

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

В.В.Горшкова
М.А.Золотоногова
Л.І. Яхненко

**ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ВПРАВ
ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНІХ
КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ НА УРОКАХ
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

Навчально-методичний посібник для вчителів

Черкаси
2014

ББК 74. 268. 5
В43

Рекомендовано до друку Вченою радою ЧОПОПП.
Протокол № 2 від 28.05. 2014 року

Авторський колектив:

Горшкова В.В., учитель образотворчого мистецтва Гарбузинського навчально-виховного комплексу «Дошкільний навчальний заклад – загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів»Корсунь-Шевченківської районної ради;

Золотоногова М.А., керівник гуртка «Юні художники» Смілянського Будинку дитячої та юнацької творчості Смілянської міської ради;

Яхненко Л. І., учитель образотворчого мистецтва Смілянської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №1 Смілянської міської ради

За загальним керівництвом Лемешевої Н.А., методиста Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради

Рецензенти:

Ніколаєску І. О., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри освітнього менеджменту та педагогічних інновацій Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради;

Кельм С.В., учитель образотворчого мистецтва та художньої культури роботи Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 10 Черкаської міської ради

В43

Використання методу вправ для формування художніх компетентностей учнів на уроках образотворчого мистецтва: навчально-методичний посібник / В.В.Горшкова, М.А.Золотоногова, Л.І.Яхненко; під заг. кер. Н.А. Лемешевої. – Черкаси: ЧОПОПП, 2014. – 64с.

Матеріали посібника допоможуть вчителям у вирішенні таких педагогічних проблем: формування художніх компетентностей учнів на уроках образотворчого мистецтва, пізнавати образотворче мистецтво і глибше розуміти його, вчитись сприймати та характеризувати твори образотворчого мистецтва, висловлювати думки та враження від творів образотворчого мистецтва, створювати власні ігри, застосовуючи кмітливість, знання, ерудицію, логічне мислення; популяризувати образотворче мистецтво серед учнів.

Вправи, творчі завдання посібника можна використовувати як роздатковий дидактичний матеріал на уроках або як завдання для різноманітних конкурсів для проведення позакласних заходів.

Для вчителів образотворчого мистецтва інтегрованого курсу «Мистецтво», керівників студій образотворчого мистецтва та гуртків декоративно-прикладного мистецтва.

©ЧОПОПП, 2014.

ЗМІСТ

1.	Зміст	3
2.	Передмова	4
3.	Лемешева Н.А. Методичні рекомендації вчителям щодо використання методу вправ на уроках образотворчого мистецтва	5
4.	Лемешева Н.А. Приклади вправ, творчих завдань, дослідів з фарбами	9
5.	Горшкова В. В. Методично-дидактичні аспекти використання методу вправ та ігрової методики для проведення нестандартних уроків образотворчого мистецтва.	15
6.	Золотоногова М.А. Роль ігрових методів у забезпеченні державного стандарту початкової середньої освіти в освітній галузі «Мистецтво»	23
7.	Яхненко Л. І. Інтерактивні вправи для формування художніх компетентностей на уроках образотворчого мистецтва	43
8.	Приклади вправ для уроків образотворчого мистецтва	53

ПЕРЕДМОВА

Шановні вчителі, керівники студій образотворчого мистецтва та гуртків декоративно-прикладного мистецтва!

Запропоновані практичні методи навчання з образотворчого мистецтва допоможуть вам організувати цікаві уроки, конкурси в позакласній роботі, заняття студії (гуртка) образотворчого мистецтва. Також стануть у нагоді для влаштування веселих, цікавих, пізнавальних і змістовних позакласних заходів, майстер-класів, мистецьких тижнів.

Проводячи навчання чи дозвілля з вправами, іграми посібника, ви допоможете учням розвивати кмітливість, спостережливість, любов та інтерес до образотворчого мистецтва. Не дивуйтеся, якщо у ваших дітей з'явиться бажання відвідувати мистецькі виставки, музеї, або ж навіть творити самим! Вам буде приємно спостерігати за розвитком їхнього естетичного смаку, несподіваними виявами їхніх творчих та інтелектуальних здібностей.

Н.А.Лемешева,
методист Черкаського обласного
інституту післядипломної освіти
педагогічних працівників
Черкаської обласної ради

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ВЧИТЕЛЯМ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ВПРАВ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Формування широкого кола практичних умінь (художніх, конструктивних, кольоротворчих, проектувальних) передбачають уроки образотворчого мистецтва. Сучасні програми з предметів циклу мистецтва дають учителям можливість поєднувати різні види навчальної та ігрової діяльності: художнє слово, музику, кольорознавство, ритмічні рухи тощо для формування практичних умінь.

Практичні методи навчання, а саме навчальні вправи, творчі завдання, ігрові вправи, досліди досить поширені у освітній практиці загальноосвітніх шкіл. Більше того, у формуванні різноманітних умінь і навичок вони є основним засобом.

Практичні методи використовуються у взаємодії слова вчителя з різними видами унаочнення. Основним видом практичних методів у загальноосвітніх закладах є *вправи* – багаторазове повторення навчальних дій з метою формування умінь і навичок. Однак просте відтворення дій, які формують певне вміння чи навичку, малоефективне й нецікаве для учнів, як молодшого так і середнього шкільного віку. А у поєднанні з ігровими, інтерактивними методиками практичні завдання викликають в учнів позитивні емоції, що спонукає школярів до образотворчої діяльності та сприяє формуванню в них стійкого інтересу до мистецтва. Тому в арсеналі педагогічного досвіду вчителя образотворчого мистецтва обов'язковим має бути набір вправ різних типів:

- Вправи, в яких домінують розумові дії (вправи на розвиток пізнавальної активності);
- Вправи, в яких домінують практичні дії (тренажні вправи);
- вправи на розвиток уяви, творчості;
- вправи, які тренують зорові, тактильні, композиційні вміння.

Педагогічне керівництво виконанням вправ передбачає:

- мотивацію, доведення до свідомості учня мети виконання певних дій, їх усталеної послідовності;
- врахування умов, в яких вони відбуваються;
- аналіз виконання, виявлення причин допущених помилок;
- пошук можливостей удосконалення умінь і навичок з урахуванням індивідуальних досягнень учнів.

Формування вмінь у процесі вправління відбувається на основі поступового ускладнення умов виконання вправ. Спочатку учні засвоюють спосіб дії за зразком, який показує і коментує вчитель, потім вправляються з опорою на різні види педагогічної підтримки (пам'ятка виконання аналогічних дій чи технологічна картка) після цього виконують вправи без підтримки, зберігаючи в пам'яті спосіб виконання; нарешті, виконують вправи на застосування засвоєного способу дії в нових умовах.

У системі уроків, метою яких є формування певних умінь, способів дій, потрібно розподіляти різні види вправ, що мають відповідати таким основним критеріям оптимізації: цілеспрямованість, системність і міра. Учитель має подбати про те, щоб система вправ:

1) була спрямована на розвиток і закріплення різних якостей знань і умінь (повноти, міцності, усвідомленості, гнучкості);

2) забезпечувала достатню повторюваність вправ за видами і кількістю протягом вивчення всієї теми;

3) передбачала таку форму подачі, коли до одного запису, малюнка, об'єкта тощо можна поставити кілька тренувальних завдань;

4) включала різні форми керування роботою учнів залежно від ступеня засвоєння ними матеріалу та рівня готовності (опора на зразок, таблицю, поетапне коментування, контроль кінцевих результатів тощо).

На уроках образотворчого мистецтва триває цілеспрямований розвиток процесів слухового і зорового сприймання навчального матеріалу.

Через виконання тренажу з графіки, живопису розвиваються рухові, технічні вміння і навички учнів. Щоб образотворча діяльність давала учням задоволення, їхні руки мають бути вправними, натренованими в швидкому, точному, координованому виконанні багатьох рухів, потрібних у різних навчальних діях. Ефективним є тренування відповідних м'язів руки дитини, координації рухів у графічних видах діяльності. Зокрема, для розвитку м'язів руки, точності рухів на уроках образотворчого мистецтва потрібно пропонувати вправи наприклад: «Фігурні доріжки», «Лінійні образи», «Не відриваючи руки», «Кольорові стрічки» (див. додаток). Корисні також вправи на розфарбовування, домальовування, штрихування, доповнення, з'єднування, змішування кольорів (оптичне і механічне).

На увагу педагога заслуговують і такі форми роботи:

- «сліпе» ліплення – дитина із заплющеними очима ліпить за зразком;

- складання індивідуально або в групі композицій з різноманітних природних та інших матеріалів;

- ігри з «Чарівним мішечком», мета яких – розпізнавання відомих предметів навіпамацьки;

- виконання ігрових завдань, що потребують погоджених дій правої і лівої руки, погоджених дій для роботи в парі;

- ігрові форми динамічних хвилинок на уроках: впізнавання задуманого через рухи (що ми бачили – не скажемо, подивіться – ми покажемо).

Вправи за уявою розвивають спостережливість, привчають шукати, вивчати, підбирати фактичний матеріал для виконання творчого задуму. Це необхідна умова для переходу до творчих замальовок. Вправи на розвиток спостережливості та уяви, творчі завдання повинні взаємно доповнювати один одного. Спостереження оживляють фантазію, а фантазія збагачується в зорових образах дійсності. Приклади вправ: «Доторкніться до веселки», «Барви природи»

Після вправ на розвиток спостережливості та уяви варто перейти до більш складних завдань – стилізації, природні форми, вивчити, спростити та творчо декорувати.

Перед виконанням завдань на створення композицій із зображенням вулиці міста, чи інтер'єру обов'язково потрібно виконати декілька спеціальних вправ на перспективне розміщення фігур на площині малюнка.

Вправи можуть бути такими:

- зображення шахової дошки;
- начерки залізничної дороги;
- начерки людей на вулиці і в кімнаті при різних горизонтах;
- замальовки трьох фігур, які знаходяться на різних відстанях в умовах інтер'єру, вулиці.

Ці завдання поступово ускладнюються як по кількості діючих осіб, так і за психологічною характеристикою.

Загальновідомо, що художній досвід передається учням в різних напрямках та видах творчої діяльності. Педагог має знати, що найбільш важливими в естетичному досвіді є здібності, які дозволяють дитині самостійно переносити уже знайоме й опановане в співтворчості з ним у нові умови й самостійно застосовувати у творчих ситуаціях. Вчитель має виступати провідником загальнолюдського культурного досвіду. Тільки використовуючи кращий педагогічний досвід можна забезпечити розвиток індивідуальності дитини, урахувати освітні запити родини, рівень і спрямованість роботи загальноосвітніх закладів, а також сприяти розвитку ініціативи і творчості педагогів.

Отже, практичні методи – важливий і незамінний засіб формування в учнів різноманітних умінь, навичок, практичних дій. Вони переважно реалізуються через систему навчальних та ігрових вправ, застосовуваних у процесі закріплення, повторення навчального матеріалу, або під час виконання практичного завдання, перед самостійною творчою роботою.

ПРИКЛАДИ ВПРАВ, ТВОРЧИХ ЗАВДАНЬ, ДОСЛІДІВ З ФАРБАМИ

Вправи на уяву

Доторкнітесь до веселки

Закрийте очі, уявно доторкніться до веселки. Опишіть словами, що ви відчуваєте.

- Чим пахне веселка?
- Чому веселка швидко зникає?
- Яким стало б життя людей, як змінилася природа, якщо веселка з'явилася на цілий день?

