

Прочитайте статью Сокольниковой Н.М. «Введение художественно-дидактических игр и игровых упражнений в структуру урока»

(источник: Сокольникова Н. М. Методика преподавания изобразительного искусства учебник для студ. учреждений высш. Образования Н. М. Сокольникова. — 7-е изд., стер. — М. : Издательский центр «Академия», 2015. — 256 с., [16] с. ил. — (Сер. Бакалавриат).

Письменно ответьте на вопросы и выполните задания (в электронном виде выполненная работа отправляется на проверку преподавателю):

1. Что такое игра с точки зрения ученых?
2. Назовите основные функции игры.
3. Выпишите различные подходы к классификации игр с точки зрения Запорожца А.В. и Усовой А.П., Михайленко Н.Я. и Коротковой Н.А., П. И. Пидкасистого и Ж. С. Хайдарова, Г. К. Селевко.
4. Назовите задачи игровой деятельности на уроках изо.
5. Дайте характеристику художественно-дидактических игр, творческих игр, предметных игр, конструктивных игр, игр-путешествий.
6. Какие ученые работали над методикой применения игры в творческой деятельности дошкольников и школьников?
7. Каково значение игры на уроке изо?
8. Опишите роль учителя в организации игры.
9. Приведите примеры художественно-дидактических игр на закрепление основ цветоведения.
10. Какие игры можно использовать на уроках изучения перспективы?
11. Какие игры можно проводить на уроках иллюстрирования?

«Введение художественно-дидактических игр и игровых упражнений в структуру урока»

1. Игры и игровые упражнения на уроке изобразительного искусства.

В истории школьной педагогики проблема использования игровых приемов и упражнений на уроках изобразительного искусства всегда была одной из актуальных. Учителя, как правило, охотно применяют их, но испытывают большую сложность в выборе, и уж тем более в самостоятельной разработке игр и анализе проведенной работы.

Игра — это уникальный феномен человеческой культуры. Игра с точки зрения Й. Хейзинги, это — всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования.

Человек всегда имел способность и склонность облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни.

Игра — прежде всего свободная деятельность. Все исследователи подчеркивают незаинтересованный характер игры. Она необходима индивидууму как биологическая функция, а обществу нужна в силу заключенного в ней смысла. Игра, скорее, нежели труд, была формирующим элементом человеческой культуры. Раньше, чем человек стал изменять окружающую среду, он сделал это в собственном воображении, в сфере игры, считал Й. Хейзинга.

К определению основных функций игры неоднократно обращались ученые различных специализаций (физиологи, психологи, философы, педагоги).

Синтез этих теорий позволяет выделить следующие *функции* игры:

- игра — высвобождение избыточной жизненной силы;
- игра — инстинкт подражания;
- игра — удовлетворение потребностей в разрядке;
- игра — упражнение на пороге серьезной деятельности;
- игра учит себя ограничивать;
- игра поддерживает собственную индивидуальность,
- игра - один из действенных способов психотерапии;
- в игре растущая личность удовлетворяет свои самые разнообразные *потребности* — в коллективном общении, в познании, в движении, в красоте, в самоутверждении, в ней развиваются разносторонние интересы ребенка;
- игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует;
- игра помогает раскрытию творческого потенциала ребенка, поэтому она стала неотъемлемой частью и союзником воспитания и обучения учащихся всех возрастов;
- игра приносит наивысшую радость, так как включает в активную творческую работу,
- игра дает выплеск эмоций,
- игра требует проявления знаний, полученных при изучении определенной темы.

Ребенок может стать соавтором в проведении игры

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Остановимся лишь

на некоторых. А. В. Запорожец и А. П. Усова разработали следующую классификацию: 1) творческие игры и их разновидности: драматизации и строительные; 2) подвижные игры; 3) дидактические игры.

Несколько другой подход к классификации игры у Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой. Они предлагают игры с правилами разделить на три подгруппы: 1) подвижные игры (салочки, прятки, классики и т. п.);

2) сюжетные игры могут быть разделены на несколько подгрупп: ролевые (когда ребенок превращается в доктора, маму, бабушку); режиссерские игры (разыгрывает сражения, управляя игрушечными солдатиками, управляет жизнью кукольной семьи); игры-драматизации (можно провести аналогию со спектаклем).

