

Н22 26.02.21

МДК «Изобразительное искусство с методикой преподавания»

Тема «Игра на уроке изобразительного искусства»

Задание **(выполнить к 5 марта 2021):**

1) Прочитайте статью «Введение художественно-дидактических игр и игровых упражнений в структуру урока» (или этот же текст найдите в электронной библиотеке на сайте колледжа в учебнике Сокольниковой Н. М. «Методика преподавания изобразительного искусства» стр.196-208)

2) **Письменно в тетради ответьте на вопросы:**

1. Какова роль игры на уроках ИЗО?
2. На труды каких ученых следует опираться при разработке игровых приемов в обучении изобразительной деятельности школьников?
3. Расскажите о различных подходах к классификации игр.
4. Охарактеризуйте художественно-дидактические игры, творческие игры предметные игры, конструктивные игры, игры-путешествия.
5. Покажите на примерах, как влияют художественно-дидактические игры на развитие у детей мышления и образных представлений.
6. Приведите примеры художественно-дидактических игр на закрепление основ цветоведения.
7. Какие игры можно проводить на уроках иллюстрирования?
8. Какова роль учителя в учебных играх на уроках ИЗО?

Введение художественно-дидактических игр и игровых упражнений в структуру урока

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. Это является подтверждением объективной ценности изначально присущих ему творческих устремлений — важнейшего его достояния. 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 формой мирующим

элементом человеческой культуры. Раньше, чем человек стал изменять окружающую среду, он сделал это в собственном во

ображении, 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 положения: 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. Психологи и физиологи стремятся проникнуть в самое тело игры не проявляя интереса к ее эстетическим особенностям, поэтому из начальные качества игры ускользают от описаний. Например, накал игры, ее шуточность сопротивляются любому анализу, любой логической интерпретации, а они определяют сущность игры.

Психологи рассматривают игру как главный тип деятельности человека на определенном этапе развития, а также как один из действенных способов психотерапии. Более полное представление о значении игры в жизнедеятельности человека, ее роли и месте в культуре позволяет составить работы, выявляющие взаимосвязь игры с искусством, творчеством; исследования, рассматривающие игру как феномен сознания и культуры.

Игра — ведущий вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте, она оказывает огромное воспитательное влияние на его развитие и на последующих возрастных этапах, потребность в ней — одна из важнейших и в дошкольном, и в школьном возрасте. 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. Ощущение и ситуация игры, давая максимально возможную свободу ее участникам, реализуются в рамках контекста, который сводит к появлению тех или иных жестко очерченных правил — правил игры. Смысл и значение игры целиком определяются отношением непосредственного, феноменального текста игры — к так или иначе опосредованному универсальному, т. е. включающему в себя весь мир, контексту человеческого существования.

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, дает выплеск эмоций и 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: подвижные игры (салочки, прятки, классики и т. п. сюжетные игры могут быть разделены на несколько подгрупп: ролевые (когда ребенок превращается в доктора, маму, бабушку); режиссерские игры (разыгрывает сражения, управляя игрушечными солдатами, 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: естественные и искусственные игры. Так, естественные игры — это те, которые наблюдаются в природе (у животных игры первобытных людей и их детей; игры современных детей на разных стадиях физиологического развития). Искусственные игры разделены на два больших рода: детские игры и результативные игры. Род результативных игр имеет два основных класса: энергетические которые характеризуются «выбросом мускульной силы»; например хоккей и лапта; интеллектуальные объединены в три вида — абстрактные, символические и имитационные, которые характеризуются большим «выбросом умственной энергии»

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

– по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические

– по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролируемые, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

– 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

Существует мнение, что классифицировать игры следует по наличию в них таких признаков: элемент ожидания и неожиданности — у детей вызывают особый интерес неожиданное появление

исчезновение, непредусмотренное действие в игре и т. д.; элемент загадки — стимулирует творческую фантазию детей, активизирует их

