



ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В

УСЛОВИЯХ ФГОС

НА УРОКАХ ИЗО.

Учитель изобразительного искусства ГБОУ ООШ №4

Васильева Олеся Леонтьевна

Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается поток представлений, понятий об окружающем мире.

В.Сухомлинский



Игра, наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности ребенка. 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. Это важное психолого-педагогическое средство развития и воспитания. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками: четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Для гуманизации взаимоотношений педагога с детьми, обеспечения гибкого поведения учителя, экономии нервных затрат педагогов и школьников, а также повышения творческого потенциала коллективной деятельности, развития кругозора учащихся, пробуждения интереса к познанию, науке, книге, учению на уроках ИЗО и во внеурочное время мною широко используются игровые технологии. Я расскажу вам о применении игровых технологий на уроках изобразительного искусства.

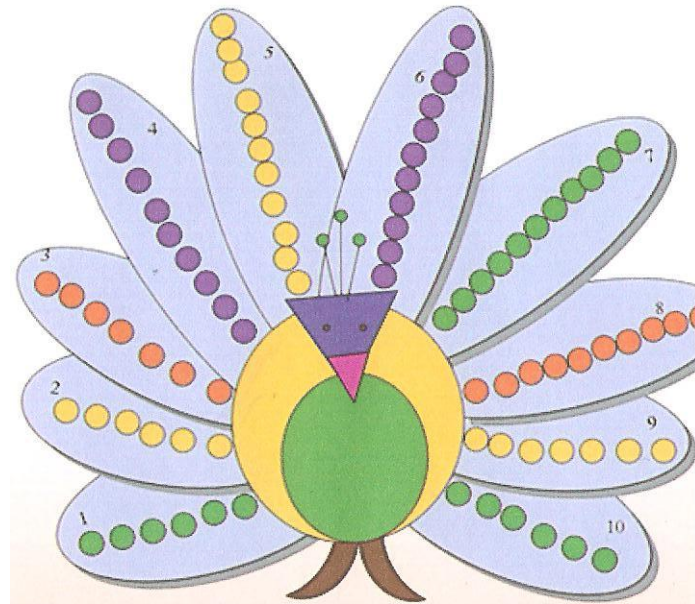
ВИДЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:



