Повышение мотивации к изобразительной деятельности

Если у ребенка есть желание, но его тормозят психологические трудности, педагог может опираться на собственную мотивацию ребенка. При этом важным будет преодоление той конкретной психологической трудности, которая мешает ребенку, что потребует дополнительной мотивации. Здесь могут помочь похвала, помощь, радость совместной работы, удачный выбор темы, новая для ребенка и притягательная ситуация, игра в процессе рисования, желание подарить свой рисунок. Следует помнить о двух вещах: непрерывно поощрять, поднимать самооценку у ребенка, и - не браться сразу за то, что у ребенка вызывает страх и неуверенность, начинать с малого и постепенно.

В других случаях педагог опирается на сверхценный интерес ребенка при отсутствии у него собственной мотивации. Тогда изобразительную или ручную деятельность педагог должен ввести так незаметно, чтобы ребенок даже и не понял, что он рисует, а осознал это гораздо позже, когда он сделает это уже много раз и будет иметь положительный опыт общения с красками, кистью, пластилином и пр. Это достигается с помощью игры, рассказывания сказок и различных историй, через совместное чтение и разглядывание книг.

 В процессе этих действий удается раскрасить дом, где будет жить любимый мишка, надписать или нарисовать продукты, которые продаются в магазине, нарисовать изображение в игрушечном телевизоре, изготовить сотовый телефон или сделать сок для куклы, поставить (воткнуть) столбики вдоль дороги или прикрепить шпалы из спичек на пластилиновые рельсы, по которым поедет любимый паровозик, и многое другое. Важным здесь является единственное - действия ребенка должны быть настолько легки для него, кратковременны, эпизодичны, что они не должны казаться ему деятельностью, а основную работу должен выполнять педагог. Ребенок же осознает все происходящее как игру, как общение.

 При рассказывании сказок и различных историй педагог параллельно с рассказом рисует главных героев и их действия. Ребенок только наблюдает. И в моменты, когда он захвачен рассказом, можно брать его руку и рисовать `вместе`, его рукой.

 Используя совместное чтение и разглядывание картинок в книгах, педагог также в отдельные моменты то сам, то рукой ребенка подрисовывает что-то в книжке, иногда раскрашивает. Хорошо заранее подобрать соответствующую книжку, где есть любимая сказка, а часть картинок не раскрашена.

 Физические трудности снижают мотивацию ребенка. Деятельность утрачивает для него интерес, так как у него `плохо получается` или ребенок очень устает выполнять действия, которые ему трудно даются или не даются вовсе. Чтобы ребенок захотел делать то, что для него трудно, во-первых, нужно его дополнительно заинтересовать. Возможно, интерес вызовет определенная тема, или изобразительная техника, или материал для ручного творчества, или процесс игры, совмещенный с изобразительной деятельностью.

 Усилить мотивацию ребенка может поощрение. Таким поощрением для некоторых детей может быть сам рисунок или поделка (`подарим маме`, `смотри, как ты смог`, `как красиво`), для других - обещание чего-либо приятного по окончании работы (`закончим и пойдем пить чай` или `закончим и пойдем на физкультуру`).

 В случае плохого зрения необходимо правильно выбрать расстояние от глаза до рисунка, масштаб изображения, наклон плоскости, на которой рисуют. Если ребенок хорошо видит вдаль, но не различает изображения вблизи, следует рисовать на расстоянии вытянутой руки, почаще отходить от изображения, чтобы разглядеть его. Это облегчит ход занятий, ведь даже если для ребенка важен сам процесс, невозможно `не видеть` того, что ты сам делаешь.

 Мотивацию можно искать также в области сверхценных интересов ребенка: волнующих, сильных переживаний; в области близлежащих во времени значимых событий; событий, происходящих изо дня в день, часто повторяющихся, привычных; в области любимых мультфильмов, сказок, передач, песен, любимой еды. В качестве мотивации педагог может использовать интерес ребенка к самому изобразительному материалу (краскам, пластилину, мелкам), к различным предметам, окружающим ребенка в рисовальной комнате, к деталям в одежде педагога, которые привлекли ребенка. Ребенка может мотивировать похвала, результат деятельности, игра, общение с педагогом.