создает проблемную ситуацию; элемент движения — смешивать, выкладывать, переставлять — эти и другие движения с дидактическими и художественными материалами увлекательны для детей; элемент соревнования — способствует повышению творческой активности детей (игры «Кто первый?», «Кто быстрее?», «Кто больше?» и т. п. элемент поиска и находки — детям очень интересно находить что-то неизвестное; схожее по форме, цвету, величине, определять свойства этих предметов

В последнее время все большую популярность получают деловые игры, которые используются при усвоении детьми нового материала и для закрепления пройденного, формирования общеучебных умений а также для изучения материала с различных позиций. Могут быть применены различные модификации деловых игр: имитационные операционные, ролевые игры, деловой театр и др. Деловые игры состоят из трех этапов: подготовительного, этапа проведения, анализа и обобщения результата игры. Примеры деловых игр на уроках ИЗО «Художественный совет по отбору произведений на выставку», «Презентация дизайнерского проекта», «Работа рекламного агентства «Конкурс ТВ-рекламы передач об искусстве», «Аукцион произведений искусства» и т. д.

Классифицировать игры можно по различным основаниям. Знание этой классификации может помочь учителям выбирать и придумывать игры в соответствии с задачами уроков изобразительного искусства. При разработке игр важно использовать такие игровые действия которые потребуют от ребенка усвоения необходимой информации и выражения ее в заранее заданной информационно-логической схеме. Применение игры в обучении и воспитании — это готовность к изменению мышления, к творческому развитию.

Задачи игровой деятельности, осуществляемой педагогом на уроках ИЗО, могут быть следующими: 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 упражне

ниями, 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: ху дожника, 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 художественно-творческие игры, следует учитывать, что в них обязательно должны присутствовать два начала учебно-познавательное и игровое, занимательное. В качестве форм таких игр можно применять разрезные картинки, лото, интеллектуальные игры и т. п. Они могут быть составлены с целью развития у детей наблюдательности и зрительной памяти, чувства пропорций цвета, формы, для освоения детьми композиционных закономерностей, для изучения способов передачи движения в рисунке, для отработки технических навыков и др.

Значение игры в изобразительной деятельности предопределяется прежде всего самой сущностью игры как исторически возникшего вида деятельности, заключающегося в воспроизведении детьми действий

взрослых и отношений между ними и направленного на познание окружающей действительности. В качестве ее специфических

черт выступают направленность на удовлетворение непосредственных интересов ребенка, ярко выраженный самостоятельный характер самоорганизации, наличие в ней творческого начала, обязательное наличие чувства удовлетворения и радости, получаемого в процессе и в результате игры, ее обращенность в будущее

Существенное значение использования игры на уроках изобразительного искусства обусловлено тем, что она всегда связана с переживанием ребенком положительного эмоционального состояния. Введение игровых ситуаций позволяет усилить увлекательность для ребенка изобразительной деятельности, создает благоприятный для проявления творческой активности эмоциональный тонус в жизни детей, стимулирует проявление ими своих творческих способностей. 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 мы использовали выводы полученные в исследованиях А. А. Волкова, Г. Г. Григорьева, Е. А. Зинченко, Т. Г. Казакова, Т. С. Комарова, С. К. Кожохина, В. Н. Флериной и др., в изобразительной деятельности школьников — Г. Г. Виноградова, И. Н. Вострикова, Е. Л. Зелениной, Е. В. Карпова, Е. И. Коротеева, Н. М. Погосова, Л. Б. Рылова, Т. Я. Шпикалова и др.

Как совершенно справедливо отмечено в ряде исследований Н. П. Анисеева, Н. Н. Богомолова, Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, Б. Д. Эльконина и др., художественно-дидактические игры положительно влияют на развитие у детей мышления и образных представлений, ибо в них требуется выполнить логические операции синтеза, анализа, сравнения, абстрагирования, обобщения и т. д. 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.

