Средняя общеобразовательная школа поселок Нариманово

Питерского района Саратовской области

**Конференция**

Игровые методы обучения в педагогической практике

**Тема доклада**

Игровые технологии в начальной школе на примере изобразительного искусства

Докладчик : **Орлова Анжелика Анатольевна**

учитель начальных классов

МОУ «СОШ п. Нариманово

 2018

Как сделать так, чтобы сохранить интерес обучающихся к предмету с первого до последнего урока?

 Как создать атмосферу поиска и творчества на уроке?

 Как сделать так, чтобы учиться детям было интересно?

Одной из важнейших целей начального образования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования является формирование универсальных учебных действий на уроках изобразительного искусства. Образовательный стандарт нового поколения ставит перед учителем новые цели.

Во-первых, это универсальные учебные действия, составляющие основу умения учиться.

Во-вторых, формировать у детей мотивацию к обучению.

 Одним из методов достижения данных умений могут быть применение игровых технологий на уроках изобразительного искусства, так как игры - это активный и веселый способ достичь многих образовательных целей. Игра - превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия - веселая игра - это идеальная возможность расслабиться. Игры направлены на повышение эффективности учебно-познавательной деятельности младших школьников, на усвоение получаемых знаний, на повышение интереса к изучаемому предмету при помощи воздействия на психику человека, производимого во время проведения игры.

Использование игр и игровых ситуаций учебно-воспитательной деятельности раскрывает способности детей, их индивидуальность, повышает мотивацию учащихся к изучению материала, способствует созданию доброжелательной атмосферы на уроке изобразительного искусства.

Игры позволяют осуществлять индивидуальный подход к учащимся. Они успешнее усваивают дидактический материал, активизируется непроизвольное запоминание лексических единиц, формируются речевые умения.

Игровая технология в организации учебного процесса позволяет наиболее раскрыться ученику, снять напряжение и проявить свои творческие способности, ведь он действует в привычной для него обстановке.

Вот почему тема «Игровые технологии в начальной школе на примере уроков изобразительного искусства» является актуальной

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией

В человеческой практике игровая деятельность выполняет ***следующие функции***:

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

***коммуникативную*:** освоение диалектики общения;

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

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

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

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

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

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

Занятие или его часть, организованные по законам развития сценического игрового искусства, могут вбирать в себя различные **формы игры:**

игры-упражнения

игры-соревнования

ролевые игры

деловые игры

игры-драматизации

игры-пантомимы

мимические игры и другие

**Роль** – игровая позиция ребенка на уроке, состоящая в отождествлении себя или других с каким-либо персонажем воображаемой ситуации. Основная учебно-игровая позиция (роль), которая определяется спецификой изобразительного искусства – это художник ( график, живописец, архитектор, скульптор и т.п.). Важное значение имеют такие позиции (роли) зрителя, критика, экскурсовода и др.

 Ролевая игра – Художник и зритель

Эта игра начинается с первого класса и проводится в течение всего обучения в начальной школе. Дети постоянно меняются ролями, становясь то художниками, то зрителями по отношению к работам мастеров или к своим собственным. На уроке постоянно происходит перемена этих ролей. Можно проводить экскурсии по выставке детских работ, когда сами авторы становятся экскурсоводами.

**Игровая ситуация** «Посмотри на скульптурный проект и мимикой лица передай его настроение» не оставляет детей равнодушными. Один ученик показывает образ, а другие угадывают, какой скульптурный римский портрет он обыграл. Во время игры учитель обращает внимание на выражение глаз, размещение бровей, губ и т.п., а также на пропорции человеческого лица.

Проведение игр оживляет школьную жизнь. Цель таких игр - увеличить заинтересованность детей к предмету и выявить талантливых и одаренных детей, с которых можно готовить на районные олимпиады, конкурсы.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока

При использовании игровых технологий очень важно соблюдать некоторые условия:

1. Соответствие игры учебно — воспитательным целям урока;
2. Доступность для обучающихся данного возраста;
3. Умеренность в использовании игр на уроках (не заиграться).
4. Все знают, чтопо форме использования на уроке и содержанию игры делятся на настольные, дидактические, подвижные, деловые, интеллектуальные, интерактивные.

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.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие ***группы игр***:

на внимание;

на развивающие глазомер;

на тренирующие наблюдательность;

на развивающие творческие способности;

на воздействующие на эмоции и чувства;

на раскрывающие личностные возможности ребенка.

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

Так, например ,при изучении темы **" Натюрморт**" необходимо познакомить учащихся с основными правилами построения композиции. Лучше такое, достаточно сложное задание тоже выполнять в игровой форме, т.е. каждое правило обыгрывать тут же наглядно. Например: сказав определение понятия "натюрморт" можно составить таковой из веника, яблока и вазы. При этом спросить: все ли устраивает зрителей в данной постановке, и если нет, то что и почему? Таким образом, переходя от одного правила к другому, педагог дает опорные зрительные сигналы к запоминанию. В заключении учитель может предложить потренироваться у доски учащимся, чтобы закрепить полученные знания. На металлической доске устанавливается лист бумаги. Ученик составляет композицию с помощью различных нарисованных предметов (чтобы они крепились к доске, достаточно приклеить небольшие магнитики с обратной стороны каждого). Остальные учащиеся наблюдают за тем как соблюдаются правила постановки натюрморта и исправляют по ходу урока.

