

Казакова Татьяна Александровна

педагог дополнительного образования

Бюджетное образовательное учреждение города Омска

«Центр творческого развития и гуманитарного образования "Перспектива"»

Омская область, город Омск

## **ПРИЕМЫ- КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

В «методической копилке» каждого учителя и педагога есть множество приемов, которые помогают развивать и обучать детей. Один из самых эффективных приемов в работе признана игра. Игру как прием в обучении, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с давних времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике. Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода приемов: игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у младших школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала. Практика показывает, что перезагружать играми занятие нельзя, достаточно одной игры, иначе оно будет характер более развлекательный, чем познавательный. Обязательным условием игры является подведение итогов.

Игра — это путь к познанию своих возможностей. Самопроверка всегда побуждает к самосовершенствованию. Поэтому детские игры — важное средство самовоспитания. В них переход от воспитания к самовоспитанию, к свободной, по внутреннему побуждению, сознательной работе над формированием воли, характера, положительных привычек. Приобретению необходимых умений происходит естественно и незаметно. Этот переход

обеспечивается игровым интересом. Ни в какой другой деятельности ребенок не проявляет столько настойчивости, неутомимости, целеустремленности. Детям нравится сам процесс игры, для них — это работа, требующая усилий. Они преодолевают в игре серьезные трудности, тренируя свои силы, ловкость, развивая способности и ум. Игра закрепляет у детей полезные умения и привычки.

Понятие *«игровые педагогические технологии»* включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками: четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровые ситуации на уроках выступают как средство побуждения, стимулирования школьников к учебной деятельности.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации. Более гибкому формированию учебного процесса способствует определение психо-эмоционального состояния, как группы (класса), так и отдельного воспитанника (ученика) (в начале и в конце занятия) с помощью особых приемов (например, в виде работы с цветовыми карточками).

### **Методика применения игры и упражнений на занятиях изобразительного искусства:**

По форме упражнения могут быть изобразительными (рисунок, живопись, лепка), устными (ответы по теоретическим вопросам), письменными (анализ произведений искусства).

Упражнения могут носить характер зрительного диктанта. Ученики копируют действия учителя. Ценность этого вида упражнений заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе. Выполняя действия «под диктант», школьники перенимают правильные, профессиональные приемы работы. При этом вырабатываются наблюдательность, аккуратность, улучшаются темп и ритм работы группы (класса).

Зрительный диктант может применяться во всех видах работы: в рисовании, лепке, конструировании.

Целесообразно проводить упражнения с использованием печатной основы: дорисовывание, закрашивание, расписывание готовых изображений, вырезанных из бумаги силуэтов. Готовая основа позволяет четко выделить учебную задачу и решить ее в кратчайший срок.

При ознакомлении с цветом учащимся можно предложить упражнения на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета.

При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

На кружковых занятиях изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач: развивают внимание, глазомер, творческие способности; тренируют наблюдательность; воздействуют на эмоции и чувства и раскрывают личностные возможности ребенка. Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

Педагог изобразительного искусства вправе может применить любую игровую технологию на занятии в зависимости от поставленных задач, программы, года обучения и возраста детей.

## ВИДЫ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

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

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

1. Составьте изображения отдельных предметов из геометрических фигур.

*Используя изображенные на доске геометрические фигуры, учащиеся в альбомах рисуют предметы (как вариант этого упражнения — индивидуальные задания каждому ученику).*

2. Составьте композиции из готовых силуэтов «Чья композиция лучше?».

*Из готовых силуэтов составьте натюрморт. Игра может проводиться в виде соревнования двух (трех) команд. Работа ведется на магнитной доске. Игра развивает композиционное мышление, умение находить оптимальные решения.*

3. Игра-головоломка.

*Составьте из геометрических фигур изображения животных. Задание носит творческий характер.*

4. Дополните изображение.

*Учащиеся получают два одинаковых изображения. Варианты задания: дополнить изображения самому или поменяться с соседом по парте одним экземпляром изображения и дополнить его. Упражнение помогает развитию творческого воображения.*

5. Упражнение на логическое мышление. Найти ошибки в построении композиции (любого жанра) и раскрыть их.

6. Составьте из готовых геометрических фигур орнамент (конкретный выберет педагог).

*Развивает эстетическое восприятие действительности.*

7. Выполните аппликацию, состоящую из деталей разного цвета, но одинаковой формы. Дайте название работе.