Барви природи

Учні отримують карточки із словами: ліс, поле, озеро, море, річка, гора, небо і т.п.

Вчитель. - Художник шукає безліч кольорів і відтінків для написання пейзажу. Які кольори дарують йому ліс, поле, озеро, море, річка, гора, небо..?

Потім вчитель пропонує заплющити очі і під музику здійснити уявну подорож до лісу (поля, озера, моря, річки...). Після цього кожен замальовує фарби природи, що виникли в його уяві у вигляді кольорових хвилястих ліній. За малюнками один одного учні відгадують, в якому уявному місці побували однокласники, і пояснюють свою думку.

Творче завдання: учні об'єднуються в групи. Одна група зображає п'ять основних відтінків моря; друга – п'ять відтінків лісу; третя – поля; четверта – неба і т.п. діти розповідають який настрій надає морю (лісу, полю, небу) певний відтінок, і коли його більше в тому чи іншому місці. Потім по групам діти зображають море (ліс, поле, небо) використовуючи відтінки про які йшла мова. Із малюнків дітей складається колективна робота «Життя барв на землі».

Вправи на аналізування картин

Бузковий настрій

Демонстрація картин художників, на яких переважає бузковий колір. («Бузок» К.Коровін, «Свято в селі», «Ранок» Б.Кустодієва....)

Прослухати уривки з музичних творів. Визначити який з них більше підходить до переглянутих репродукції, чому?

- Сніг буває бузковим, коли...
- Стовбури дерев бувають бузковими коли...
- Будинки здаються бузковими коли...
- Небо буває бузковим коли....
- Місяць буває бузковим коли...
- Земля буває бузковою коли....

Творче завдання «Живі картини»

Учні об'єднуються в чотири групи. Кожна група отримує репродукцію. Одна – пейзаж, друга – портрет, третя – натюрморт, четверта – анімалістичний (історичний або соціально-побутовий). Діти, використовуючи репродукції, повинні описати характер художника, з'ясувати особливості його творчості за запитаннями:

- Які кольори і відтінки художник більше всього любить?
- Що для художника було найголовнішим в житті?
- Як він ставився до людей і природи?
- Про що художник мріяв?
- Про що він захотів розповісти людям?

Після цієї бесіди вчитель розповідає учням про життя і творчість художника.

Питання і завдання для бесіди:

- Навіщо художники пишуть картини?
- Чому художник може навчити людей?
- Як ви вважаєте, що змінилося в житті людей, якщо б не було художників?
- Який жанр живопису вам подобається більш за все, і чому? Що в цьому жанрі вас вражає?

Живий натюрморт

На дошці розміщені декілька натюрмортів. Діти об'єднуються в команди (по кількості натюрмортів). Кожна група зображає мімікою і жестами відповідний натюрморт. Всі інші відгадують який натюрморт зобразила команда.

Примітка: можна використовувати різні речі для більшої схожості.

Складаємо натюрморт

Запропонуйте учням принести з дому незвичайні речі: мушлю, компас, старовинні предмети і т.п. Учні повинні розкласти предмети і подумати, які з них поєднуються за формою, кольоровою гамою, тематикою. Потім продумують, про що предмети натюрмортної групи можуть розповісти людям і зображають натюрморт.

Розмова з портретом

Учні об'єднуються в групи по чотири особи. Вчитель пропонує кожній групі розглянути портрет. Діти повинні поговорити з фарбами, якими намальований портрет. Потім по черзі розповісти, що повідомили їм барви тла, одягу, волосся, обличчя, рук про характер, життя, звички людини зображеної на портреті.

Орієнтовні питання для бесіди:

- Що саме найголовніше в роботі портретиста?

- Якби вам захотілося мати власний портрет, якого художника ви б обрали (якого напрямлення, якої техніки виконання)?
- Які кольори кольору фону і одягу ви б замовили художнику?
- Можуть портрети бути веселими чи сумними?
- Яку роль відіграє співпраця між моделлю і художником?

Вправи з основ кольорознавства

Вправа «Пору року»

Учні об'єднуються в групи по чотири особи. Кожна з груп отримує зображення пейзажу однієї з пір року.

Не називаючи пору року, зображену в пейзажі, учні по черзі з кожної команди словесно описують кольори. Інші вгадують, яку пору року зобразив художник.

Вправа «Палітра художника»

Учні стають в коло і отримують карточки з різними кольорами і відтінками.

- Художник хоче написати небо, але в його палітрі зовсім мало кольорів фарб.

Кожен по черзі називає який колір чи відтінок неба має бути на палітрі художника і пояснює, коли на небі буває цей відтінок. Якщо художнику подобається пояснення, він бере колір в свою палітру. Завдання дітей – якнайшвидше заповнити палітру художника різними кольорами і відтінками.

Творче завдання «Характер кольору»

Діти складають розповідь про свій улюблений колір.

- Який у нього характер?
- Чи є в нього брати, сестри?
- Хто на землі батьки цього кольору?
- Що в цьому кольорі саме незвичайне?
- Що цей колір полюбляє більше за все?
- Що змінилося, якби на землі було б більше цього кольору?

Діти по черзі розповідають про свій улюблений колір, не називаючи його. Всі інші мають здогадатися, про який колір іде мова.

Друзі помаранчевого кольору

Учні об'єднуються у дві команди. Кожна команда отримує аркуш формату А2 із зображенням будинку з чотирма великими вікнами. Господар цього будинку - помаранчевий колір. Діти повинні зафарбувати вікна тими кольорами, з якими, на їхню думку, товаришує помаранчевий колір. Потім представники команд розповідають з якими кольорами і чому товаришує помаранчевий колір.

Орієнтовні питання для бесіди про помаранчевий колір:

- Які почуття народжуються у вашій душі під впливом помаранчевого кольору?

- Чому гарбуз і апельсин помаранчеві, а білка і лисиця – руді?
- Що найперше спадає на думку коли чуємо слово «помаранчевий»?
- Яка музика асоціюється у вас з помаранчевим кольором?
- В яку пору року і в яку погоду природа дарує помаранчеві відтінки?
- Як і де помаранчевий колір особливо гарно поєднується з будь-яким іншим кольором?
- Що в житті людей символізує помаранчевого кольору одяг?
- Як і в чому людям допомагає помаранчевий колір?

Гра «Хто більше назве помаранчевих дарів природи» (апельсин, мандарин, хурма, курага, морква, обліпиха, гарбуз).

Творче завдання: придумати казку про те, як з'явився помаранчевий колір, хто його батьки.

Вивчаємо акварель

Досліди. 1. Школярі отримують акварельні фарби, пензлі різних типів (товсті, тонкі, круглі, пласкі, синтетичні, з натуральної ворси білки, колонка, поні) та папір різного виду: картон, кальку, папір для креслення, акварельний папір, аркуш із зошита і т.п. Учні повинні проаналізувати, як лягає акварель на той чи інший вид паперу і з'ясувати який папір підходить для роботи аквареллю найкраще; якими пензлями легше працювати, які більше підходять для фону, які для дрібних деталей.

2. Учням демонструються декілька репродукцій творів: пейзаж, натюрморт з букетом квітів (овочами чи фруктами), з побутовим змістом, із зображенням тварин (птахів). Діти розповідають, що в акварелях їх вражає і який настрій вони передають.

- Чому аквареллю не можна бруднити одяг?
- Чому акварель боїться світла? Як необхідно зберігати акварельний малюнок?
- Чому в акварельних фарбах відсутній білий колір і як він з'являється на роботах?

Інтерв'ю з аквареллю

Учитель об'єднує учнів у групи. Один учень - художник, всі інші - акварельні фарби. Художник повинен взяти інтерв'ю в акварельних фарб.

Орієнтовні запитання для інтерв'ю:

- З чого ви створені?
- З якими матеріалами і предметами ви товаришуєте, а з якими - ні?
- Якими навичками має володіти художник, який пише аквареллю?
- Що із навколишнього світу вам найпростіше зображати?
- Товаришуєте ви з іншими видами фарб?
- Чим ви ґрунтовно відрізняєтеся від інших фарб?
- Що ви понад усе боїтеся?

Досліди з гуашшю

Запропонуйте учням провести досліди з гуашевими фарбами.

Кожен отримує дві баночки з гуашшю: в одній темного кольору фарба, в другій – світла. Запропонуйте учням спочатку взяти світлу фарбу і поступово додавати в неї темну, а потім навпаки. Діти повинні проаналізувати в якому з випадків швидше утвориться необхідний відтінок і в якому випадку менше використали фарби.

Запропонуйте учням провести широкую лінію гуашшю на аркуші і поспостерігати, що трапиться з цією лінією коли гуаш висохне. (Вона стане світлішою).

Запропонуйте учням нашарувати декілька товстих мазків із густої гуаші один на один і поспостерігати, що трапиться, коли гуаш висохне. (З'являться тріщини).

На шар гуаші нанесена пляма світлішого кольору. Запропонуйте учням знайти спосіб, як цю пляму прибрати. (Чекаємо поки висохне і перекриваємо фарбою; прикласти до плями вологу губку, а потім паперову серветку).

Питання для бесіди:

- Які асоціації викликає у вас слово гуаш?
- Який характер цієї фарби?
- Чим гуаш відрізняється від акварелі?
- Як ви вважаєте вона молодша, чи старша сестра акварелі?

ЛІТЕРАТУРА

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. [Інтернет-ресурс.]. - Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua/index.php/ua/diyalnist/osvita/doshkilna-ta-zagalna-serednya/zagalna-serednya-osvita/149-diyalnist/osvita/doshkilna-ta-zagalna-serednya/zagalna-serednya-osvita/6091>.
2. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів із навчанням українською мовою 1-4 класи. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2012. – 392с.
3. Навчальна програма «Мистецтво»/ [Л.Масол, О.Коваленко, Г.Соцька, Г.Кузьменко, Ж.Марчук, О.Константинова, Л.Паньків, І. Гринчук, Н.Новікова, Н.Овіннікова]. – [Інтернет-ресурс.]. – Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua> та видрукувана у фаховому науково-методичному журналі «Мистецтво та освіта» (№№ 1-2 за 2013 рік).
4. Букреева Г. Б. Цікаве образотворче мистецтво – 2 : дидактичні ігри та вправи: 5–8 кл. /Г.Б. Букреева. — Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2012. – 88 с.
5. Лопатина А, Скребцова М. Краски рассказывают сказки – 2-е изд. – М.:Амрита-Русь, 2005.– 224с. – (Серия «Образование и творчество»).

В.В.Горшкова,
учитель образотворчого мистецтва
Гарбузинського навчально-виховного комплексу
«Дошкільний навчальний заклад – загальноосвітня
школа I-III ступенів» Корсунь-Шевченківської районної ради

МЕТОДИЧНО-ДИДАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ВПРАВ ТА ІГРОВОЇ МЕТОДИКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ НЕСТАНДАРТНИХ УРОКІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Ігри та вправи є однією з форм перевірки і закріплення знань з образотворчого мистецтва. У процесі гри діти навчаються правильно сприймати форму предмета, його забарвлення, розмір, пропорції, положення у просторі відносно інших предметів.

Художньо – дидактичні ігри і вправи можуть передувати новому навчальному матеріалу, спонукаючи учнів оволодіти ним, закріплювати раніше вивчене, слугувати повторенням.

