**Обобщение педагогического опыта**

**Игровые технологии и их использование**

**на уроках изобразительного искусства**

**Игровые технологии.**

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Игровая деятельность

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие **функции**:

*- развлекательную ;*

*- коммуникативную: освоение диалектики общения;*

*- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;*

*-игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;*

*- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;*

*- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;*

*- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;*

*- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.*

Большинству игр присущи **четыре главные черты**:

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата ;

• творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности, Р.Г. Хазанкина, К.В. Маховой и другие.

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. **В современной школе**, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, **игровая деятельность используется в следующих случаях**:

*- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;*

*- как элементы более обширной технологии;*

*- в качестве урока или его части;*

*- как технологии внеклассной работы.*

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем **функций и классификации педагогических игр**.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

**Классификационные параметры игровых технологий:**

По уровню применения: все уровни.

По философской основе: приспосабливающаяся.

По основному фактору развития: психогенные.

По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.

По характеру содержания: все виды + проникающие.

По типу управления: все виды - от системы консультаций до программной.

По организационным формам: все формы.

По подходу к ребенку: свободное воспитание.

По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.

По направлению модернизации: активизация.

По категории обучаемых: массовая, все категории.

Спектр целевых ориентации:

• *Дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

• *Воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .

• *Развивающие*: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

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

Концептуальные основы игровых технологий:

• Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, само регуляции, самореализации.

• Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности .

• Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок.

• Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов".

• Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

**Особенности игровых технологий**:

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

Для *младшего школьного возраста* характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематическое их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основном содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий, встроенных в основное содержание обучения.

Методика обучения детей теории музыки В.В. Кирюшина. Эта методика основана на соответствии каждому музыкальному понятию одушевленного персонажа . Все герои испытывают различные приключения, в которых проявляются их сущностные признаки и качества. Вместе с героями дети с трехлетнего возраста незаметно для себя усваивают самые сложные музыкальные понятия и умения, понятия ритма, тональности, начала гармонии.

В *подростковом возрасте* наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в *старшем школьном возрасте* является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Деловые игры

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования обще учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо и социодрама.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

**Использование игровых технологий на уроках изобразительного искусства**

Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала.

Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении уроков следует вводить в их деятельность различные познавательные ситуации, игры-занятия, так как усвоение предмета облегчается, если при этом задействованы разные анализаторы.

Чередование в течение урока всех видов деятельности дает возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы обучающихся, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям.

Дидактические упражнения и игровые ситуации желательно использовать на тех уроках, где осмысление материала вызывает затруднения. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л. С. Выготский очень тонко заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

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

Значительное место в системе учебных ситуаций занимают упражнения.

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

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

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

По формеупражнения могут быть:

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

- *устными* (ответы по теоретическим вопросам);

- *письменными* (анализ произведений искусства).

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

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

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

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

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

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

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

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

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

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

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

- *внимание;*

*- развивающие глазомер;*

*- тренирующие наблюдательность;*

*- развивающие творческие способности;*

*- воздействующие на эмоции и чувства;*

*- раскрывающие личностные возможности ребенка*.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

***Примеры***

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

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

*1. Составьте изображения отдельных предметов из геометрических фигур*

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

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

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

*3. Игра-головоломка*

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

*4. Дополните изображение.*

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

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

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

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

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

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

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

II. Игры и упражнения по цветоведению

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

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

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

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

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

*3. Холодные и теплые цвета.*

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

*4. Игра-соревнование «Кто больше?».*

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

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

*1. Продолжите цепочку слов.*

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

*2. Объясните значение слова.*

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

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

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

*4. Вычеркните лишнее слово.*

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

*5. Блиц-контроль (вопрос — ответ).*

Для проведения блиц-контроля можно использовать «волшебный куб». На столе учителя куб, грани которого окрашены в разные цвета. На доске таблица, в которой каждому цвету грани куба соответствуют названия видов изобразительного искусства: архитектура, скульптура, живопись, графика, ДПИ, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания.

*6. Диагностическое упражнение «Вспомни слово».*

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

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

IV. Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства

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

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

*2. Сравните впечатления*

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

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

Игра развивает фантазию ребенка, речь, носит творческий характер.

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

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

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

*Заготовила зима*

*Краски для всех сама.*

*Полю — лучшие белила,*

*Зорям — алые чернила,*

*Всем деревьям — чистые*

*Блестки серебристые.*

В. Фетисов

*Под голубыми небесами,*

*Великолепными коврами,*

*Блестя на солнце, снег лежит.*

*А. Пушкин*

*В нашем доме топят печки,*

*В небо дым идет столбом.*

С. Маршак

*Чародейкою зимою*

*Околдован лес стоит,*

*И под снежной бахромою,*

*Неподвижною, немою,*

*Чудной жизнью он блестит.*

Ф. Тютчев

*В январе, в январе*

*Много снегу на дворе.*

*Снег на крыше, на крылечке,*

*Солнце в небе голубом.*

*Заколдован невидимкой,*

*Дремлет лес под сказку сна.*

*Словно белою косынкой*

*Подвязалася сосна.*

С. Есенин

*5. Игра «Угадай».*

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

*6. Указать автора или название произведения.*

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

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

*7. Отгадывание кроссвордов (составление).*

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

Тематические кроссворды выполняют функции:

- обучающую;

- контролирующую;

- творческую.

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

*8. Викторина «Аукцион знаний».*

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

*9. Игра «Репортеры газетной рубрики “Шедевры искусства”».*

Заранее сообщается тема урока. Например, «Человек в искусстве. Жанр портрета».

Ученики самостоятельно ведут подбор материалов к нему в виде репродукций, фотографий, стихов, сами пишут заметки (мини-сочинение). Всё это прикрепляется к стенду. Такая игра носит продуктивный характер, воспитывает потребность самостоятельно искать материалы, читать литературу по искусству, развивает навыки поисковой деятельности.

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

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

V. Сюжетно-ролевые игры

*1. Игра "Следствие ведут знатоки".*

По описанию примет «пропавшей из музея картины (скульптуры)» знатоки искусства ищут среди репродукций на доске нужную картину. Описание делает «хранитель музея». Дополнительные сведения могут сообщать «свидетели» – ученики класса.

*2. Игра «Лучший экскурсовод».*

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

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

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