*Развивает умение компоновать. Способствует развитию чувства формообразования в плоском изображении. В дальнейшем это упражнение может быть использовано для выполнения заданий в технике разрезной мозаики.*

## **II. Игры и упражнения по цветоведению.**

1. Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета).

*Учащиеся работают с готовыми геометрическими фигурами различных цветов. По просьбе учителя ученики поднимают составленные пары. Это упражнение помогает усвоению основных понятий.*

2. Назовите основные, дополнительные, производные цвета.

*Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета. Работу можно проводить фронтально, командами.*

3. Холодные и теплые цвета.

*Учащиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления лубяной избушки зайчика, а второй — для ледяной избушки Лисички. Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта.*

1 августа 2013 г.

Летняя общероссийская конференция 2013 года "Актуальные проблемы теории и практики образования"

4. Игра-соревнование «Кто больше?».

*Игра на закрепление понятий о разбеливании цвета. На полосках бумаги учащиеся делают первый мазок краской любого цвета, затем в этот цвет добавляют чуть-чуть белил и выполняют следующий мазок и т. д. Побеждает тот, кто сделает больше накрасок различной светлоты.*

5. Дидактическая игра «Расставь по порядку». *На стол поставлены в разброс предметы. Нужно поставить слева направо от светлого к темному, по светлоте.*

6. Дидактическая игра: «Цвет и чувства». Задача игры: прочувствовать выразительные возможности цвета, особенности его восприятия. Ход игры: выбрать из каждого столбца какое-нибудь слово, подбирая их смысловые значения; нарисовать картину, которая возникнет в воображении на основе всех четырех слов. Особое внимание уделить цветовому решению замысла. Использовать разнообразные материалы, например:

<i>ЧУВСТВА</i>	<i>ПЕРСОНАЖИ</i>	<i>СОСТОЯНИЯ</i>	<i>МЕСТО</i>
Радостный	Ребёнок	Дождь	Дворец
...	...	...	...

:

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

**III. Игры и упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий:**

1. Продолжите цепочку слов.

*Такое упражнение можно проводить в начале урока. Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию. Например: архитектура, стиль, романский, готика, арка...*

2. Объясните значение слова.

*Например: ритм — это..., дизайн — это...*

3. Сгруппируйте слова по жанрам (видам).

*На доске написаны различные понятия, термины, названия, которые необходимо объединить в смысловые группы.*

4. Вычеркните лишнее слово.

*Упражнение носит характер упражнения № 3, т. е. обобщающий, контролирующий. Оценка устных ответов. Например: портрет, голова, лицо, дом, глаза, одежда.*

5. Блиц-контроль (вопрос — ответ).

*Для проведения блиц-контроля можно использовать «волшебный куб». На столе педагога куб, грани которого окрашены в разные цвета. На доске таблица, в которой каждому цвету, грани куба соответствуют названия видов изобразительного искусства: архитектура, скульптура, живопись, графика, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания.*

6. Диагностическое упражнение «Вспомни слово».

*Задание постепенно усложняется. Такое упражнение можно использовать в начале занятия.*

*Например: г\_ашь (гуашь), гр\_ф\_ка (графика), к\_р\_м\_ка (керамика) и т.д.*

**IV. Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства:**

1. Подберите прилагательные, характеризующие произведение искусства (репродукция или слайд).

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

2. Сравните впечатления

*Учащиеся сравнивают два произведения искусства. При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь учащихся.*

Темы, при изучении которых может быть использована данная игра, например:

Цвет. Рисование с натуры натюрморта (овощи, фрукты). Композиция на плоскости. Человек и предметный мир.

3. «Войдите» в картину (представьте себя на месте героя произведения искусства).

*Игра развивает фантазию ребенка, речь, носит творческий характер.*

4. Подберите музыкальный фрагмент или стихи к произведению искусства.

*Такие эстетические ситуации способствуют развитию образного мышления учащихся на основе единства изобразительных и выразительных средств искусства. Например, на доске расположены репродукции зимних пейзажей: К. Юон. «Конец зимы. Полдень»; И. Грабарь. «Февральская лазурь»; и другие. Учащиеся должны подобрать к отрывку стихотворения, который*



*приготовит педагог, соответствующую репродукцию с изображением зимнего пейзажа, объяснить свой выбор. Например:*

*Заготовила зима  
Краски для всех сама.  
Полю — лучшие белила,  
Зорям — алые чернила,  
Всем деревьям — чистые  
Блестки серебристые.*

*В. Фетисов*

#### 5. Игра «Угадай».

*Педагог 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.*

#### 6. Указать автора или название произведения.

*Учащимся раздаются карточки с таблицей, в которой указаны фамилии художников, на доске расположены репродукции работ этих авторов с номерами. Ученики заполняют таблицу.*

