

**Выступление на методическом объединении учителей
начальных классов по теме:
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»**

Учитель изобразительного искусства

Ефанова Ю.А.

Использование игровых технологий на уроках изобразительного искусства

Л.С. Выготский очень тонко заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

«Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка

вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире» так сказал Василий Сухомлинский

Педагогические игры – одна из форм организации педагогического процесса. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Целью игровых технологий является снижение утомляемости учащихся на уроке. С помощью игровых моментов сделать обучение более доступным и комфортным. В игре дети получают массу положительных эмоций: радость творчества, сотрудничества, общения, сопереживания, азарта, чувство победы, возможность проявить свои таланты. Такие уроки дети любят, а их глаза излучают радость творчества. Счастье и радость в глазах ребят – лучшая награда для учителя!

Игровые занятия по изобразительному искусству помогают привить интерес к творчеству. С помощью игры дети учатся наблюдать, анализировать, сравнивать, выражать свои мысли, получать необходимые навыки в рисовании, но лишь в непринужденной, комфортной обстановке.

Объяснения содержания игры должно быть эмоциональным, кратким, логичным и понятным. Длительность одной художественно-дидактической игры или упражнения от **3 до 5 минут**. При разработке художественно-дидактических игр и упражнений учитываются четыре вида деятельности: **рисование с натуры, тематическое, декоративное рисование, беседы об изобразительном искусстве.**

По форме игры и упражнения могут быть:

- *изобразительными* (рисунок, живопись, ДПИ);
- *устными* (ответы по теоретическим вопросам);
- *письменными* (анализ произведений искусства).

Использование игр в изобразительной деятельности обусловлено своеобразными связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему.

Художественно-дидактические игры можно разделить на несколько видов: **игры путешествия или экскурсии, игры соревнования или эстафеты, игры загадки, игры лото, композиционные игры.** Игровая форма на уроках создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игры и упражнения могут быть ещё одной формой проверки и закрепления знаний по изобразительному искусству. В процессе их дети учатся правильному восприятию формы предмета, его цвета, величины, пропорций, положения в пространстве относительно других предметов. Художественные игры и упражнения могут предварять новый материал, побуждая у учащихся желания овладеть им, закреплять пройденное, служить повторением. Учитель заранее определяет место и роль игры в учебном процессе, её связь с другими методами работы, продумывая возможные варианты усложнения или облегчения, её органическую связь с другими частями урока. При этом обязательно следует выделить те знания, умения и навыки, которые необходимо сформировать у учащихся.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

развлекательную: это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;

коммуникативную: освоение диалектики общения;

- **самореализации** в игре как в полигоне человеческой практики;

- **игротерапевтическую:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- **диагностическую:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- **коррекции:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показаний;

- **межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- **социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения.

Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры-занятия лучше проводить в форме соревнований между командами. Обязательным условием игры является подведение итогов.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие **группы игр**:

- *внимание;*
- *развивающие глазомер;*
- *тренирующие наблюдательность;*
- *развивающие творческие способности;*
- *воздействующие на эмоции и чувства;*
- *раскрывающие личностные возможности ребенка.*

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

Игровая деятельность состоит из набора развивающих игр, которые при всём своём многообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Каждая игра представляет собой набор задач, которые учащиеся решают с помощью карточек, узоров, рисунков, модели и т.д. задачи даются в устной и практической форме. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет учащимся идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы, дети легко вовлекаются в игровую деятельность. На уроках изобразительного искусства игры способствуют развитию связной речи, направлены на развитие памяти, внимания, наблюдательности, воображения, фантазии. Результативность игр зависит от систематического их использования.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по его определенным признакам; группы игр воспитывающих художественный вкус.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. **Составление игровых технологий** из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

Практическая часть

I. Игры и упражнения на выполнение изображений из готовых фигур геометрической и произвольной формы

1. Из 10 разных (квадраты, круги, треугольники) геометрических фигур составить фигуру человека. (7 класс)

2. Нарисовать геометрическими фигурами животное (1-3 классы)
предметы: кувшин, яблоко, кружка (4-5 классы):

3. Назовите предметы, состоящие из геометрических тел (5-6 классы)

4. Составьте из готовых геометрических фигур народный орнамент (6-7 классы)

Данные игры и упражнения способствуют пониманию конструктивных особенностей формы предметов, формируют умение сопоставлять, находить оптимальные решения, развивают мышление, внимание, воображение.