КРОССВОРДЫ

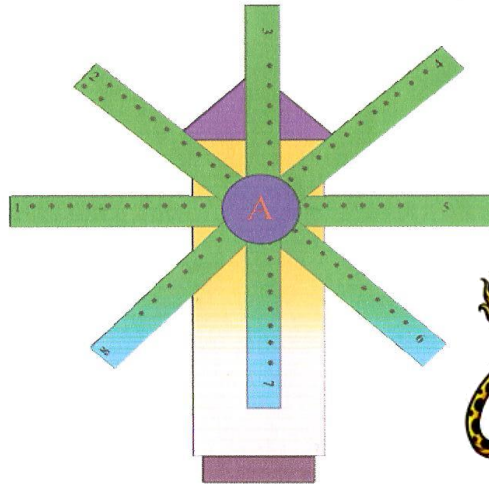


Павлин

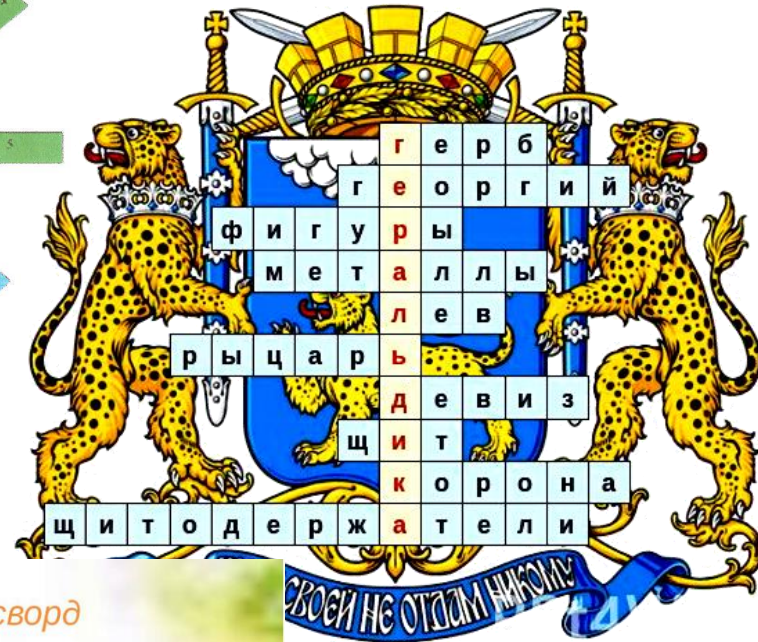


- 1 — внешнее очертание изображаемого предмета или фигуры.
- 2 -- общее очертание предмета или фигуры в виде пятна.
- 3 -- название цвета.
- 4 — соотношение размеров частей предмета или фигуры.
- 5 — согласованное размещение всех частей рисунка на плоскости или в объеме.
- 6 — рисунок к тексту, сказке, рассказу.
- 7 — точная передача произведения художника, сделанная в типографии.
- 8 — рисунок, выполненный из разных кусков бумаги.
- 9 — изменение цвета под воздействием окружающей среды.
- 10 — название художественного промысла.

МЕЛЬНИЦА

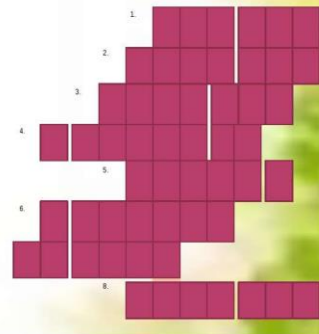


- 1 — искусство строить и украшать здания
- 2 — вид изобразительного искусства
- 3 — бумага, где смешивают краски
- 4 — изображение художника самого себя
- 5 — краска
- 6 — рисунок, выполненный из разноцветных кусочков бумаги (тканю и приклеенный к полотну)
- 7 — художник
- 8 — вид



Кроссворд

1. В каком городе была изготовлена первая русская матрешка?
2. Как фамилия художника, расписавшего первую русскую матрешку?
3. От какого русского имени произошло название матрешки?
4. Как называется заграничная игрушка, прообраз матрешки?
5. Из какого природного материала изготавливают матрешку?
6. Ростом разные подружки, Но похожи друг на дружку, Все они сидят друг в дружку, А всею одна ...
7. Какой головной убор носят матрешки?
8. Чаще всего в какой наряд одета матрешка?



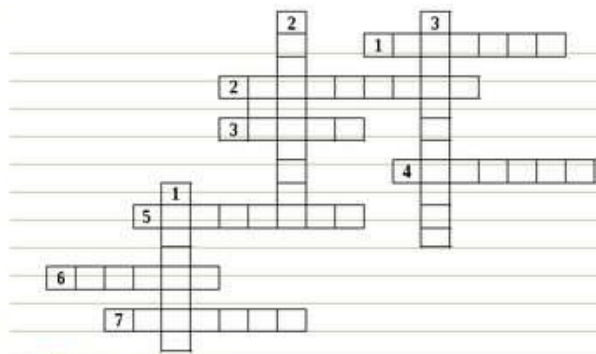


Кроссворд «Волшебный петух»



1. Название промысла;
2. Любимый цвет гжельских мастеров;
3. Элемент росписи;
4. Инструмент художника;
5. Прием работы кистью;
6. Глиняная посуда, обожженная в печи.

Кроссворд



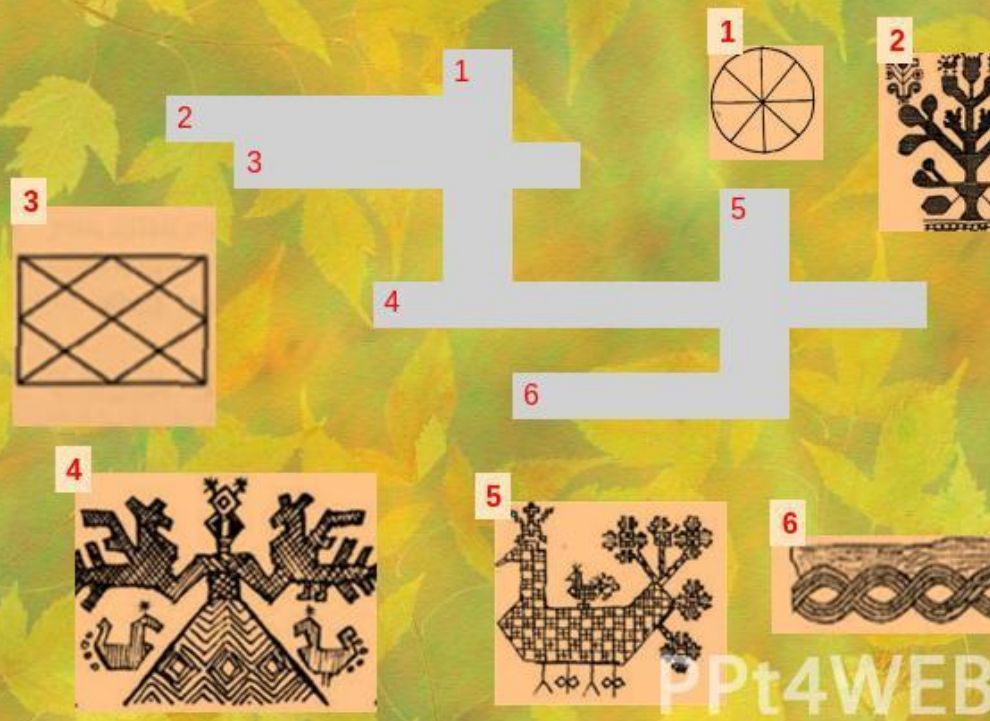
По вертикали:

