**Содержание.**

1.**Введение……………………………………………………………….….**с.2

2.**Теоретическая часть………………………………………………….…**с.4

2.1Общая характеристика игровых технологий……………………….…с.4

2.2 Роль педагога в проведении игр и упражнений на уроках……….…..с.6

2.3 Игра как средство самовоспитания………………………………….…с.7

2.4 Целевая ориентация игр………………………………………………...с.7

2.5 Игры и упражнения на уроках изобразительного искусства…………с.8

**3.Практическая часть**………………………………………………….....с.11

**4.Список литературы…………………………………………………...…**с.17

**Введение**

***«Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка***

***вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире»***

*Василий Сухомлинский*

В очередной раз входишь в класс. Как заинтересовать детей? Как провести урок, что бы он был интересным, познавательным, но в то же время не утомительным, ведь дети, особенно младшего школьного возраста, не обладают усидчивостью, да и склонны к быстрой утомляемости, а многие из них еще не очень хорошо адаптировались в школьной среде. Вот здесь и приходят нам на помощь игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действия активизирует познавательную деятельность.

* Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (**Д.Н.Узнадзе**).
* Игра – пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (**Л.С.Выготский**).
* Игра – свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (**А.Н.Леонтьев**).
* Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Игровые занятия по изобразительному искусству помогают привить интерес к творчеству с помощью игры, в которой дети учатся наблюдать, анализировать , сравнивать, выражать свои мысли, получают необходимые навыки в рисовании, но лишь в непринужденной, комфортной обстановке. Время на таких уроках летит быстро и незаметно. В игре дети получают массу положительных эмоций: радость творчества, общение, сотрудничество, сопереживание, азарт, чувство победы, возможность проявить свои таланты. Такие уроки учащиеся захотят посещать вновь и вновь, а их глаза будут излучать радость творчества. Счастье и радость в глазах детей-лучшая награда для учителя.

Так подарите же детям радость творчества, используя игровые технологии на уроках изобразительного искусства.

Тема по самообразованию за 2011-2012 учебный год:

**«Использование игровых технологий на уроках ИЗО в школе».**

**Цель**: Снизить утомляемость учащихся на уроке. С помощью игровых моментов сделать обучение более доступным и комфортным.

**Задачи:** изучить методическую литературу по данной теме, обобщить информацию из собственного опыта работы, разработать ряд пособий для проведения занятий и применить полученные знания на уроках изобразительного искусства.

**Обоснование выбора темы:** для учащихся особенно младших классов характерна быстрая утомляемость, многие из детей обладают рассеянным вниманием, плохо адаптировались к новой школьной среде. Использование игровых моментов на уроках позволит создать более благоприятную атмосферу на уроке, повысит интерес учащихся к творчеству.

**2.Теоретическая часть**

**2.1.Общая характеристика игровых технологий.**

Игра наряду с трудом и учением — один из основных видов деятельности ребенка. Игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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.

Большинству игр присуще четыре главные черты (по С. А. Шмакову):

- *свободная* развивающая *деятельность*, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

- *творческая*, в значительной мере импровизационная, очень активная по характеру этой деятельности;

- *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;

- *наличие* прямых и косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично включаются целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

В ***структуру*** игры как процесса входят:

- *роли*, взятые на себя играющими;

- игровые *действия* как средство реализации этих ролей;

- игровое *употребление предметов*, т. е. замещение вещей игровыми, условными;

- реальные *отношения* между играющими;

- *сюжет* (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить креативно-развлекательными возможностями. Являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод *обучения*, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с давних времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения комплекса понятий, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элемент более обширных технологий;

- в качестве одного из методов проведения урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология проведения внеурочной работы по предмету.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками: четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровые ситуации на уроках выступают как средство побуждения, стимулирования школьников к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель перед учащимися ставится в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве ее средства;

- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Следует разделять игры по виду деятельности:

- *физические* (двигательные);

- *интеллектуальные* (умственные);

- *трудовые*;

- *социально-педагогические*.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- *обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие*;

- *познавательные, воспитательные, развивающие*;

- *репродуктивные, продуктивные, творческие*;

- *коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотерапевтические*.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Важнейшие из применяемых типов: *предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.*

*2.2.Роль педагога в проведении игр и упражнений на уроках*

Преподаватель, проводящий игру, должен уделить внимание тем ученикам, у которых что-то не получается, рекомендовать им приемы и упражнения для тренировки нужных качеств, объяснять правила проведения игры.

Поскольку дети могут вносить свои коррективы в уже имеющиеся правила игры, учителю следует поддерживать их инициативу и творческий подход.

При проведении игры важно обеспечить положение, при котором соревнующиеся будут равны по силам и находиться в равных условиях. Необходимо создать такую обстановку, которая предопределит правильное отношение к игре со стороны детей.

