**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**На уроках изобразительного искусства**

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 и упражнений я учитывала виды деятельности учащихся на данных уроках. 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.

«Знаешь ли ты деревья?» Лото

*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.)

***«Палитра осени».*** **Упражнение**

Упражнение можно провести в начале любого урока, связанного с осенней темати­кой.

*Задачи:* развивать зрительную память, цветовую зоркость; формировать знания по цветоведению (названия 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.

**«Какого цвета осень?» Игра**

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.

**«Какое дерево лист потеряло?» Лото**

Игра проводится во II классе, когда учащиеся опять обращаются к изображению осенних листьев.

***Задача*** — совершенствование зрительной памяти учащихся.

***Материал.*** Карточки лото с изображением различных деревьев (можно использовать карточки лото для I класса), 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.

**«В музее осени». Игра**

***Задачи:*** совершенствование зрительной па­мяти, развитие логического мышления и на­блюдательности.

***Материал.*** 5—6 репродукций осенних пей­зажей, наборы цифр (по количеству репро­дукций) для каждого ученика.

*Содержание.* В начале игры вводится образ Осени (в виде куклы или изображения). Учитель читает письмо Осени:

***«Дорогие ребята! Сегодня я хочу пригла­сить вас в свой осенний музей. На картинах я изображена разной: грустной и веселой, солнечной и пасмурной, золотой и с уже облетевшей листвой... Но есть в музее картина, которую я очень люблю. Постарай­тесь найти ее по моему словесному описа­нию».***

Читается описание одной из картин, пред­ставленных на классной доске. После оконча­ния чтения учащиеся называют картину. •

Правило. По команде учителя учащиеся поднимают карточку с цифрой, соответствую­щей порядковому номеру репродукции карти­ны, к которой было дано словесное описание.

Примечание. Используя этот же ди­дактический материал, можно провести игру другого содержания, но решающую те же дидактические задачи.

**«Происшествие в музее осени». Игра**

***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.

**«Веселый узор». Эстафета**

Игра проводится в начале урока перед работой над созданием узора из ягод (прие­мом тычка) и листьев (приемом приманива­ния) в полосе.

***Задача*** — закрепить навыки работы прие­мом тычка и примакивания (прикладывания).

***Материал.*** Узор-образец, состоящий из ягод и листьев: ряд из трех ягод, ряд из трех листьев, ряд из ягод, ряд из листьев и т. д.

***Содержание.***

На классной доске перед каждой командой прикрепляется чистая полоса бумаги (половина листа альбома) для коллективной работы над созданием узора. По команде учителя к своим полосам подходят первые представители от каждой  
команды-ряда и выполняют приемом тычка первую полосу узора, которого должны будут придерживаться все остальные участники эстафеты. Затем выходят вторые представители команд и выполняют второй ряд узора, состоящий из трех листьев, приемом примакивания (прикладывания), задавая расстояние между рядами узора. Следующие участники игры выполняют ряд узора из трех  
ягод и т. д. Сколько учащихся сидит в ряду, столько и рядов будет в узоре.

Правило. Участник эстафеты выходит выполнять свой ряд узора только тогда, когда предыдущий товарищ по команде сядет на свое место.

Выигрывает та команда, учащиеся которой правильно, красиво и быстро справились с работой, не нарушая правил игры.

Примечание. Чтобы игра прошла орга­низованно, следует заранее подготовить для работы тычки, кисти, баночки гуаши для ягод и листьев для каждой команды; предложить учащимся до того, как они выйдут, выполнять узор, отработать прием декоративной росписи на листе.

Такие игры-эстафеты являются и свое­образными физкультурными паузами, так как дети имеют возможность целенаправленно двигаться,