

Олещенко Светлана Владимировна

учитель начальных классов

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение

Гимназия № 9 им. Н. Островского г. Сочи

НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО – ХОХЛОМА. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ХОХЛОМСКОЙ РОСПИСЬЮ

Сильная эмоционально-двигательная активность младшего школьника сближает изобразительное творчество с игровой ситуацией, предполагает вживание в своё произведение как реальное субъективное игровое пространство. Поэтому для учителя становится актуальной задача трансформации игрового пространства в художественно-образное, направление творческой деятельности ребёнка не на копирование действительности, а на выражение своего отношения к объектам, постепенно расширяя спектр освоения им различных выразительных средств и образных систем

Взаимосвязь изобразительной деятельности с игрой создаёт личностно значимый для каждого ребёнка мотив деятельности, что обеспечивает её более высокую эффективность и результативность, так как ребёнок не просто рисует, вырезает, лепит, а передаёт в изображениях образы знакомой игры и создаёт новые игры.

Художественно-дидактические игры, нацеленные на формирование знаний и умений выделять хохломскую роспись среди других.

В игре «Художественные часы» происходит закрепление знаний о народных художественных промыслах, формирование умения находить нужный промысел среди других и обосновывать свой выбор. Материал: планшет в виде часов (вместо цифр наклеены картинки с изображением предметов, украшенных народной росписью), кубики и фишки. Играющий бросает кубик и считает, сколько у него очков. Отсчитывает стрелкой нужное

количество (отсчёт начинается сверху, на картинке вместо числа 12) часов и рассказывает о рисунке, на который указала стрелка. За правильный ответ – фишка. Побеждает тот, кто наберёт больше фишек.

Игра «Подберите узор к силуэту». Посредством игры дети продолжают знакомство с разными видами народного декоративно-прикладного искусства, совершенствуют представления о характерных элементах декора и традиционных цветосочетаниях, определяющих специфику Гжели, Городца, Хохломы, Дымковской и Филимоновской игрушек; формируют умение анализировать узоры на декоративно-прикладных изделиях народного искусства.

Материал для игры: 25 карточек с вырезанными силуэтами и 25 вкладышей с росписью народных мастеров Гжели, Городца, Хохломы и т. д.

Начинать игру следует с рассмотрения 2–3 карточек силуэтов и узоров с подробным комментарием учителя либо с рассказа о художественных промыслах. Ученикам должно быть понятно, по какому принципу проводится подбор росписи к предмету. Постепенно количество узоров увеличивается.

1 вариант: учитель показывает 3 вкладыша с узорами.

– Рассмотрите гжельский, хохломской и дымковский узоры. Вспомните, какие в них используются цвета и элементы. Подберите подходящий силуэт вот к этому орнаменту (показывает хохломской узор).

Ребёнок с подходящим силуэтом вставляет вкладыш в карту и проверяет правильность расположения узора в силуэте. Учитель побуждает ребёнка аргументировать свой выбор: рассказать что, какими мастерами и из какого материала сделано, назвать знакомые элементы росписи. Аналогично подбираются гжельский и дымковский вкладыши.

2 вариант: Учитель (ведущий) раздаёт карточки с силуэтами изделий (по 1–2; в зависимости от количества играющих), а вкладыши с узорами лежат перевернутыми вниз «рубашкой». Ведущий достаёт первый узор и показывает детям. Ребёнок, чей силуэт подходит к орнаменту, примеряет его и

аргументирует свой выбор. В случае возникших затруднений, учитель помогает.

3 вариант: «Кто первый соберёт». У каждого играющего по 3–4 карты. Когда игра достаточно освоена детьми, можно предложить каждому из двух участников подбирать самостоятельно узоры к силуэтам, объясняя своё решение. В этом случае можно определить победителя, вручая фанты (фишки) за правильный ответ. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит все силуэты узорами.