Позиция взрослого в игре всегда должна быть активной. Роль арбитра, посредника, члена жюри позволяет давать оценки, характеризовать поведение учеников. Учитель может принимать участие в игре, превращая ее в воспитательный фактор, что способствует гармонизации отношений «учитель — ученик». Это основная функция игровой позиции педагога, способствующей созданию творческой атмосферы. Игровая позиция учителя представляет собой своеобразный стиль отношений между взрослыми и детьми.

Учитель с помощью игры может выявить психоэмоциональное состояние ученика, дифференцировать задачу урока, учитывая творческую индивидуальность ребенка, его мироощущение, понимание окружающей действительности, тяготение к тому или иному стилю изобразительного искусства, виду материала.

Более гибкому учебному процессу способствует определение психоэмоционального состояния как класса, так и отдельного ученика (в начале и в конце урока) с помощью особых приемов (например, в виде работы с цветовыми карточками).

Организуя сюжетные игры, педагог имеет возможность влиять на реальные взаимоотношения в игровой группе через их игровые взаимоотношения путем продуманного распределения ролей.

Основные функции игровой позиции педагога:

- гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;

- повышение творческого потенциала коллективной деятельности;

- экономия нервных затрат педагогов и школьников;

- обеспечение гибкого поведения учителя.

*2.3.Игра как средство самовоспитания*

Игра — это путь к познанию своих возможностей. Самопроверка всегда побуждает к самосовершенствованию. Поэтому детские игры — важное средство самовоспитания. В них переход от воспитания к самовоспитанию, к свободной, по внутреннему побуждению, сознательной работе над формированием воли, характера, положительных привычек. Приобретению необходимых умений происходит естественно и незаметно. Этот переход обеспечивается игровым интересом. Ни в какой другой деятельности ребенок не проявляет столько настойчивости, неутомимости, целеустремленности. Детям нравится сам процесс игры, для них — это работа, требующая усилий. Они преодолевают в игре серьезные трудности, тренируя свои силы, ловкость, развивая способности и ум. Игра закрепляет у детей полезные умения и привычки.

Игры дополняют учебный процесс, способствуют развитию важнейших психических свойств, необходимых для трудовой деятельности и творчества. Большинство игр построено на самопроверке своих возможностей, на стимулировании их развития. Это важное психолого-педагогическое средство развития и воспитания.

***2.4.Целевая ориентация игр***

- *Дидактические:* расширение кругозора, познавательная деятельность, применение ЗУН 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, комуникативности.

- *Развивающие:*развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальное решение; развитие мотивации учебной деятельности.

- *Социализирующие:*приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, самореализация; обучение общению; психотерапия.

***2.5.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 уроков 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 обучающихся, 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.

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».

Включение игровых моментов на уроках позволяет корректировать психологическое состояние учащихся. Дети воспринимают психотерапевтические моменты как игру, а у учителя есть возможность своевременно менять содержание и характер заданий в зависимости от обстановки.

Значительное место в системе учебных ситуаций занимают упражнения.

В ходе выполнения упражнений абстрактного характера возникающие образы конкретизируются и находят индивидуальное воплощение в определенной теме. В сочетании с конкретным заданием упражнения развивают у детей сложную мыслительную деятельность, в которой анализ и синтез как два психологических процесса выступают во взаимосвязи и единстве.

Степень самостоятельности учащихся зависит от характера упражнения. Зрительный диктант требует повторения за учителем каждого действия, у всех при этом должен получиться одинаковый результат. Быстрые наброски с натуры или короткие живописные упражнения представляют собой творческую работу.

Содержание упражнений охватывает все основные учебные темы, а характер — предполагает варианты решения, т. е. возможность творческого выбора в рамках конкретной учебной задачи.

По формеупражнения могут быть:

- *изобразительными* (рисунок, живопись, ДПИ);

- *устными* (ответы по теоретическим вопросам);

- *письменными* (анализ произведений искусства).

Упражнения могут носить характер зрительного диктанта. Ученики копируют действия преподавателя. Ценность этого вида упражнений заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе. Выполняя действия «под диктант», обучающиеся перенимают правильные, профессиональные приемы работы. При этом вырабатываются наблюдательность, аккуратность, улучшаются темп и ритм работы класса.

Зрительный диктант может применяться во всех видах работы: в рисовании, лепке, аппликации и др.

Целесообразно проводить упражнения с использованием печатной основы: дорисовывание, закрашивание, расписывание готовых изображений, вырезанных из бумаги силуэтов. Готовая основа позволяет четко выделить учебную задачу и решить ее в кратчайший срок.

При ознакомлении с цветом учащимся можно предложить упражнения на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета.

