

Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках изобразительного искусства

Главной задачей современного образования в непрерывно меняющемся мире является стремление не только дать учащемуся как можно больше знаний, но и научить его приобретать эти знания самостоятельно. В рамках этой задачи важную роль начинает приобретать познавательная деятельность ребёнка, которую можно развивать с помощью дидактических игр.

Игры – это не только отличное времяпрепровождение, которым могут наслаждаться люди всех возрастов, но и также богатый материал для обучения и познавательных опытов. Дети и взрослые всех возрастов могут извлечь выгоду из умственной стимуляции, которую обеспечивает игровое обучение.

Обучение, основанное на играх – это метод, который позволяет учащимся исследовать различные предлагаемые задачи в легком и доступном формате. Игры могут быть разработаны учителями и другими специалистами в области образования таким образом, чтобы сбалансировать академические предметы с правилами и социальными аспектами игры. Многие из этих игр имеют отношение к реальным жизненным ситуациям и помогут детям принимать обоснованные решения, когда это от них требуется.

Для педагогики как науки вопрос изучения сферы влияния дидактической игры на психику ребёнка и на процесс его обучения всегда оставался открытым. Проблемы дидактической игры и познавательной деятельности изучались такими известными авторами, как: А.С. Макаренко, К.Д. Ушинский и др. Этот вопрос также рассматривался выдающимися авторами современности: А.В. Соколовой, К.М. Трубиной, Л.В. Демиденко, Ю.В. Полудовой и др.

Так, К.М. Трубинова считает, что «познавательная деятельность – это направленность человека на окружающий мир, характеризующаяся такими свойствами, как избирательность и активность», а «процесс формирования и развития познавательного интереса возможен только в деятельности и прежде всего в учебной».

По мнению Ю.В. Полудовой, познавательная деятельность учащихся не может охватывать все учебные предметы. «Учащийся, как правило, может учиться с настоящей страстью только по одному или двум предметам». Однако наличие устойчивого интереса по крайней мере к нескольким

предметам оказывает положительное влияние на работу в других дисциплинах. И чем выше интерес учащегося к предмету, тем активнее протекает процесс обучения и тем лучше его результаты.

Игры больше похожи на форму развлечения, чем на метод обучения, поскольку они включают в себя правила, четкие цели, обеспечивают интерактивный опыт, который способствует ощущению достижения всеми участниками финальной цели. Практику принятия решений, планирования и обучения в игровой среде легко перенести на повседневные ситуации.

Учащиеся извлекают выгоду из немедленной обратной связи, которая происходит во время игры. Вместо того, чтобы днями или даже неделями ждать задания или контрольной оценки, дети сразу получают обратную связь о том, приняли они правильное решение или нет, и также могут узнать о долгосрочных последствиях принятия своих решений. Одно решение в начале игры может влиять на исход всей игры, что позволяет им поразмыслить над тем, что они сделали, и, возможно, изменить свою стратегию в следующий раз.

Игры по учебному предмету «Изобразительное искусство» должны иметь художественно-образное начало и сочетать в себе как минимум два вида действительности: психолого-педагогическую и художественно-эстетическую. В зависимости от художественно-педагогической установки и цели урока и учета возрастных, психологических и других особенностей детей, меняются отношения эмоционального и интеллектуального процесса игры. В младших классах на первое место выдвигается эмоциональное содержание, в средних классах соотношение уравнивается, в старших классах основным может быть художественно-интеллектуальное начало.

Чтобы игра не потеряла свой изначальный смысл (эмоциональную активность, интерес, азарт) и не превратилась в дополнительную контрольно-проверочную работу, любая художественно-педагогическая игра начинается с «включения» эмоций, переживания, провоцирующих интерес к предстоящей деятельности. Средствами такого эмоционального погружения в тему и интеллектуальную деятельность могут быть различные художественные стимулы: эмоциональные провокации, примеры из жизни, театрализованное действие, поисковые творческие задания, фрагменты произведений искусств, их взаимодействие.

Изобразительное творчество как продуктивный вид деятельности создает все условия для совершенствования зрительного восприятия учащихся. Дидактические игры и упражнения могут стать эффективным

средством для активизации этого процесса. Понятия «форма» и «цвет» – это первое, с чем должны познакомиться учащиеся. Дети должны научиться аналитическому восприятию формы и цвета. Для правильного восприятия формы предмета ее следует соотнести с соответствующим геометрическим образом, а если форма предмета более сложная, то «разделить» предмет на составляющие его отдельные элементы, соответствующие тем или иным геометрическим образцам, и определить соотношение элементов между собой. Аналитическое восприятие цвета связано с выделением элементов, из которых состоит цветовое сочетание, и связей между ними. Решению этих задач и призваны помочь определенные дидактические игры и упражнения.