4 вариант: «Что здесь лишнее?» Проводится аналогично дидактической игре: «Найди лишний предмет». Играть можно как с одним ребёнком, так и с классом. Сначала дети подбирают вкладыши к силуэтам, а затем рассказывают о своём выборе. На первом этапе игры «лишней» может оказаться одна роспись. В дальнейшем количество узоров может увеличиваться до 2–3 для 5–6 силуэтов. Важно обращать внимание на то, как дети аргументируют свой выбор. Например, в этих узорах лишняя лошадка. У неё городецкий узор, а все синие предметы гжельских мастеров.

Художественно-дидактические игры, нацеленные на формирование знаний об элементах хохломской росписи.

Игра «Что изменилось?» нацелена на закрепление представлений о хохломской росписи, формирование умения находить отличия в узорах разных предметов, умения описывать узоры. Ведущий (учитель) показывает 5 предметов, украшенных хохломской росписью. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки закрывают глаза. Учитель меняет предметы местами и заменяет один из них на другой. Задача игроков: угадать, что изменилось. Дети называют новый предмет или тот, что убрал ведущий, и описывают его. Новым ведущим становится самый внимательный игрок.

Игра «Угадайте и расскажите» закрепляет знания учащихся о народной игрушке как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства. Играют два игрока. Они достают по одной карточке из набора карточек с

изображением изделий хохломских мастеров. Второй набор карточек прикреплён к доске. Первый игрок описывает свою карточку, выделяя элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии. Второй игрок должен найти её на доске. Потом игроки меняются ролями.

Игра «Золотое лото» помогает закрепить представления об основных элементах хохломской росписи, научить различать и сравнивать их между собой, правильно называть, пользуясь названиями, придуманными мастерами промысла. Материалы: 1) большие карты с изображением предметов, украшенных хохломской росписью; по краям карт до 6 клеток с изображением элементов росписи (травка, ягодки, рябина, цветы); 2) карточки с вариантами элементов узора, отличающихся цветом, деталями.

Учитель раздаёт детям по одной большой карте, маленькие перемешивает. Затем, вынимая по одной карточке, спрашивает, что за элемент на ней изображён и кому нужна такая карточка. Игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Внимательно следят за ходом игры, не пропуская элементы на своей карте. Другой вариант: игру можно проводить в форме соревнования команд. При этом каждой команде выдаётся сразу несколько карт для одновременного заполнения.

Игра-лото «Русский сувенир». Учащиеся приглашаются в «мастерскую» народной росписи Хохломы. Для игры понадобятся 2 больших карты и 2 малых разрезных карт с деталями узоров (рис. 1).



Рис. 1. Карточки для игры «Русский сувенир»

Перед началом игры нужно разрезать малые карты на отдельные карточки. На каждой большой карте есть 5 пронумерованных недостающих деталей (пробелов), к которым нужно подобрать 5 соответствующих по контуру, размеру, цвету и виду росписи маленьких карточек. Учитель раздаёт большие карты игрокам, а маленькие карточки показывает по очереди, называя номер: 1, 2, 3, 4, 5. Учащиеся находят такую цифру на своей карте, сравнивают и, если детали совпадают, закрывают карточкой пробел на большой карте. Выигрывает тот, кто первым соберёт 5 карточек.

На втором этапе игры детям потребуются ножницы, клей и художественные материалы: краски, кисти, карандаши или фломастеры. Учащиеся аккуратно вырезают рисунки на малых карточках и приклеивают их на свои места на большой карте. Затем нужно завершить рисунок на каждой карте.

Игра «Домино» имеет дидактические задачи: закрепить представления об основных элементах хохломской росписи, научить различать и сравнивать их между собой, правильно называть, пользуясь названиями, придуманными мастерами промысла. Материал: карточки прямоугольной формы, разделённые на две части. На каждой из них изображён элемент узора хохломской росписи; варианты отличаются цветом, деталями.

Все карточки выкладывают в центр стола рисунками вниз – это «базар». Каждый игрок набирает определённое количество карточек, о чём договариваются до начала игры. Первым делает ход тот, у кого есть карточка-дуплет. Следующий игрок находит у себя карточку с таким же элементом и кладёт её к первой. Если нет нужной карточки, игрок пользуется «базаром». Если «базар» пуст – пропускает ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек. Другой вариант: игрок делает ход и называет элемент росписи. Если название неверное, ход пропускается.