При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

Понятие о декоративной композиции закрепляется с помощью упражнения, которое выполняется коллективно и имеет целью создание фриза для украшения класса.

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

С подобными упражнениями ученики справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса учащихся к изобразительной деятельности.

Использование игр в изобразительной деятельности обусловлено своеобразными связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему.

Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры-занятия лучше проводить в форме соревнований между командами. Обязательным условием игры является подведение итогов.

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

- *внимание;*

*- 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.

**3.Практическая часть**

I. Игры и упражнения на выполнение изображений из готовых фигур геометрической и произвольной формы

Данные игры и упражнения способствуют пониманию конструктивных особенностей формы предметов, формируют умение сопоставлять, находить оптимальные решения, развивают мышление, внимание, воображение.

*1. Составьте изображения отдельных предметов из геометрических фигур*

Используя изображенные на доске геометрические фигуры, учащиеся в альбомах рисуют предметы (как вариант этого упражнения — индивидуальные задания каждому ученику).

*2. Составьте композиции из готовых силуэтов «Чья композиция лучше?»*

Из готовых силуэтов составьте натюрморт. Игра может проводиться в виде соревнования двух (трех) команд. Работа ведется на магнитной доске. Игра развивает композиционное мышление, умение находить оптимальные решения.

*3. Игра-головоломка*

Составьте из геометрических фигур изображения животных. Задание носит творческий характер.

*4. Дополните изображение.*

Учащиеся получают два одинаковых изображения. Варианты задания: дополнить изображения самому или поменяться с соседом по парте одним экземпляром изображения и дополнить его. Упражнение помогает развитию творческого воображения.

*5. Назовите предметы, похожие на геометрические тела.*

Упражнение на логическое мышление. (Рисование с натуры предметов простой формы (шар, куб). Выполнение натюрморта с натуры (химическая посуда)).

*6. Составьте из готовых геометрических фигур народный орнамент.*

Упражнение на закрепление знаний об особенностях народного орнамента. Эстетическое восприятие действительности. Поэтизация природы, всего мироздания в целом в русском национальном искусстве.

*7. Выполните аппликацию, состоящую из деталей разного цвета, но одинаковой формы. Дайте название работе.*

Развивает умение компоновать. Способствует развитию чувства формообразования в плоском изображении. В дальнейшем это упражнение может быть использовано для выполнения заданий в технике разрезной мозаики.

II. Игры и упражнения по цветоведению

Данные игры и упражнения способствуют развитию осмысленного восприятия цвета, различительных, аналитико-синтетических способностей и культуры восприятия ребенка; имеют обучающий, тренировочный, контролирующий характер.

*1. Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета).*

Учащиеся работают с готовыми геометрическими фигурами различных цветов. По просьбе учителя ученики поднимают составленные пары. Это упражнение помогает усвоению основных понятий.

*2. Назовите основные, дополнительные, производные цвета.*

Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета. Работу можно проводить фронтально, командами.

*3. Холодные и теплые цвета.*

Учащиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы. Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта.

*4. Игра-соревнование «Кто больше?».*

На полосках бумаги учащиеся делают первый мазок краской любого цвета, затем в этот цвет добавляют чуть-чуть белил и выполняют следующий мазок и т. д. Побеждает тот, кто сделает больше накрасок различной светлоты. Игра на закрепление понятий о разбеливании цвета.

III. Игры и упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий

*1. Продолжите цепочку слов.*

Такое упражнение можно проводить в начале урока. Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию. Например: архитектура, стиль, романский, готика, арка...

*2. Объясните значение слова.*

Например: *ритм — это…*, *дизайн — это…* Задания для повторения.

*3. Сгруппируйте слова по жанрам (видам).*

На доске написаны различные понятия, термины, названия, которые необходимо объединить в смысловые группы.

*4. Вычеркните лишнее слово.*

Упражнение носит характер упражнение № 3, т. е. обобщающий, контролирующий. Оценка устных ответов.

*5. Блиц-контроль (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, ДПИ, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания.

*6. Диагностическое упражнение «Вспомни слово».*

Задание постепенно усложняется. Такое упражнение можно использовать в начале урока.

Например: *г\_ашь* (гуашь), *гр\_ф\_ка* (графика), *к\_р\_м\_ка* (керамика) и т. д.

IV. Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства

*1. Подберите прилагательные, характеризующие произведение искусства (репродукция или слайд).*

Побеждает тот из учащихся, который подберет большее количество. Это упражнение развивает способность переводить зрительный образ в словесный.

*2. Сравните впечатления*

Учащиеся сравнивают два произведения искусства. При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь учащихся.

*3. «Войдите» в картину (представьте себя на месте героя произведения искусства).*

Игра развивает фантазию ребенка, речь, носит творческий характер.

