**Игровые технологии на уроках изобразительного искусства как эффективное средство активизации творческой деятельности учащихся и реализации деятельностного подхода в образовании.**

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется:

* в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элемент более общей технологии;
* в качестве урока или его части (введение, контроль);
* как технология внеклассной работы.

По определению Г.К. Селевко, игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Одним из приоритетов современной системы образования является достижение нового образовательного результата – формирование ключевых компетенций учащихся:

* способности (умения) мобилизовать в определённой ситуации полученные знания и опыт;
* способности эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;
* умения действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Игра приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации. Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности. Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, в которых присутствует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами разделяют на все предметные (математические, химические и т.д.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.п.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, этнографические игры и т.п.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

И, наконец, **по форме:** форма есть способ существования и выражения содержания. Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность.

Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами.

**Игровые формы обучения способствуют использованию различных способов мотивации:**

• **мотивы общения:** учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;

• **моральные мотивы:** в игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям;

• **познавательные мотивы:** каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

**По спектру целевых ориентаций выделяют игры:**

• **дидактические:** расширение кругозора, познавательной деятельности; применение знаний, умений и навыков 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, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности;

• **социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

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».

**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.

При использовании игровых технологий на уроках изобразительного искусства необходимо соблюдение следующих условий:

• соответствие игры образовательным целям урока;

• доступность для учащихся данного возраста;

• умеренность в использовании игр на уроках.

**На уроках изобразительного искусства можно выделить следующие группы игр:**

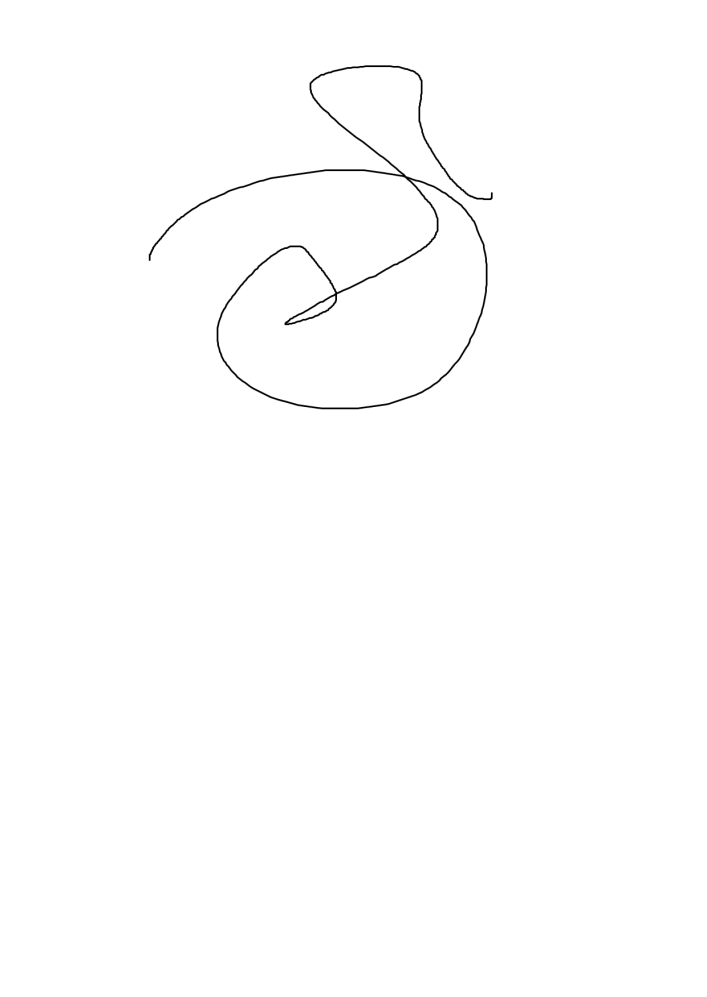
* развивающие глазомер;
* тренирующие наблюдательность;
* развивающие творческие способности;
* воздействующие на эмоции и чувства;
* раскрывающие личностные возможности ребенка.

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

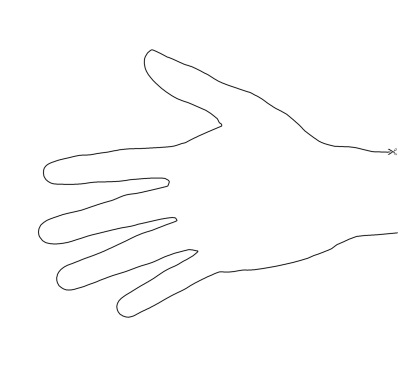
**«Дорисуй картинку»**

1.

Задание: дорисовать картинку и раскрасить. Подготовленное изображение должно носить абстрактный характер. Выполнение задания развивает внимание, память, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения; способствует мотивации учебной деятельности.

2.  

Работа в паре. Задание: дорисовать картинку. Учащиеся рисуют на альбомном листе производную линию, обмениваются рисунками и дорисовывают изображение. Выполнение задания развивает фантазию, мышление, воображение, творческие способности, креативное мышление.

3 

Работа в группе: Задание: обвести ладошку и дорисовать контур таким образом, что бы получился рисунок животного, птицы или сказочного существа. Затем учащиеся объединяются в группы по 4-5 чел. и придумывают историю про нарисованных героев. Рассказывают одноклассникам. Выполнение задания развивает фантазию, мышление, воображение, творческие способности, коммуникативные навыки. Развивает речь.