Дидактичне завдання кожної гри або вправи визначається змістом програмового матеріалу і виховними цілями. Учитель заздалегідь визначає місце і роль гри у навчальному процесі, її зв'язок з іншими методами роботи, продумує можливі варіанти ускладнення (або полегшення), її органічний зв'язок з іншими частинами уроку. При цьому слід неодмінно виділяти ті знання, вміння і навички, які необхідно сформувати в учнів.

Пояснення змісту гри має бути емоційним, стислим, логічним і зрозумілим. Можливий пробний хід, у процесі якого учитель ознайомлює з правилами гри. Щоб переконатися в тому, що учні зрозуміли ігрову дію і завдання гри чи вправи, можна припуститися умисної помилки і активізувати мисленеву діяльність учнів. Тривалість однієї художньо – дидактичної гри або ігрової вправи – від трьох до п'яти хвилин.

Добираючи художньо – дидактичні ігри, ми враховували наступні види діяльності учнів на уроці: *малювання з натури, тематичне, декоративне, малювання, бесіди про образотворче мистецтво, динамічні паузи.*

ПРИКЛАДИ ВПРАВ НА ОСНОВІ ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Палітра осені

Мета: розвивати зорову пам'ять, формувати знання з кольорознавства (назви кольорів, які кольори слід змішувати, щоб отримати певний колір); удосконалювати навички роботи пензлем.

Матеріал: картки – завдання із вказівкою, які кольори треба змішати, щоб отримати похідний від них, і навпаки: є колір, потрібно визначити, які два кольори змішали, щоб утворити даний колір.

Кожний учень одержує картку – завдання, на якій він повинен виконати завдання:

1. Два прямокутники розфарбовані, наприклад, один - жовтим, інший – коричневим кольором, між ними поставлений знак «+», а третій прямокутник залишається нерозфарбованим.

Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і зафарбовують ним прямокутник;

2. Прямокутник розфарбований кольором ранньої осені, наприклад жовтим-зеленим, поряд з ним – два прямокутники, з'єднанні знаком «+».

Примітка: щоб зацікавити дітей, можна створити ігрову ситуацію: дощем зміло кольори з деяких осінніх листочків (замість прямокутників роздати папірці у формі листя), пропонується учням поновити їх колір.

Художник – чарівник

Мета: набуття навичок роботи з аквареллю по вогкому паперу. Набуття вміння вливання одного кольору фарби до іншого, для отримання нового кольору.

Матеріал: два аркуші паперу: один звичайний, інший – змочений водою, вода, фарби, пензлик, склянка з водою.

Спочатку учитель вводить дітей в ігрову ситуацію:

- Ми всі художники – чарівники, і можемо творити на папері чудеса. Зараз я вам покажу, які. У мене два листки паперу. Це – звичайний папір, а цей – змочений чарівною водою. У вас на партах у склянках теж стоїть чарівна вода. Я беру папір, змочений чарівною водою (папір повинен знаходитися в стадії висихання), пензликом малюю три пелюстки малиновою фарбою, потім – три пелюстки фіолетовою фарбою. Бачите, які відбуваються дива, як кольори поступово змішуються і заявляються диво-квіти.

- Зараз повчимося перетворювати звичайний папір на чарівний. Візьміть пензлик і опустіть у воду та змочіть ним папір. Покладемо пензлик, держіть руки над папером, закрийте очі і повільно рухайте і промовляйте: «Раз, два, три, папір чарівний. Дивись!». Так треба сказати 2-3 рази.

Учні повторюють чарівні слова, а папір тим часом підсихає.

- Тепер ми можемо створювати чарівні квіти. Візьмемо тоненький пензлик, вмочимо у жовту фарбу, промалюємо три пелюстки жовтою фарбою, потім – три пелюстки червоною фарбою, потім домалюємо зелені стебла і листя.

У кінці уроку підводиться підсумок робіт. Діти дивляться, у кого вийшли незвичайні квіти на папері.

Перевиховання Бруднулі

Мета: закріпити технічні вміння роботи з аквареллю.

Матеріал: вимазана фарбою лялька.

На початку уроку з'являється вимазана фарбою лялька.

Вчитель. - Діти, а ви її ні про що не хочете запитати?

Учні. - Чому ти така брудна?

- Це проста історія, - відповіла Бруднуля. – Тільки відмитися не можу. Ми з Незнайком малювали фарбами осінні листя. Я поспішала і все зіпсувала.

- А що ти наробила, розкажи нам.

- Я почала малювати листок клену, весь зафарбувала зеленою фарбою, а потім згадала, що на кінчиках він почервонів. Стала я кінчики фарбувати червоною фарбою, а вийшов якийсь бруд. Поряд із зеленим листком лежав жовтий. Я стала жовтий фарбувати. А зелена фарба потекла у жовту. Ось подивіться, що вийшло. (Вона показує малюнок.)

- Як ви думаєте, діти, чому в Бруднульки такий малюнок вийшов?

- Вона не знає правил роботи з акварельними фарбами, - дружно відповідають діти.

- А ви мені назвіть їх, діти, покажіть прийоми роботи. А я їх постараюся запам'ятати.

- А як бути із твоїм зовнішнім виглядом? Що треба зробити Бруднулі, діти?

(Діти пропонують помити руки, зробити зачіску, змінити одяг. Учитель дістає іншу, чисту Бруднулю).

-А зараз, Бруднуле, слухай правила роботи з аквареллю.

- Яка ж я тепер Бруднуля? Стала зовсім чистою. Діти, назвіть мене якось по-іншому.

Діти пригадують правила роботи з акварельними фарбами:

1) акварель потрібно розвести водою і, перш ніж малювати, перевірити колір на папері;

2) кольори не повинні перекривати один одного, інакше буде бруд;

3) якщо малювати аквареллю, де поряд є ще фарба, яка не просохла, фарба розтечеться;

4) малювати аквареллю можна і по вологому папері, тоді фарба розпливається, і зображення виходить з м'якими контурами;

5) потрібно знати правила змішування кольорів: червоний і синій кольори утворюють фіолетовий, червоний і жовтий – помаранчевий, синій і жовтий – зелений.

Хоровод фарб

Мета: закріпити основні кольористичні поняття, правила змішування фарб.

Матеріали: маски – окуляри, комірці, пофарбовані у різні кольори.

Учні об'єднуються в три команди, учитель – ведучий. Всі діти одягають маски – окуляри і комірці. Кожна маска – певна фарба. Виграє та команда, яка швидше і точніше виконає завдання ведучого.

Ведучий. Починається гра.

Я хотіла б малювати,
Але не знаю, як почати.
Фарби – маски, де ви?

Діти. Ми тут!

Ведучий. Я візьму три фарби основні,
Ці фарби – не прості,
З них складаються всі інші.
Де ж ці фарби основні?

Учитель слідує, з якої команди швидше біжить до дошки три основні фарби, - червона, жовта, синя.

Ведучий. Якщо червона з жовтою подружаться,
Яка нова фарба утвориться?
Ведіть сюди подружку свою!

Червона і жовта фарби виводять оранжеву фарбу. Учитель відзначає, хто це швидше зробив і нараховує команді очко.

Ведучий. Якщо жовта із синьою подружаться,
Яка нова фарба утвориться?
Ведіть сюди свою подружку!
Діти за командою ведучого виконують завдання.

Ведучий. Якщо червона з синьою подружиться,
Яка фарба утвориться?
Ведіть сюди свою подружку!

Теплі фарби!
Дружно за руки взяли,
Нахилились, посміхнулись,
Повернулись, розійшлися.
Холодні фарби!
Дружно за руки взяли,
Нахилились, посміхнулись,
Повернулись, розійшлися.

Ведучий. А тепер усі станемо в коло
(діти утворюють коло).

Знаємо, хто за ким стоїть?
В хороводі один за одним
Фарба кожна горить.

Діти під музику водять яскравий хоровод. Учитель відзначає команду – переможця, учні якої жодного разу не переплутали правила змішування кольорів, і всі добре знають кольоровий спектр.

Лото «Чи знаєш ти дерево?»

Гра проводиться на початку уроку перед малюванням осіннього дерева. Бажано спочатку провести екскурсію до лісу чи парку, під час якої учні

спостерігатимуть за цими деревами у природі.

Дидактичне завдання. Вдосконалювати спостережливість, збагачувати життєвий досвід учнів, зорову пам'ять.

Дидактичний матеріал. Набір карток з зображеннями або фотографіями різноманітних дерев (береза, дуб, ялина, сосна, липа, осика, клен, горобина, модрина) на кожного учня; набір фішок, карточок із загадками про дерева.

Зміст. Перед грою учні отримують набір карток з чотирма або шістьма зображеннями дерев. Учитель попереджає, що виграють найбільш уважні і спостережливі.

Правила. Учні мовчки відгадують загадки, закриваючи зображення-відгадки фішками. Той учасник гри, у якого всі зображення будуть закриті, піднімає руку. Виграє той, хто правильно впізнав усі дерева.

Пробний хід. Учитель демонструє одну з карток (бажано збільшений варіант, щоб було добре видно всім учням) і загадує одну із загадок, учні повідомляють відгадку і показують на картці зображення дерева, про яке була загадка. Учитель загадує іще одну загадку про дерево, зображення якого немає на картках. Учні відповідають, про яке дерево була загадка, і додають, що цього дерева немає на картках.

Примітка. Якщо картки лото не вдасться виготовити одразу, то можна використати просто зображення дерев. Учитель читає загадку, і на лічбу «один, два, три» учні мають підняти карточку-відгадку. Учасник гри, що підняв не ту картку, кладе її назад до набору, а ті, хто відгадав правильно, відкладає свою картку окремо. Виграє той, у кого в наборі не залишиться жодної картки.

Вправа «Чарівні фарби»

Вправа проводиться при ознайомленні з акварельними фарбами.

Дидактичне завдання. Закріпити знання учнів про три основні кольори (червоний, жовтий, синій) і складених (зелений, жовтогарячий і фіолетовий); навчити отримувати складені кольори, змішуючи основні кольори на палітрі; відпрацьовувати графічні навички роботи з фарбами і пензлем, вчити отримувати потрібний відтінок кольору, покривати поверхню зображення рівним прозорим шаром фарби у межах контуру зображення.

Дидактичний матеріал. Набір з трьох карток на кожного учня з зображенням трьох повітряних кульок, дві з яких зафарбовані в основні кольори, а третя залишається незабарвленою. На першій картці дві кульки зафарбовані у червоний і жовтий кольори, на другій – у жовтий і синій, на третій – у червоний і синій; набір фільтрів основних кольорів (на кожного учня або один на парту).

Зміст. Після розповіді про чарівний світ барв учнів слід запитати про те, які кольори найголовніші. Якщо дітям відповісти важко, учитель сам називає три основні кольори. Потім учні отримують пакети з трьома картками-завданнями і набором кольорових фільтрів. Спочатку оптичним шляхом за

допомогою кольорових фільтрів основних кольорів, а потім змішуючи фарби на палітрі, учні встановлюють, що при змішуванні жовтого і червоного кольорів виходить жовтогарячий, при змішуванні синього і жовтого зелений, червоного і синього – фіолетовий. При цьому учні виконують самостійно такий дослід: накладають один на одного два фільтри, наприклад, жовтий і синій, і бачать, що вийшов зелений колір. Потім змішують ці два кольори на палітрі і переконуються у правильності визначення складеного кольору. Отриманим складеним кольором учні зафарбовують третю кульку на карточці-завданні. Аналогічна робота проводиться з рештою фільтрів і двома карточками-завданнями.

