

**Выступление на заседании МО
педагогов дополнительного образования
художественной направленности:**

***Тема выступления:
Игровые технологии на уроках
изобразительного искусства***

Зубкова Наталья Владимировна
педагог дополнительного образования,
учитель изобразительного искусства,
МОУ СШ №2
г. Переславль - Залесский.

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.

Учитель, проводящий игру, должен уделить внимание тем ученикам, у которых что-то не получается, рекомендовать им приемы и упражнения для тренировки нужных качеств, объяснять правила проведения игры.

Поскольку дети могут вносить свои коррективы в уже имеющиеся правила игры, учителю следует поддерживать их инициативу и творческий подход.

При проведении игры важно обеспечить положение, при котором соревнующиеся будут равны по силам, и находиться в равных условиях. Необходимо создать такую обстановку, которая предопределит правильное отношение к игре со стороны детей.

Позиция взрослого в игре всегда должна быть активной. Роль арбитра, посредника, члена жюри позволяет давать оценки, характеризовать поведение учеников. Учитель может принимать участие в игре, превращая ее в воспитательный фактор, что способствует гармонизации отношений «учитель — ученик». Это основная функция игровой позиции педагога, способствующей созданию творческой атмосферы. Игровая позиция учителя представляет собой своеобразный стиль отношений между взрослыми и детьми.

Учитель с помощью игры может выявить психоэмоциональное состояние ученика, дифференцировать задачу урока, учитывая творческую индивидуальность ребенка, его мироощущение, понимание окружающей действительности, тяготение к тому или иному стилю изобразительного искусства, виду материала.

Более гибкому учебному процессу способствует определение психоэмоционального состояния как класса, так и отдельного ученика (в начале и в конце урока) с помощью особых приемов (например, в виде работы с цветowymi карточками).

Организуя сюжетные игры, педагог имеет возможность влиять на реальные взаимоотношения в игровой группе через их игровые взаимоотношения путем продуманного распределения ролей.

Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала.

Игровые технологии

Игра наряду с трудом и обучением — один из основных видов деятельности ребенка.

Игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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.

Большинству игр присуще четыре главные **черты** (по С. А. Шмакову):

- *свободная развивающая деятельность*, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- *творческая*, в значительной мере импровизационная, очень активная по характеру этой деятельности;
- *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;
- *наличие* прямых и косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично включаются целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

В **структуру** игры как процесса входят:

- роли*, взятые на себя играющими;
- игровые *действия* как средство реализации этих ролей;
- игровое *употребление предметов*, т. е. замещение вещей игровыми, условными;
- реальные *отношения* между играющими;
- сюжет* (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить креативно-развлекательными возможностями. Являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод *обучения*, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с давних времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения комплекса понятий, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширных технологий;
- в качестве одного из методов проведения урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология проведения внеурочной работы по предмету.

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.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель перед учащимися ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Следует разделять игры по *виду деятельности*:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социально-педагогические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотерапевтические.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

Роль учителя в проведении игр и упражнений на уроках

Учитель, проводящий игру, должен уделить внимание тем ученикам, у которых что-то не получается, рекомендовать им приемы и упражнения для тренировки нужных качеств, объяснять правила проведения игры.

Поскольку дети могут вносить свои коррективы в уже имеющиеся правила игры, учителю следует поддерживать их инициативу и творческий подход.

При проведении игры важно обеспечить положение, при котором соревнующиеся будут равны по силам и находиться в равных условиях. Необходимо создать такую обстановку,

которая предопределяет правильное отношение к игре со стороны детей.

Позиция взрослого в игре всегда должна быть активной. Роль арбитра, посредника, члена жюри позволяет давать оценки, характеризовать поведение учеников. Учитель может принимать участие в игре, превращая ее в воспитательный фактор, что способствует гармонизации отношений «учитель — ученик». Это основная функция игровой позиции педагога, способствующей созданию творческой атмосферы. Игровая позиция учителя представляет собой своеобразный стиль отношений между взрослыми и детьми.

Учитель с помощью игры может выявить психоэмоциональное состояние ученика, дифференцировать задачу урока, учитывая творческую индивидуальность ребенка, его мироощущение, понимание окружающей действительности, тяготение к тому или иному стилю изобразительного искусства, виду материала.

Более гибкому учебному процессу способствует определение психоэмоционального состояния как класса, так и отдельного ученика (в начале и в конце урока) с помощью особых приемов (например, в виде работы с цветowymi карточками).

Организуя сюжетные игры, педагог имеет возможность влиять на реальные взаимоотношения в игровой группе через их игровые взаимоотношения путем продуманного распределения ролей.