1. Жанр, предметом изображения которого является человек, группа людей.
2. Художник, который работает в анималистическом жанре.
3. Способность красочных составов быть прозрачными, так же живописная техника.

По горизонтали:

1. Ра...
2. В...
3. С...
4. То...
5. П...
6. Г...
7. Ж...

Кроссворд «Древние образы»



ИГРЫ - ВИКТОРИНЫ

Викторина для 5 классов
по ИЗО «Веселый художник».

1 тур «Шедевр из прошлого»

Каждый правильный ответ -1 балл, если команда не справляется с заданием, то оно передается зрителям. В случае получения от зрителя правильного ответа, балл прибавляется команде болельщика.

(слайд №2)

1. Перед вами картины художников разных жанров: К. Брюллов «Последний день Помпеи», Хруцкий «Цветы и фрукты», Полenov «Московский дворик», Серов «Девочка с персиками», Марина Ефремова «Гонимые».

Вопрос знатокам: Какие картины можно отнести к следующим жанрам:

- анималистический
- портрет
- пейзаж
- натюрморт
- сюжетно-тематическая картина

(слайд №3 репродукции картин художников различным порядке)

2. перед вами репродукции картин художников разных жанров.

Вопрос знатокам: Соотнесите название картин с изображением:

1. – Васнецов «Аленушка»
2. Репин «Портрет Н.И. Репиной»
3. –Перов «Птицелов»
4. Анри Матисс «Посуда и фрукты»
5. Левитан «У омута»

(слайд №4)

3. Перед вами произведения искусства, относящиеся к одному виду ИЗО **Вопрос знатокам:** Найди лишнее и определи вид изобразительного искусства.

2 тур
«Заинтересующие задачи»

Назовите имя автора картины

- И.Левитан
- В.Васнецов
- И.Шишкин



ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ

Виртуальная экскурсия по Третьяковской галерее



Виртуальная экскурсия по усадьбе рода Пашковых село Ветошино Нижегородской области

Санкт-Петербург.



Государственный музей Эрмитаж.