Естафета «Ми прикрасимо ялинку»

Гра проводиться на початку або в кінці уроку для закріплення навичок зображення ялинкових іграшок з натури.

Дидактичне завдання. Розвивати спостережливість, окомір, чуття пропорцій, вдосконалювати навички малювання з натури.

Дидактичний матеріал. Три великих аркуші паперу з зображенням неприкрашених ялинок, набір ялинкових іграшок нескладної форми на кожен ряд (ліхтарики, бурульки і інші).

Зміст. Учні об'єднуються в три команди-ряди. Кожна команда отримує по однаковому набору ялинкових іграшок, які розподіляються між учасниками. Перед кожною командою на класній дошці розміщений аркуш паперу із зображенням ялинки. За командою вчителя (або коли закінчиться куплет якоїсь новорічної пісеньки) до дошки по одному виходять учні від кожної команди зі своєю ялинковою іграшкою. Кожен учасник має «почепити» (тобто намалювати) свою ялинкову іграшку на ялинку своєї команди. Малюнок виконується простим олівцем. Потім до своїх ялинок підходять наступні три учасники і так далі. Виграє та команда, яка прикрасить ялинку швидко і гарно.

Правило. Кожен учасник команди виходить до дошки прикрашати ялинку своєї команди тільки після того, як на своє місце сів товариш по команді.

Примітка. У групі подовженого дня можна запропонувати учням завершити розпочату роботу фарбами. Закінчені роботи можна буде використати в оформленні класу до новорічного свята.

Вправа «Які голки у сосни і ялинки»

Вправа проводиться перед малюванням з натури гілки сосни і ялини. Ця вправа допоможе учням графічно краще виконати малюнок з натури.

Дидактичне завдання. Вдосконалювати графічні навички учнів (вміння працювати тонким пензлем, наносити мазки у потрібному напрямі).

Дидактичний матеріал. Два аркуші паперу (положення альбомної сторінки) з зображенням гілки сосни і гілки ялини (на кожного учня).

Зміст. Після розгляду гілок сосни і ялини, порівняння їхньої будови,

голок (їхньої довжини і особливостей кріплення до гілки) учні отримують аркуші паперу з незакінченим зображенням гілки сосни і ялини. Спочатку учні мають визначити, де зображено гілку ялини, а де - сосни. Потім вони отримують завдання: завершити малюнок у кольорі тушшю або аквареллю, тобто намалювати на обох гілках голки, використовуючи на практиці свій досвід спостереження. Підсумки виконання вправи можна підбити таким чином: кілька учнів по черзі демонструють свої малюнки, а решта визначають, де зображена гілка ялини, а де - гілка сосни. Якщо характер голок передано правильно, то зображення гілок діти відразу впізнають.

ЛІТЕРАТУРА

1. Могильовський В. Від задуму до втілення./ В.Могильовський. – К.: Радянська школа, 1989.
2. Коновець С. Підготовка вчителя образотворчого мистецтва. Мет.пос. МОН України, АПН України, інститут педагогіки і психології професійної освіти АПН України. – Рівне, 2002.
3. Пасічний А.М. Образотворче мистецтво:словник-довідник./ А.М.Пасічний. – Тернопіль: навчальна книга – Богдан, 2003.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: учебное пособие. / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 1998.
5. Сенін В. П. Школа рисунка карандашом. Натюрморт, пейзаж, портрет. / В.П.Сенін, О.В.Коваль. – Х.: Книжний клуб «Клуб семейного досуга», 2007.
6. Сиротенко Г. В. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. [Текст] / Г.В. Сиротенко – Х.: Вид. гр. «Основа», 2003.
7. Чен Н. В. Нетрадиційні техніки зображення [Текст]: навчально-методичний посібник. / Н. В. Чен. – Х.: Скорпіон, 2007.

М.А.Золотоногова,
керівник гуртка «Юні художники»
Смілянського будинку дитячої та юнацької творчості
Смілянської міської ради

РОЛЬ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ЗАБЕЗПЕЧЕННІ ДЕРЖАВНОГО СТАНДАРТУ ПОЧАТКОВОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ В ОСВІТНІЙ ГАЛУЗІ «МИСТЕЦТВО»

З метою забезпечення спільної роботи загальноосвітньої школи і гуртка образотворчого мистецтва щодо впровадження Державного стандарту початкової загальної освіти в освітній галузі «Мистецтво» (змістова лінія «Образотворче мистецтво») та з урахуванням вікових особливостей молодших школярів, специфіки діяльності творчого об'єднання позашкільного навчального закладу початкового рівня розроблено ігри та творчі вправи, спрямовані на розвиток емоційно-почуттєвої сфери вихованців, образного мислення, художніх інтересів, потреб, смаків, творчої активності, оцінної діяльності юних художників, адже саме в іграх мозок дитини може створювати нові ідеї для образотворчої діяльності

Творча активність школярів на уроках образотворчого мистецтва не виникає сама по собі, її треба стимулювати, створити відповідну атмосферу. Найефективніший прийом щодо цього – застосування гри, ігрових ситуацій, завдяки яким значно зростає інтерес дітей до навчання. Гра є важливим засобом навчання дитини, пізнання навколишнього життя і людських взаємин. У грі учасники вчаться думати, працювати, творити і радіти успіхам, набувати досвіду в різних ігрових ситуаціях.

Використання ігрових методів при роботі гуртка образотворчого мистецтва сприяє забезпеченню особистісного розвитку вихованців та збагаченню їх емоційно-естетичного досвіду під час сприймання навколишнього світу і художньо-практичної діяльності. Спираємось на важливу думку В.Сухомлинського про те, що «дитина має справжнє емоційне і інтелектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, музики, фантазії, творчості. Без цього вона не краще за зів'ялу квітку».

У формуванні стійкого інтересу до навчання, здібностей до зображувальної діяльності використовую ігри нового типу: **дидактичні, художньо-дидактичні, творчі, креативні** та такі, які розвивають не тільки художні здібності, а й інтелектуальні та комунікативні. Позитивне значення у навчальному процесі мають ігри, пов'язані зі створенням перед очима дітей живих образів героїв.

Художньо-дидактичні ігри підпорядковую певним правилам:

1. Кожна гра - це набір завдань.
2. Завдання подаються дитині в різній формі, і в такий спосіб відбувається її знайомство з різними способами передачі інформації.
3. Ігри повинні бути різноманітні за змістом.

4. Завдання повинні мати широкий діапазон труднощів, тоді ігри будуть викликати зацікавленість всіх членів гуртка, а поступове зростання труднощів в завданнях сприятиме розвитку творчих здібностей та забезпечуватиме випереджальний розвиток здібностей;

5. Завдання слід розміщувати в порядку зростання складності. Формуючи стійкий інтерес до навчання, вводжу нові завдання, ігри, що впливають з попередніх, показують перспективи подальшої роботи.

Зміст гри необхідно пояснювати емоційно, стисло, логічно і зрозуміло. Бажано учням запропонувати пробний хід, у процесі якого ознайомити з правилами гри. Щоб переконатися в тому, що школярі зрозуміли ігрову дію і завдання гри чи вправи, можна припуститися умисної помилки і активізувати мисленнєву діяльність учнів.

Наявність інтересу дитини до гри не звільняє її від труднощів, але допомагає долати їх, перетворює колись не цікавий матеріал у цікавий. У процесі гри діти навчаються правильно сприймати форму предмета, його барву, величину, пропорції, положення у просторі відносно інших предметів тощо. Завдяки інтересу до гри поглиблюються й закріплюються знання, різко змінюється весь характер діяльності вихованців.

Одне з головних завдань **дидактичних ігор** – естетичне виховання учнів. Досягається воно шляхом розвитку в дітей спостережливості, художнього бачення краси форми і кольору. Всі дидактичні ігри повинні бути узгоджені із змістом наступної образотворчої діяльності.

Так, наприклад, в удосконаленні техніки малювання, засвоєнні деяких прийомів композиції допомагає, зокрема, **гра у «Фотографування»**. На екскурсіях у природу, прогулянках дітям пропонується «видошукач» – картонна планка розміром 15x10 сантиметрів з віконечком близько 10x7 сантиметрів. Керівник гуртка загадує кожному «сфотографувати» те, що найбільше сподобалось, а після заняття гуртка, під час наступної прогулянки вихованці колективно вгадують, який предмет чи куточок природи зображено на тому чи іншому малюнку. Одночасно відбувається аналіз робіт.

Художньо-дидактичні ігри можна поділити на кілька видів: **ігри-подорожі або екскурсії, ігри-змагання або естафети, ігри-загадки, ігри-лото, композиційні ігри**. Ігри-естафети є своєрідними фізкультурними паузами, оскільки в момент ігрової дії діти активно рухаються. Під час гри царює дух змагальності. Ефективним будуть **ігри-творчі завдання**, суть яких полягає у виконанні нетрадиційного завдання, пошуку відповідей на цікаві запитання.

Рольова гра. З великим задоволенням вихованці виконують ролі героїв казок. Такий ігровий прийом робить заняття нестандартним, живим, і діти легко засвоюють правила образотворчої грамоти.

На заняттях з тематичного малювання важливе використання таких ігрових моментів, **як інтерв'ю, відеорепортаж** з коментарями, віршами, розповідями.

Важливим методом навчання на заняттях образотворчого мистецтва є **інтелектуальна гра**. Ще сто років тому педагогічна наука вважала, що пізнавальні ігри – це не більш ніж «інтелектуальний курйоз». Але з часом всі переконались, що вона дає можливість активізувати опорні знання вихованців, викликати інтерес, розширити кругозір школярів, підвищити їх інтелектуальний рівень.

Творчі ігри передбачають формування вміння переносити набуті навички у змінені умови. Необхідний розвивальний потенціал містять **завдання асоціативного характеру, ігри на протиставлення, деформування, вербальні ігри**. Вони стимулюють також активну пошукову та мовленнєву діяльність дітей. Необхідним фактором також виступає забезпечення емоційного благополуччя учнів у мовленнєвій діяльності, створення ситуацій успіху.

Проведення ігор можна здійснювати на різних етапах уроку образотворчого мистецтва. Так з метою актуалізації знань щодо кольорознавства доцільно поводити творчі ігри, як «Чарівні фарби», «Палітра осені», «Палітра кольорів», «Художник-чарівник», «Хоровод фарб». Перед початком роботи з акварельними фарбами граємо у «Перевиховання Бруднулі».

Важливим у процесі навчання образотворчому мистецтву є вміння бачити, помічати та виділяти характерні ознаки та основні властивості предметів та явищ. З цією метою проводяться ігри «Опиши навпаки», «Овочевий магазин», «Доторкнись до...», «Чи знаєш ти дерево?».

Однією з важливих якостей художника є спостережливість, правильний окомір, чуття пропорцій. З метою розвитку цих якостей та вдосконалення навичок малювання з натури варто пропонувати вихованцям ігри «Ми прикрасимо ялинку», «Я знаю...», «Чародії», «Порівняй».

Поміж форм роботи, які спрямовані на розвиток творчих здібностей учнів, виокремлюються **психологічні ігри-емпатії**, які допомагають дитині перевтілитися в іншу істоту (тварину, рослину), замислитися над тим, чи є у них життєві потреби, як у людини, чи відчувають вони біль та ін. наприклад, з метою формування гуманного ставлення до тварин, розширення словникового запасу вихованців пропоную зіграти в гру-перевтілення „Я – ... (назва тваринки, пташки, комахки)». Закріплюючи знання про зовнішні ознаки тварин та розвиваючи творчу уяву, організую рольові ігри «Озвуч картинку», «Зіграй малюнок».