II. Игра «Угадай».

Учитель подбирает стихи, загадки, по которым учащиеся должны догадаться, о каком произведении (предмете) искусства идет речь. Игра развивает логическое мышление, эмоциональную культуру восприятия, активизирует внимание, стимулирует процесс запоминания художественной информации.

1. (1-4 классы)

Без расчески причесался и умылся без воды,
В кресло мягкое забрался и запел на все лады. (Кот)

В птичник повадится — жди беды.
Рыжим хвостом замечает следы. (Лиса)

Во дворе поставлен дом,
На цепи хозяин в нем. (Собака)

Вот иголки и булавки выползают из-под лавки.
На меня они глядят, молока они хотят. (Еж)

Голодная мычит, сытая жует,
Всем ребятам молоко дает. (Корова)

Зверька узнаем мы с тобой
По двум таким приметам:
Он в шубке беленькой зимой,
А в серой шубке — летом. (Заяц)

Кто по елкам ловко скачет и взлетает на дубы?
Кто в дупле орехи прячет, сушит на зиму грибы? (Белка)

На овчарку он похож. Что ни зуб — то острый нож!
Он бежит, оскалив пасть, на овцу готов напасть. (Волк)

Не мой бы труд, не мой бы бег,
Ты плохо жил бы, человек.
Но в век машины и мотора,
Боюсь, в отставке буду скоро. (Лошадь)

Летом ходит без дороги между сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге, от мороза пряча нос. (Медведь)

Гребешок аленький, Кафтанчик рябенький,
Двойная борода, Важная походка.
Раньше всех встает, Голосисто поет.
(Петух)

Бела, как снег, Черна, как жук,
Вертится, как бес, Повернулась — ив лес.
(Сорока)

Как на речку прилетает, Сразу в воду залезает.
"Кря" - нырнула на минутку Вы узнали? Это ... (утка).

Автор: М. Блинникова

Пушистый матросик, Лопаточкой носик.
На ножках коротеньких - Красные ботинки.
... (утка).

2. 5 класс Тема: «Мы рисуем отгадки к загадкам»

Учитель: Стоит дом, кто в него войдет, тот ум приобретет.

(школа)

Сидит Прокоп на горбу верхом, сам неграмотный, а читать помогает.
(очки)

Кто я, если прямота Главная моя черта?
(Линейка)

Далее класс делится на три команды. Каждая команда по очереди загадывает загадку. Оставшиеся команды отгадывают. Правильная отгадка - балл команде. Итак, дети отгадывают по три загадки.

3. Чтение отрывка из разных сказок. Какой отрывок относится к сказке «Серебряное копытце»? в (3 классе), «Серая шейка»? во (2 классе)

1. И Лиса принялась ползти осторожно по льду к самой полынье. У Серой Шейки замерло сердце. Но Лиса не могла подобраться к самой воде, потому что там лед был еще очень тонок.

2. Жил в нашем заводе старик один, по прозвищу Кокованя. Семьи у Коковани не осталось, он и придумал взять в дети сиротку. Спросил у соседей, - не знают ли кого, а соседи и говорят:

3. Плохое житье у нее. Приказчик избу Григорьеву отдал какому-то горюну и велел за это сиротку кормить, пока не подрастет. А у того своя семья больше десятка. Сами не досыта едят. Вот хозяйка и взъедается на сиротку, попрекает ее куском-то. Та хоть маленькая, а понимает. Обидно ей. Как не пойдет от такого житья! Да и уговоришь, поди-ка...