Упражнения

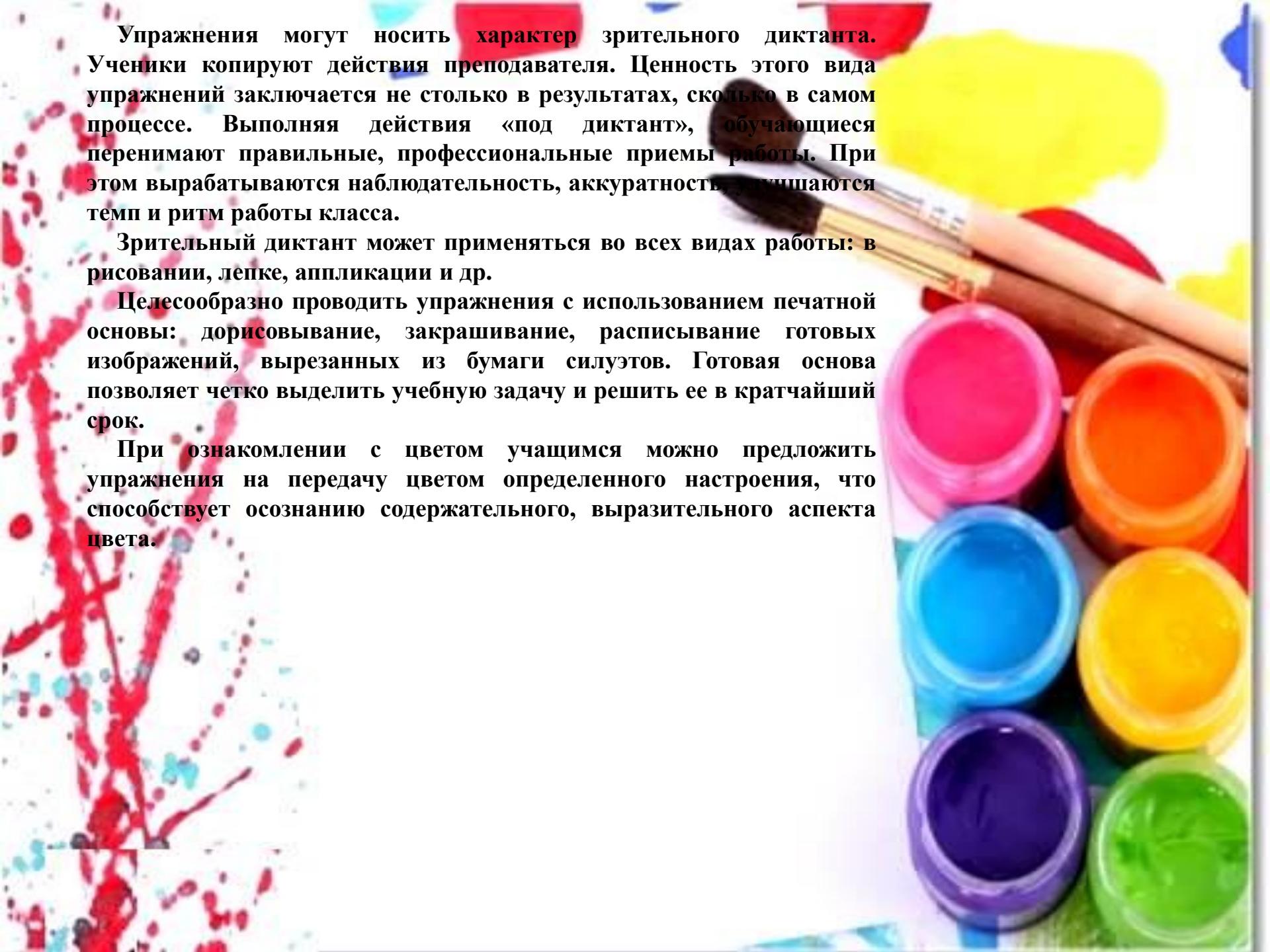
- - игры и упражнения (на выполнение изображений из готовых фигур геометрической формы («Составь изображение», «Чья композиция лучше» и др.), на закрепление знания форм («Соотнеси предмет с формой», «Найди предмет нужной формы» и др.), подвижные игры («Постройте нужную форму»);
- - игры и упражнения по цветоведению («Составьте пары», «Кто больше», «Оформи царства Снежной королевы и Жар-птицы», «Теплый-холодный», «Найди лишнее» и др.);
- - игры и упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий («Продолжите цепочку слов»; «Сгруппируйте слова по жанрам», «Вычеркните лишнее слово», «Вспомни слово», «Определи жанр» и др.);
- - игры и упражнения для восприятия произведений искусства («Войдите» в картину», «Подберите прилагательные, характеризующие картину»; «Сравните впечатления», «Подберите стихотворение», «Угадай произведение искусства», «Что лишнее?» и др.);

Упражнения могут носить характер зрительного диктанта. Ученики копируют действия преподавателя. Ценность этого вида упражнений заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе. Выполняя действия «под диктант», обучающиеся 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, аппликации и др.

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.