Интересный подход к классификации игр найден П. И. Пидкасистым и Ж. С. Хайдаровым. Они предложили деление игр на два основных типа: 1) естественные - это те, которые наблюдаются в природе (у животных, игры первобытных людей и их детей; игры современных детей на разных стадиях физиологического развития), 2) искусственные игры (энергетические – например хоккей и лапта; и интеллектуальные).

Особый подход в классификации педагогической игры сделан Г. К. Селевко. Автор классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные,
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые имитационные, драматизации
- по предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные и др.,
- по игровой среде: настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, с применением технических

средств обучения и средств передвижения и др.

Классифицировать игры можно по различным основаниям. Знание этой классификации может помочь учителям выбирать и придумывать игры в соответствии с задачами уроков изобразительного искусства.

Задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом на уроках ИЗО:

- развитие воображения как основы творческой деятельности;
- развитие у детей образной памяти, внимания, речи;
- формирование в процессе игр нестандартного мышления;
- развитие координации и мелкой моторики рук,
- развитие коммуникативных качеств детей.

Рекомендуем учителю использовать на уроках ИЗО следующие игры, развивающие интеллект, творческую активность и воображение ребенка: художественно-дидактические игры, творческие игры, предметные игры, конструктивные игры, игры-путешествия

Художественно-дидактические игры используются как средство развития творческой активности детей — это игры с готовыми правилами. Они направлены на освоение конкретных художественных умений и навыков, на получение новых знаний о средствах художественной выразительности и способах применения их в произведениях искусства.

По форме дидактические игры могут быть *упражнениями, тренингами, лото, викторинами, разрезными картинками* и др.

Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем незаметнее ее дидактическая цель, так как оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится охотно, без принуждения, стремясь победить в игре

Творческие игры развивают творческие способности и воображение. Могут проводиться как сюжетно-ролевые игры, в которых сюжет — форма интеллектуальной деятельности, так перформансы и другие игры без четкого сценария, допускающие импровизацию.

Предметные игры включают манипуляции с народными глиняными и деревянными игрушками, произведениями декоративного искусства, объектами дизайна и многими другими предметами (ленты, бусы, ткани, пуговицы, мячи, кубики, вазы и др.). Через предметы дети познают форму, цвет, объем, пропорции, материал, фактуру и т. п.

Конструктивные игры развивают дизайнерское мышление. Учащиеся осваивают процесс проектирования, созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, проявлять смекалку в решении творческих задач, критически оценивать полученные результаты. При этом художественно-творческая активность вызывает активность познавательную

Игры-путешествия носят характер исторических, искусствоведческих и краеведческих «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, репродукциям, открыткам, фотографиям и другим документам. Путешествия совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: художника, экскурсовода, народного мастера, продавца и т. д. Учащиеся выполняют наброски и зарисовки, изготавливают изделия в традициях народных художественных промыслов, выполняют проекты, собирают разнообразный материал познавательного характера. Эти игры активно развивают воображение и художественное творчество.

Используя в работе игры, следует учитывать, что в них обязательно должны присутствовать два начала учебно-познавательное и игровое, занимательное.

ВАЖНО: *Игра всегда связана с переживанием ребенком положительного эмоционального состояния. Игровые моменты в изобразительной деятельности усиливают внимание детей к поставленной задаче развивают мысленную деятельность ребенка, его воображение, фантазию. Вместе с тем и здесь должна быть соблюдена педагогическая целесообразная мера: изобразительная деятельность школьника — это труд, хотя и носящий ярко выраженный художественный характер. Поэтому речь идет о соединении этого вида труда с игрой, а не о замене изобразительной деятельности игрой.*

В разработке конкретных методик применения игры в изобразительной деятельности дошкольников участвовали: А. А. Волкова, Г. Г. Григорьева, Е. А. Зинченко, Т. Г. Казакова, Т. С. Комарова, С. К. Кожохина, В. Н. Флерина и др., в изобразительной деятельности школьников — Г. Г. Виноградова, И. Н. Вострикова, Е. Л. Зеленина, Е. В. Карпова, Е. И. Коротеева, Н. М. Погосова, Л. Б. Рылова, Т. Я. Шпикалова и др.

Значение игр в развитии детей.

В игровой деятельности интенсивно развиваются наблюдательность, зрительная память, глазомер, воображение.