4. Вот неделя, другая проходит, Еще пуще старуха вздурилась:

Опять к рыбке старика посылает. «Воротись, поклонись рыбке:

Не хочу быть столбовою дворянкой, А хочу быть вольною царицей».

5. Старушка так и сделала: намела, наскребла горсти две муки, замесила тесто на сметане, скатала колобок, изжарила его в масле и положила на окно простынуть.

4. «Невиданный зверь» 5 класс

Игра проводится в начале урока, заключается в составлении невиданного зверя из отдельных частей разных зверей, птиц, животных. Один или два ученика изображают на доске это «создание» под диктовку ребят, например: туловище - слона, голова - дракона, рога-лося, передние ноги- коровы, задние ноги- ящерицы, нос-поросенка, хвост-индюка, шея-жирафа и т.д. После этой игры ребята выполняют своего «красавчика»!!!

III. Игры и упражнения по цветоведению (разноцветные кружочки)

Данные игры и упражнения способствуют развитию осмысленного восприятия цвета, различительных, аналитико-синтетических способностей и культуры восприятия ребенка; имеют обучающий, тренировочный, контролирующий характер.

1. Назовите теплые и холодные цвета (1 – 2 класс). Учащиеся работают с готовыми геометрическими фигурами различных цветов. По просьбе учителя ученики поднимают кружочки нужного цвета. Это упражнение помогает усвоению основных понятий.

2. Назовите основные, составные цвета (2-3 класс). Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета. Работу можно проводить фронтально, командами.

3. Холодные и теплые цвета. (3-4 класс)

Учащиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы. Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта.

4. Составте пары дополнительных и контрастных цветов. (6 класс)

Хроматические и ахроматические цвета.

IV. Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства

1. Подберите прилагательные, характеризующие произведение искусства (репродукция или слайд), персонажа сказки «Серебряное копытце» (козлика с серебряным копытцем). **Сверкающее копытце, прозрачное, блестящее, граненое, алмазное, сияющее, серебряное, и т.д.**

Побеждает тот из учащихся, который подберет большее количество. Это упражнение развивает способность переводить зрительный образ в словесный.

V. Декоративное рисование

1. Городецкие узоры . 2 класс (слайды в Городецкой росписи)

Игра на соответствие изображения и названия народных промыслов. Игры позволяют познакомить учащихся с народными промыслами, их особенностями, отличиями, развивают кругозор, наблюдательность, глазомер.

2. «Игра-конкурс « К какому декоративному искусству относятся эти работы?» Учитель демонстрирует слайды с сувенирами, выполненными в классической технике различных жанров, учащиеся должны назвать материал изготовления, исходя из жанра. Побеждает ученик, давший наибольшее количество правильных ответов.

VI. Беседы

1. Отгадывание кроссвордов (составление) по видам и жанрам изобразительного искусства.

При их составлении у учащихся развиваются навыки работы со словарями, различного рода справочной литературой. Процесс создания и разгадывания кроссвордов способствуют овладению содержанием основных понятий. Тематические кроссворды выполняют функции: обучающую, контролирующую, творческую.

2. Продолжи цепочку. Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию по определенному жанру.

3. «Какие виды пейзажа вы знаете?». «Какие виды портрета вы знаете?». « Из чего составляют натюрморт?».

Упражнение развивает у учащихся внимание, навыки публичного выступления, способствует закреплению пройденного учебного материала.

4. Кто автор картины? Учащимся демонстрируются слайды знакомых картин, побеждает тот ученик, который ответит правильно на большее количество вопросов.

5. Игра «Лучший экскурсовод». Выбранные на соискание почетного звания ученики рассказывают о сюжете, мотиве произведения, композиции и ее элементах, средствах выразительности