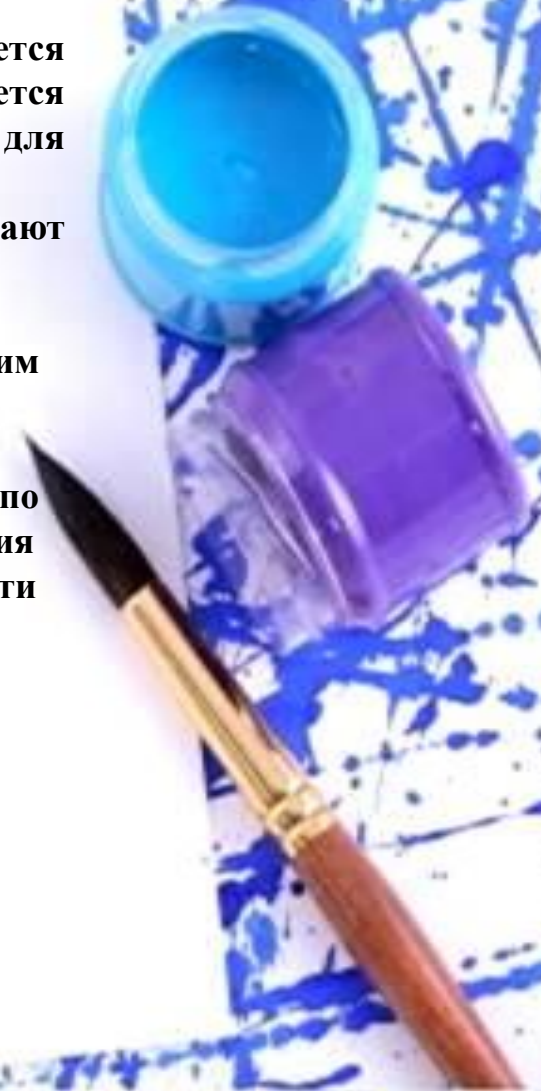


При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

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

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

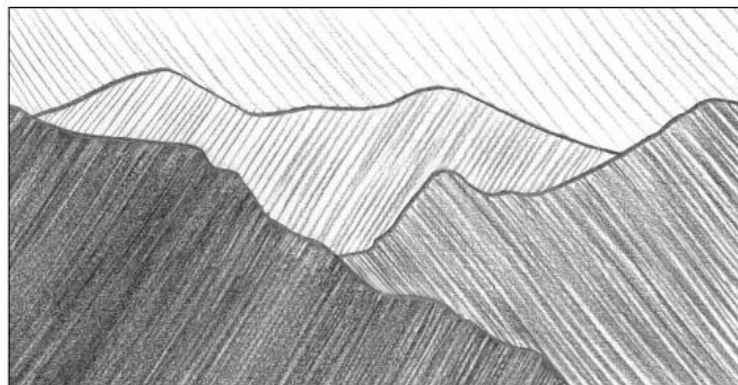
С подобными упражнениями ученики справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса учащихся к изобразительной деятельности



УПРАЖНЕНИЯ

2. Самостоятельная работа учащихся над рисунком.

- Выполнение коротких упражнений.
- Тема рисунка «Маринистический пейзаж».
- Цель работы: создать особый колорит в пейзаже.
- Ход работы на выбор:
 - монотипия;
 - кистью по сырому .

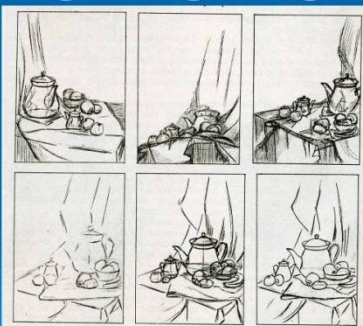


На каком изображении правильно выполнена композиция натюрморта?

1

2

3



4

5

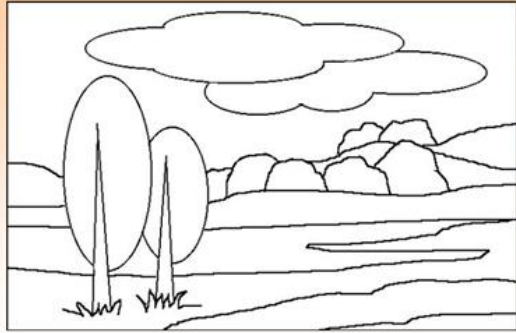
6

2. Изучение нового материала:

- Перечисляем вслух названия холодных цветов.
- Выясняем, почему их так называют.
- Что можно изобразить с помощью холодных цветов?
- Как можно получить составные холодные цвета? (Выполняем упражнения).
- Знакомимся с понятием КОЛОРИТ.



