**Развивающие игры на уроках изобразительного искусства**

Подготовила: Чайченко Н.Н., учитель ИЗО МОУ СОШ №3

**1 класс, 1 четверть, тема «Изображать можно линией»; 6 класс, 1 четверть, тема «Рисунок – основа всех видов изобразительного искусства».**  
Игра – соревнование «Кто быстрее и точнее проведёт линии».  
Правила игры: быстро и точно проводить линии без отрыва карандаша от бумаги по определённому сюжету (пройти по извилистой горной дороге, проплыть между препятствиями, провести хоккейную комбинацию).  
Примерный текст игрового упражнения:   
«Мы стояли у подножия горы и никак не могли решить, куда двигаться дальше. Робко двинулись влево, но дорогу нам преградила бурная горная река. Пришлось вернуться. Затем мы двинулись вправо, но там нам встретились дикие звери. Мы убегали туда, откуда пришли, сломя голову, петляя между валунами. Отдохнув и отдышавшись, мы стали пробираться по узкой тропинке вверх. Шли медленно и робко, осторожно огибая большие камни. На пути нам попался кусок скалы необычной формы. Мы несколько раз обошли его вокруг и только потом двинулись дальше. Ура! Вот мы и на вершине! Поставим здесь свой флажок».  
*Итоги:* игровое упражнение способствует развитию мелкой моторики руки, произвольного владения линией как средством художественной выразительности, умения изображать овалы с выделением ближней стороны более яркой линией.  
*Универсальные учебные действия:*  
*Личностные:*   
- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и её мотивом (цель – точное проведение линий в соответствии с текстом рассказа, мотив – научиться владеть линией как средством художественной выразительности),  
- способность к самооценке на основе критерия успешности учебной деятельности.  
*Регулятивные:*  
- преобразование практической задачи в познавательную.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия - контроль и оценка процесса и результатов деятельности.  
  
**6 класс, 3 четверть, тема «Вглядываясь в человека. Жанр портрета»; 2 класс, 3 четверть, тема «Изображение характера человека»; 4 класс, 4 четверть, тема «Мудрость старости», «Материнство».**  
Игра-мозаика «Основные пропорции головы».  
Правила игры: собрать мозаику так, чтобы части головы человека были наиболее гармоничны по отношению друг к другу.  
Даны варианты мозаики для 5-7 классов и 2-4 классов.  
*Итоги:* в процессе игры закрепляется представление о гармоничных пропорциональных отношениях частей головы человека.   
*Универсальные учебные действия:*   
*Личностные:*  
- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и её мотивом.  
*Регулятивные:*  
- постановка учебной задачи,  
- осознание учащимися качества и уровня усвоения знаний.  
*Познавательные:*  
- общеучебные – контроль и оценка процесса и результатов деятельности;  
- логические действия – осуществление синтеза как составления целого из частей; построение логической цепи рассуждений.  
  
**5 класс, 2 четверть, тема «Связь времён в народном искусстве».**  
Игра из серии «Найди одинаковое».  
Правила игры: из ряда однородных, но различающихся предметов нужно отобрать два (или более) одинаковых. Например, при изучении народных промыслов по характерным особенностям выбрать предметы, принадлежащие тому или иному промыслу;  
найти произведения искусства одного вида или схожие по настроению;  
определить произведения искусства, относящиеся к одному жанру; выделить из предложенного ряда неизвестные объекты и т.д.  
*Итоги:* развивается умение анализировать, сравнивать и классифицировать предметы народных промыслов, произведений искусства по характерным особенностям.   
*Универсальные учебные действия:*  
*Личностные:*   
- способность к самооценке.  
*Регулятивные:*  
- выделение и осознание того, что ещё подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – умение осознанно и произвольно строить высказывание в устной форме,  
- логические действия – анализ объектов с целью выделения признаков; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.  
*Коммуникативные:*  
- умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.  
  