*Данный вид задания может быть использован на уроках по восприятию искусства.*

#### 7. Отгадывание кроссвордов (составление).

*При их составлении у учащихся развиваются навыки работы со словарями, различного рода справочной литературой. Процесс создания и разгадывания кроссвордов способствуют овладению содержанием основных понятий.*

*При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление.*

#### 8. Викторина по теории искусства

*Знания учащихся по теории искусства можно проверить с помощью викторины, вопросы к которой учитель готовит заранее.*

#### 9. Настольная игра «Мозаика», или пазлы.

*Задача игры: рассмотреть произведение, дать ему характеристику (отношение к виду и жанру ИЗО, композиционное решение и колорит). Ход игры: собрать раздробленную по частям репродукцию. Младшим учащимся разрешается использовать «образец». Играть можно индивидуально, по парам или группой. Развивается интерес к творчеству художников, к истории искусств, к исследовательской работе и зрительная память.*

10. Найдите среди произведений искусства такие, которые ассоциируются с определенными чувствами.

*Данный вид задания может быть использован на уроках по восприятию искусства.*

### **V. Сюжетно-ролевые игры**

#### 1. Игра "Следствие ведут знатоки".

*По описанию примет «пропавшей из музея картины (скульптуры)» знатоки искусства ищут среди репродукций на доске нужную картину. Описание делает «хранитель музея». Дополнительные сведения могут сообщать «свидетели» – ученики класса.*

## 2. Игра «Лучший экскурсовод».

*Выбранные на соискание почетного звания ученики рассказывают о сюжете, мотиве произведения, композиции и ее элементах, средствах выразительности. Игра такого рода способствует развитию зрительной памяти, речи, логического мышления, способности эмоционального и образного выражения, умения сделать анализ художественного произведения. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений, выводов является обязательным условием проведения таких игр-занятий. Учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.*

## 3. Игра-путешествие.

*Класс становится единой командой, которая на воображаемом корабле (или самолете, поезде, планетоходе) совершает путешествие в неизведанную страну. Экипаж делится на 4-5 исследовательских групп, у каждой из которых свое задание, требующее найти новое, необычное в окружающей флоре и фауне, ландшафте, цивилизации, представителях местного населения, различных съедобных и несъедобных предметах... и изобразить это совместными усилиями на одном листе ватмана для каждой группы. По окончании работы проводится научная конференция (группы не соревнуются между собой – все они делают одну большую работу) по итогам изыскательской деятельности в виде презентаций.*

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ  
НА ЗАНЯТИИ КРУЖКА ИЗО.

1. Возраст воспитанников – 9-10 лет, третий год обучения.
2. Занятие с использованием сюжетно-ролевой игры.
3. Тип урока: развивающее и обобщающее.
4. Форма: игра-путешествие, работа по группам.
5. **Тема:** «Открытие новой земли».
6. **Цель:** в игровой форме повторить и закрепить особенностей жанров - портрет, натюрморт, пейзаж, анималистический, архитектурный пейзаж.

7. **Задачи:**

*Образовательная* – самостоятельно изобразить композиции, применяя правила и используя знания о ранее изученных жанрах, различные виды композиционных решений, а также живописных и графических техник.

*Развивающая* – развитие воображения, фантазии, развитие коммуникативных способностей, образного мышления, навыков композиции.

*Воспитательная* – воспитание любви и интереса к окружающему миру и изобразительному искусству, доброжелательных и товарищеских отношений к друг другу.

8. **Оборудование:**

для детей – ватманы, простой карандаш, резинка, гуашь, акварель, кисти, фломастеры, баночка, салфетка;

для педагога: фотографии корабля, ученых-современников, магниты.

**План:**

1. Приветствие, оргмомент.
2. Объявление темы.
3. Осмысление задач.
4. Объяснение практической работы.

5. Практическая работа.
6. Презентация.
7. Подведение итогов, вывод.
- 8.

**Ход урока:**

**1. Оргмомент.**

Педагог: Здравствуйте, ребята!

**2. Объявление темы.**

Педагог: Сегодня мы с вами на занятии впервые станем художниками-первооткрывателями. Я знаю, что каждый из вас постоянно ищет, добывает знания из самых разных источников: в школе по учебникам, с помощью учителя, дополнительно – из средств массовой информации (каким являются телевидение и радиовещание, печатные издания, например, журналы), посещая библиотеку, из Интернета. С каждым годом поток информации увеличивается, расширяется и углубляется (фотографии, видео, статьи,...) Проявляется интерес, появляется любопытство.