Задание 2: Передать всем богатством гармонии цвета время года- лето



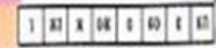
Составить гармонию теплых пятен «В Солнечном городе»



Составить гармонию холодных пятен «В царстве Снежной королевы»



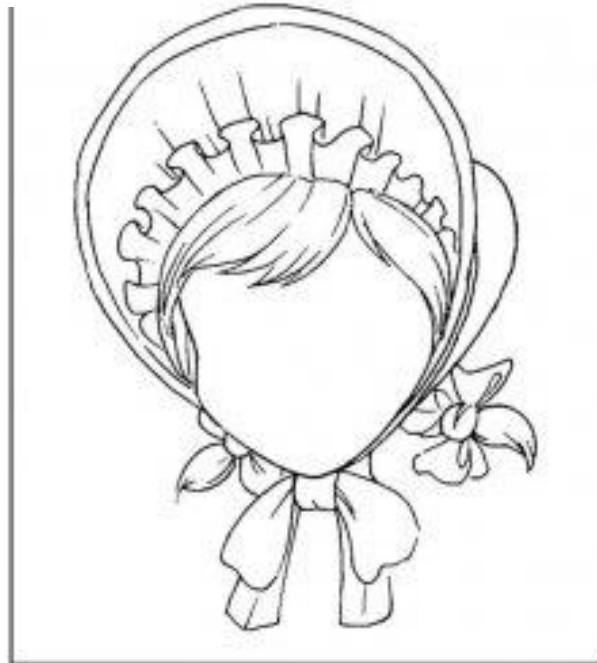
Практическая работа



Теплые пятна



Холодные пятна



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



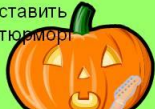
Урок ИЗО в 6 классе на тему
«Портрет»



Дидактическая игра

“Составь натюрморт”

Из различных предметов изображений составить натюрморт



Saskatchewan

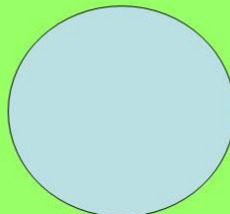
Дидактическая игра

“Волшебный круг”.

Детям раздается по три листочка, на каждом нарисован круг.

Они должны используя художественный материал, превратить круг в предмет

(солнце, мяч, яблоко, апельсин, арбуз, обруч, и т.д.)





СЛОВАРНЫЙ (КАРТИННЫЙ) ДИКТАНТ

Словарный диктант по архитектурным терминам

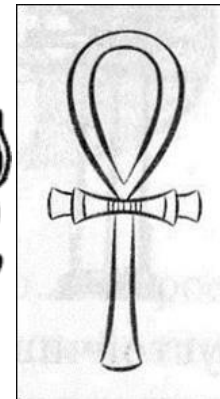
Узнай слово по лексическому значению и запиши его:

- Искусство строительства зданий
- Узор, построенный на ритмическом чередовании его элементов
- Общий вид местности
- Скульптурное изображение, выступающее над плоскостью фона более (менее) чем на половину своего объема
- Подножие статуи
- Возвышение, служащее основанием памятника

Проверь себя!

Архитектура, орнамент, ландшафт, горельеф, барельеф, пьедестал, постамент.

PPT4WEB.ru



1. Полка для утвари, находившаяся под потолком.
2. Самое красивое место в избе ,куда сажали гостей.
3. Лавка,имеющая в основании вырезанную из дерева голову коня.
4. Древний умывальник

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

- «Ума палата»
- «Великие портретисты»
- «Цветоведение»
- «Самый умный»
- «Знатоки искусствоведения»



- Игровая деятельность позволяет более рационально использовать учебное время, вызывает у детей интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям. Во время игровых ситуаций у детей значительно возрастает острота зрения. Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия, позволяют корректировать психологическое состояние и поведение учащихся, развивают коммуникативные способности.



Использование таких игр и упражнений на уроке способствуют не только развитию ребенка, но и воспитывают интерес к изобразительному искусству как учебному предмету и искусству в целом . Если применить несколько другую классификацию игровых моментов, то по форме они могут быть:

- *изобразительными* (рисунок, живопись, ДПИ);

- *устными* (ответы по теоретическим вопросам);

- *письменными* (анализ произведений искусства).