Основные функции игровой позиции педагога:

- гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;
- повышение творческого потенциала коллективной деятельности;
- экономия нервных затрат педагогов и школьников;
- обеспечение гибкого поведения учителя.

Игра как средство самовоспитания

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.

Игры дополняют учебный процесс, способствуют развитию важнейших психических свойств, необходимых для трудовой деятельности и творчества. Большинство игр построено на самопроверке своих возможностей, на стимулировании их развития. Это важное психолого-педагогическое средство развития и воспитания.

Целевая ориентация игр

□ **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

□ **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

□ **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальное решение; развитие мотивации учебной деятельности.

□ **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, самореализация; обучение общению; психотерапия.

Игры и упражнения на уроках изобразительного искусства

Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала.

Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении всего урока следует вводить в их деятельность различные познавательные ситуации, игры-занятия, так как усвоение предмета облегчается, если при этом задействованы разные анализаторы.

Чередование в течение урока всех видов деятельности дает возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы школьников, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям.

Дидактические упражнения и игровые ситуации желателно использовать на тех уроках, где осмысление материала вызывает затруднения. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. 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».

Включение игровых моментов на уроках позволяет корректировать психологическое состояние учащихся. Дети воспринимают психотерапевтические моменты как игру, а у учителя есть возможность своевременно менять содержание и характер заданий в зависимости от обстановки.

Значительное место в системе учебных ситуаций занимают упражнения.

В ходе выполнения упражнений абстрактного характера возникающие образы конкретизируются и находят индивидуальное воплощение в определенной теме. В сочетании с конкретным заданием упражнения развивают у детей сложную мыслительную деятельность, в которой анализ и синтез как два психологических процесса выступают во взаимосвязи и единстве.

Степень самостоятельности учащихся зависит от характера упражнения. Зрительный диктант требует повторения за учителем каждого действия, у всех при этом должен получиться одинаковый результат. Быстрые наброски с натуры или короткие живописные упражнения представляют собой творческую работу.

Содержание упражнений охватывает все основные учебные темы, а характер — предполагает варианты решения, т. е. возможность творческого выбора в рамках конкретной учебной задачи.

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 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.

Понятие о декоративной композиции закрепляется с помощью упражнения, которое выполняется коллективно и имеет целью создание фриза для украшения класса.

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

С подобными упражнениями ученики справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса учащихся к изобразительной деятельности.

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

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.

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.

Темы, при изучении которых может быть использована данная игра:

Изображения на плоскости. Выполнение натюрморта «Мир моей бабушки».

Выполнение декоративной композиции «Коробейник». композиция. Составление композиции натюрморта из вылепленных предметов.

3. Игра-головоломка.

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

4. Дополните изображение.

Нитепечатанием 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. Назовите предметы, похожие на геометрические тела.

Упражнение на логическое мышление.

Рисование с натуры предметов простой формы (шар, куб).

Выполнение натюрморта с натуры (химическая посуда).

6. Составьте из готовых геометрических фигур белорусский орнамент.

Упражнение на закрепление знаний об особенностях белорусского орнамента.

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.

Выполнение мозаичного панно на тему «Вечная слава героям».

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.

Цвет. Композиция

2. Назовите основные, дополнительные, производные цвета.

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

Рисование с натуры овощей и фруктов.

Рисование с натуры натюрморта «Домашние фиалки».

3. Холодные и теплые цвета.

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.

Рисование с натуры овощей и фруктов.

ДПИ. Декоративная композиция «Платочек или рукавички».

4. Игра-соревнование «Кто больше?»

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. Игра на закрепление понятий о разбеливании цвета.

Рисование с натуры. Натюрморт.

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

Заключение

Учитель с помощью игры может выявить психоэмоциональное состояние ученика, дифференцировать задачу урока, учитывая творческую индивидуальность ребенка, его мироощущение, понимание окружающей действительности, тяготение к тому или иному стилю изобразительного искусства, виду материала.

Более гибкому учебному процессу способствует определение психоэмоционального состояния как класса, так и отдельного ученика (в начале и в конце урока) с помощью особых приемов (например, в виде работы с цветовыми карточками).

Организуя сюжетные игры, педагог имеет возможность влиять на реальные взаимоотношения в игровой группе через их игровые взаимоотношения путем продуманного распределения ролей.

Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная

учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала.

Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении всего урока следует вводить в их деятельность различные познавательные ситуации, игры-занятия, так как усвоение предмета облегчается, если при этом задействованы разные анализаторы.

Чередование в течение урока всех видов деятельности дает возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы школьников, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям.

Дидактические упражнения и игровые ситуации желательно использовать на тех уроках, где осмысление материала вызывает затруднения. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает.