Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 62 «Березка» города Белово»

**«Применение игровых техник**

**при обучении рисованию»**

Мастер-класс

Подготовила:

старший воспитатель ВКК

Москалева

Алена Михайловна

Беловский городской округ, 2020

**Цель мастер – класса**: Освоение и последующее активное применение психотерапевтических техник в практической деятельности воспитателя в процессе изобразительной деятельности.

**Ход**:

Большие возможности для эстетического развития ребёнка заложены в детской изобразительной деятельности. Реализация этих возможностей во многом зависит от характера педагогического руководства данным видом деятельности, в частности, использования оптимальных методов и приемов обучения. В советской и зарубежной педагогике ведётся поиск эффективных методов художественного воспитания (Н.Н. Ростовцев, Н.П. Сакулина, Т.С. Комаровa и др., за рубежом - Б. Джефферсон, В. Лоуенфельд, М. Хамильтон и др.).  
 В связи с этим особое внимание следует обратить на применение игровых приёмов (техник), которые являются специфическими для обучения детей дошкольного возраста, так как соответствуют их возрастным особенностям. Мы полагаем, что применительно к руководству изобразительной деятельностью необходимость использования игровых приемов имеет особое основание, заключающееся в своеобразных связях игры и художественного творчества.  
 Близость игры и художественной деятельности как разновидностей творчества проявляется в общности ведущих психических процессов, лежащих в их основе (воображение, эмоции). Известно, что эти процессы наиболее легко возникают и развиваются в условиях игры. Это даёт основание для использования игровых моментов в руководстве детской изобразительной деятельностью  
 Существование связей игры и художественного творчества позволяет предполагать, что игровые приёмы соответствуют не только возрастным особенностям детей, но и специфике детской изобразительной деятельности и потому способствуют оптимизации процесса руководства ею.  
 Система игровых приёмов обучения - это совокупность приёмов, характеризующихся едиными существенными признаками (наличием игровых действий, воображаемой ситуации, направленностью на решение дидактических задач), определенным образом классифицированных; и включенных в современную методику руководства детской изобразительной деятельностью.   
 Игровые приёмы оказывают влияние на эффективность обучения и развития детей дошкольного возраста на занятиях изобразительной деятельностью, формируют отношение детей к обучению, способствуют качественному освоению изобразительных учений и развитию творчества.

Воздействие игровых приёмов осуществляется:

во-первых, путем создания с их помощью мотивов, направляющих деятельность детей на выполнение изображения для каких-либо игровых персонажей. По своему характеру такие мотивы близки общественно

2

направленным, присущим зрелой художественной деятельности и оказывающим наибольшее виляние на поиск выразительных средств создания образа и его качество.  
 В соответствии с содержанием предложенного мотива детские рисунки (аппликации) используются в игровом плане. Возникновение таких мотивов у детей обеспечивает понимание и принятие ими поставленной педагогом цели (создание рисунка), осознание предъявляемых требований к качеству и способам изображения, от выполнения которых зависит успешность игрового использования детских работ; вызывает активность при создании изображений, а затем их осмысленный и заинтересованный анализ.  
 Во-вторых, игровые приёмы могут создавать мотивы конкретных действий детей на занятиях по изобразительной деятельности (восприятие изображаемого предмета, показа воспитателем способов действия и др.), вызывая интерес к игровым персонажам и действиям с ними.  
Во всех случаях игровые приемы, влияя на мотивы изобразительной деятельности на занятиях, существенным образом перестраивают отношение детей к обучению: вызывают направленность деятельности на выполнение изображения нужного качества, интерес, разнообразную активность детей – мыслительную, речевую, эмоциональную. Пробуждая воображение и эмоции, игровые приемы обучения активизируют способность «вхождения» в изображаемые обстоятельства, вызывают увлеченность, захваченность деятельностью – качества, характеризующие по мнению Н.А. Ветлугиной, наличие творческого начала в детской художественной деятельности и активизирующие волевые усилия при достижении творческой цели. Изменение отношения к обучению способствует лучшему освоению изобразительных умений, развитию творчества.  
 Н.П. Сакулина рассматривала игровые ситуации как одно из средств, позволяющих придать детской изобразительной деятельности художественно-творческий характер, и использовала их при обучении детей сюжетному рисованию. Она вскрыла при этом один из механизмов действия игровых приемов обучения: «оживление» образа, которое дает детям толчок для развития содержания рисунка, а педагогу – основу для руководства работой над выразительностью образа. В связи с этим игровые приемы применялись как одно из средств формирования образного начала (Т.Г. Казакова), самостоятельности (Н.Я. Шибанова) в изобразительной деятельности младших дошкольников.

Выделяются две группы игровых приёмов и их варианты.  
1. Обыгрывание изображаемого предмета, игрушек, картин-панорам.   
Эта игровая ситуация может состоять из имитационных или   
внеобразных действий (загадывание-угадывание; прятание-поиск и т.п.). Содержание сюжетно-игровых ситуаций может быть основано на литературных сюжетах (инсценировки сказок, потешек и т.п), или

3

впечатлениях от окружающей жизни (инсценировки жизненных сюжетов).  
2. Обыгрывание изображения. В зависимости от характера обыгрываемого образа следует различать сюжетно-изобразительную игру с незаконченным (создаваемым) образом и обыгрывание готового (законченного) образа.  
Кроме того, занимаясь творчеством, ребёнок не задумывается о конечном результате, он поглощен процессом, который для него достаточно терапевтичен. Так, в процессе изодеятельности у детей актуализируются их переживания, они, не задумываясь, рисуют то, что чувствуют. Происходит эмоциональная разрядка, и состояние ребёнка меняется. Он избавляется от плохого настроения, перестаёт бояться, проявляет свою агрессию безопасным способом – на бумаге.  
  
 Уважаемые коллеги я хотела бы более подробно познакомить вас с некоторыми игровыми техниками, используемыми при обучении рисованию.

**Рисование с помощью клубка** (автор Норма Лебен)  
Эта техника является альтернативой рисованию. Дети со сниженной самооценкой из – за страха осуждения с большим трудом соглашаются рисовать. Рисование с помощью клубка не вызывает такого страха. Рисунок, создаваемый с помощью клубка, не может быть «плохим» или «хорошим» и приносит чувство удовлетворения любому ребёнок. Эта игра развивает творческие способности и повышает самооценку.  
Описание техники: Педагог имеет клубок ниток или (верёвки) цвета и толщины. Разматывая нить, показывает детям, каким образом, создавая на полу определённые фигуры, можно с её помощью « рисовать». Затем передаёт клубок одному из детей и просит его продолжить «рисование». Ребёнок, создав свою часть изображения, передаёт клубок следующему. После того, как все дети «порисовали», педагог обсуждает с ними то, что получилось. Обсуждение включает в себя некоторые вопросы, например:   
- Можешь ли ты увидеть здесь какие – либо буквы?

- Какие фигуры ты здесь видишь?

- Можешь ли ты здесь разобрать какие – либо цифры?

- Что напоминают тебе эти линии: людей, пейзажи, какие – нибудь

события?

После того как ответ первого ребёнка получит одобрение, другие быстро включаются в игру, и в группе формируется атмосфера взаимного доверия.  
Показания и рекомендации к применению.

Описанная техника может быть использована в работе с   
гиперактивными, легко отвлекающимися, импульсивными, агрессивными, а так же замкнутыми детьми как индивидуально, так и в группах.  
А теперь предлагаю вам поучаствовать в коллективной работе при использовании игровой техники на занятии.

4

Приложение

**Игры и упражнения   
на выполнение изображений**

**из готовых фигур геометрической и произвольной формы**

**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.**

Детям предлагаются контурные изображения, которые необходимо дорисовать. Упражнение помогает развитию творческого воображения.

**5. Назовите предметы, похожие на геометрические тела.**

Упражнение на логическое мышление.

**6. Составьте из готовых геометрических фигур русский орнамент.**

Упражнение на закрепление знаний об особенностях русского орнамента.

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

Развивает умение компоновать. Способствует развитию чувства формообразования в плоском изображении.

**Игры и упражнения**

**по цветоведению**

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

Дети работают с готовыми геометрическими фигурами различных цветов. По просьбе воспитателя дети 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 царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы. Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта.

**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.

**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: жостово, хохлома, ...

**2. Объясните значение слова.**

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

Задания для повторения.

Выполнение натюрморта.

Беседа о графическом дизайне.

Роспись ларца для ювелирных украшений.

**3. Блиц-контроль (вопрос — ответ).**

Для проведения блиц-контроля можно использовать «волшебный куб». На столе учителя 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, ДПИ, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания.

**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**

Воспитанники сравнивают два произведения искусства. При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь детей.

**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 детей 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. Шишкин. «На севере диком…», «Зима»; Г. Нисский. «Подмосковье. Февраль»; Л. Щемелев «Зима (Раков)».

Учащиеся должны подобрать к отрывку стихотворения соответствующую репродукцию с изображением зимнего пейзажа, объяснить свой выбор.

*Заготовила зима*

*Краски для всех сама.*

*Полю — лучшие белила,*

*Зорям — алые чернила,*

*Всем деревьям — чистые*

*Блестки серебристые.*

В. Фетисов

*Чародейкою зимою*

*Околдован лес стоит,*

*И под снежной бахромою,*

*Неподвижною, немою,*

*Чудной жизнью он блестит.*

Ф. Тютчев

*Под голубыми небесами,*

*Великолепными коврами,*

*Блестя на солнце, снег лежит.*

А. Пушкин

*В январе, в январе*

*Много снегу на дворе.*

*Снег на крыше, на крылечке,*

*Солнце в небе голубом.*

*В нашем доме топят печки.*

*В небо дым идет столбом.*

С. Маршак

*Заколдован невидимкой,*

*Дремлет лес под сказку сна.*

*Словно белою косынкой*

*Подвязалася сосна.*

С. Есенин

**5. Отгадывание кроссвордов (составление).**

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

Тематические кроссворды выполняют функции:

- обучающую;

- контролирующую;

- творческую.

**6. Викторина «Аукцион знаний».**

Знания воспитанников можно проверить с помощью викторины, вопросы к которой учитель готовит заранее.

**7. Игра «Репортеры газетной рубрики “Шедевры искусства”».**

Заранее детям сообщается тема ООД. Например, «Букет в холодных тонах».

Дети (с помощью родителей) ведут подбор материалов к нему в виде репродукций, фотографий, стихов. Всё это прикрепляется к стенду. Такая игра носит продуктивный характер, воспитывает потребность самостоятельно искать материалы, читать литературу, развивает навыки поисковой деятельности.

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

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

**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 дети 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.

**Практические упражнения   
по ДПИ**

**1. Составьте композицию.**

Создание растительного орнамента для обоев, кафеля.

Создание фрагментов узора для тканей.

**2. Составьте палитру народных мастеров.**

ДПИ. Роспись изделия по типу народных мастеров.

Роспись ларца для ювелирных украшений.

В заключение отметим, что в основе игр и упражнений лежит принцип познания ребенком учебного материала от ощущения через эмоцию, от ассоциации к анализу, а затем к творчеству.

Благодарю вас за сотрудничество.

**Источники:**

https://www.moi-detsad.ru/konsultac775.html https://infourok.ru/igrovye\_tehnologii\_na\_urokah\_izo-547736.htm

***Игровые технологии***

Игра наряду с трудом и учением — 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***:

λ *развлекательную*: это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;

λ *коммуникативную*: освоение диалектики общения;

λ *самореализации* в игре как в полигоне человеческой практики;

λ *игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

λ *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

λ *коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показаний;

λ *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

λ *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения.

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

λ *свободная* развивающая *деятельность*, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

λ *творческая*, в значительной мере импровизационная, очень активная по характеру этой деятельности;

λ *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;

λ *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:

λ *роли*, взятые на себя играющими;

λ игровые *действия* как средство реализации этих ролей;

λ игровое *употребление предметов*, т. е. замещение вещей игровыми, условными;

λ реальные *отношения* между играющими;

λ *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:

λ в качестве самостоятельной технологии для освоения комплекса понятий, темы и даже раздела учебного предмета;

λ как элемент более обширных технологий;

λ в качестве одного из методов проведения урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

λ 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:

λ дидактическая цель перед учащимися ставится в форме игровой задачи;

λ учебная деятельность подчиняется правилам игры;

λ учебный материал используется в качестве ее средства;

λ в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

λ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Следует разделять игры по ***виду деятельности***:

λ физические (двигательные);

λ интеллектуальные (умственные);

λ трудовые;

λ социально-педагогические.

***По характеру педагогического процесса*** выделяют следующие группы игр:

λ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

λ познавательные, воспитательные, развивающие;

λ репродуктивные, продуктивные, творческие;

λ 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 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 цветовыми 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:**

λ гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;

λ повышение творческого потенциала коллективной деятельности;

λ экономия нервных затрат педагогов и школьников;

λ 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, комуникативности.

- **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 желательно 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:

λ изобразительными (рисунок, живопись, лепка);

λ устными (ответы по теоретическим вопросам);

λ 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***:

λ внимание;

λ развивающие глазомер;

λ тренирующие наблюдательность;

λ развивающие творческие способности;

λ воздействующие на эмоции и чувства;

λ раскрывающие личностные возможности ребенка.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.