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

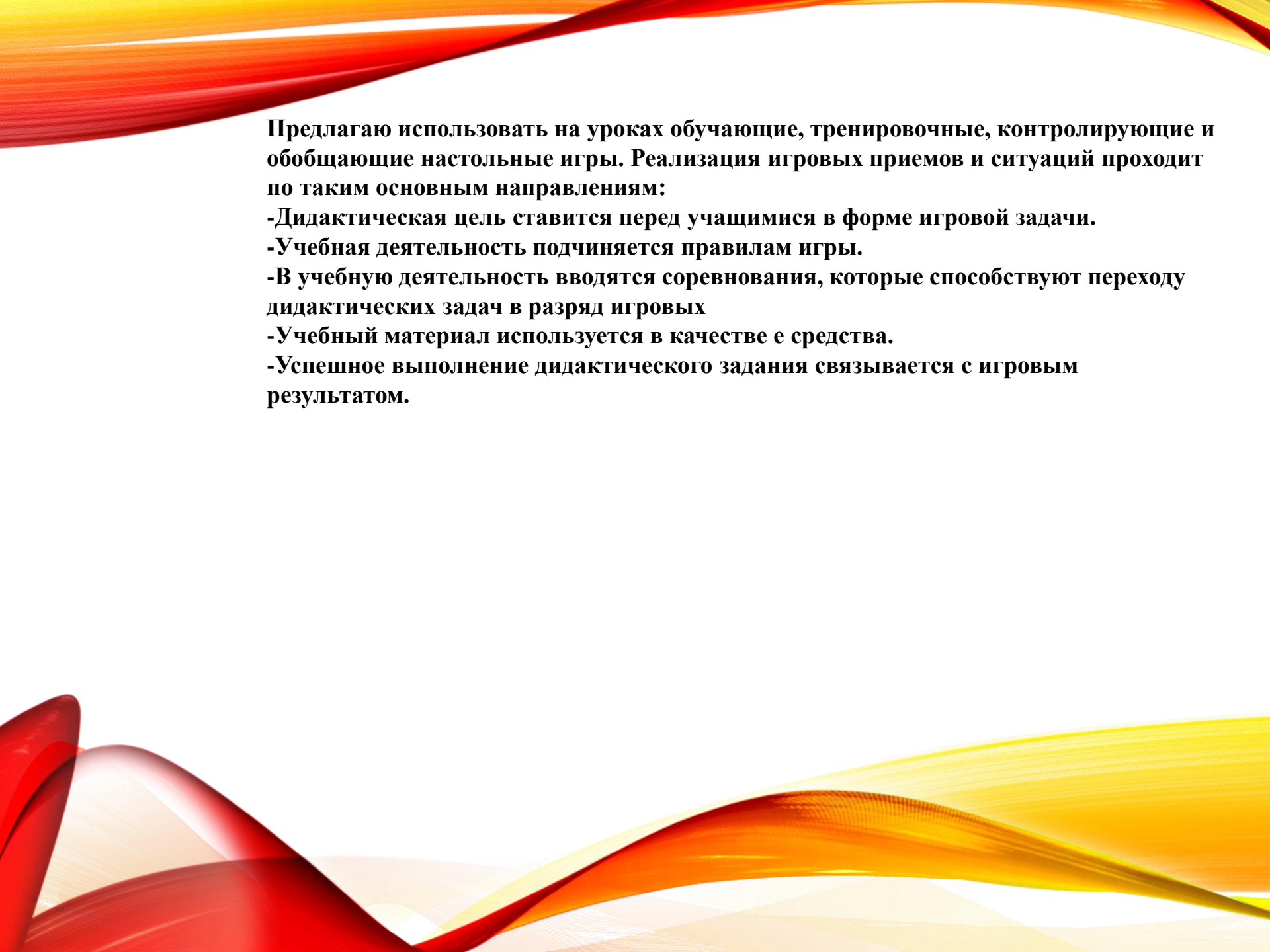
Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры-занятия лучше проводить в форме соревнований между командами. Обязательным условием игры является подведение итогов.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Для их решения 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





Предлагаю использовать на уроках обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие настольные игры. Реализация игровых приемов и ситуаций проходит по таким основным направлениям:

-Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

-Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

-В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых

-Учебный материал используется в качестве средства.

-Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Общие условия применения игры в процессе обучения младших школьников:

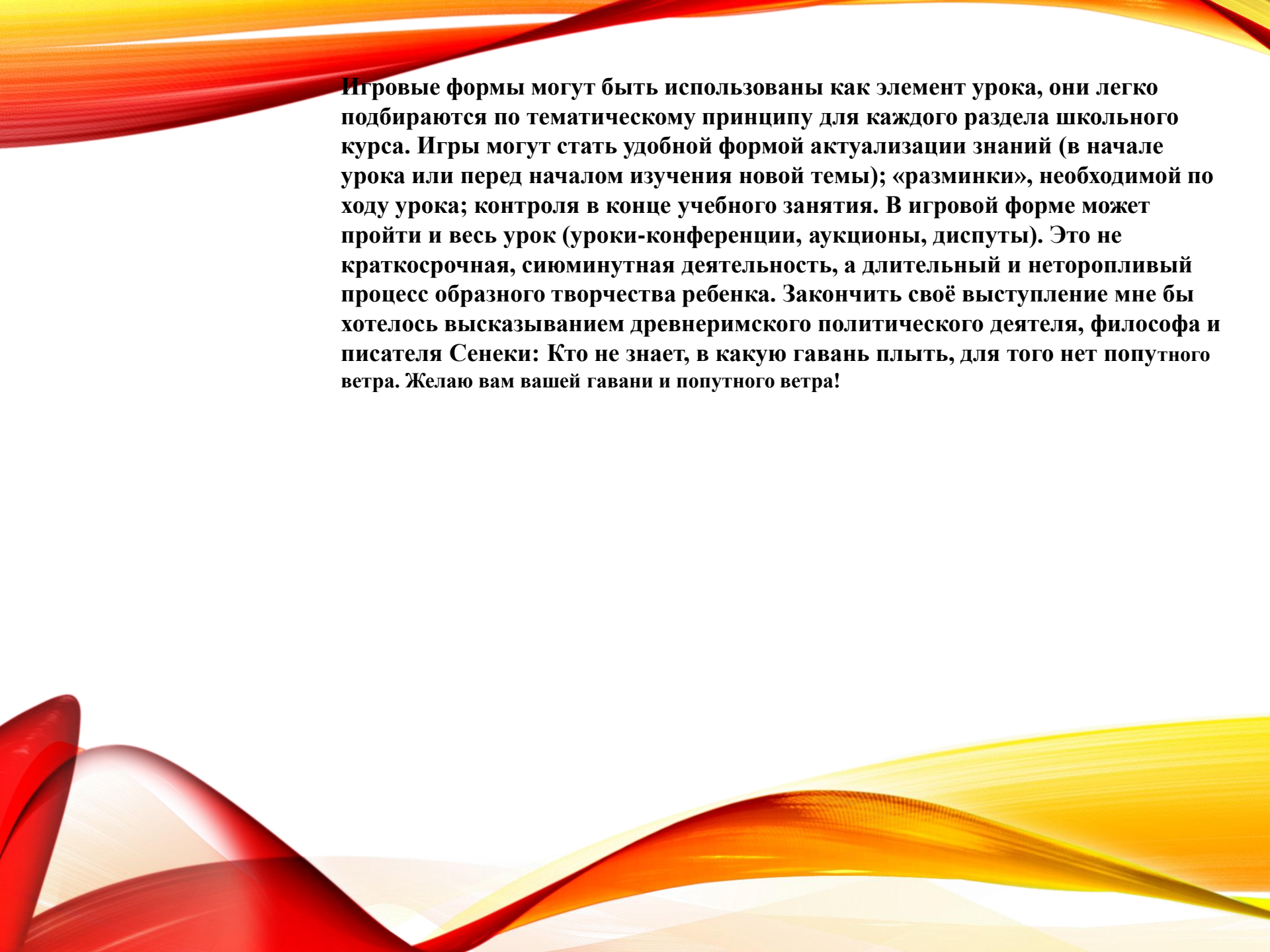
- а) необходимость оценивания каждодневного применения игры по двойному критерию; по ближайшему эффекту и в соответствии с перспективной развития познавательных интересов;**
- б) понимание игры как формы организации коллективной, руководимой учителем, учебной деятельности;**
- в) необходимость обеспечения непосредственного обучающего эффекта игры, т.е. познавательную направленность, нацеленную на овладение способами учебных действий;**
- г) создание положительного эмоционального настроения, способствующего вызвать у ребенка состояние творческого поиска и инициативы в процессе игры.**





Использование игровых технологий помогает решать следующие задачи:

- **Развитие познавательного интереса к предмету;**
- **Глубокое усвоение материала даже слабоуспевающим учащимися;**
- **Активизация познавательной деятельности;**
- **Создание условий для самовыражения личности;**
- **Повышение творческого потенциала учащихся;**
- **Разнообразие учебной деятельности;**
- **Развитие навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношение доброжелательности.**



Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока; контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и весь урок (уроки-конференции, аукционы, диспуты). Это не краткосрочная, сиюминутная деятельность, а длительный и неторопливый процесс образного творчества ребенка. Закончить своё выступление мне бы хотелось высказыванием древнеримского политического деятеля, философа и писателя Сенеки: Кто не знает, в какую гавань плыть, для того нет попутного ветра. Желаю вам вашей гавани и попутного ветра!