При разработке нижеизложенных дидактических игр (приложение) и упражнений учитываются виды деятельности учащихся на уроке изобразительного искусства. Большое значение в развитии художественного творчества имеют уроки тематического и декоративного рисования. Но творчество учащихся без знаний, умений и навыков, полученных на уроках рисования с натуры, было бы неполным. Особое внимание следует уделять упражнениям, направленным на развитие графических умений и навыков. Слабые графические навыки часто сдерживают творческую активность учащихся.

Длительность одной игры или упражнения – 3 – 5 минут. Объяснение содержания должно быть кратким, понятным и эмоциональным. Возможен пробный ход, во время которого учитель учит действовать и знакомит с правилами игры. Все дидактические игры и упражнения должны быть согласованы с содержанием последующей изобразительной деятельности.

Таким образом, учителю рекомендуется формировать у детей осознание важности предмета «Изобразительное искусство», создавать позитивную психологическую атмосферу на занятиях, развивать у учащихся уверенность в себе, а также подбирать такие дидактические игры, которые обеспечат максимальное включение всех детей в образовательный процесс на уроках изобразительного искусства. Дидактическая игра должна соответствовать теме изучаемого материала и возрастным особенностям учащихся.

Ведущая роль в игре должна принадлежать учащимся, а от учителя требуется только разумное руководство в требуемой дидактической манере.

Игра-лото «Знаешь ли ты деревья?»

Задача – совершенствование наблюдательного опыта и зрительной памяти учащихся.

Материал. Набор карточек с изображениями деревьев: березы, ели, сосны, дуба, рябины, осины, лиственницы и черемухи.

Игра пройдет более эффективно, если до ее проведения организовать экскурсию в парк или лес, где дети понаблюдают деревья в природе.

Содержание. Учащиеся получают набор карточек с шестью изображениями деревьев. Учитель предупреждает, что выигрывают самые внимательные и наблюдательные. Затем читает загадку об одном из деревьев, например, о березе, а учащиеся, у кого на карточке есть изображение березы, должны закрыть его фишкой, и т. д., пока учитель не загадает все девять загадок.

Пробный ход. Учитель демонстрирует карточку лото (желательно увеличенный вариант, чтобы было хорошо видно всем детям) и загадывает одну из загадок. Дети сообщают отгадку и показывают на карточке изображение дерева, которое должно быть закрыто фишкой. Учитель загадывает еще одну загадку о дереве, изображения которого нет на данной карточке. Учащиеся говорят, о каком дереве была загадка, и отмечают, что изображения этого дерева нет на карточке.

Правило. Учащиеся молча отгадывают загадки и закрывают изображения отгадки фишками. После того как все изображения деревьев будут закрыты фишками, участник, закончивший игру, поднимает руку. Выигрывают те, кто правильно узнал все деревья.

Итоги игры можно подвести и по командам-рядам.

Примечание. Если карточки лото не удастся изготовить, то можно использовать отдельные изображения или фотографии деревьев. Наборы с изображениями деревьев должны быть одинаковые у всех учащихся. Учитель читает загадку, и на счет «раз, два, три» учащиеся должны поднять карточку с изображением отгадки. Участник, поднявший карточку с неправильной отгадкой, кладет карточку в набор, а тот, кто отгадал загадку, верно, откладывает свою карточку в сторону. Выигрывает тот, у кого в наборе не останется ни одной карточки.

Загадки о деревьях:

В белом сарафане
Стала на поляне.
Летели синицы,
Сели на косицы.

(Береза.)

Я из крошки-бочки вылез,
Корешки пустил и вырос.
Стал высок я и могуч,
Не боюсь ни гроз, ни туч.
Я кормлю свиней и белок –
Ничего, что плод мой мелок.

(Дуб.)

Что же это за девица:
Не швея, не мастерица,
Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год.

(Ель.)

Клейкие почки,
Зеленые листочки,
С белой корой
Стоит под горой.

(Береза.)

С моего цветка берет
Пчелка самый вкусный мед.
А меня все ж обижают:
Шкуру тонкую сдирают.

(Липа.)

Что за дерево стоит –
Ветра нет, а лист дрожит?

(Осина.)

Ее всегда в лесу найдешь –
Пойдем гулять и встретим:
Стоит колючая, как еж,
Зимою в платье летнем.

(Ель.)

Есть у родственницы елки
Неколючие иголки,
Но, в отличие от елки,

Опадают те иголки.

(Лиственница.)

Весной зеленела,
Летом загорела,
Осенью надела
Красные кораллы.