Важливим для формування творчої компетентності вихованців є їх креативний розвиток. Саме для цього слід проводити такі ігри, як «Будуємо ланцюжок», «Десять прикладів», «Порівняй», «Чародії», «Що трапиться, якщо?», «Ким (чим) буде?», «Знайди нове призначення», «Уяви себе», «Що на що схоже?», «Придумай і намалюй», «Кольорове слово», «Чотири скріпки», «Друдли» тощо.

Таким чином, гра охоплює все і впливає на всі сторони особистості дитини: мислення, нову інформацію, новий досвід, комунікацію, працю

(художньо-практичну діяльність), є засобом фізичного, розумового та психічного розвитку дитини, засобом її соціалізації. Ігри мають особливе значення як для кожної дитини зокрема, так і для організованої групи дітей. Діти молодшого шкільного віку часто не можуть опанувати елементи зображувальної діяльності, бо не розуміють доцільності більшості правил і вимог. Та варто запропонувати близьку їм тему або завдання в цікавій формі, все стає на свої місця: діти починають настільки емоційно реагувати на процес малювання, ніби самі беруть безпосередню участь у зображуваних подіях, а персонажі немов оживають під їхніми пензлями. Це дає змогу педагогу цілеспрямовано впливати на почуття вихованців, розвивати фантазію, уяву.

Використання ігор на уроках образотворчого мистецтва сприяє формуванню у учнів таких компетентностей, як компетентність саморозвитку та самоосвіти, інформаційна, комунікативна, полікультурна, продуктивної творчої діяльності.

Незавершений малюнок

Мета: розвивати креативність, творчу уяву вихованців, естетичний смак.

Матеріал: аркуш паперу, прості і кольорові олівці.

Хід гри

I варіант. Дітям роздаються аркуші, на кожному з яких намальовано невелике коло. Діти працюють простими і кольоровими олівцями. Педагог пропонує дітям домалювати це коло так, щоб утворився малюнок нового предмету, або сюжетний малюнок.

Примітка. Гру можна змінювати, ускладнювати, пропонуючи дітям інші «початкові» елементи малюнка: півколо, квадрат, прямокутник, трикутник, хвиляста лінія тощо:

II варіант. Педагог пропонує домалювати даний малюнок так, щоб був відображений певний настрій, наприклад: домалюй чарівницю так, щоб одна стала доброю, інша – злою.

Овочевий магазин

Мета: вчити описувати предмет, називаючи його основні якості і характеристики.

Ігровий матеріал: картки із зображенням овочів і фруктів.

Ігрові правила: Дитина-продавець продає овочі та фрукти, дитина-покупець купує овочі та фрукти, описуючи іншим дітям товар, який він купує у магазині.

Хід гри

До початку гри влаштовують вітрину з товарами (карточками із зображенням товару). Вибирають дитину-продавця. Той, хто підходить до магазину і хоче купити там щось, не показує іншим дітям, а просить за описом відгадати куплену річ. Купівля відбудеться лише тоді, коли покупець правильно опише малюнок на карточці. Гра продовжується, поки у магазині не розкуплять усі товари.

Я знаю...

Мета: розвивати спостережливість, творчу уяву, естетичний смак.

Хід гри

Дітям пропонується назвати предмети (явища), які відповідають заданим характеристикам: «Я знаю 5 круглих предметів...», «Я знаю 5 кольорів осені...», «Я знаю 5 теплих кольорів...», «Я знаю 5 холодних кольорів...», «Я знаю 5 червоних предметів...», «Я знаю 5 польових квітів...», «Я знаю 5 садових квітів...» тощо.

Чародії

Мета: розвивати спостережливість, творчу уяву, естетичний смак.

Хід гри

I варіант. Гру варто проводити перед тим, як діти почнуть виконувати будь-який сюжетний малюнок, або малювати предмет з натури. Дітям пропонується уявити, що вони чародії, які можуть розповісти минуле і майбутнє будь-якого предмета, явища. Далі, перед тим, наприклад, як діти почнуть малювати зимові розваги, можна показати їм приклад такого малюнка і попросити розповісти, що робили діти, зображені на малюнку, перед тим, як вийшли надвір бавитися зі снігом, а що будуть робити діти після прогулянки?

II варіант. Педагог пропонує дітям подивитися на картинку і розказати, минуле, сьогодення і майбутнє того предмету або живої істоти, яка зображена на картинці:

Порівняй

Мета: розвивати спостережливість, творчу уяву, окомір, креативність.

Хід гри. Дітям пропонується два предмети, наприклад, яблуко і книжка.

Учасники гри по-черзі кажуть чим схожі, наприклад, ці предмети, а потім –

чим відрізняються. Гру варто проводити перед тим, як діти почнуть виконувати будь-який сюжетний малюнок, або малювати предмет з натури.

Гра-змагання „Порівняй”

Мета: розширювати словниковий запас дітей, розвивати спостережливість, вчити виокремлювати головні ознаки предметів.

Ігрові правила: педагог задає питання дітям по-черзі. Той вихованець, який дав вірну відповідь, отримує жетон. Переможе той учасник гри, у якого буде найбільша кількість жетонів.

Хід гри

Гра проводиться перед тим, як діти будуть малювати птахів, тварин, комах, квіти, овочі, фрукти, природу.

Варіант гри „Порівняй” про птахів

Варіант I. Дітям пропонується порівняти птахів за якостями:

- Страус великий, а снігур ... (*Маленький*)
- Півник свійський птах, а синиця ... (*Дикий*)
- Папуга барвистий, а ворона ... (*Чорна*)
- Півник ходить важно, а горобчик ... (*Стрибає*)
- Лебеді живуть на воді, а ластівки ... (*На деревах*)
- Горобці зимуючі птахи, а журавлі ... (*Перелітні*)
- Сороки вміють літати, а пінгвіни ... (*Плавати*)
- Дятел харчується жучками, а чапля ... (*Жабками*)
- Качки вміють плавати, а голуби ... (*Літати*)

Варіант II. Дітям пропонується назвати птахів за наведеними якостями:

- Страус великий, а яка пташка маленька? (*Снігур*)
- Півник свійський птах, а яка пташка дика? (*Синиця*)
- Папуга барвистий, а яка пташка одного кольору? (*Ворона, чайка, лебідь*)
- Півник ходить важно, а який птах стрибає? (*Горобчик*)
- Лебеді живуть на воді, а який птах живе на дереві? (*Ластівка, горобчик, зозуля*).
- Горобці зимуючі птахи, а які птахи перелітні? (*Журавлі, граки*)
- Сороки вміють літати, а які птахи вміють пірнати (плавати)? (*Пінгвіни, гуси, качки*)
- Дятел харчується жучками, а який птах харчується жабками? (*Чапля*)

Варіант гри „Порівняй” про квіти

Варіант I. Дітям пропонується порівняти квіти за якостями:

- Троянда садова квітка, а шипшина ... (*Лісова*)
- Фіалки бувають різного кольору, а конвалії тільки ... (*Білі*)
- Ромашка польова квітка, а фіалка ... (*Кімнатна*)

- Волошки сині, а маки ... (*Червоні*)
- Конвалія весняна квітка, а айстра ... (*Осілля*)
- Гладіолуси великі, а фіалки ... (*Маленькі*)
- Троянди з колючками, а чорнобривці ... (*Без колючок*)
- У гладіолусів листочки довгенькі (гостренькі), а у конвалії ...

(*Кругленькі*)

Варіант II. Дітям пропонується самим підібрати квітки за поданими якостями:

- Троянда садова квітка, а яка квітка лісова? (*Шипшина*)
- Фіалки бувають різного кольору, а яка квітка буває тільки біла?

(*Конвалія*)

- Ромашка польова квітка, а яка квітка кімнатна? (*Фіалка*)
- Волошки сині, а які квіти червоні? (*Маки*)
- Конвалія весняна квітка, а яка квітка цвіте восени? (*Айстра*)
- Гладіолуси великі, а яка квітка маленька? (*Пролісок*)
- Троянди з колючками, а які квіти без колючок? (*Чорнобривці*)
- У гладіолусів листочки довгенькі (гостренькі), а у якої квітки

листочки кругленькі? (*Конвалія, фіалка*)

Варіант гри „Порівняй” про комах

Педагог пропонує продовжити речення:

- У бджілки маленькі лапки, а у ведмедя – великі ... (*Лапиці*).
- У бджілки маленький носик, у ведмедя – великий ... (*Ніс*).
- У бджілки маленькі оченята, а у ведмедя – великі ... (*Очі*).
- У бджілки маленька голівка, а у ведмедя – велика ... (*Голова*).
- У бджілки маленьке тільце, а у ведмедя – великий ... (*Тулуб*).
- Бджілка збирає мед з квітів, а ведмідь любить його ... (*Їсти*).
- Бджілка смугаста, а ведмідь ... (*Одного кольору - коричневого*).
- Бджілка живе у вулику, а ведмідь у ... (*Барлозі*).
- Бджілка літає, а ведмідь ... (*Ходить*).

Варіант гри „Порівняй” про овочі і фрукти

Варіант I. Дітям пропонується порівняти овочі і фрукти за якостями:

- Лимон кислий, а апельсин ... (*Солодкий*)
- Яблуко велике, а слива ... (*Маленька*)
- Груша жовта, а яблуко ... (*Червоне, зелене*)
- Груша тверда, а слива ... (*М'яка*)
- Буряк червоний, а огірок ... (*Зелений*)
- Картопля росте у землі, а яблуко ... (*На дереві*)
- Морква досягає осінню, а вишні ... (*Влітку*)
- Помідор – це овоч, а персик – це ... (*Фрукт*)

Варіант II. Дітям пропонується назвати фрукти за поданими якостями:

- Лимон кислий, а який фрукт солодкий? (*Апельсин*)

- Яблуко велике, а що маленьке? (*Слива, агрус*)
- Груша жовта, а що червоне? (*Яблуко*)
- Груша тверда, а що м'яке? (*Абрикос, слива*)
- Буряк червоний, а що зелене? (*Огірок*)
- Картопля росте у землі, а що на дереві? (*Яблуки, груші, вишні*)
- Морква досягає осінню, а що влітку? (*Вишні, абрикоси*)
- Помідор м'якенький, а що тверде? (*Картопля, капуста*)

Варіант гри „Порівняй” про звірів

Варіант I. Дітям пропонується порівняти тварин за якостями:

- Їжачок маленький, а кінь ... (*Великий*)
- Білочка харчується горішками, а кізка ... (*Травичкою, гілочками*)
- Корівка свійська тварина, а лисичка ... (*Дика*)
- У лисички хвостик пухнастий, а у свинки ... (*Гладенький*)
- Зайчик стрибає, а вовчик... (*Бігає*)
- Ведмедик узимку спить, а олень... (*Не спить*)
- Корівка мукає, а собачка ... (*Гавкає*)
- Лисичка руденька, а мишка ... (*Сіренька*)
- Кішка пухнаста, а кінь ... (*Гладенький*)
- Ведмедик дика тварина, а кішка ... (*Свійська*)
- Білка селиться у дуплі, а ведмедиця ... (*У барлозі*)
- Красень-олень живе у лісах, а верблюд ... (*У пустелі*)

Варіант II. Дітям пропонується назвати тварин за поданими якостями:

- Їжачок маленький, а яка тварина велика? (*Кінь, слон, лев*)
- Білочка харчується горішками, а хто травичкою? (*Кізка, корівка*)
- Корівка свійська тварина, а хто дика? (*Лисичка*)
- У лисички хвостик пухнастий, а у кого крочечком (гладенький)? (*У свинки*)
- Зайчик стрибає, а хто бігає? (*Вовк*)
- Ведмедик узимку спить, а хто не спить? (*Олень, лисиця*)
- Корівка мукає, а хто гавкає? (*Собачка*)
- Лисичка руденька, а хто сіренький? (*Мишка, слон*)

- Кішка пухнаста, а хто гладенький? (*Кінь, олень, свиня*)
- Ведмедик дика тварина, а хто свійська? (*Кішка, собака, свиня*)
- Білка селиться у дуплі, а хто у бар лозі? (*Ведмедиця*)
- Красень-олень живе у лісах, а хто у пустелі? (*Верблюд*)

Гра-перевтілення „Я – (назва тваринки, пташки, комахи) (наприклад «Я - бджілка»).