**3. Осмысление задач.**

Педагог: А кто же эти знания нам предоставляет?

Дети: Ученые, исследователи, журналисты, публицисты...

Педагог: Правильно. Что они для этого делают?

Дети: Во-первых, занимаются исследовательской работой (в лабораториях, в отдаленных от цивилизации уголках планеты, анализируют и систематизируют полученные факты и результаты ...)....

А во-вторых, устраивают конференции, публикуют свои открытия, получают патенты, ...

Педагог: Зачем они это делают?

Дети: Чтобы люди стали просвещеннее, умнее, чтобы им жилось интереснее и безопаснее...

Педагог: Поэтому сегодня мы единой исследовательской командой ученых на хорошо оснащенном корабле под названием «Вечный двигатель» (показать фотографию) отправимся открывать новую землю. На нашем корабле находятся пять, хорошо оснащенных лабораторий. Я как ваш капитан предлагаю разделиться на 5 исследовательских групп. А какой же капитан без помощников? (распределить учащихся на 5 групп по 3 или 4 чел.) Каждой команде требуется старпом и 3 ученых (назначить).

Внимание! Прямо по курсу- земля! Сейчас мы сделаем остановку у архипелага, которого ещё нет на карте мира. Наша цель – исследовать один из его островов в пяти направлениях: найти новое в растительном и животном мире, установить контакты с аборигенами и выявить отличительные черты окружающего их предметного мира.

#### **4. Объяснение практической работы.**

Педагог: Каждый из моих помощников получит задание (раздать задания на листах и отдельные такие повесить на доску):

- 1) Исследовать пейзаж, зафиксировать его.
- 2) Исследовать фрагменты растительного мира (в том числе съедобного и несъедобного), зафиксировать его.
- 3) Исследовать животный мир и мир птиц, зафиксировать его.
- 4) Исследовать местных жителей, зафиксировать его.
- 5) Исследовать быт и мир вещей аборигенов зафиксировать его.

Фиксировать обнаруженные особенности вам предстоит с помощью самых новых разработок в области науки и техники, замаскированных под обыкновенные кисти и краски (коллаж из современной фото- и видеотехники).

Отправляйтесь на остров.

**5. Практическая работа.** Работаем вместе и сообща. Ведем себя незаметно и тихо – кругом подстерегают опасности.

#### **6. Презентация.**

Педагог: Внимание! Объявляю срочное отчетное совещание на корабле!! Всем ученым прекратить работу и вернуться на корабль!!!

Первой вызывается группа ученых - пейзажистов... (дети выходят к доске и представляют работу).

Второй вызывается группа ученых - портретистов... (дети представляют работу).

Третьей вызывается группа ученых - анималистов ... (дети представляют работу).

Четвертой вызывается группа ученых, работающих в жанре натюрморта ...

(дети представляют работу).

Пятой вызывается группа ученых - архитекторов ... (дети представляют работу).

Если есть вопросы к ученым, задавайте.

## **7 . Выводы.**

В итоге нашего путешествия мы узнали, какие бывают пейзажи и архитектурные постройки, увидели животный мир и мир птиц глазами анималистов, портретисты показали нам новую расу со всеми особенностями её быта, натюрморт дал нам представление о съедобном и несъедобном в этом новом для нас мире. Вы почувствовали себя командой единомышленников, соратников?

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азаров, Ю. П. Игра и труд / Ю. П. Азаров.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева.
3. Выготский, Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии
4. Газман, О. С. В школу с игрой / О. С. Газман [и др
5. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре / Р. И. Жуковская.
6. Занько, С. Ф. Игра и учение / С. Ф. Занько [и др.]..
7. Котикова, О. П. Эстетическое воспитание старшеклассников / О. П. Котикова.
8. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин..
9. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко..
10. Шмаков, С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков.
11. Шмаков, С. А. Культура — досуг — ребенок / С. А. Шмаков..
12. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин..
13. Юсов, Б. П. Изобразительное искусство в начальных классах / Б. П. Юсов [и др.
14. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. - ИЗО, часть 1.- Обнинск, изд-во "Титул", 1996.
- 15.Сокольникова Н.М. Основы живописи. - ИЗО, часть 2.- Обнинск, изд-во "Титул", 1996.
- 16.Сокольникова Н.М. Основы композиции. - ИЗО, часть 3.- Обнинск, изд-во "Титул", 1996