

Олещенко Светлана Владимировна

учитель начальных классов

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение

Гимназия № 9 им. Н. Островского г. Сочи

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Много говорится об атмосфере увлеченности на уроке изобразительного искусства. Как ее создать? Один из методов – использование дидактических игр. Игра может продолжаться один-два урока, а может и целую четверть или весь учебный год.

Дидактическая игра — это активная учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности. Дидактическая игра — это прежде всего коллективная целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и вся команда объединены для решения главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Игру, организованную в целях обучения, можно назвать учебной игрой.

Алгоритм игры состоит из четырех компонентов:

1. Создание у участников игрового состояния. Любая игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в воображаемую. Опытный и творческий учитель использует для этой цели различные атрибуты, отличительные знаки участников, эмблемы, бумажные шапочки. Он переставит мебель в помещении и изменит интерьер, организует неожиданный приход «почтальона» с «секретным» пакетом и др. Ребенку порой достаточно надеть гюйс (большой синий воротник) и бескозырку, чтобы он сразу почувствовал себя моряком, готовым отправиться в дальнее плавание. В такой момент у участников игры возникает специфическое эмоциональное отношение ко всему происходящему, к окружающим людям и к самим себе,

появляется романтическое настроение, предчувствие чего-то загадочного и интересного. Игра, в которой момент начала не связан с созданием игрового состояния, а построен на запоминании правил игры, рассказывании или построении участников, прямых дисциплинарных установках, чаще всего обречена на неудачу.

2. Организация игрового общения. Игровое общение по своей природе процесс двуединый: оно предполагает как реальное общение конкретных участников игры, так и воображаемое общение игровых персонажей. Поэтому при организации игровых групп и распределении ролей важно учитывать реальные отношения детей: их возраст, опыт, интересы, симпатии. Но не менее важно обеспечить участникам игры и воображаемое общение: поддерживать их ролевые действия и переживания, эмоциональную идентификацию с персонажем и соучастие в ролевом взаимодействии («художник» — «зритель», «экскурсовод» — «слушатель»).

Эта технологическая задача решается с помощью ряда педагогических операций:

- установления личного контакта участников игры;
- добровольного принятия детьми игровой роли;
- установления игровых правил, обязательных для всех участников;
- обеспечения авторитетного судейства, контроля за выполнением правил игры;
- организации общения «от ребенка» (ведущий игры должен эмоционально идентифицировать себя с играющими детьми).
- Очень важно, чтобы учитель сам включился в игровое общение детей.

Дидактическая игра не может существовать как стихийное взаимодействие детей; только при педагогическом взаимодействии игра становится важнейшим средством достижения учебных целей. Поэтому учитель изобразительного искусства должен уметь играть, осмысленно выстраивать свою игровую позицию в детской игре. Это умение проявляется

прежде всего в доброжелательном отношении к детям, оптимизме, чувстве юмора, обращении к своему детскому опыту, в тонком скрытом педагогическом руководстве детской игрой, незаметных подсказках, помощи без выхода из игровой роли.

3. Организация игрового действия. Игровое действие всегда связано с психической и физической активностью учащихся и проявляется в выполнении ими определенных движений, трудовых операций, поведенческих действий. Игровое действие направляется правилами игры или ее сюжетом. Нередки случаи, когда детей нужно обучить первым игровым действиям: познакомить с правилами игры, показать приемы работы и др. Настоящая игра всегда произвольна: ребенка нельзя заставить играть, он может только сам захотеть участвовать в игре и должен испытывать от этого удовольствие. Но технология педагогически организованной дидактической игры обязывает «скрывать» прямое обучающее начало, считаясь с особенностями этого вида деятельности ребенка.

4. Подведение итогов игры. Дидактическая игра должна иметь результативное завершение. И это не только продукт – панно, концерт, выставка, но и яркое эмоциональное переживание итога игрового действия. В педагогически организованной дидактической игре важно отметить всех участников: победителей — особыми призами, присвоением «званий» и «титулов»; проигравших — за проявленные достижения в ходе игры, за особые творческие взлеты, за стремление к победе, за выручку и взаимопомощь...