Для создания дополнительной мотивации к изобразительной деятельности может быть использование таких простых средств , как похвала, помощь, работа в группе, удачный выбор темы, новая для ребенка и притягательная ситуация, игра в процессе рисования, желание подарить свой рисунок.

Главное - не браться сразу за то, что у детей вызывает страх и неуверенность, начинать с малого и постепенно. При отсутствии собственной мотивации, мотивацию можно искать также в области ценных интересов ребенка: волнующих, сильных переживаний; в области близлежащих во времени значимых событий(н-р праздник); событий, происходящих изо дня в день, часто повторяющихся, привычных; в области любимых мультфильмов, сказок, передач, песен, любимой еды. Усилить мотивацию ребенка может поощрение. Таким поощрением для некоторых детей может быть сам рисунок, изделие (`подарим маме`, `смотри, как ты смог`, `как красиво`). Также включение игровых моментов повышает мотивацию к деятельности можно придумать сказку, историю про то что изобразили на рисунке, придумать имя клоуну или кличку животному изображенному на рисунке.

Очень часто для создания творческой атмосферы, для дальнейшего побуждения к творческой деятельности, а также для развития фантазии применяются дидактические игры(5-7минут в начале занятия): «Помоги художнику дорисовать картинку», «Нарисуй отгадку на загадку»,» «сложи картинку из спичек», «Нарисуй три разных солнышка», «Такого не бывает»(нарисовать несущ. животное),»Необычные кляксы», «Нарисуй 3 сказочных дерева», «На что это похоже»(из фигуры придумать как можно больше картинок), «изобрази клоуна используя круг квадрат и треугольник»др. После выполнения детьми задания, обязательно надо похвалить всех . После этого дети с большим удовольствием включаются в творческий процесс.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**СОЗДАНИЕ ОБРАЗОВ НА ОСНОВЕ ЗАДАННЫХ ЭЛЕМЕНТОВ**

**НЕОБЫЧНЫЕ КЛЯКСЫ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

***Оборудование:*** лист плотной бумаги, чернила, перо или кисть (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый говорит детям: *«Ребята, знаете ли вы, что раньше, когда ваши бабушки и дедушки были маленькими девочками и мальчиками, шариковых ручек не было, и люди писали перьями или перьевыми ручками? Ими писать было очень трудно. Поэтому в тетрадях школьников часто появлялись кляксы. Учителя вырывали страницы с кляксами и предлагали ученикам переписать все заново. Конечно же, и ребята и их преподаватели огорчались. Но иногда кляксы получались необычными. Ученики, с интересом рассматривая эти кляксы, находили в их причудливых силуэтах изображения зверей, птиц, насекомых, необычные фигурки людей, сказочных персонажей. Сейчас и мы займемся изготовлением необычных клякс».*

Взрослый показывает, как можно поставить кляксы, чтобы не испачкаться при этом, демонстрирует способ получения симметричных клякс (нужно капнуть на середину листа немного чернил, сложить бумагу пополам и затем развернуть).

После завершения подготовительной работы, взрослый говорит: *«Давайте рассмотрим все кляксы и скажем, на что они похожи. Постарайтесь увидеть в каждой из клякс, как можно больше изображений предметов».*

***Примечание:*** Можно предложить детям дорисовать кляксы до какого-либо изображения.

**УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

***Оборудование:*** образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони);

лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами.