Мета: закріпити знання про птахів, їхні зовнішні ознаки; формувати гуманне ставлення до них; розширити словниковий запас дітей.

Матеріал: картинка із зображення пташки, у яку перевтілюється дитина, схема–опора для розповіді.

Хід гри

Гра проводиться перед тим, як діти будуть малювати птахів, тварин, комах, природу. Педагог пропонує учням обрати собі пташку, тваринку, комаху, в яку вони хочуть перевтілитися, та розповісти про себе-тваринку (горобчика, лебідку, ластівку, чаплю, бджілку...)

Схема-опора

Я (яка?) _____ горобчик. Я _____ (кольору).

Мені подобається (що?) _____

Я не люблю _____

Я дружу з _____, і не дружу з _____

Мене оточують (хто? що?) _____

Вони (що роблять?) _____

Озвуч картинку

Мета: закріпити знання про тварин, їхні зовнішні ознаки; формувати гуманне ставлення до них; розширити словниковий запас дітей, розвивати творчу уяву.

Матеріал: ілюстрації до казок із зображенням казкових героїв (наприклад, картинка із зображення Лисиці і Журавля).

Правило гри: педагог пропонує дітям об'єднатися у пари та розглянути запропоновану картинку.

Запитання: як ви гадаєте, яка розмова відбувається між казковими героями?

Ігрове завдання: здогадатися, про що «говорять» герої, зображені на малюнку, розіграти ролі Лисички та Журавля, озвучити в парі їхню розмову-діалог. Гру слід проводити перед тим, як діти будуть створювати ілюстрації до казок.

Будуємо ланцюжок

Мета: розширювати словниковий запас дітей, розвивати спостережливість, креативність мислення, творчу уяву, вчити виокремлювати головні ознаки предметів.

Хід гри

Діти і педагог сідають у коло. Хто-небудь називає будь-який предмет. Сусід зліва повинен назвати інший, що якимось чином пов'язаний із попереднім. Наступний учасник називає новий предмет, який пов'язаний із попереднім. Наприклад: телевізор – антена – зображення – художник – пензлик – фарба – колір ...

Зауваження: у цій грі потрібно не забувати заохочувати кожний

неординарний, але чіткий і цікавий хід.

Десять прикладів

Мета: розширювати словниковий запас дітей, розвивати спостережливість, креативність мислення, творчу уяву, вчити виокремлювати головні ознаки предметів.

Хід гри

Педагог або хтось із дітей навмання називають будь-який предмет. Решта дітей намагається якомога швидше знайти десять випадків можливого використання цього предмета або дії з цим предметом. Наприклад – предмет *зошит*: зошит кладуть у портфель, у зошити пишуть домашню вправу, зошит купують, зошит обгортають обкладинкою, зошит підписують, зошит здають на перевірку, зошит забувають вдома, зошит кладуть на парту, зошит показують товаришу, зошит можна загубити, зошит можна забруднити, зошит можна порвати тощо.

Палітра кольорів

Мета: розвивати творчу уяву, зорову пам'ять, формувати знання з кольороведення, формувати естетичний смак.

Хід гри

Педагог називає тематику майбутнього малюнка, а діти мають назвати кольори, які вони будуть використовувати для його створення. Наприклад: «Осінній ліс», кольори – червоний, зелений, жовтий, коричневий; «Морський пейзаж», кольори – синій, голубий, білий, блакитний; «Свято «Перше вересня», кольори – червоний, жовтий, синій, коричневий тощо.

Що трапиться, якщо?

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість.

Хід гри

Діти повинні відшукати наслідки якоїсь події, наприклад: «Що буде, якщо раптом зникнуть дерева?», «Що буде, якщо не буде зими?», «Що буде, якщо люди стануть легкими, як повітряні кульки?», «Що буде, якщо будинки стануть прозорими?», «Що буде, якщо тварини почнуть розмовляти?» тощо.

Ким (чим) буде?

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість.

Хід гри

Діти повинні назвати чим буде предмет, або явище, через деякий час? Наприклад: дошка, жолудь, тісто, сніжинка, дощова колюжа тощо.

Знайди нове призначення

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість.

Хід гри

Дітям пропонують знайти нове призначення для знайомих предметів. До уваги беруться найфантастичніші пропозиції. Наприклад: **ЛОЖКА**. Можливі відповіді дітей: 1) совок для ігор з піском; 2) знаряддя для викладення візерунка; 3) паличка (ручка ложки) для малювання на піску тощо.

Уяви себе

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість.

Хід гри

Педагог пропонує дітям уявити себе на місці якогось предмета: маленької рибки, великого куца, важкої хмари, лісового струмочка. Вихованці мають «перевтілитися» в цей образ, дають відповіді на такі запитання:

- Що ти чуєш? Які звуки тебе оточують?
- Кого ти боїшся? З ким товаришуєш?
- Твої мрії? Що любиш? Що не любиш?
- Якого ти кольору? тощо.

На що схоже?

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість.

Хід гри

Педагог пропонує дітям назву предмета, або явища. Вихованцям слід пояснити, на що він (воно) схоже. Наприклад, іній на гілочках – на біленькі ниточки, срібні голочки; хмарка – на шматочок вати, на калюжку; ягоди калини – на намистинки, кольорові краплі, червоні круглі цукерки тощо.

Зіграй малюнок

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість, артистизм.

Хід гри

Перед тим, як діти будуть створювати сюжетний малюнок на задану тему, педагог може словесно зобразити майбутній малюнок та запропонувати дітям продовжити оповідання від імені різних персонажів. Наприклад, початок оповідання: „Біля будинку цвіла запашна красуня-вишня. Над нею з самого ранку літали заклопотані джмелі у брунатних кожушках. Раптом подув свіжий схвильований вітерець, який буває тільки навесні. Ніжні пелюстки зірвались з гілочок і закружляли у повітрі, немов сніг...” Дітям необхідно продовжити оповідання від імені різних персонажів: від імені пелюстки; весняного вітерцю; джмеля, що кружляє біля дерева; пташки, яка сіла на гілку; собаки, який гуляє під деревом; дівчинки, яка дивиться з вікна; двірника, який прибирає біля дерева тощо.

Придумай і намалюй

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість,

естетичний смак.

Хід гри

Педагог розповідає, що у казках зустрічаються тварини, який немає у житті, але які поєднують в собі особливості декількох тварин (наприклад, русалка – людина і риба; Змій Горинич – трьохголова змія і птах). Керівник гуртка пропонує дітям придумати і намалювати фантастичну тварину і назвати її, поєднуючи істотні риси відомих тварин (наприклад, слонодил – слон і крокодил; вовжак – вовк і їжак тощо). Після того, як діти створять свої малюнки, їм пропонується розповісти про фантастичну тварину: де живе, чим харчується, що любить тощо.

Кольорове слово

Мета: розвивати творчу уяву, креативне мислення, спостережливість, естетичний смак.

Хід гри

Гра проводиться у командах. Ведучий називає певний колір гравцям двох команд. Завдання учасників – „дарувати” йому слова певного кольору. Кожна команда називає кольорові слова по черзі: наприклад, зелені слова (огірок, трава, яблуко), червоні (помідор, мак, полуниця) та ін. Перемагає та команда, яка останньою назвала слово.

Що на що схоже?

Мета: розвивати творчу уяву, окомір, спостережливість.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. Педагог пропонує дітям розглянути малюнки та фотографії різних предметів та по-черзі називати які з них мають форму трикутника, кола (овала), конуса, квадрата (прямокутника) тощо. Переможе та команда, яка дасть більше відповідей.

Рукавички-заважалки

Мета: розвивати творчу уяву, сенсорні відчуття, спостережливість.

Хід гри

Педагог пропонує одній дитині вдягнути рукавички (перчатки) та вкладає їй у руку якийсь предмет. Дитині слід визначити, що це за предмет. Вона може задавати питання, а присутні можуть відповідати – *так* або *ні*.

Що це?

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість.

Хід гри

Педагог пропонує дітям три ознаки якогось предмета, або три дії, які стосуються якогось предмета. Вихованцям слід з'ясувати, про який предмет йдеться (таких предметів може бути декілька).

Наприклад:

- білий, паперовий, легкий (аркуш паперу);
- червоний, живий, невеликий (квітка мак);
- легка, м'яка, біла (вата, бавовняна тканина);
- струнка, висока, білоко́ра (береза);
- падає, блищить, скрипить (сніг);
- світить, гріє, усміхається (сонце).

Мозаїка

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, естетичний смак.

Хід гри

Кожний учасник гри отримує конверт, у якому знаходяться по двадцять квадратів різного кольору (чорного, білого, червоного, зеленого тощо). За визначений час треба скласти орнамент, використовуючи щонайменше три кольори. Враховується складність орнаменту, його неповторність, кількість використаних кольорів.

Малюємо фігурами

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, естетичний смак, окомір.

Хід гри

Педагог пропонує вирізані з кольорового картону багато різних за розміром і кольором кругів, овалів, трикутників квадратів та прямокутників. Треба викласти будь-який малюнок з цих геометричних фігур, при цьому слід використати всі фігури.

Відгадай колір

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, креативність, окомір.

Хід гри

Одну дитину попросіть вийти з кімнати. Педагог просить тих дітей, що залишилися, загадати який-небудь колір і показати його жестами. Наприклад, якщо загадують червоний колір, то хтось доторкається до червоного банта, другий зображує полум'я, третій — що у нього по нозі тече червона кров. За цими жестами той, хто увійшов, повинен назвати загаданий колір.

Що утвориться?

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, креативність.

Хід гри

I варіант. Діти об'єднуються у дві команди. Педагог пропонує членам кожної команди просту геометричну фігуру з нанесеними на ній осевими лініями:

Дітям пропонується уявити, що це коло (або інша фігура) зроблені з матеріалу, який може розтягуватися. Завдання: уявити, на що буде схожа ця фігура, якщо потягнути угору за центральний промінь (на краплю, на грушу, на лампочку, на ніжку гриба); уявити, на що буде схожа ця фігура, якщо потягнути у різні сторони за всі промені (на квітку, на зірку, на пляму) тощо. Переможе та команда, яка придумає і намалює більше утворених предметів.