В специально разработанных играх для уроков ИЗО дети также знакомятся с основами художественного изображения (цвет, объем, светотень, форма, конструкция, пропорции, симметрия, ритм, пространство, композиция и др.), что способствует интенсивному формированию наблюдательности, зрительной памяти, глазомера, чувства цвета и др.

Игровые моменты в изобразительной деятельности усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют воображение и фантазию, активизируют эмоциональную сферу, способствуют их общему развитию через изобразительное творчество

Игровые упражнения, как показывает практика, позволяют сделать плавный переход от игры к дальнейшему серьезному и глубокому обучению. Учитель не только вооружает детей знаниями, умениями и навыками, но и формирует у них добросовестное отношение к труду, активную жизненную позицию, научное мировоззрение, прививает художественно-эстетический вкус.

Игры и упражнения могут быть одной из форм проверки и закрепления знаний детей по изобразительному творчеству.

Художественно-дидактические игры и упражнения могут предшествовать новому материалу, закреплять пройденное, служить повторением.

Также могут использоваться кратковременные игровые моменты — как средство усвоения необходимых знаний, умений и навыков, для осуществления преемственности в изобразительной деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста.

2. Роль учителя в организации и проведении игры. **Примеры игр на уроках изобразительного искусства.**

Характеризуя учебные игры, необходимо отметить, что роль учителя в них может быть различной.

Он может действовать совместно с детьми как игрок, может быть наблюдателем, болельщиком, судьей, ведущим, экспертом, консультантом и др. Обучающая игра полезна и необходима для активизации и формирования коммуникативных отношений, особенно в начале учебного года в установлении отношений «педагог — дети» и отношений между детьми.

Рекомендации педагогу:

в условиях занятий крайне необходимо овладеть игровой импровизацией, что обусловлено непредвиденным процессом создания рисунка. Легкость и свобода учителя в развитии игрового замысла позволяют ему успешно решать не только изобразительные задачи, но и развивать воображение, творчество детей, делают обучение радостным и интересным.

Педагог должен учитывать игровой опыт детей, знать ведущие мотивы игры, способы выполнения игровых действий, освоенных детьми. Очень важно знать и вовремя почувствовать, легко ли дети «входят» в образ, готовы ли они к воображаемой ситуации. Важно суметь создать подлинно игровые отношения. Если педагог ведет игровое изобразительное упражнение сухо, не эмоционально, то в результате теряется не только игровая суть, но и искажается нравственный смысл ситуации.

На уроках ИЗО рекомендуется использовать в основном кратковременные игровые моменты, отдельные компоненты игр. Непродолжительные игры (10 — 12 мин) используют для закрепления материала в начале или в конце урока. В игре могут одновременно участвовать все ученики класса, можно разбить их на группы. Игры рекомендуется проводить не только на уроках, но и во время внеклассных занятий.

Приведем *несколько примеров художественно-дидактических игр и упражнений.*

Игры и игровые упражнения для развития у детей чувства цвета, изучения и закрепления знаний по цветоведению в начальной школе.

Разработанные игры расположены в том же порядке, в каком ребенок знакомится с цветом на занятиях по изобразительной деятельности. Играя в такие игры, ребенок будет чувствовать себя уверенней в удивительном Мире Цвета, научится предвидеть результаты смешений красок, получать на палитре нужный ему цвет. Они интересны для детей, доступны им, не требуют длительной подготовки учителя. Игры проводятся под общим девизом: «Торопись да не ошибись».

I. «Какого цвета радуга».

Закрепить у детей знания цветов радуги в их последовательности. Кто быстрее расставит правильно все цвета радуги

II. «Основные цвета».

Вызываются по одному участнику команды. Предлагается большой набор различных цветов. Ребенок должен быстро и правильно найти три основных цвета (красный, желтый и синий)

III. «Составные цвета».

Для проведения этой игры вызываются два участника.

Первый участник должен найти составные цвета, второй — должен правильно их расставить, вспомнив, какой цвет получится при смешивании основных.

IV. «Найди лишний цвет» или «Какого цвета не хватает»

Цель этого задания: сконцентрировать внимание детей и настроить их на игровую деятельность. Демонстрируется несколько цветных карточек (до 10 цветов). Все внимательно смотрят, потом один цвет убирается. Дети должны сказать, какого цвета не хватает. Можно играть в обратном порядке, т. е. не убрать, а добавить еще один цвет тогда нужно заметить, какой цвет поставили. Рекомендуется повторить несколько раз.