А. Н. Леонтьев отмечал, что в условиях игрового действия рождается ситуация «как будто» (воображаемая). Смысл действия соответствует реальному, а операция, реализующая это действие, выполняется в соответствии с имеющимися материалами, например, мозаика

из бумаги. В этих условиях несовпадения смысла действия и значения конкретной операции и рождается воображаемая ситуация. 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

Основная цель использования игровых приемов и упражнений на занятиях изобразительным искусством состоит в систематизации знаний, усвоении учебных задач, развитии творчества

В создании игр следует учитывать то, что в них имеется два начала: занимательное и учебно-познавательное. 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, младшего школьного возраста

Дидактическая задача каждой игры или упражнения определяется содержанием программного материала и воспитательными целями. Учитель заранее определяет место и роль игры в учебном процессе и связь с другими методами работы, продумывает возможные варианты усложнения (или облегчения), ее органическую взаимосвязь с другими частями урока. При этом следует обязательно выделить те знания, умения и навыки, которые необходимо сформировать у учащихся. При разработке упражнений для занятий изобразительным искусством необходимо обязательно учитывать виды деятельности учащихся на уроке: изобразительную, декоративную конструктивную (дизайнерскую), искусствоведческую (беседы об изобразительном искусстве).

Художественно-дидактические игры можно разделить на следующие виды: игры-путешествия или экскурсии, игры-соревнования или эстафеты, игры-

загадки, лото, композиционные игры, интеллектуальные игры, разрезные картинки и т. п. Они могут быть составлены с целью развития зрительной памяти и наблюдательности, чувства цвета и формы, пропорций, для освоения композиционных закономерностей, изучения способов передачи движения в рисунке, для отработки технических навыков и др. Учителю необходимо хорошо знать особенности игровых методов

и приемов обучения, их принципиальное отличие от других методов и приемов, учитывать знания детей об окружающем, их интересы к различным явлениям жизни, игровой опыт детей и четко представлять задачи руководства изобразительной деятельностью, а следовательно, конкретные задачи использования игровых приемов на каждом занятии

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. Учебные игры это определенный объем информации или сообщение, которое в какой-то степени посягает на свободу играющих, где утрачивается развлекательность. Практика показывает, что, с одной стороны, они должны быть направлены на решение дидактических задач, с другой стороны — быть максимально похожими на настоящую игру, обладать ее существенными признаками. 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. В игре легче преодолеть порог познания, когда встречаются трудные темы. Игры-парадоксы, головоломки, игры на аналогию позволяют уйти от старых стереотипов и искать новые способы решения задач. Игра может стать для учащихся праздником, если проводится как театральное представление, объединяющее многие искусства. Ребенок с удовольствием выбирает себе роль на этом празднике. Он может стать художником-декоратором, дизайнером, модельером (изготовление обстановки, костюмов, атрибутов и др.). Он создает атмосферу праздника. На период игры-драматизации ученик становится актером. Психологи считают, что ролевая игра возможна благодаря способности человека представить себя на месте другого, при этом сопереживая или сочувствуя ему. Игра — это и еще своего рода экзамен, подведение итогов определенной темы, где учащиеся показывают свои знания, умения, навыки и актерские способности. В процессе использования игрового приема допустимо увеличение количества игровых задач. Таким образом, у педагога есть возможность развить игровой замысел. Игровые действия являются непременным и одним из важнейших признаков игровых приемов обучения. С их помощью и решается интересная для детей игровая задача. В тех случаях, когда дети особенно увлечены происходящими на занятиях

событиями, когда у них есть определенный запас знаний, впечатлений о данном событии, явлении, они способны ставить новые задачи, придумывать новые игровые действия и способы их выполнения. Несомненно, это является показателем успешно про-

веденной работы педагогом

Игровые приемы на уроках изобразительного искусства — это способы совместного (педагога и детей) развития сюжетно-игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленных на обучение и развитие 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

