройдите первую линию, зеленым - вторую, и т.д.»).

Участники должны следовать указаниям педагога, заполняя пространство лабиринта соответствующими элементами.

После прохождения лабиринта участники представляют свои работы, рассказывая о том, что они хотели изобразить.

Все участники получают сертификаты об участии и маленькие сувениры.

Преимущества:

Развивает умение следовать инструкциям и планировать свои действия.

Стимулирует фантазию и креативное мышление.

Укрепляет уверенность в своих силах и способностях.

Занятие 8. «Рисуем вместе»

Описание: Это игра, направленная на развитие командной работы, креативности и навыков социального взаимодействия.

Правила игры:

Группа детей делится на команды по 2-3 человека.

Каждой команде выдается большой лист бумаги и набор художественных материалов (краски, карандаши, маркеры и т.п.).

Ведущий задает тему рисунка (например, "Космос", "Морское дно", "Волшебный сад"). Команды начинают рисовать одновременно, передавая друг другу лист бумаги каждые 30 секунд.

Через 10 минут команды останавливаются, и ведущий объявляет время для обсуждения. Каждая команда рассказывает о том, что они хотели изобразить, и какие элементы добавили.

После обсуждения команды продолжают рисовать, следуя тем же правилам, пока не закончат картину.

Когда картина закончена, каждая команда презентует свою работу остальным участникам.

Преимущества:

Развивает умение работать в команде и слушать друг друга.

Стимулирует креативное мышление и способность быстро адаптироваться к изменениям.

Способствует развитию коммуникативных навыков и уверенности в себе.

Занятие 9: Семейный чемпионат «Рисуем вместе»

Цель: Взаимоотношения в семье, сотрудничество.

Форматы: Работа всей семьей.

Задача: Создание совместного рисунка, включающего элементы, созданные всеми членами семьи.

Оценка: Видеоотчеты о процессе, обсуждение работ на следующем занятии.

3. Заключительный этап (май)

Итоговое занятие:

Цель: Подведение итогов проекта, демонстрация лучших работ.

Содержание: Обзор всех проведенных занятий, выставка лучших работ, обсуждение успехов и трудностей.

Материалы: Работы детей, презентации, анкета обратной связи.

Анализ результатов проекта «Творческая игротека»

Проведение проекта «Творческая игротека», направленного на использование игровых элементов и механизмов (геймификации) в процессе обучения изобразительному искусству детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), показало значительные положительные изменения в учебной мотивации, творческих способностях и социально-коммуникативных навыках обучающихся. В результате успешного осуществления проекта, наблюдаются следующие положительные тенденции:

Повышение мотивации и интереса к учебе:

Дети проявляют большой энтузиазм и желание обучиться, что выражается в уменьшении пропусков занятий и увеличении уровня участия в мероприятиях.

Улучшается эмоциональная стабильность детей, что способствует снижению уровня стресса и тревоги.

Появляется склонность к самовыражению через творчество, что ведет к росту уверенности в своих силах.

Улучшение социальных навыков:

Происходят заметные изменения в поведении детей, которые становятся более открытыми для общения и взаимодействия с детским коллективом.

Проявляется большая готовность к сотрудничеству в групповых занятиях, что облегчает процесс адаптации в обществе.

Участие родителей в образовательном процессе:

Родители активно участвуют в образовательных мероприятиях, предоставляют обратную связь и поддерживают инициативы детей.

Рост самооценки и уверенности в себе:

В ходе проекта наблюдается значительное улучшение самооценки детей, поскольку они видят реальные достижения и понимают свои возможности.

Дети начинают воспринимать себя как полноценных членов общества, что отражается в их отношении к учебе и жизни в целом.

Заключение

Проект «Творческая игротка: геймификация на занятиях ИЗО для детей с ОВЗ» направлен на создание благоприятных условий для развития творческих способностей и социальной адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья. Применение игровых элементов на уроках изобразительного искусства позволит повысить мотивацию обучающихся, улучшить их навыки и обеспечить более эффективное освоение учебного материала.

Мини-игры - это не просто развлечения, а важный элемент игрового процесса, который помогает добиться значительных успехов в обучении и развитии творческих способностей.

Проект «Творческая игротка: геймификация на занятиях ИЗО для детей с ОВЗ» является успешным примером интеграции инновационных методов обучения, которые способствуют развитию детей с особыми образовательными потребностями. Его результаты говорят о высоких уровнях мотивации, креативности и социальной адаптации, что делает этот проект важным инструментом в системе образования.

Список литературы

1. Асмолов, А.Г. Психология личности: культурно-историческое понимание развития человека / А.Г. Асмолов. – Москва: Смысл, 2007. – 528 с.
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. - Санкт-Петербург: Союз, 1997. – 96 с.
3. Гамаюнов, Б.П. Коррекционная педагогика и специальная психология: словарь-справочник / Б.П. Гамаюнов. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. – 346 с.
4. Козловская, Т.Н. Игровые технологии в образовании / Т.Н. Козловская. - Новосибирск: Наука, 2009. – 312 с.
5. Лебедев, О.Е. Современные образовательные технологии / О.Е. Лебедев. – Москва : Академия, 2021. – 256 с.
6. Петрова, Е.А. Арт-педагогика и арт-терапия в специальном образовании / Е.А. Петрова. – Москва: Владос, 2013. – 176 с.
7. Сидоренко, Е.В. Тренинг влияния и противостояния влиянию / Е.В. Сидоренко. – Санкт-Петербург : Речь, 2021. – 304 с.
8. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г.И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с.
9. Сайт Министерства просвещения Российской Федерации. – URL: <https://edu.gov.ru/>.