После завершения подготовительной работы он говорит: *«Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок».*

Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

***Примечание.*** При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.

Например

**ОРИГАМИ ПО-РУССКИ**

***Цель:*** развитие воображения, пространственной ориентировки, мелкой моторики, художественного вкуса.

***Оборудование:*** два-три листа бумаги или готовьте модели оригами, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

***Ход игрового упражнения***

Взрослый рассказывает о японском искусстве оригами, показывает технику изготовления простых моделей и предлагает детям сложить фигурки из бумаги.

После завершения подготовительной работы он говорит: *«Давайте украсим наши поделки, сделаем их нарядными, праздничными. Дорисуйте необходимые детали, и раскрасьте фигурки цветными карандашами».*

Можно использовать такие модели оригами, как:

кармашек, самолет, лодка, пароход, столик, домик, веер, грибок, листочек, вертушка, пилотка, рыба-кит, утенок, письмо, конверт.

***Примечание.*** В этом упражнении не ставится цели научить детей такому сложному искусству, как оригами, задача взрослого — научить детей украшать фигурки из бумаги с помощью цветных карандашей и собственного воображения, поэтому дошкольникам можно предложить готовые модели оригами.

**СИЛУЭТЫ ФИГУР**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, графических навыков, художественного вкуса.

***Оборудование:*** карточки с контурным изображением предметов или силуэты фигур, вырезанные из плотной бумаги (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: *«Перед вами незаконченные рисунки. В них не хватает многих деталей, они грустные, бесцветные. Дорисуйте то, что не обходимо, и раскрасьте рисунки».*

**ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

***Оборудование:*** карточки со схематическим изображением деревьев и незаконченными линиями неопределенного характера (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: *«Перед вами заколдованный лес. Волшебник накрыл его шапкой невидимкой, поэтому многие растения и обитатели леса оказались невидимыми. Но кое-что вы можете разглядеть, наверное, потому, что шапка была маловата. Давайте попробуем расколдовать лес. Внимательно рассмотрите картинку, затем превратите все линии в законченные рисунки. Помните, что лес был необычайно красив и полон обитателей».*

Выигрывает ребенок, который создал целостное изображение леса, используя все данные элементы.

***Примечание.*** Для раскрытия сюжета можно предложить детям дополнить получившиеся рисунки изображениями зверей, птиц, насекомых, людей или сказочных персонажей.

**ПОМОЖЕМ ХУДОЖНИКУ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, гибкости построения графического контура, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** карточки с изображением геометрических фигур и линий (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: *«Один рассеянный художник решил подготовить картины для выставки. Он сделал наброски — провел некоторые штрихи, а потом отвлекся и забыл, что хотел нарисовать. Ребята, помогите художнику. Рассмотрите штрихи и превратите их в изображения различных предметов. Возможно, тогда художник вспомнит, что он хотел нарисовать. Затем мы устроим выставку и выберем лучшие картины».*

***Примечание.*** При возникновении трудностей, взрослый показывает на доске образец выполнения задания. Если один из детей справится с заданием быстрее, то можно предложить ему дополнительный вариант.

Для усложнения игры количество исходных фигур увеличиваются и доводят до 1О - 20.

**ДОБРЫЕ — ЗЛЫЕ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** карточки с контурным изображением двух фей (королей, волшебников, принцесс и пр.) (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: *«На листе бумаги вы видите изображения двух фей. Представь те себе, что одна из них злая, другая добрая. Чтобы всем было понятно, где какая фея, дорисуйте и раскрасьте лица и одежду. Возможно, вы захотите изобразить какие-нибудь волшебные вещи или сказочных спутников наших фей».*

***Примечание.*** Можно предложить детям изобразить фей при помощи мимики и пантомимы и выбрать ребенка, который, используя выразительные движения, создал наиболее яркие образы.