*4. Подберите музыкальный фрагмент или стихи к произведению искусства.*

Такие эстетические ситуации способствуют развитию образного мышления учащихся на основе единства изобразительных и выразительных средств искусства. Например, на доске расположены репродукции зимних пейзажей: К. Юон. «Конец зимы. Полдень»; И. Грабарь. «Февральская лазурь»; И. Шишкин. «На севере диком…», «Зима»; Г. Нисский. «Подмосковье. Февраль»; Л. Щемелев «Зима (Раков)».

Учащиеся должны подобрать к отрывку стихотворения соответствующую репродукцию с изображением зимнего пейзажа, объяснить свой выбор.

*Заготовила зима Зорям — алые чернила,*

*Краски для всех сама. Всем деревьям — чистые*

*Полю — лушие белила, Блестки серебристые.*

В. Фетисов

*Чародейкою зимою*

*Околдован лес стоит, Неподвижною, немою,*

*И под снежной бахромою, Чудной жизнью он блестит.*

Ф. Тютчев

*Под голубыми небесами,*

*Великолепными коврами,*

*Блестя на солнце, снег лежит.*

А. Пушкин

*В январе, в январе Солнце в небе голубом.*

*Много снегу на дворе. В нашем доме топят печки.*

*Снег на крыше, на крылечке, В небо дым идет столбом.*

С. Маршак

*Заколдован невидимкой,*

*Дремлет лес под сказку сна.*

*Словно белою косынкой*

*Подвязалася сосна.*

С. Есенин

*5. Игра «Угадай».*

Учитель подбирает стихи, загадки, по которым учащиеся должны догадаться, о каком произведении (предмете) искусства идет речь. Игра развивает логическое мышление, эмоциональную культуру восприятия, активизирует внимание, стимулирует процесс запоминания художественной информации.

*6. Указать автора или название произведения.*

Учащимся раздаются карточки с таблицей, в которой указаны фамилии художников, на доске расположены репродукции работ этих авторов с номерами. Ученики заполняют таблицу.

Данный вид задания может быть использован на уроках по восприятию искусства.

*7. Отгадывание кроссвордов (составление).*

При их составлении у учащихся развиваются навыки работы со словарями, различного рода справочной литературой. Процесс создания и разгадывания кроссвордов способствуют овладению содержанием основных понятий.

Тематические кроссворды выполняют функции:

- обучающую;

- контролирующую;

- творческую.

При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление.

*8. Викторина «Аукцион знаний».*

Знания учащихся по теории искусства можно проверить с помощью викторины, вопросы к которой учитель готовит заранее. Также можно провести игру «В мастерской художника», используя специально подобранный материал. Например, на уроках по ДПИ.

*9. Игра «Репортеры газетной рубрики “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.

*10. Найдите среди произведений искусства такие, которые ассоциируются с определенными чувствами.*

Данный вид задания может быть использован на уроках по восприятию искусства.

V. Сюжетно-ролевые игры

*1. Игра "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.

*2. Игра «Лучший экскурсовод».*

Выбранные на соискание почетного звания ученики рассказывают о сюжете, мотиве произведения, композиции и ее элементах, средствах выразительности.

Игра такого рода способствует развитию зрительной памяти, речи, логического мышления, способности эмоционального и образного выражения, умения сделать анализ художественного произведения. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений, выводов является обязательным условием проведения таких игр-занятий. Учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

В заключение можно отметить, что в основе игр и упражнений лежит принцип познания ребенком учебного материала от ощущения через эмоцию, от ассоциации к анализу, а затем к творчеству.

**Список литературы:**

1. *Азаров, Ю. П.* Игра и труд / Ю. П. Азаров. — М., 1973.

2. *Аникеева, Н. П.* Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. — М., 1987.

3. *Выготский, Л. С.* Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. —2010. — № 6.

4. *Газман, О. С.* В школу с игрой / О. С. Газман [и др.]. — М., 1991.

5. *Жуковская, Р. И.* Воспитание ребенка в игре / Р. И. Жуковская. — М., 1993.

6. *Занько, С. Ф.* Игра и учение / С. Ф. Занько [и др.]. — М., 1999.

7. *Котикова, О. П.* Эстетическое воспитание старшеклассников / О. П. Котикова. — Минск,2001.

8. *Никитин, Б. П.* Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин. — М., 2002.

9. *Селевко, Г. К.* Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. — М., 1998.

10. *Шмаков, С. А.* Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. — М.,2010.

11. *Шмаков, С. А.* Культура — досуг — ребенок / С. А. Шмаков. — М., 2011

12. *Эльконин, Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М., 2000.

13. *Юсов, Б. П.* Изобразительное искусство в начальных классах / Б. П. Юсов [и др.]. — Минск, 1992.