Не менее важно при разработке игровых изобразительных приемов учитывать игровой опыт детей, знать ведущие мотивы игры содержание значимых для ребенка сторон действительности, способы выполнения игровых действий, освоенных детьми. Очень важно педагогу знать и вовремя почувствовать, легко ли дети «входят» в образ, готовы ли они к воображаемой ситуации. Для этого необходимо учитывать логику развития изобразительной игры, возможные усложнения содержания игровых действий и способов их осуществления. Важно суметь создать подлинно игровые отношения, не выхолащивая игровую суть излишним дидактизмом. 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 игры

В начальной школе они обеспечивают преемственность в изобразительной деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста, применяются как средство усвоения необходимых в изобразительной деятельности знаний, умений и навыков. Не продолжительные 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

Учитель ИЗО О. М. Архипова (гимназия № 18 г. Рыбинска) разработала 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 ка

ком ребенок знакомится с цветом на занятиях по изобразительной деятельности. Играя в такие игры, ребенок будет чувствовать себя уверенней в удивительном Море Цвета, научиться 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. Рекомендуются повторить несколько раз

V. «Теплые и холодные цвета

На закрепление этих понятий проводятся игры

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 цвету ведению.

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 кусочки однотонно окрашенной ткани друг на друга на фоне белой бумаги; изменяют колорит картин в соответствии с заданным педагогом настроением, вставляя репродукции хорошо известных картин в прозрачные разноцветные папки

Упражнения-игры помогают получить школьникам знания об особенностях строения формы, пропорциях и объеме различных объектов. Уровень сложности постепенно возрастает. Упражнения-игры на освоение формообразования могут проводиться с использованием модулей и мозаик. Учащимся предлагаются наборы шаблонов различной геометрической формы. Необходимо получить стилизованные изображения формы тел животных, используя модули разной геометрической формы. Задание посложнее — с помощью сочетания плоских модулей в виде геометрических фигур (круг, ромб, квадрат, овал и др.) или их частей составить упрощенное изображение формы тела животных

Задание высшего уровня сложности — с помощью различных видов хохломских мазков стилизованно изобразить какое-либо животное

Знания о перспективном удалении предметов друг от друга. Освоение понятий «симметрия» и «асимметрия», «линия горизонта» учащиеся лучше осваивают 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 проверить монстрировать

различные варианты расположения объектов в пространстве с учетом разной величины карточек

Рассмотрим игры-упражнения на освоение перспективы. Каждому учащемуся раздается по три листа, где изображены три уровня горы зонта (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

Игры-упражнения на усвоение знаний о пространственном удалении предметов относительно друг друга можно проводить с помощью шаблонов. Учащимся на демонстрационном панно, где изображен натюрморт, предлагается найти место каждому шаблону с изображением бытовых предметов разной формы и размеров. Другой вариант — детям выдаются листы бумаги разного формата на которой изображен натюрморт с недостающими элементами и набор этих элементов в виде шаблонов. Предлагается найти место каждому предмету соответственно их пространственному расположению

Игра применима и для обучения детей умению узнавать творческий почерк различных художников-иллюстраторов. Одной из таких игр была игра «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. Развитию художественной творческой активности школьников при иллюстрировании сказок народов мира помогает игра-путешествие. На уроках изобразительного искусства учащиеся 3 — 4 классов знакомились в ходе вступительных бесед с искусством, костюмами архитектурой и обычаями разных народов. Самостоятельно дети подбирали для той или иной сказки иллюстративный материал. Проходились связанные с темой путешествия уроки рисования с натуры декоративной работы — они строились на основе изучения предметов быта и искусства изучаемой страны. Дети рисовали характерные для этой страны пейзажи. В результате таких игр-путешествий детям удавалось лучше передать в иллюстрациях национальный колорит точнее воспроизвести литературные образы

Своеобразным игровым приемом может быть разгадывание кроссвордов. Они обычно используются для закрепления знаний полученных школьниками во время бесед об искусстве. Приведенные примеры показывают, что применение игр и игровых упражнений в любой возрастной категории на уроках изобразительного искусства оказывается условием, содействующим интенсивному овладению школьниками знаниями, развитию их воображения и творчества.

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.