Контурное изображение двух волшебников:

 Например:

 «Добрая фея» «Злой волшебник»

**МОДЕЛЬЕРЫ**

***Цель:*** развитие воображения, мелкой моторики, художественного вкуса, активизация мышления и речи.

***Оборудование:*** портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), наклеенные на картон (по количеству детей); лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор карандашей или фломастеров, клеящий карандаш, набор цветной бумаги, фольга, лоскутки ткани, кусочки меха и т.п. (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый раскладывает, стимульный материал (портреты) и говорит: *«Представьте, что вы модельеры. К каждому из вас обратился человек, который хочет, чтобы вы помогли ему выглядеть нарядно».*

Взрослый предлагает детям выбрать портреты, внимательно рассмотреть их, придумать и создать подходящие наряды. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Если на портрете женщина или девушка, нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.).

После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Взрослый просит детей назвать имя своих «манекенщиков» рассказать об их профессии, характере.

***Примечание.*** Для подобных игр желательно подбирать портреты людей, отличающихся полом и возрастом, выражением лица. Портреты политических, исторических деятелей использовать неэтично.

**МАСТЕРСКАЯ ФОРМ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

***Оборудование:*** фланелеграф, полоски бархатной бумаги, по форме напоминающие счетные палочки;

наборы счетных палочек (по количеству детей).

***Ход игры***

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу полоски бархатной бумаги, конструирует схематические рисунки, например такие:

Затем он раздает детям наборы счетных палочек и говорит: *«Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки».* После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из счетных палочек новые необычные (или реалистические) картины.

**СЛОЖИ КАРТИНКУ ИЗ ФИГУР**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

***Оборудование:*** фланелеграф, набор геометрических фигур разного размера и цвета (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники) для работы с фланелеграфом;

наборы геометрических фигур разного размера (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники), вырезанных из цветного картона (по количеству детей).

***Ход игры***

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, конструирует простейшие рисунки, например такие:

Затем он раздает детям наборы геометрических фигур и говорит: *«Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки».*

После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из имеющихся геометрических фигур новые красивые (или необычные) картины.

**ФОТОРОБОТ**

***Цель:*** развитие воображения, эмоциональной сферы, комбинаторных навыков, мелкой моторики, активизация мышления и речи.

***Оборудование:*** портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), разрезанные на полосы — отдельно лоб, отдельно подбородок, отдельно глаза, отдельно нос и т.д. (по количеству детей).

***Ход игры***

Взрослый раскладывает стимульный материал и говорит: *«Должно быть, вы видели, как в детективных фильмах криминалисты составляют фоторобот. Чтобы создать портрет человека, они подбирают и соединяют части лица. Сейчас и мы попробуем составить фотороботов различных людей. Подберите подходящие полосы, сложите их так, чтобы получился портрет человека. Придумайте ему имя, профессию, расскажите о его характере».*

Черты лица, отражающие то или иное состояние личности:

**СПРЯТАННЫЕ РИСУНКИ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** демонстрационные карточки с изображением геометрических фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера;

2—З листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый показывает детям одну из карточек и говорит: *«Ребята, внимательно посмотрите на картинку. Рисунки, которые были изображены на ней, решили поиграть в прятки. Они спрятались за геометрическими фигурами подходящего размера и формы. Догадайтесь, кто или что может скрываться за фигурами, и нарисуйте их на своем листе бумаги».*

Вариант стимульного материала:

***Примечание.*** Аналогичная работа проводится с другими карточками. Детям можно предложить нарисовать не одну картину, а все варианты, которые они считают подходящими к данному стимульному материалу. В этом случае учитывается и количество рисунков, которые вы полнил каждый ребенок.

**СОДАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВ**

Первая игра-беседа является вводной для дальнейшего курса по развитию воображения и творческих способностей. В ней активную роль играет взрослый, а дети становятся помощниками в его творчестве. Постепенно дети начина ют действовать примерно так, как показывал ведущий на первом занятии, т.е. переходят с позиции пассивных наблюдателей и помощников на роль творцов, художников, созидателей.