V. «Теплые и холодные цвета».

Играют по два человека из каждой команды. Первый должен найти как можно больше теплых оттенков цвета. Второй — холодных. Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием. Выдаются карточки. Дети должны правильно определить цвета и показать стрелкой.

VI. «Контрастные цвета»

Выдаются карточки, различные по цвету. В центре вырезана какая-нибудь фигурка. Нужно найти и вставить нужный цвет, который будет контрастен заданному цвету.

VII. «Цветное лото»

Учитель демонстрирует карточки лото с предметами различных цветовых оттенков. Цель этого упражнения — развивать у детей умение различать оттенки одного цвета, называть предметы одного цвета, но разных оттенков.

VIII. «Какие цвета использованы»

Демонстрируется сюжетная или декоративная картинка. Ученик подбирает карточки с цветами, использованными на картинке

IX. «Темнее — светлее»

Игровая задача: как можно быстрее составить полоску любого цвета так, чтобы слева был самый темный квадратик, а справа самый светлый или наоборот

X. «Хлопки в ладоши»

Эта игра рекомендуется для повторения любой темы по цветоведению. Например, учитель может предложить вспомнить теплые

и холодные цвета. Учитель показывает различные по цвету карточки. Дети должны хлопнуть в ладоши только при правильном ответе

Педагог М. В. Бардала разработала для младших школьников игровые упражнения различного типа сложности на получение знаний о цвете, форме и пространстве.

Учащиеся узнают об оптических и механических принципах смешения цветов, понятии «Колорит» и «Цветовая гармония» в процессе выполнения следующих действий: усваивают получение основных и дополнительных цветов, окрашивая воду в прозрачных емкостях; накладывают прозрачные куски однотонно окрашенной ткани друг на друга на фоне белой бумаги; изменяют колорит картины в соответствии с заданным педагогом настроением, вставляя репродукции хорошо известных картин в прозрачные разноцветные папки.

Игры-упражнения на освоение перспективы. Знания о перспективном удалении предметов друг от друга освоение понятий «симметрия» и «асимметрия», «линия горизонта» учащиеся лучше освоят в процессе выполнения следующих игр упражнений.

*Учащимся предлагается три файла с низким, высоким и средним уровнем горизонта и набор различных репродукций. Предлагается найти и вложить в файл ту репродукцию, которая бы соответствовала уровню горизонта на файле. Немного сложнее такое задание: на динамических пособиях, сделанных в виде леса, моря и поляны, предлагается разместить те или иные объекты, заданные в виде карточек (домики, кораблики и деревья). Дети должны продемонстрировать различные варианты расположения объектов в пространстве с учетом разной величины карточек.

*Каждому учащемуся раздается по три листа, где изображены три уровня горизонта (высокий, средний и низкий) и набор листьев от любого дерева разной величины. Способом красочных оттисков детям предлагается показать на этих листах принципы удаления объектов и изменения их размеров в пространстве.

Игра и иллюстрирование литературных произведений.

* «Угадай, кто нарисовал иллюстрацию?». На книжных подставках крепились таблички с фамилиями художников, на столе раскладывались иллюстрации из разных книг разных художников. Игровое задание состояло в том, чтобы выбрать из этого набора иллюстраций одного художника, поставив их под соответствующую табличку. Ученик, наилучшим образом справившийся с заданием, получал приз.

*В 1 — 2 классе применялась игра «Найди картинку к тексту». В ходе нее учитель читал текст той или иной сказки, а дети выбирали к нему из предложенных педагогом наиболее подходящие иллюстрации. При подведении итогов урока и анализе детских рисунков нередко использовался и обратный игровой прием — детям предлагалось найти текст сказки, подходящий для того или иного рисунка. Такая игра побуждала детей вспомнить содержание сказки, лучше представить себе образы ее персонажей.

Вывод: Игра в учебно-воспитательном процессе одновременно является и формой, и методом обучения. Игра и учение — единый умственный процесс, и педагог-профессионал всегда ведет урок в игровой атмосфере. Игры и игровые упражнения помогают

учителю постоянно повышать свое мастерство, увеличивать творческий потенциал, открывать многообразие приемов воздействия на учащихся в обучении.