(Рябина.)

У меня длинней иголки,
Чем у елки.
Очень прямо я расту
В высоту.
Если я не на опушке,
Ветви – только на макушке.

(Сосна.)

Будто снежный шар бела,
По весне она цвела,
Нежный запах источала.
А когда пора настала,
Разом сделалась она
Вся от ягоды черна.

(Черемуха.)

Упражнение «Палитра осени».

Задачи: развивать зрительную память, цветовую зоркость; формировать знания по названию цветов, какие цвета следует смешать, чтобы получить нужный цвет; совершенствовать навыки работы красками и кистью.

Материал. Карточки-задания с указанием, какие цвета нужно смешать, чтобы получить третий, и наоборот: дан цвет, нужно определить, какие два цвета следует смешать, чтобы получить данный цвет.

Содержание. Каждый ученик получает карточку-задание, на которой он должен выполнить задания:

а) два прямоугольника раскрашены, например, один желтым, а другой коричневым цветом, между ними поставлен знак «+», а третий прямоугольник остается не раскрашенным.

Учащиеся смешивают на палитре два указанных цвета, получают третий и раскрашивают им прямоугольник;

б) прямоугольник раскрашен цветом начала осени, например, зеленовато-желтым, рядом с ним – два не раскрашенных прямоугольника, соединенные знаком «+».

Учащиеся должны раскрасить их зеленым и желтым цветом, так как, смешивая именно эти цвета, можно получить зеленовато-желтый. Примечание. Чтобы придать упражнению занимательность, можно создать игровую ситуацию: дождем нечаянно смыты цвета с некоторых осенних листьев (вместо прямоугольников даны изображения листьев), предложить учащимся восстановить их цвет.

Игра «Какого цвета осень?»

Игра проводится в начале урока перед работой цветом над осенней композицией.

Задачи: развивать цветовую зоркость учащихся, зрительную память; учить смешивать на палитре цвета для получения нужного.

Материал. Репродукции осенних пейзажей на каждого учащегося или одну на парту, набор фишек шести различных цветов.

Содержание. По команде учителя, учащиеся достают из пакетов репродукции пейзажей и набор фишек. Внимательно вглядываясь в репродукции картин, сравнивают цвета в репродукции с цветом фишек. При обнаружении сходства они устанавливают фишку на место аналогичного цвета. Когда набор фишек исчерпан, учащиеся должны получить на палитре те цвета, которые рассмотрели в репродукции.

Пробный ход. На доске вывешивается репродукция осеннего пейзажа. Учащиеся проделывают аналогичную работу по поиску цветов, характерных для данной картины.

Правило. Работу следует проделать, пуская в ход песочные часы (3 – 5 мин). Выигрывает тот, кто больше определит цветовых аналогий и получит эти цвета на палитре.

Игра-лото «Какое дерево лист потеряло?»

Задача – совершенствование зрительной памяти учащихся.

Материал. Карточки лото с изображением различных деревьев, набор карточек с изображением листьев на каждого ученика.

Содержание. Учитель раздает карточки лото и набор карточек с изображением листьев. У него на столе – набор настоящих листьев. Игровое действие заключается в следующем. Учитель демонстрирует один из листьев, лежащих у него на столе, и обращается с вопросом: «Какое дерево

потеряло этот лист?» Дети сравнивают настоящий лист с изображениями листьев на своих карточках, находят нужное изображение и предъявляют его учителю. Неправильно поднятая карточка выбывает из игры. Затем учитель считает «раз, два, три», и дети закрывают изображение соответствующего дерева изображением листа.

Правила вытекают из содержания самой игры: быть очень внимательным, поднять нужную карточку, пока считает учитель, быстро определить изображение нужного дерева. Выигрывает тот, кто правильно выполнит все условия игры.

Примечание. Наградой победителям может быть осенняя песенка, во время звучания которой могут быть собраны все карточки и проведена физкультурная минутка.

Игра «Происшествие в музее осени».

Содержание. Учитель говорит о том, что в музее пропала картина. Место нахождения картины уже известно, но она представлена среди других картин, изображающих осеннюю природу, и это усложняет ее поиск. Для того чтобы отыскать пропавшую картину, хранителю музея необходимо дать ее словесное описание и при поиске руководствоваться им.

Учащиеся выбирают «хранителя музея» и «сыщика». Хранителю музея предъявляется осенний пейзаж (другие учащиеся его не видят) и предлагается сделать его словесное описание. Сыщик, руководствуясь этим описанием, ищет среди представленных картин пропавшую.

Правило. Если сыщик нашел картину, все учащиеся хлопают в ладоши.