**В ПРИРОДЕ ЭТОГО НЕТ**

***Цель:*** развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

***Оборудование:*** доска, цветные мелки.

***Ход игры беседы***

Взрослый предлагает придумать всем вместе необычное существо:

а) зверя;

б) рыбу;

в) птицу;

г) насекомое;

д) инопланетянина.

Он задает детям наводящие вопросы и на основании полученных ответов создает изображение на доске при помощи цветных мелков.

Наводящие вопросы:

*— У животного (инопланетянина) есть голова? Одна?*

 *— Несколько? Какая она (они)?*

*— А шея? Какая она?*

*— Какое у него туловище?*

*— Какие конечности (руки, ноги, лапы, щупальца, крылья)?*

*— Какие глаза, нос, уши, хвост?*

*— Какой рот (губы, зубы, язык)?*

*— Чем покрыто тело (шерстью, чешуей, пухом и пр.)?*

*— Какого цвета все перечисленное?*

Взрослый заканчивает рисунок и говорит:

*Вот какое существо у нас получилось. Давайте составим о нем рассказ.*

Дети отвечают на наводящие 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.*

***Примечание***. На последующих занятиях можно предложить детям самим придумать и нарисовать необычное существо, а затем составить о нем рассказ-описание.

**ВОЛШЕБНАЯ НИТКА**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, художественного вкуса.

***Оборудование:*** два листа бумаги, нитки, краски (лучше гуашь), кисти (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый показывает детям клубок ниток и говорит, что эти нитки волшебные, потому что они умеют рисовать картины. Затем он предлагает внимательно посмотреть, как это делается. 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. Дети повторяют все показанные операции и получают причудливыё изображения. Взрослый просит детей дать одно или несколько названий картинам.

***Примечание.*** При возникновении затруднений, можно предложить повернуть или перевернуть лист бумаги, придумать название коллективно.

**ОЖИВШИЕ МИФЫ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** иллюстрации с изображением различных мифологических существ;

лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый объясняет детям, что такое мифы, рассказывает о существах, встречающихся в мифологии разных народов, показывает их изображения, обращая внимание на качества характера, присущие мифологическим героям, Затем детям предлагается самостоятельно изобразить и раскрасить мифологических персонажей.

Варианты рисунков:

а) дракон;

б) гном;

в) рыба-кит;

г) тролль;

д) русалка;

ж) кентавр;

з) королевы времен года (зимы, весны, лета, осени);

и) повелитель ветра;

к) дух земли;

л) дух огня и т,д.

***Примечание.*** Если дети достаточно хорошо владеют техникой лепки, то можно предложить им вылепить мифологических персонажей из пластилина.

**ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ**

***Цель:*** развитие воображения, изобразительных навыков, активизация мышления и речи.

***Оборудование:*** лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый говорит детям: *«Ребята, ни один человек не может знать наверняка, что будет завтра, через неделю, через месяц, через год, а тем более спустя десять, двадцать или более лет, то есть в будущем. Наверняка многое изменится, но как, никто не знает. Давайте пофантазируем, попробуем представить картины будущего и нарисовать их».*

Варианты рисунков:

а) автомобиль будущего;

б) дом моей мечты (дом, в котором они хотели бы жить в будущем);

в) космический корабль;

г) фантастический пейзаж (Земля в далеком будущем или неизвестная планета, которую предстоит открыть).

По окончании рисования, взрослый предлагает детям продемонстрировать рисунки и рассказать о них.

**ДОМ МОДЕЛЕЙ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

***Оборудование:*** картонная модель куклы, лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждогоребенка).

***Ход игры***

Взрослый раздает детям модели кукол и говорит: *«Каждый модельер стремится придумать свою коллекцию одежды, старается, чтобы его модели отличались от остальных. Это нелегко, ведь нужно учесть, кому предназначена одежда, где будут ее носить, в какое время года. Представь те, что вы работаете в доме моделей, и нарисуйте коллекцию одежды».*

Варианты коллекций:

а) лето, отдых и пляж;

б) весна — осень;

в) зимушка-зима;

г) работа — это красиво;

д) вечернее платье, выход в свет;

е) домашняя одежда;

ж) спортивная одежда;

з) школьная форма;

и) театральный костюм и т. д.

**ИЗМЕНЯЮЩИЙСЯ РИСУНОК**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

***Оборудование:*** большой лист бумаги и набор цветных фломастеров или доска и набор цветных мелков.

***Ход игры***

Взрослый предлагает первому игроку, задумать какое-нибудь изображение и нарисовать только один элемент. Второй игрок говорит, что это может быть, и проводит еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему.

***Примечание.*** Игра может проходить и без называния своих замыслов, т.е. молча.

**ГОВОРЯЩИЕ РИСУНКИ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

***Оборудование:*** образец пиктографии;

лист бумаги, простой карандаш, ластик (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый говорит детям: *«Когда-то, давным-давно, люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые им надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи назывался пиктографией, и им пользовались в древних странах — в Египте и Ассирии, Японии и Китае. Мы тоже можем оставить на память о себе какую-нибудь историю или сказку. Если вместо букв мы будем использовать «говорящие» рисунки, то нас смогут понять жители разных стран. Чтобы рисунки стали «говорящими», они должны быть совсем простыми и в то же время понятными. Посмотрите, как можно при помощи рисунков «записать» начало сказки: «Красная Шапочка пошла в лес и встретила волка».*

Взрослый рисует на доске или показывает детям готовый образец.

Детям предлагается при помощи пиктографии продолжить сказку про Красную Шапочку или изобразить то, что произошло с другими сказочными героями — Колобком, Буратино, Дюймовочкой и т.д.

***Примечание.*** Когда дети освоят пиктографическую запись, можно будет предложить им придумать истории, изобразить их, обменяться рисунками и попробовать «расшифровать» записи друг друга и рассказать содержание историй.

**САМОЕ ВЕСЕЛОЕ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** лист бумаги, краски и кисти (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый предлагает детям придумать и нарисовать что-нибудь веселое - самое веселое на свете. Он обращает внимание, что можно изобразить не только предметы: вполне допустимы различные сочетания цветов и форм.

По окончании рисования дети демонстрируют свои картины и рассказывают о них.

***Примечание.*** Аналогично проводятся игры «Самое грустное», «Самое доброе», «Самое злое», «Самое красивое», «Самое счастливое» и т.д.

**ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ?**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** лист бумаги, простой карандаш, ластик, краски и кисти илинабор цветного пластилина (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый предлагает детям нарисовать (вылепить из пластилина) то, чего на свете не бывает.

По окончании рисования (лепки) дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них. Все участники игрового упражнения обсуждают: действительно ли то, что изображено (вылеплено) не встречается в реальной жизни.

Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный фантастический образ.

**ГЕРБ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

***Оборудование:*** лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый рассказывает детям, что такое герб, и предлагает придумать и нарисовать герб:

а) детского сада;

б) школы (класса);

в) города (села, деревни);

г) своей семьи.

 По окончании рисования, дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них.

 Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, нарисовал наиболее оригинальный и соответствующий заданной теме герб.

***Примечание.*** При возникновении затруднений взрослый показывает детям образцы различных гербов и эмблем.

**РИСУНОК ПАЛЬЦАМИ**

***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, мел кой моторики.

***Оборудование:*** листы бумаги, гуашь, смешанная с зубной пастой, салфетки (для каждого ребенка).

***Ход игры***

Взрослый предлагает детям нарисовать картины красками, но без кисти, то есть при помощи собственных пальцев.

Виды «картин»:

а) пейзаж;

б) натюрморт;

в) портрет (или автопортрет);

г) обложка или иллюстрация к любимой книге и т. д.

По окончании рисования, дети демонстрируют картины, рассказывают о них.

Выигрывает ребенок, который при помощи пальцеграфии создал наиболее выразительный и оригинальный образ.