При изучении темы "**Портрет"** наибольшую сложность в передаче характера человека представляет мимика лица. Изображая лицо мамы, например, ребенок редко может заметить и изобразить на бумаге особенности самого лица: улыбку, морщинки у глаз, губ, прищуренные глаза и т.д.

Как облегчить детям эту задачу? Необходимо сложное превратить в простое. И этого можно достигнуть с помощью игровой ситуации. Назовем игру "Инопланетяне". Можно придумать историю о том, что в школьной столовой стали пропадать пирожки. Работники не успели схватить воров, но сумели составить их словесные портреты. Свидетели нарисовал эти портреты на листах бумаги. Потом пригласили учителя изобразительного искусства. Он посмотрел на нарисованные портреты и сделал вывод, что они не соответствуют действительности, потому что не отражают сути. Оказывается, у воров были клички, которые четко отражали их индивидуальность. Их звали: Нытик, Весельчак "У", Злодей. На доске появляются портреты преступников. Основная особенность состоит в том, что каждый портрет разделен на три составные части, которые подходят каждому из представленных лиц. Но при этом четко разделены по мимике - плачущий, веселый, злой. Перед учащимися появляются три не правильно составленных портрета с нарушением мимики лица. Задача детей путем перестановки составных частей собрать правильные портреты.

**Игра " Три феечки".**

Проговаривая стихотворение, учитель знакомит детей с героинями - феями, прикрепляя их фигурки и леечки к доске. Таким образом, закрепляется цветовой опорный сигнал для запоминания основных цветов: красного, желтого, синего.

"Жили-были феечки, они имели леечки.

Красная феечка - красную леечку,

Синяя феечка - синюю леечку,

Желтая феечка - желтую леечку.

Фея красного цвета была прекрасна как лето,

Фея желтого цвета, солнцем теплым согрета,

Фея синего цвета в шелка небесные одета.

Решили феи пошалить, краской из леек землю полить.

Но краски все перемешались, цвета их тут же поменялись.

Сказали феи: "Как прекрасно, мы лили краски не напрасно,

И вышло все чудесно, и очень интересно!"

После прочтения стихотворения педагог предлагает детям "пошалить" вместе с феями, чтобы узнать, что же такого интересного произошло, когда краски перемешались. Данная игра не требует особой подготовки и может занять не более 5 минут. Можно к заданию подходить вариативно и смешивать не все цвета, а только по два. Все зависит от времени запланированным педагогом. Смешав и получив составной цвет, педагог предлагает вспомнить предметы этого цвета и раскрасить его на заранее приготовленных заготовках.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на уроках работают с большим увлечением. Учащимся нравятся подобные уроки, и они сплачиваются, учатся работать в команде.

Применяя на своих уроках игровые технологии я наблюдаю следующие результаты у моих учеников:

* формируются такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
* вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
* создается положительный морально — психологический климат в классе для развития личности учащихся;
* повышается уровень развития коммуникативных навыков обучающихся;
* развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых вещах.
* активизация познавательной деятельности обучающихся;
* - тренировка памяти, помогающая выработать речевые умения и навыки;
* - стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
* - способствует преодолению пассивности учеников;
* - способствует усилению работоспособности учащихся.
* Таким образом, игровые технологии в учебном процессе обладают большими возможностями для дальнейшего формирования и активизации у учащихся умений и навыков творческой мыслительной, познавательной деятельности. Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут, и который они призваны изменить.

Имея в методической копилке большое количество разнообразных игр и игровых ситуаций, учитель может быть уверен в эффективности и результативности обучения. Ведь материал усваивается учащимися непринужденно, и имеет сильную степень запоминания, позволяя на каждом уроке изобразительного искусства фантазировать, изобретать, творить. Кроме этого интерес к предмету возрастает, а страх предстоящей работы уходит.

Список использованной литературы

* 1. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства: Из опыта работы: Кн. для учителя. - М.: Просвещение, 1991. - 159 с.: ил.
	2. Игровые методы и приемы в художественном образовании детей: Материалы городского научно-практического семинара /Под ред. О.П. Савельевой. - Магнитогорск, 2001.
	3. Григорьева Г.Г. Игра и обучение детей изобразительной деятельности [Текст] / Г.Г. Григорьева. - М.: 2009. - С. 18.
	4. Т. А. . Копцева Изобразительное искусство: Методические рекомендации. 3 класс Смоленск Ассоциация 21 век 2014 – С. 173