

**Ягдарова Наталья Леонидовна**  
**Воспитатель**  
**МБОУ "СШ №18", г. Смоленск**

## **Реализация творческих способностей по средствам игр и упражнений Художественно – дидактические игры на уроках изобразительного искусства**

Игровые технологии являются одной из уникальных форм организации воспитательно-образовательного процесса, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению изобразительного искусства. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Игра, используемая для обучения, должна содержать, прежде всего, обучающую дидактическую задачу. Играя, дети решают эту задачу в занимательной форме, которая достигается определенными игровыми действиями. «Игровые действия составляют основу дидактической игры - без них невозможна сама игра. Они являются как бы рисунком сюжета игры»<sup>1</sup> Обязательным компонентом игры являются и ее правила, благодаря которым педагог в ходе игры управляет поведением детей, воспитательно-образовательным процессом.

Таким образом, обязательными структурными элементами дидактической игры являются: обучающая и воспитывающая задача, игровые действия и правила.

*Художественно-дидактические игры.*

2-й класс.

*По учебнику Кузина В. С., Кубышкиной Э. И. "Изобразительное искусство в начальной школе. 1–2 классы"*

1-я четверть. Мы рисуем осень.

Урок 2. Осенние подарки природы.

Вид занятий: лепка с натуры с использованием натуральных моделей – фрукты, овощи, муляжи.

Задача урока: закрепление умения работать с объемом, массой, передача формы, очертания овощей и фруктов; развивать умение анализировать, рассуждать, систематизировать впечатления, знания.

*Игра "Узнай на ощупь".*

Дидактическая задача: развитие способности воспринимать предметы через их форму и цвет.

Игровая задача: узнать, что это за овощ или фрукт, не ошибиться.

---

<sup>1</sup> Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду. М.. 1982. С. 13

Материал: набор фруктов и овощей, мешочек из ткани.

Игровые действия. В мешочке лежат овощи и фрукты. Дети поочередно подходят, опускают руку в мешочек, ощупывают предмет. Нужно о нем рассказать. Какой он формы, твердый или мягкий, какая у него поверхность, гладкая или шероховатая, какого цвета он обычно бывает, а в конце сказать, что же это за овощ или фрукт. Тот, кто правильно выполнил задание, получает жетон в форме фрукта или овоща.

II-я четверть. По дорогам сказки.

*Игра-викторина “Из какой сказки прилетела птица?”*

Дидактическая задача: настроить детей на собственное изобразительное творчество на тему сказки, активизировать воображение, оживить в памяти образы из прочитанных сказок.

Игровая задача: вспомнить название сказок.

1. Вот мудрец перед Дадонем
2. Стал и вынул из мешка
3. Золотого петушка. (А. С. Пушкин. Сказка о золотом петушке.)
4. – Пип! Пип! – пропищал птенец и вывалился из яйца. Но какой же он был большой и гадкий! (Г. -Х. Андерсен. Гадкий утенок.)
5. Князь у синя моря ходит,
6. С синя моря глаз не сводит;
7. Глядь – поверх текучих вод
8. Лебедь белая плывет. (А. С. Пушкин Сказка о царе Салтане.)
9. – Вот мой дом! – сказала ласточка. – А ты выбери себе самый красивый цветок внизу, я посажу тебя туда, и ты заживешь прекрасно. (Г.-Х. Андерсен. Дюймовочка.)
10. – Ох, беда, конек! – сказал. –
11. Царь велит достать Жар-птицу
12. В государственную светлицу.
13. Что мне делать, горбунок? (П. П. Ершов. Конек-горбунок.)
14. Поводилась к царю Выслову в сад летать жар-птица: на ней перья золотые, а глаза восточному хрусталу подобны. Летала она в тот сад каждую ночь и садилась на любимую Выслава-царя яблоню, срывала с нее золотые яблочки и опять улетала. (Русская народная сказка “Иван-царевич и серый волк”.)
15. А гуси-лебеди давно себе дурную славу нажили, много шкодили и маленьких детей крали; девочка догадалась, что унесли они ее братца, и бросилась их догонять. (Русская народная сказка “Гуси-лебеди”.)
16. Журавль хлоп-хлоп клювом стучал-стучал – ничего не попадает! А лисица в это время лижет себе да лижет кашу, так всю сама и съела. (Русская народная сказка “Лиса и Журавль”.)

III-я четверть. Мои друзья.

Урок 19, 20. Декоративная полоса “Игрушки”, коллективный фриз по мотивам дымковской, филимоновской игрушек (аппликация).

Задание и вид занятий: декоративная аппликация, создание орнаментальной полосы по мотивам дымковской, филимоновских игрушек. Задачи урока: углублять представление о добром и красивом мире сказочных зверей в древнем народном и современном декоративно-прикладном искусстве.

*Игра “Подбери подружек”.* Дидактическая задача: закреплять умение узнавать и отличать игрушки разных народных промыслов. Игровая задача: быстро и правильно подобрать подружек. Игровые действия. Учащиеся делятся на команды. На столе перемешаны дымковские и филимоновские игрушки. Каждая команда должна отобрать игрушки определенного вида. Побеждает та команда, которая сделает это правильно и быстро.

*Игра-пантомима “Живые скульптуры”.* Дидактическая задача: наблюдать в натуре позы фигуры человека во время ходьбы, бега, спортивных занятий; активизировать образы, имеющиеся в опыте. Игровая задача: как можно точнее изобразить скульптуру, стараться быть неподвижным. Игровые действия. Ведущий изображает скульптуру какого-либо спортсмена (бегуна, лыжника, боксера, штангиста и др.). Тот учащийся, который первым отгадает, какого спортсмена изобразил “скульптор”, становится ведущим. (Приложение 1)

Из этого следует, что дидактические игры необходимы на уроках изобразительного искусства. Во-первых, для ребенка рисование, одно из любимых занятий дошкольного детства, становится школьным предметом и приобретает новую окраску. И необходимо сделать так, чтобы урок не превратился в будничную, скучную обязанность, а сохранил в своей сущности праздник творчества, момент раскрытия прекрасного.

### **3.2 Упражнения и творческие задания на уроках изобразительного искусства**

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.

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. 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.

2. Составьте композиции из готовых силуэтов «Чья композиция лучше?». Из готовых силуэтов составьте натюрморт, пейзаж и т.д. 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, человека, птиц. Задание носит творческий характер.

4. Дополните изображение. Обучающиеся получают заданные произвольные изображения. Варианты задания: дополнить изображения самому или поменяться с соседом по парте и дополнить его. Упражнение помогает развитию творческого воображения. (Приложение 2)

*Творческие задания.* Здесь дети воспроизводят по памяти все необходимые знания, проявляя выдумку, инициативу; закрепляют практические умения и навыки, полученные на предыдущих занятиях, при более сложных условиях.

1) Предлагаются карточки с образцами узоров, где предварительно допускается ошибка. Дети должны выявить, что лишнее нужно убрать для того, чтоб узор относился к тому или иному виду росписи.

2) При закреплении определенного вида росписи предлагается сочинить свой узор, относящийся к какой-либо из росписей с определенным условием. Например: нарисовать двух различных Матрешек, которые между собой чем-то похожи.

Таким образом, творческая деятельность всегда связана с созданием чего-либо нового, открытием для себя нового знания, обнаружения в самом себе новых возможностей. Это само по себе становится сильным и действенным стимулом к знанию, к приложению усилий. Такая деятельность укрепляет положительную самооценку, повышает уровень притязаний, порождает уверенность в себе и чувство удовлетворенности в достигнутых успехах