II варіант. Діти об'єднуються у дві команди. Педагог пропонує членам кожної команди розглянути цифру або букву та виконати завдання: придумати, які предмети можна зобразити за допомогою них. Переможе та команда, яка придумає і намалює більше предметів (при виконанні самі цифру або літеру слід малювати червоним олівцем, а домальовувати простим олівцем, щоб було видно з чого утворюється новий малюнок).

Чотири скріпки

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, креативність.

Хід гри

Педагог об'єднує дітей у групи по 2-3 особи та видає на кожну групу по 4 скріпки. Завдання: скласти з них різні фігури, картинки. У будь-якому малюнку повинно бути використано 4 скріпки – не більше і не менше. Не допускається розгинання скріпок. Переможе та група, яка „намалювала” скріпками більше малюнків.

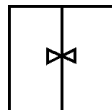
Друдли (Droodle)

Мета: розвивати творчу уяву, спостережливість, креативність.

Хід гри

Друдли (Droodle) – це загадка-головоломка. Завдання подається у вигляді малюнка, на підставі якого неможливо точно сказати, що це таке. Винахідник друдлів Роджер Прайс, комедійний письменник. Його книги „Друдли” і „Класичні Друдли” були видані в п'ятдесятих роках ХХ ст. і надалі кілька разів перевидавалися.

Дітям пропонується, наприклад, такий малюнок:



Завдання: пояснити, що зображено на малюнку, уявити на що він схожий.

Варіанти відповідей:

- Можливо, це людина в костюмі з краваткою-метеликом, затисненою дверима ліфта?
- Або метелик, що підіймається по мотузці вгору.
- А може трикутник, що цілує своє віддзеркалення в дзеркалі?
- Або флюгер на даху удома?

- А може - пісочний годинник, що стоїть на столі?
- Або два гучномовці на стовпі?
- Шафа з ручками?
- Ручки дверей з двох сторін?

В одному малюнку можна побачити десятки різних ситуацій. Єдиної правильної відповіді немає. Даний друдл може бути всім, що ви йому припишете. І не обов'язково відповідь повинна бути реалістичною. Вона досить повинна бути цікавою і трохи схожою на те, що зображене на малюнку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барко В.І. Як визначити творчі здібності дитини. / В.І.Барко. – К.: Знання, 1999. – 120 с.
2. Барташнікова І.А. Розвиток уяви і творчих здібностей у дітей 5–7 років. / І.А. Барташнікова. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 85 с.
3. Волобуєва Т.Б. Розвиток творчої компетентності школярів./ Т.Б.Волобуєва. – Х., 2005. – 136 с.
4. Волощук І.С. Методи розвитку творчих здібностей учнів молодшого шкільного віку / І.С.Волощук // Рідна школа. – 1998. – №3. – С. 29–52.
5. Волощук І.С. Науково-педагогічні основи формування творчої особистості. /І.С.Волощук. – К.: Пед. Думка, 1998. – 156 с.
6. Гин А. Приемы педагогической техники. Пособие для учителя [Текст] / А. Гин. — М. : Вита, 2003. — 87 с.
7. Кліменко В. Механізм творчості: чи можна його розвивати? /В.Кліменко. – К.: Шкільний світ, 2001. – 95 с.
8. Костюк Г.С. Здібності і їх розвиток у дітей. /Г.С.Костюк.– К: Знання, 2003. – 80 с.

Л.І.Яхненко,
учитель образотворчого мистецтва
Смілянської загальноосвітньої школи I-III ступенів №1
Смілянської міської ради

ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНІХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

У статті висвітлюється завдання вчителя щодо виховання творчої особистості учня та використання інтерактивних вправ з підтримкою інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) на уроках образотворчого мистецтва у 5 класі.

Образотворче мистецтво супроводжує людину упродовж усього життя, забарвлює його веселковими тонами, додає наснаги, фантазії... Уміймо бачити і дарувати красу! Учімося створювати її! І тоді світ неодмінно стане привабливішим, привітнішим та досконалішим...

Працюючи перший рік по новій програмі Державного стандарту з учнями 5 класу, я намагаюсь забезпечити особистісний розвиток учнів та збагатити їх емоційно-естетичним досвідом щодо сприймання навколишнього світу, розвитку їх художньо-практичної діяльності, а саме:

- формувати культуру людських почуттів – любові, доброти, милосердя через сприймання творів мистецтва;
- розвивати асоціативно-образне та просторове мислення, творчу уяву, зорову пам'ять, художній смак і творчі здібності;
- формувати уявлення про сутність, види та жанри образотворчого мистецтва, особливості художньо-образної мови, відповідної термінології та художньо-практичні компетентності, готовність використовувати отриманий досвід у самостійній творчій діяльності;
- виховувати духовні та моральні ціннісні орієнтири у сфері образотворчого мистецтва, інтереси, смаки, потреби в творчості; національно-патріотичну свідомість та активну життєву позицію [1, с. 10].

Вважаю, що моє завдання, як вчителя – допомогти учневі знайти себе в житті; пробудити чи розвинути в дитині те творче зернятко, яке є в кожному, тому що воно закладене там природою, управляти процесами творчого пошуку учнів, йдучи від простого до складного: створювати ситуації, що сприяють творчій активності та спрямованості дитини, розвивати його уяву, асоціативне мислення, здатності розуміти закономірності, прагнення постійно вдосконалюватися, розв'язувати дедалі складніші творчі завдання. У процесі вивчення образотворчого мистецтва учні повинні засвоїти відомості про найвидатніші твори художників, художньо-виражальні засоби образотворчого мистецтва. Вивчити основні принципи образотворчого мистецтва, особливості

видів образотворчого мистецтва (живопис, графіка, скульптура, декоративно-прикладне мистецтво, архітектура), особливості жанрів (пейзаж, натюрморт, портрет). Учні повинні навчитися малювати з натури і з пам'яті окремі предмети, натюрморти, тварин і птахів, фігуру людини з передачею пропорцій, конструктивної будови, перспективи, кольору, тональних відношень.

На уроках у п'ятикласників формується вміння стилізації природних форм, їх декоративного перероблення з подальшим використанням у візерунках, декоративних композиціях, а також навички використання у роботах симетрії, ритму, кольору. Учні знайомляться із постійною взаємодією різних видів мистецтва: музики, театру, хореографії та літератури [2, с. 15].

Працюючи над вивченням, закріпленням та повторенням програмового матеріалу, у своїй роботі використовую ІКТ, які дають змогу підвищити активність і привернути увагу учнів до навчання, зробити уроки цікавими, демонструючи різні техніки мистецтва та кращі зразки майстрів.

На уроках застосовую різноманітні методи, прийоми та вправи, наприклад: «Що в чарівному мішечку?», «Незакінчене речення», «Квітка - семицвітка», «Знайди пару», «Склади пазл», «Кошик знань», «Неправильний малюнок» «Мистецький пінг-понг», «Мікрофон» та інші.

Учням подобається на уроках розв'язувати кросворди, ребуси, брати участь у турнірах, вікторинах, КВК. До таких уроків учні готують індивідуально-випереджальні завдання, використовуючи комп'ютер. Атмосферу захопленості уроком, предметом та мистецтвом у цілому намагаюся створювати шляхом використанням різноманітних типів нестандартних уроків (з використанням комп'ютерів): урок-сюрприз, урок-казка, урок-конкурс, урок-мандрівка.

Розгляньмо інтерактивні вправи для формування художніх компетентностей на уроках образотворчого мистецтва з використанням ІКТ та роздаткового матеріалу.

Вибери правильну дію

Художник

Поет

Танцівник

Гончар

(Малює, читає, ліпить, танцює)

Сенкан

Підібрати сенкан до слова пейзаж:

Природа

Незвичайна, дика

Чарує, надихає, закохує.

Незвичайна картина милує око.

Продовж речення

Натюрморт – це....

Портрет – це ...

Я люблю образотворче мистецтво за ...

Штриховка

Намалюй 6 кружечків, вибери варіанти штриховки та замалюй.

Знайди відповідність

За допомогою стрілочки знайди відповідність між термінами та їх значенням:

Портрет	гірський
Натюрморт	історичний
Пейзаж	шкільний

Вправа «Тести»

1. Повторюваність, чергування впорядкованих композиційних елементів – це:

- А) симетрія;
- Б) силует;
- В) ритм.

2. Для витинанки, виготовленої з блакитного паперу, доберіть тло найконтрастнішого кольору:

- А) синій;
- Б) пурпуровий;
- В) жовтий.

3. Для витинанки, виготовленої з жовтого паперу, доберіть тло найконтрастнішого кольору:

- А) фіолетовий;
- Б) червоний;
- В) блакитний [3, с.56].

Четвертий зайвий

Записано 4 слова, що означають поняття. 3 поняття мають спільну ознаку і можуть бути об'єднані більш об'ємним поняттям. Одне слово – зайве.

Альбом, олівець, фарби, ваза.-приладдя (зайве - ваза)

Проліски, бруньки, струмки, вовк – пора року – ВЕСНА, (зайве - вовк).

Словесний малюнок

(Завдання: вибери речення і усно опиши те ,що ти уявив)

1.Весна - це тепло, блакитне небо, яскраве сонечко.

2. Весна - це перші квіти, зелена травичка, зелені листочки на кущах і деревах.

3. Весна - це теплий дощик, веселі пісні пташок. Це перший грім і перша громова.

4. Весна - це мамине свято, це день народження Тараса Шевченка, це Великдень.

Так - ні

Розгляньмо застосування вправи «Так — ні» на уроці з теми «Силует». Вчитель ховає зразок і пропонує учням відгадати, про що йтиме мова на уроці, ставлячи запитання, які вимагають від учителя тільки відповідей «так» чи «ні».

Учні можуть ставити такі запитання:

1. Це твір живопису (графіки, скульптури,...)?
2. Це малюнок?
3. Використали декілька фарб?
4. Це рельєф?

Якщо знайдено учнями відповіді, вчитель показує класу зразок і оголошує тему уроку.

Кольори осені

Завдання: учень отримує 3 листочки, 2 з яких розфарбовані, наприклад жовтий та червоний, на незафарбованому листочку треба створити новий відтінок.

Я роблю це так

Учень виступає в ролі вчителя, даючи консультації своїм однокласникам, наприклад, як правильно розмістити аркуш паперу і розташувати свою композицію.

Чарівний пензлик

Завдання: отримати новий відтінок кольору.

Спочатку учитель вводить дітей в ігрову ситуацію:

- Ми всі художники - чарівники, творимо на папері чудеса. Зараз я вам покажу, як це робиться. У мене два листки паперу. Це – звичайний папір, а цей – змочений чарівною водою. У вас на партах у склянках стоїть чарівна вода. Я беру папір, змочений чарівною водою папір повинен знаходитися в стадії висихання, пензликом маю три пелюстки малиноюю фарбою, кольори будуть розпливчастими, потім – три пелюстки фіолетовою фарбою. Бачите, як кольори впливають один на другий. Ось і вийшли чарівні квіти.

- Тепер давайте зробимо папір чарівним. Візьміть пензлик і опустіть у воду та змочіть ним папір. Покладемо пензлик, держіть руки над папером, закрийте очі і повільно рухайте і промовляйте: «Раз, два, три, папір чарівний. Дивись!». Так треба сказати 2-3 рази.

Учні повторюють чарівні слова, а папір тим часом підсихає.
- Тепер ми можемо створювати чарівні квіти. Візьмемо тоненький пензлик, вмочимо у жовту фарбу, промалюємо три пелюстки жовтою фарбою, потім – три пелюстки червоною фарбою, потім малюємо зелень.

Уяви та домалюй

Роздаються аркуші, на кожному з яких намальовано коло діаметром 4 сантиметри. Діти на уроці працюють простими і кольоровими олівцями. Вчитель сповіщає дітям, що до них на урок завітала гостя, це – Фея. Вона пропонує цікаву гру.

Фея. - Діти, зараз я покажу вам свій малюнок. Це коло. Спробуйте відгадати, що я хотіла намалювати за допомогою цього кола, і відтворіть це на своїх листках. Тільки не можна збільшувати і зменшувати це коло. Діти домальовують коло. Не всі відразу здогадуються, як потрібно зображати предмет, використовуючи готову форму кола, бувають і помилки. І тоді Фея вказує на помилки, допомагає ідеями.

Я – тобі, ти - мені

Діти пригадують правила роботи з акварельними фарбами та по черзі розповідають один одному:

1) акварель потрібно розвести і, перш ніж малювати, перевірити колір на папері;

2) кольори не повинні перекривати один одного, інакше буде бруд;

3) якщо малювати аквареллю, де поряд є ще фарба, яка не просохла, фарба розтечеться;

4) малювати аквареллю можна і по вологому папері, тоді фарба розпливається, і виходить, що ми дивимося на малюнок через вологе скло;

5) потрібно знати правила змішування кольорів: червоний і синій кольори дають при злитті фіолетовий, червоний і жовтий – оранжевий, синій і жовтий – зелений.

Вчитель, який хвилюється за результат своєї роботи, завжди буде прагнути створити творчу позитивно активну емоційну атмосферу, як справжній чарівник-казкар, повинен обгорнути дітей своєю природною щирістю, доброзичливістю, особливим артистизмом, витонченим розумінням прекрасного і глибокою повагою до вихованців та результатів їхньої творчості.

Скласти кольорову гаму картини

Вправу виконувати можна як із заздалегідь зафарбованих різнокольорових шматочків паперу, так і утворити кольорові відтінки фарбами.

Пошуки найвиразнішого фрагменту

Вправа дасть можливість учням краще проаналізувати картини відомих майстрів, а відтак допоможе розвивати самостійність суджень.

Для виконання цієї вправи вчителю знадобляться по дві однакові репродукції картин і видошукач. Видошукачі можуть бути різного розміру. Учні пропонуються знайти на картині якийсь виразний фрагмент і обґрунтувати свій вибір. Виконувати вправу учні можуть поодиноці або парами. Існує принаймні кілька варіантів виконання цієї вправи: учень, користуючись видошукачами одного розміру, шукає на двох ідентичних репродукціях найбільш виразні, на його погляд, фрагменти; учень використовує видошукачі різної величини (це дозволяє йому звернути увагу на раніше непомічені деталі); двоє учнів змагаються у пошуках найвиразнішого фрагменту картини, застосовуючи видошукачі одного розміру. Слід зазначити, що видошукачі повинні відповідати золотій пропорції. По-перше, це надасть фрагменту певної завершеності, а по-друге, дозволить учням обирати фрагменти як вертикальні, так і горизонтальні.

Запропоновані вправи при своїй несхожості становлять єдине ціле і покликані розвивати в учнів навички аналізу художніх творів та елементарного композиційного.

Реставрація картинки

Для виконання вправи вчителю необхідно знайти відповідний матеріал: яскраві, контрастні репродукції або фотографії чи вирізки із журналів і вирізати в них клаптики різної форми, але так, щоб картина не втратила свого змісту, не "розсипалася". Учні накладають підготовлений матеріал на чистий папір, закріплюють їх скріпками і, користуючись порадами вчителя, заповнюють пробіли. Таким чином діти вчаться змішувати кольори, отримувати потрібні відтінки, опановувати художні техніки використовуючи мінімум засобів. Як свідчить практика, для виконання описаної вправи на уроці слід використовувати заготовки формату А5 з двома-трьома прорізами. Коли заготовку забирають, на папері залишаються яскраві кольорові плями. Діти дивуються, що такого можна досягти звичайними кольоровими олівцями, фарбами.

Логічним продовженням цієї вправи буде дуже схожа на неї та водночас принципово відмінна – «**Напіввідкриті жалюзі**». Суть її проста: робимо ті самі прорізи, але цього разу у вигляді вертикальних або горизонтальних смуг. Фотографія з журналу має бути чітка і з великими деталями. Завдання ідентичне попередньому – відновити відсутні фрагменти.

І нарешті третя вправа, яка логічно завершує серію, називається «**Прибрати завісу**». Учні відновлюють цілісну картину на основі фрагментів, зроблених ними самими раніше.

Про що йдеться мова?

Мета: розвивати спостережливість, пам'ять, увагу.

Учитель подумки обирає будь-який предмет із довкілля і, не називаючи його описує учням. Виграє той, хто першим здогадається, про що йдеться. Далі

предмет із навколишнього середовища задумують учні. Завдання ускладнюються, коли дається опис природного явища (вітер, сніг, хуртовина) чи процесу (листопад).

Якого кольору?

Мета: розвивати зорове сприйняття, пам'ять, закріпити поняття про кольори ті відтінки.

Учитель. Уважно роздивіться кольори докільця. З яких кольорів можна отримати ці відтінки на палітрі? (право ставити запитання переходить до того хто найточніше відповідь).

Пантоміма

Мета: розвивати спостережливість та вміння «читати» мову жестів.

Учні подумки обирають собі будь-яку тварину, предмет чи явище і пантомімою відтворюють їх.

Хто найспостережливіший

Мета: розвивати спостережливість і зорову пам'ять.

Учитель. Які дерева ростуть перед школою? Скільки росте ялинок?

Які квіти висаджені на клумбі? З якого дерева опало листя найшвидше?

Домалюй

Мета: розвивати уяву, фантазію.

Завдання 1. Домалювати плями так, щоб вони стали схожими на тварин, птахів, рослин...

Завдання 2. Домалювати елемент, зображений на дошці чи картках, відповідно до того, що учні побачили в комбінації ліній. Завдання можна урізноманітнити: за заданою лінією намалювати певні зображення (листочки, квіти крила метелика).

Завдання 3. Затушувати (заштрихувати) кого(що) учні побачили в комбінації хаотичних ліній, домалюй елементи щоб зображення було виразнішим.

Неслухняні картинки

Мета: розвивати зорове сприйняття, пам'ять, закріпити знання з відповідного навчального матеріалу.

Знайти зайві репродукції у запропонованому наборі із обґрунтуванням вибору.

Очманілі рученята

Мета: розвивати уяву, фантазію, моторику рук

Виконати малюнок обома руками одночасно, розповісти, що зобразила кожна рука.

Запитання для сусіда

Мета: закріпити знання з відповідного навчального матеріалу.

Скласти для свого сусіда фіксовану кількість запитань. Можна застосовувати як при аналізі художнього полотна так і при закріпленні вивченого матеріалу.

Зіпсований телевізор

Мета: розвивати мовлення, залучати до комунікації.

Озвучити відеофрагменти із відеофільмів, малюнки, репродукції.

Відшукай помилки

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Учні демонструється у проміжок короткого часу певний малюнок, схема малюнку. Після короткого ознайомлення, пропонується заплющити очі, нахилити голови. Малюнок замінюється на інший у якому є помилки, пропущені деталі тощо.

Завдання 1. Визначити розбіжності в малюнках.

Завдання 2. Назвати кількість допущених помилок.

Під впливом мистецтва розвиваються такі самі елементи творчого мислення, як образність, уява, фантазія, що активізують емоційно-чуттєву сферу людини, крім того, розвивається логічне мислення - дедуктивне та індуктивне. Саме таким мисленням багата гра в кросворди, вікторини та ребуси, які закріплюють лексику візуального мистецтва, вчать використовувати у власних висловлюваннях. Кросворди, вікторини та ребуси можна використовувати як на уроках, так і в позаурочний час для розвитку мислення, збагачення словникового запасу, термінологічної лексики. Зразки кросвордів подані у додатку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. [Інтернет-ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua/index.php/ua/diyalnist/osvita/doshkilna-ta-zagalna-serednya>
2. Навчальна програма «Мистецтво»/ [Л.Масол, О.Коваленко, Г.Соцька, Г.Кузьменко, Ж.Марчук, О.Константинова, Л.Паньків, І. Гринчук, Н.Новікова, Н.Овіннікова]. – [Інтернет-ресурс.]. – Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua> та видрукувана у фаховому науково-методичному журналі «Мистецтво та освіта» (№№ 1-2 за 2013 рік).

**ПРИКЛАДИ ВПРАВ ДЛЯ УРОКІВ
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА (графічне зображення прикладів
вправ знаходиться у автора посібника)**

Фігурні доріжки (зображуємо не відриваючи руки від аркуша)

Лінійні образи (не відриваючи руку від аркуша)

Тренажні вправи «Лінії»

Тренажні вправи «Лінії по клітинкам»

Штрихування з різним направленням ліній

Тональні розтяжки, графічні замальовки фактури

**Вправи на змішування різними способами кольорів
кольоровими олівцями**

Вправи на стилізацію

Стилізація лінійного малюнку

Вправи на основі крапкового малювання (пуантипія)

Композиційні вправи

Виконайте замальовки композиційних рішень, центр композиції позначте
кружком

Вправи на передачу перспективи

Лінійна перспектива

Шахова дошка

Залізнична дорога

Повітряна перспектива

Вечірні пагорби

**Пейзажні замальовки
(акварель по вологому)**

Вправа «Небо — земля»

**Вправи на отримання різного тонального забарвлення
акварельними фарбами**

Вправи на вливання кольорів

Тонові розтяжки

**Вправи на отримання відтінків кольорів способом нашарування одного
кольору на інший**

Кольоротерапія

Яскраво і насичено в довільній формі нанесіть фарби

Розмалюй митця в собі

Вправа кольорові стрічки аквареллю

Зображення яблука акварельними фарбами
(використовуючи різні живописні прийоми)

Вправи на кольороведення гуашшю

Змішування кольорів

Рівні лінії

Щоб лінія була рівною необхідно використовувати плоский пензель

Вільний пензлик

(пензель тримаємо, ніби ніж, якнайдалі від основи, наносимо мазки круговими рухами за стрілкою годинника потім проти годинникової стрілки).

Мазок бешкетник

Підготуйте фарбу, тримайте пензлик під кутом відносно вас, кінчик пензлика притисніть до аркуша і з невеликим зусиллям різко протягніть пензлем по аркушу, відриваючи його кінчик дещо вгору і в потрібний напрям

Художні мазки

Притисніть добре змочений фарбою кінчик широкого пензля повністю на папір і злегка його підніміть. Намагайтеся повністю передати форму пензля. Спробуйте малювати так, щоб мазки були якомога коротшими.

Художні мазки (оптичне змішування кольору)

Художні мазки (творчі композиції)

ЛІТЕРАТУРА

1. Книга: 200 упражнень для развития общей и мелкой моторики [Електронний ресурс].- Режим доступу: http://www.e-reading.ws/bookreader.php/87734/Belova_-_200_uprazhneniii_dlya_razvitiya_obshcheii_i_melkoi_motoriki.html
2. Вопросы, упражнения и творческие задания [Електронний ресурс] - Режим доступу: http://www.redov.ru/kulturologija/osnovy_zhivopisi_dlja_uchashhsja_5_8_klassov/p11.php

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом ЧОІПОПП
Зам. №1374 Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгощська, 38/1