

# **«ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Выполнила: Барина Л.В.

Воспитатель ГАПОУ МОК им. В. Талалихина СП - 7

# АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ:

- ✗ Возможность развивать у дошкольников творческие способности в игре позволяет педагогам использовать игровые приемы на занятиях по изобразительной деятельности.
- ✗ Трудности в самостоятельной разработке. Основной причиной этого является незнание особенностей игровых приемов обучения. Игровые приемы обучения, как и другие приемы, направлены на решение обучающих задач и связаны с организацией игры на занятиях.

# ЦЕЛЬ РАБОТЫ:

Повысить эффективность процесса обучения детей в изобразительной деятельности.

# ЗАДАЧИ РАБОТЫ

- ❖ Повышать интерес детей к изобразительной деятельности;
- ❖ Способствовать созданию положительного эмоционального настроения и вызвать желание лепить, вырезать и наклеивать;
- ❖ Способствовать привлечению внимания детей к поставленной задаче;
- ❖ Развивать мышление и воображения.

# ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ:

## СЮЖЕТНО-ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ ПО ТИПУ РЕЖИССЕРСКИХ ИГР.

- ✗ Обыгрывание предмета или изображения .

Цель: мотивация, заинтересованность, объяснение.

- ✗ Обыгрывание предмета в конце занятия

Цель: выявить достоинства и слабые стороны рисунка.

- ✗ Обыгрывание незаконченного изображения

Цель: руководство процессом изображения.

## С РОЛЕВЫМ ПОВЕДЕНИЕМ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ.

- ✗ Игровые упражнения

Цель: сделать более эффективным процесс обучения детей по созданию простейших линейных форм и развитие движений руки.



# ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ В РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУППАХ

## ✕ *Во второй младшей группе*

воспитатель ставит перед собой задачу вызвать у детей непроизвольный интерес к занятию. Игровые приемы используются, чтобы вызвать и поддержать у малышей интерес к деятельности, направленной на овладение элементарными знаниями и умениями, на развитие активности. Нередко все занятие целиком проводится в форме игры.

- *В средней группе*

игровые приемы также занимают большое место. Нередко весь процесс деятельности на занятии облекается в форму игры.

Игровые приемы чрезвычайно эффективны и в тех случаях, когда учебная задача требует многократных упражнений. Они обеспечивают достаточную активность детей, предупреждают утомление от однообразных действий.

- *В старших группах*

игровые приемы используются с целью вызвать у дошкольников интерес к предлагаемым заданиям. Уже на новом программном содержании, решая новые учебные задачи, педагог продолжает предъявлять детям сложные для них задания в игровой форме; вводит мотивы, побуждающие дошкольников выполнять работу качественно.

Игровой прием эффективен также в тех случаях, когда задание оказывается трудным для детей, и многие из них допускают ошибки. Эмоциональная форма поможет ребенку лучше уяснить причину ошибки, вызовет желание справиться с трудностями.



- *В подготовительной к школе группе* также используются игровые приемы обучения, но их удельный вес значительно сокращается, уступая место другим приемам, позволяющим формировать у детей осознанное отношение к учебной задаче. Чаще используется прием *игровые ситуации с ролевым поведением детей и взрослых*. Игровые приемы используются в сочетании с проблемными ситуациями.

# **ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ НА ЗАНЯТИЯХ ДОШКОЛЬНИКОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ**

# ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫМИ СРЕДСТВАМИ И МАТЕРИАЛАМИ.

## ИГРА «КОРОЛЕВА- КИСТОЧКА».

- ✗ В гости на занятие приходит Королева- Кисточка (большая кисть, красиво украшенная). Она приводит с собой подружек- Девочек- Кисточек, раздаёт их каждому ребёнку. Затем Королева- Кисточка рассказывает, как с ней нужно обращаться:
- ✗ - Кисточка любит чистоту, любит купаться (промываем кисточки в стакане)
- ✗ -Кисточка любит бережное обращение, она очень нежная (несколько раз проводим кистью по тыльной стороне ладони)
- ✗ - Кисточка не любит, когда её грызут, оставляют в стакане с водой, дёргают за «хвостик».
- ✗ - А больше всего на свете Кисточка любит рисовать.
- ✗ После того, как педагог расскажет все правила, он просит нескольких детей их повторить.

## ИГРА «РАЗНОЦВЕТНАЯ ВОДИЧКА».

- ✗ Эта игра поможет закрепить умение промывать кисть каждый раз перед использованием новой краски. Перед каждым ребёнком педагог ставит стаканы с чистой водой (4-5 шт.) и набор красок (лучше гуашь) в таком же количестве. Затем педагог предлагает «покрасить водичку в первом стакане в синий цвет». Показывает детям, как аккуратно нужно набрать краску на кисть, а затем промыть кисть в стакане с водой. Дети наблюдают, как в процессе промывания вода из прозрачной «превращается» в синюю. Упражнение повторяется несколько раз, последовательно, в итоге вся вода в стаканчиках становится разноцветной. Кисть должна остаться чистой.



### **Пальчиковая игра «Лошадка».**

Закрепляет умение правильно держать кисть (карандаш). Педагог показывает, при необходимости помогает каждому ребёнку правильно взять кисть в руку (между большим и средним пальцами, указательный свободно лежит сверху), все движения выполняются с кистью (карандашом). «Лошадка» скачет по дорожке - выполняется движение вверх- вниз, только кистью руки, язычком «цокаем», «лошадка» скачет по кругу - кистью выполняются круговые вращения влево и вправо.

### **Игра «Пошёл художник в магазин».**

Педагог на столе раскладывает различные предметы: инструменты, игрушки, и среди них - знакомые детям принадлежности для рисования: фломастеры, восковые мелки, акварельные краски с кистью, цветные и простой карандаши, набор гелевых ручек, набор гуашевых красок, набор пастели, альбом. Детям предлагается роль «Художника». «Художник» идёт в магазин и «покупает предмет», который нужен для рисования. Желательно этот предмет правильно назвать.

### **Игра «Цветик - семицветик».**

Проводится для закрепления знаний основных цветов спектра. Каждый ребёнок получает 7 лепестков цветика - семицветика (из цветного картона). Задача игры - правильно сложить волшебный цветок, чтобы лепестки располагались в той же последовательности, что и в радуге (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый).

### **Игра «Волшебные краски».**

Получение знаний о смешивании цветов. Педагог говорит детям, что краски наши не простые, они волшебные. Сегодня мы сами это увидим. Педагог предлагает детям изобразить жёлтое цветное пятно и добавить в него несколько капель красной краски. Наблюдают, что в итоге получается оранжевый цвет. Аналогично проводится смешивание желтой и синей краски для получения зелёного цвета, красной и синей для получения фиолетового цвета.



## **Игра «Чудесный комочек».**

Используется для знакомства со свойствами пластилина, а так же как разминка на каждом занятии лепкой. Каждый ребёнок получает кусочек пластилина, выбирая тот цвет, какой нравится. Педагог рассказывает, что внутри каждого кусочка кто-то прячется. А чтобы узнать кто, пластилин нужно согреть и размять. Можно применить «волшебные слова»: «Грейся, грейся, пластилин, у ребятков много сил!» Когда пластилин становится мягким, нужно присмотреться и прислушаться «кто же там прячется, внутри?». «Может, маленький червячок? Давайте попробуем его слепить!»

## **Игра «Сюрприз».**

Закрепление знаний о видах бумаги. Педагог просит детей закрыть глаза. На ладошку кладётся кусочек бумаги. Педагог просит ребёнка не открывая глаз, наощупь, определить, какая это бумага (картон, бархатная, газетная, гофрированная и т.д.)

# ИГРЫ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СВОЙСТВ ПРЕДМЕТОВ (ФОРМА, ВЕЛИЧИНА, ЦВЕТ)

## Игры с мячом. «Что бывает такого цвета?»

Педагог по очереди кидает детям мяч. При этом задаёт вопрос: «Что может быть жёлтого цвета?» (синего, красного, зелёного ...) Ребенок должен ответить на вопрос и кинуть мяч обратно педагогу. Игра может иметь и обратную форму. Педагог задаёт вопрос: «Какого цвета лимон?» (апельсин, баклажан, огурец). Дети отвечают и кидают мяч обратно.

## Игры-лото.

Каждый ребёнок получает карточку с изображением нескольких предметов и геометрических фигур, нужно сгруппировать их по признаку «похожи по форме»- прямоугольные коврик и шоколадка, , или, наоборот «разные по величине» - высокое дерево и низкое дерево.

Более сложный вариант - выбрать изображения, заданные по нескольким признакам, например, круглый синий, или квадратный красный. Игры-лото имеют много различных вариантов. Их выбор зависит от возраста и уровня обученности воспитанников.

## Игры-конструкторы.

Каждый ребёнок получает раздаточный материал (наборы пластиковых геометрических фигур разного цвета). Педагог предлагает каждому составить из них изображение какого-либо предмета (домик, кошка, ракета, машинка). Задача ребенка - правильно назвать все геометрические фигуры, которые он использовал в своём изображении. Игры-конструкторы, как и игры – лото, очень разнообразны и имеют много вариантов применения.

# ИГРЫ - ВЕРНИСАЖИ

Эта разновидность игр используется на занятиях со старшими дошкольниками. Игры применяются для закрепления знаний о жанрах изобразительного искусства, о художниках и их произведениях, о народной игрушке, о понятиях «тёплые и холодные цвета» и т.д.

## «Найди пейзаж (портрет, натюрморт)».

На доске размещаются несколько репродукций, выполненных в различных жанрах. Задача игры - показать все пейзажи (портреты, натюрморты).

## «Вернисаж Льдинки и Угольки».

На доске размещаются несколько репродукций, выполненных в теплых и холодных тонах (ярко выраженные). Приглашаются два желающих воспитанника. Один из них - «художник Льдинка», другой - «художник Уголёк». Задача Льдинки - показать свои, «холодные» картины. Задача Уголька - показать «тёплые» картины.

## «Найди лишнее».

Среди репродукций или предметов, подобранных по признаку сходства, найти «лишний». Например, лишним среди портретов будет натюрморт, лишней среди предметов, выполненных гжельскими мастерами, будет дымковская игрушка и т.п.



# РОЛЬ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ

- *игровые приемы помогают воспитателю сделать процесс обучения интересным, соответствующим возрастным особенностям дошкольников (особенно это относится к младшему дошкольному возрасту),*
- **позволяют представить неинтересную для детей учебную задачу в интересной форме;**
- **дают возможность многократно упражнять детей при формировании какого-либо умения;**
- **играет роль мотива, побуждающего детей к качественному выполнению задания.**

---

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**