Таким образом, технология дидактической игры — это конкретная технология проблемного обучения. При этом игровая учебная деятельность обладает важным свойством: в ней познавательная активность учеников представляет собой самодвижение, поскольку информация не поступает извне, а является внутренним продуктом, результатом самой деятельности. Полученная таким образом информация порождает новую, которая, в свою очередь, влечет за собой следующее звено, пока не будет достигнут конечный

результат обучения.

Необходимым условием активизации художественно-творческой деятельности учащихся является использование отдельных игровых элементов и художественно-дидактических игр. Игра создает эмоциональный настрой, что, в свою очередь, положительно сказывается на развитии художественного творчества. Обучение в игре тем результативнее, чем она увлекательнее и чем больше учитель воспринимается детьми как желанный участник их игры.

Существенное значение игры в воспитании художественно-творческой активности на уроках изобразительного искусства обусловлено тем, что она всегда связана с переживанием ребенком положительного эмоционального состояния. Введение игровых ситуаций увлекает ребенка, стимулирует проявление творческих способностей. Игровые моменты в изобразительной деятельности усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют мышление, воображение, фантазию. Вместе с тем и здесь должна быть соблюдена педагогически 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 подмене изобразительной деятельности игрой.

Художественно-дидактические игры влияют на развитие у детей мышления и образных представлений, ибо в них требуется выполнить логические операции анализа, синтеза, сравнения, абстрагирования, обобщения и т.п. В игровой деятельности интенсивно развиваются наблюдательность, зрительная память, глазомер, воображение. В художественно-дидактических играх дети также знакомятся с основами симметрии, конструкции, пропорциями, цветом и формой предметов, их пространственным расположением; эти игры, активизируя эмоциональную сферу детей, способствуют их общему развитию через развитие детского изобразительного творчества.

Сильная эмоционально-двигательная активность ребенка младшего

школьного возраста сближает изобразительное творчество с игровой ситуацией, предполагает вживание в свое произведение как реальное субъективное игровое пространство. Поэтому для учителя становится актуальной задача трансформации игрового пространства в художественно-образное, направление творческой деятельности ребенка не на копирование действительности, а на выражение своего отношения к объектам, постепенно расширяя спектр освоения им различных выразительных средств и образных систем.

Художественно-дидактические игры и упражнения могут предварять новый учебный материал, побуждая у учащихся желание овладеть им и закрепить пройденное путем повторения.

Особенно важна игровая форма после продолжительного объяснения нового материала или многократного повторения способа изображения, чтобы снять у учащихся усталость. Так, детям можно предложить поочередно, выходя к доске, разложить (на заранее подготовленных столах) предметы декоративно-прикладного искусства в группы по видам или составить узор из отдельно вырезанных элементов.

Включение игровых приемов может быть использовано для закрепления изученного материала, обобщения при показе основных приемов работы. Игра проходит занимательнее и интереснее в том случае, когда и в конце занятия тоже используется игровой момент. Например, после завершения задания в классе появляется кукла, которая опоздала или пропустила урок. Детям предлагается объяснить ей, что она могла узнать нового, если бы вовремя пришла на занятие. Вопросы, задаваемые учителем от лица куклы, создают у детей чувство сопереживания, стремление рассказать подробнее о том, что они сами узнали на уроке.

Использование дидактических игр с целью активизации художественно-творческой деятельности учащихся продиктовано своеобразными связями игры и художественного творчества. В играх уже проявляются художественные

способности учащихся: игра как бы предшествует творчеству и способствует ему.

Соединение игры с художественным творчеством создает у ребенка определенную установку на более яркое восприятие и передачу окружающей действительности через изображение. Игровые приемы способствуют зарождению оригинальных замыслов, проявлению речевой активности, а также, что наиболее важно, активности творческой.

Разрабатывая фрагменты уроков, включающие дидактические игры, необходимо принимать во внимание структурные элементы их организации: выбор игры, подготовка, введение в игру, ход игры, подведение итогов (оценка и поощрение участников), анализ (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния участников).