

# **ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА И ТЕХНОЛОГИИ**

**Автор: Пономарева Ольга Валерьевна  
Учитель изобразительного искусства  
МКОУ "Стрелицкая СОШ"  
п. Стрелица Семилукского района  
Воронежской области**

## ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА И ТЕХНОЛОГИИ

Не вызывает сомнения, что формирование необходимых навыков и умений, а также проверки и закрепления теоретических знаний в игровой форме более эффективны по сравнению с традиционными методами обучения. Использование учителем игровых ситуаций повышает: интерес учащихся к предмету, активизирует их работу на уроке, создает определенный эмоциональный настрой на получение знаний.

Само собой разумеется, что нельзя буквально все уроки превращать в игру, да этого и не нужно делать. На мой взгляд, необходимо, прежде всего, определить: какую цель ставит учитель, используя ту или иную игру; выбрать те темы, которые трудно усваиваются при традиционных способах обучения; использовать такие игровые ситуации, которые знакомы большинству учеников; учитывать, что различные игровые ситуации могут дать не тот эффект, который ожидал учитель.

На практике я чаще всего использую такие игровые ситуации, как «учитель», «рассуждалки», «знатоки», «догонялки» и др.

**Игра «Учитель».** Цель — обеспечить внимательное отношение школьников к изучаемому материалу, формировать умение выделять главное, четко формулировать вопросы, уточнять понятия, устраниять допущенные ошибки в рисунках.

Организация игровой ситуации: сильному ученику предлагается роль учителя. Ученики задают вопросы, а он дает ответы, либо исправляет ошибки в рисунке. При наличии хороших знаний и умений ему делегируется настоящим учителем полномочия в оценке ответов и работ учеников на данном уроке. Эту игру можно рекомендовать при повторении темы по изобразительному искусству.

«Жанр «Натюрморт» в VI классе, при повторении темы по технологии «Обработка древесины» в VII классе.

Игра «Рассуждалки» строится по типу телевикторины «Устами младенца». Цель — познакомить учащихся с видами народных промыслов (5 класс).

Организация игровой ситуации: Два «младенца» рассказывают «рассуждалки», а ученики должны назвать вид декоративной росписи.

«Рассуждалка № 1» — «это» можно получить, если на белом фоне нарисовать синеголубые узоры в виде птиц, цветов, листьев, завитков.

«Рассуждалка № 2» — «это» можно получить, если на золотом (желтом) фоне нарисовать травку, завитки красного и черного цветов. Ягоды, плоды, цветы.

«Рассуждалка № 3» - «это» можно получить, если на темно-желтом (охра) фоне нарисовать розаны, купавки, птиц, коней, капельки или дужки.

«Рассуждалки» целесообразно сопровождать демонстрацией приемов росписи.

**Игра «Знатоки».** Цель — повысить активность работы учащихся, развивать остроту мышления, пространственные представления и воображение. Организация игровой ситуации требует определенной подготовки. Для «знатоков» (сильных учеников класса) их товарищи подбирают занимательные задачи (чертежи, макеты), вопросы проблемного характера упражнения на смекалку и т. п.

Особенно интересно эта игра проходит при изучении темы «Чертежи деталей, изготовленных на токарном станке» в VII классе.

**Игра «Догонялки».** Цель — повторение и закрепление знаний, например, по теме в VII классе «Физико-механические свойства древесины». Игра развивает внимание, заинтересованность, активность, приучает контролировать других и себя.

Правила ее проведения просты и всем известны. «Водящий» формулирует вопросы и называет фамилию ученика, которого «догоняет». Тот отвечает и в свою очередь задает другой вопрос, адресованный следующему ученику. Если ученик не может дать правильный ответ, ему помогает «догнавший» или учитель. Затем начинается новая цепочка вопросов и ответов.

**Игра «Счастливый случай»** проводится в конце учебного года в VII классе по изобразительному искусству, так как седьмой год обучения является завершающим в изучении предмета.

Цель — повысить внимание, активность, проверить и закрепить знания, полученные в процессе изучения целого курса по изобразительному искусству.

Организация и проведение по типу теленогры «Счастливый случай». На уроке учитель в быстром темпе задает вопросы, которые формулирует так, чтобы ответ был кратким. Ученик либо дает ответ, либо произносит фразу « дальше». Задача — дать больше правильных ответов на вопросы за какой-то промежуток времени.

Таким образом, использование учителем игровых ситуаций на уроках повышает интерес учащихся к предмету, делает обучение более эффективным, создает определенный эмоциональный настрой и приносит удовлетворение от процесса познания на уроке.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. М., 1980.
2. Шорохов Е.В. Методика преподавания композиции на уроках изобразительного искусства в школе. М., 1977.
3. Енин А.В., Великородная В.А., Дорохова Л.Н. Программа по педагогике и психологии (воспитательный аспект). Воронеж, 2004.-28с.
4. Шорохов Е.В. Основы композиции. М., 1979.
5. Симоненко В.Д. Учебник по технологии для 5-7 классов. М., 2004.
6. Енин А.В. Игровая диагностика личности: Практическое пособие. Воронеж, 2006.-47с.
7. Тюфанова И.В. Мастерская юных художников. Санкт-Петербург, «Детство - пресс», 2002.