**«Назови памятник архитектуры по силуэту»**

****

Задание: Догадаться по силуэту, какой памятник архитектуры представлен на фотографии. Подбираются памятники архитектуры разных стран мира, архитектурных стилей. Выполнение задания развивает наблюдательность, память, образное мышление; умение сравнивать, сопоставлять; расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**«Справа или слева?»**

** **

После знакомства с произведениями изобразительного искусства необходимо узнать картину (на одном она в зеркальном отражении). Ученики поднимают руку правую или левую, в зависимости от того с какой стороны находится верный вариант. Выполнение задания развивает наблюдательность, память, умение сопоставлять. Расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**«Откуда фрагмент?»**

** **

После знакомства с произведениями изобразительного искусства, узнать по фрагменту картину, назвать автора произведения. Выполнение задания развивает наблюдательность и память, образное мышление, умение сопоставлять. Расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**«Что спрятано?»**

****

После знакомства с художественным произведением, вспомнить, какая деталь картины скрыта за прямоугольником. Выполнение задания развивает наблюдательность, память, умение сопоставлять. Расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**«Подарок другу»**

Дети рисуют восковым карандашом (можно свечкой) белого цвета композицию. Затем обмениваются рисунками (можно в паре, или рядами). Получивший «подарок от друга» ученик, раскрашивает альбомный лист акварельными красками. Постепенно на листе проявляется изображение «подарка» (рисунок белым воском на листе невидим). Упражнение развивает творческие способности ребенка, фантазию. Воздействует на эмоции и чувства. Развивает коммуникативные навыки.



**«Сказочная история»**

Задание выполняется в группе из 4 человек. Каждый ученик в группе на альбомном листе рисует дом, затем листы передаются по часовой стрелке однокласснику. Затем на листе рисуют дерево. Обмениваются рисунками по часовой стрелке. Затем рисуют человека. Снова обмениваются рисунками по часовой стрелке. Затем рисуют животное. В группе получается четыре рисунка с изображением дома, дерева, человека и животного. Группой выбирается наиболее понравившийся рисунок и совместно дети сочиняют историю, которую данный рисунок иллюстрирует. Игра развивает фантазию, творческие способности, коммуникативные навыки.

**«Волшебный куб»** (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, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания. Игра развивает память, расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**«Головоломка»**

Составьте из геометрических фигур изображения (животных, птиц, человека и т.д.)

Игра стимулирует практические навыки, развивает воображение, творческие способности, креативное мышление.

**«Модельеры**

Заранее на лист бумаги, приклеивается портрет, вырезанный из журнала. Учащиеся выбирают понравившийся портрет. Задание: придумать и создать подходящий образ. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.). Можно каждой команде дать задание создать образ, в соответствии с определенной эпохой. После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Игра развивает фантазию, творческие способности, коммуникативные навыки.

**«Несуществующее животное»**

Работа в группе (3-4 чел). Задание: нарисовать несуществующее животное

Затем придумать ответы на вопросы:

— Как его зовут?

— Где живет это существо?

— Чем питается?

— Что любит делать?

— Что не любит делать?

— Какой у него характер?

— Много ли у него друзей? Почему?

— Кто его враги? Почему? и т.д.

Игра развивает фантазию, творческие способности, образное мышление, коммуникативные навыки, речь.

**«Волшебная нить»** (техника ниткография)

Работа в паре. Нитку окунают в краску и в произвольном порядке укладывают на листе бумаги. Сверху накрывают другим листом, слегка прижимают нижний лист и вытаскивают нитку за один конец — получается абстрактный рисунок на обоих листах. Затем (можно переворачивать лист) нужно внимательно разглядеть причудливое изображение, и увидеть на что оно похоже (можно минимально дорисовать).

Выполнение задания развивает фантазию, творческие способности, коммуникативные навыки.

**"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. Игра развивает память, образное мышление, коммуникативные навыки, расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**Викторина «Аукцион знаний»**

Знания по теории искусства можно проверить с помощью викторины, вопросы к которой готовятся заранее. Также можно провести игру «В мастерской художника», используя специально подобранный материал. Например, на уроках по ДПИ. Игра развивает память, образное мышление, коммуникативные навыки, расширяет кругозор, способствует познавательной деятельности.

**“Шедевры искусства”**

Заранее сообщается тема урока. Например, «Человек в искусстве. Жанр портрета». Ученики самостоятельно ведут подбор материалов к нему в виде репродукций, фотографий, стихов, сами пишут заметки (мини-сочинение). Всё это прикрепляется к стенду. Такая игра носит продуктивный характер, воспитывает потребность самостоятельно искать материалы, читать литературу по искусству, развивает навыки поисковой деятельности, развивает кругозор.

**«Ассоциации»**

Задание: Найдите среди произведений искусства такие, которые ассоциируются с определенными чувствами. Варианты: подобрать к картине созвучное по настроению литературное произведение (стих) или отрывок из музыкального произведения. Данный вид задания может быть использован на уроках по восприятию искусства. Игра воздействует на эмоционально чувственную сферу. Способствует снижению стресса, саморегуляции.

**Вывод:**

Игровые технологии на уроках изобразительного искусства занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Правильно организованная с учётом специфики материала игра развивает творческие способности ребенка, стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра - один из приёмов преодоления пассивности учащихся.

**Список использованной литературы**

1. Выготский, Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 1966. — № 6.

2. Горнакова Н.В. Игровые технологии как способ компетентностного подхода // http://festival.1september.ru/articles/596556/

3. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

4. Муравьёва Г.Е Проектирование технологий обучения

5. Петрайтис Е.А. Игра как метод обучения // http://festival.1september.ru/articles/569109/

6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии

7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий