



**Игровые технологии
при знакомстве детей
дошкольного возраста с
ЖИВОПИСЬЮ**



**МБДОУ №32 «Аленький
цветочек»**

Игровая педагогическая технология –

- это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр;
- включению детей в игровую деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Задачи игровой технологии:

1. Достижение высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счёт собственной активности ребенка.
2. Подбор средств, активизирующих деятельность детей и повышение ее результативности.
3. Создание управляемого воспитательного процесса.

Игровые технологии

- дают ребёнку:
 - социальные роли;
 - быть лично причастным к изучаемому явлению;
 - прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях»;
 - возможность «примерить» на себя важнейшие.
- становятся:
 - способом обучения;
 - деятельностью для реализации творчества;
 - первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Главный компонент игровой

технологии — непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Использование игровых технологий:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Этапы игровых технологий:

1 этап. Разработка игры

- описание игры,
- подготовка материального обеспечения.

2 этап. Знакомство с игрой.

- постановка дидактических целей,
- распределение ролей.

3 этап. Работа над заданием.

- образовательная деятельность подчиняется правилам игры.

4 этап. Анализ и обобщение.

Руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры
- предложение игры
- объяснение игры
- игровое оборудование
- организация игрового коллектива
- развитие игровой ситуации
- окончание игры

Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей - внимание, восприятие, мышление, воображение;
- игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;
- происходит повышение интереса к изучаемому объекту практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания

**Игровая технология строится
как целостное образование,
охватывающее определенную
часть образовательного
процесса и объединенное
общим содержанием, сюжетом,
персонажем.**

**ПЕРЕЧЕНЬ
ПРОИЗВЕДЕНИЙ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО
ИСКУССТВА**

согласно ФОП ДО

Методы и приемы стимулирующие художественное восприятие

I этап — эмоциональное, целостное восприятие, детальное всматривание в содержание картины;

II этап — осмысление на уровне обобщения;

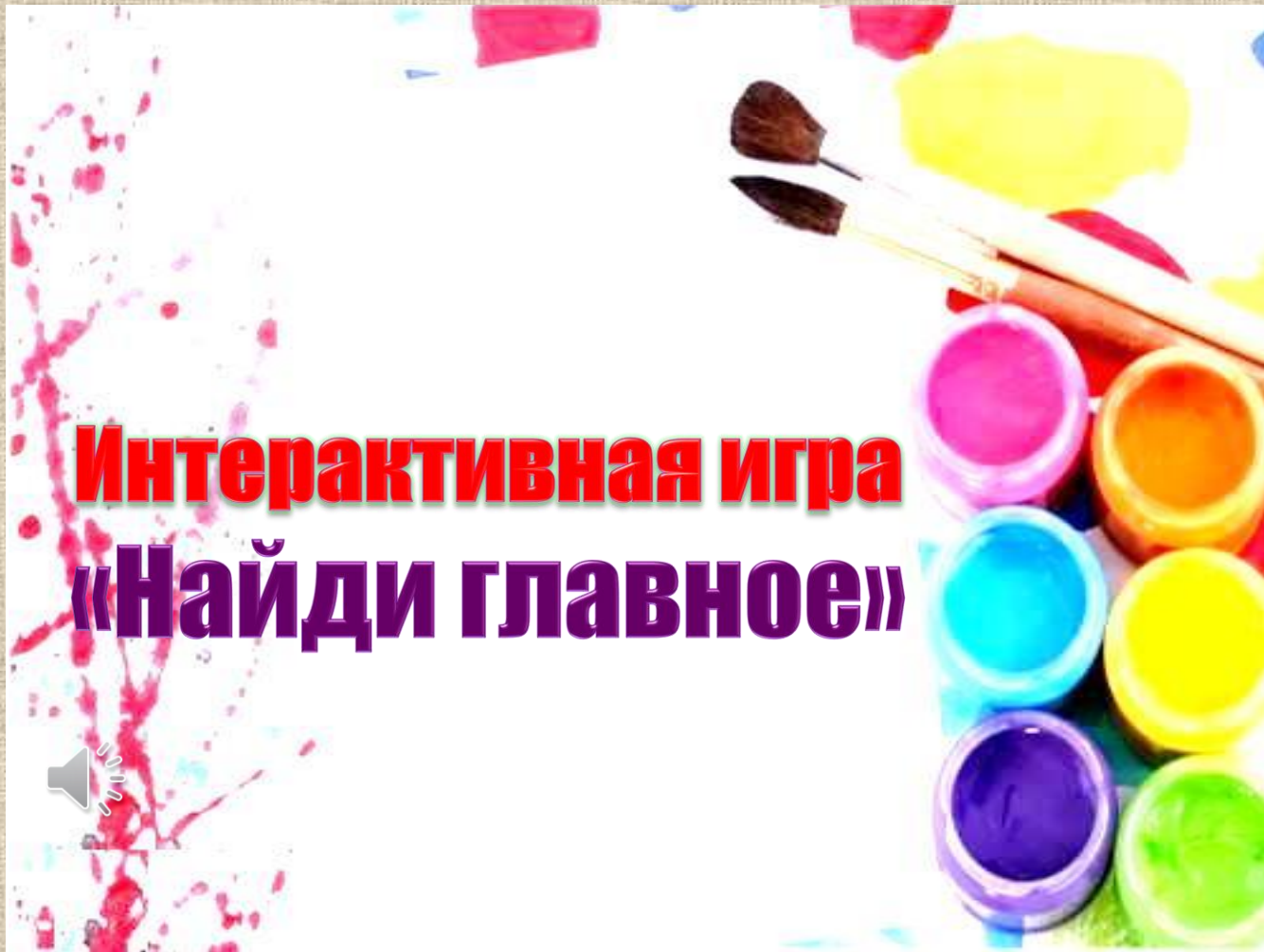
III этап — творческое целостное восприятие произведения.

I этап.

- Искусствоведческий рассказ воспитателя

1. что самое главное в картине (выделить композиционный центр);
2. как оно изображено (цвет, построение, расположение);
3. что изображено вокруг главного в произведении и как с ним соединены детали (так идет углубление в содержание картины, устанавливаются связи);
4. что красивого показал своим произведением художник,
5. о чем думается, что воспринимается, когда смотришь на эту картину.

Интерактивные технологии



Коллективное обучение

Конкретные вопросы:

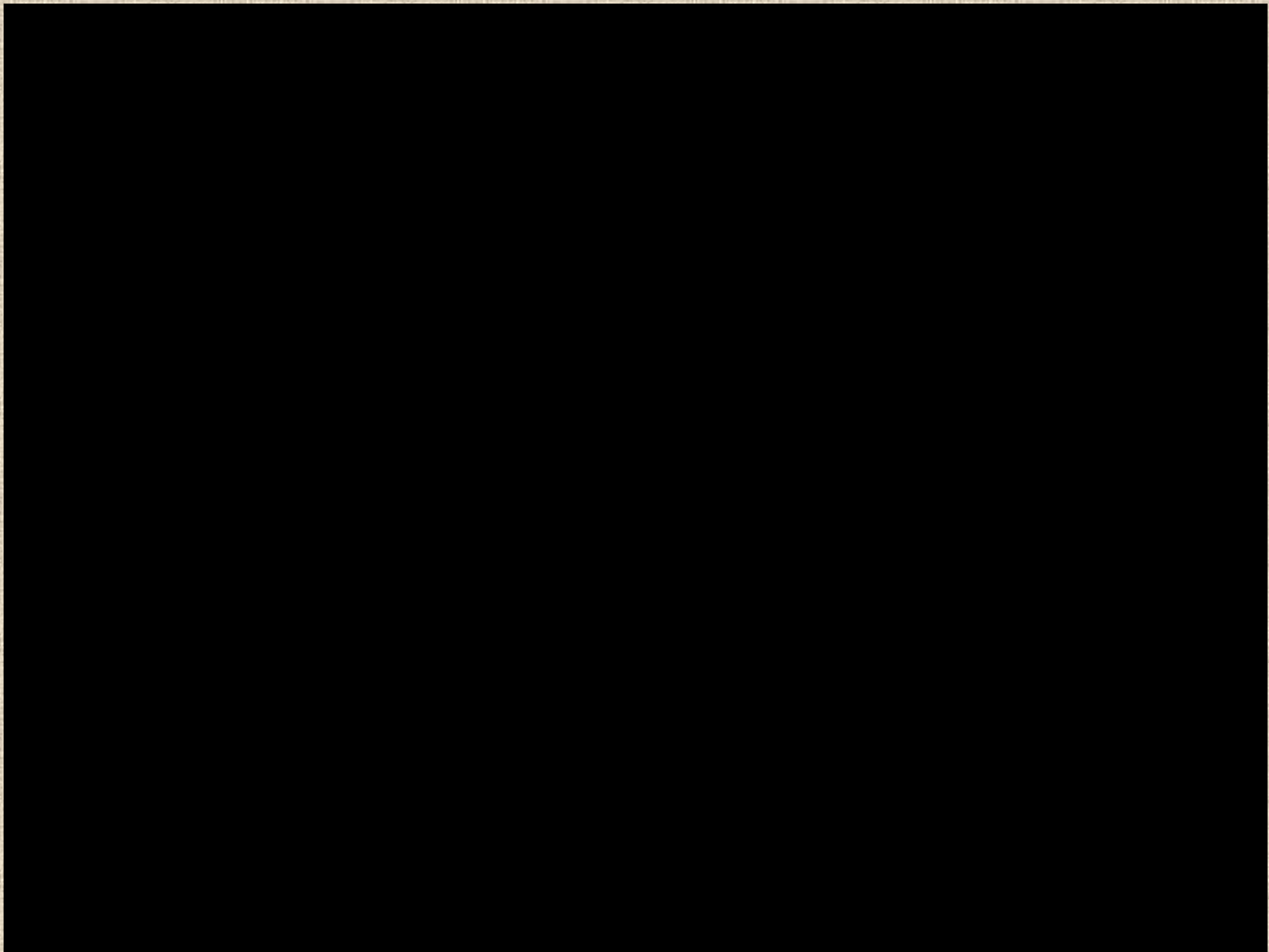
- Что изображено на картине?
- Где расположены, изображенные на картине люди?
- Как вы думаете, что самое главное в картине?
- Как это изобразил художник?
- Что в картине самое яркое, сразу бросается в глаза?
- Что этим хотел сказать художник?
- Какое настроение передал художник?
- Как вы догадались, что именно это настроение отражено?
- Как художнику удалось сделать это?
- О чем вы думаете, когда смотрите на эту картину?

Весна. Яблонская Т.Н.



Прием вхождения в картину

**Рассказ — образец личностного
отношения педагога к
понравившейся картине**



II этап Осмысление на уровне обобщения

Постановка вопросов обобщенного характера



- Прием точных установок — «Прежде чем ответить на вопрос о чем картина, внимательно посмотрим, что на ней изображено, что самое главное, как художник это показал, а потом отвечай на вопрос, о чем картина».
- Прием композиционных и колористических вариантов.

Композиционный — педагог закрывает часть композиционного построения листом бумаги, подобранным под общий тон картины и соответствующий по форме силуэту закрываемого изображения.

Колористический — изменения колорита картины путем словесного описания или наложение цветной пленки на цвет художника.







Формирование личностного отношения детей к живописи.

Расчлененные вопросы:

- Что понравилось на картине?
- Чем она понравилась?
- Почему понравилась?



III Этап

- Прием сравнения
- Прием мысленного создания
- Рассказ о понравившейся картине
- Постановка вопроса:
 - Какой вопрос надо задать, чтобы выяснить, как художнику удалось показать вечер на улице города.
 - Какие вопросы еще можно задать, чтобы лучше узнать об этом произведении?
- Вопросы детей друг к другу о просмотренном произведении
- Конкурсы: «Кто задаст интересный вопрос?»
«Кто задаст больше вопросов?»



А. КОСЫРЕВ