**6 класс, 2 четверть, тема «Колорит в пейзаже».**  
Игра «Портрет зелёного цвета» (А. Лопатина, М.Скребцова «Краски рассказывают сказки»).  
Правила игры: класс делится на группы. Каждой группе детей раздаются репродукции с картин художников-пейзажистов (И.Шишкина, И.Левитана, Ф.Васильева, А.Куинджи). Нужно составить по репродукции портрет зелёного цвета на бумаге, а затем рассказать о нём, ответив на вопросы:  
• Что символизирует зелёный цвет на картине художника?  
• За что, по вашему мнению, художник любил зелёный цвет?  
• Какие оттенки этого цвета художник использует больше всего?  
*Итоги:* игра в увлекательной форме обучает смешению красок и сознательному различению тонких оттенков цвета, что помогает избавиться от стереотипа.  
*Универсальные учебные действия:*  
*Личностные:*   
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу,  
- осознанные устойчивые эстетические предпочтения и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни.  
*Регулятивные:*  
- преобразование практической задачи в познавательную.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – преобразование объекта из чувственной формы в модель с выделением сущностных характеристик (составить портрет зелёного цвета),   
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения.  
*Коммуникативные:*  
- умение интегрироваться в группу и продуктивно взаимодействовать.  
  
**6 класс, 1 четверть, тема «Цвет – основа языка живописи».**  
Творческое задание «Рождение оттенков красного цвета» предлагается детям в качестве домашнего задания.  
Правила: учитель записывает на доске называемые детьми оттенки, например, красного цвета (малиновый, розовый, багряный, рубиновый, алый, бордовый, пунцовый). Дети выбирают себе оттенок цвета и пишут сказку о том, как он появился на земле.  
*Универсальные учебные действия:*  
*Личностные:*  
- осознанные устойчивые эстетические предпочтения и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни.  
*Регулятивные:*  
- определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебного задания, строить речевое высказывание в письменной форме, строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте,  
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения, умения выдвигать гипотезы.  
  
**6 класс, 1 четверть, тема «Цвет – основа языка живописи»; 2 класс, 4 четверть, тема «Как говорит искусство».**  
Игра «Как цвета друг друга украшают».   
Правила игры: на столе разложены бумажные квадраты разных цветов и оттенков. Учащиеся выбирают себе цвета. Ведущий из числа обучающихся с завязанными глазами произносит:  
«Красный, жёлтый, голубой, выбираю цвет любой!» и показывает на кого-нибудь.  
Выбранный учащийся выходит к ведущему и они рассказывают, что их цвета дарят друг другу, как ведут себя рядом друг с другом. Затем меняются ролями, и игра продолжается.   
*Итоги:* в игровой форме повторяются и закрепляются знания о свойствах цвета - теплохолодности, контрасте, звонких и глухих, дополнительных цветах.  
*Универсальные учебные действия:  
Личностные:*  
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материал.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме,  
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения.  
*Коммуникативные:*  
- умение интегрироваться в группу и продуктивно взаимодействовать, участвовать в коллективном обсуждении.  
  
**1 класс, 1 четверть, тема «Разноцветные краски».**  
Игра «Любимый цвет».  
Правила игры: дети рисуют цветную лесенку из пяти ступеней, расположив цвета по предпочтению. Первый – самый любимый. Все лесенки вывешиваются на доске и дети по очереди называют любимые предметы того или иного цвета.  
Игра « Планеты разного цвета».  
Правила игры: дети делятся на группы. Каждая группа – жители планеты какого-либо цвета спектра. Ведущий – житель шоколадной планеты, держит в руках шоколадные конфеты, которые надо доставить жителям Земли. Ведущий «пролетает» мимо разных планет и задаёт их жителям по три вопроса:  
- Что вы больше всего любите делать?  
- Что вы больше всего любите кушать?  
- О чём вы мечтаете?  
По ответам, в которых не должно звучать название цвета, ведущий должен отгадать цвет данной планеты. Если не угадывает, отдаёт шоколадную конфету жителям планеты.   
Задача ведущего – сохранить больше конфет для жителей земли.  
*Итоги:* закрепляется знание названий цветов, развивается ассоциативное мышление.  
*Универсальные учебные действия:  
Личностные:*   
- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и её мотивом (цель – игра, мотив – закрепление знания названий цветов).  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме, умение структурировать знания,  
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения.  
*Коммуникативные:*  
- умение интегрироваться в группу и продуктивно взаимодействовать, участвовать в коллективном обсуждении.  
  
**2 класс, 4 четверть, тема «Как говорит искусство».**  
Игра «Угадай цвет».   
Правила игры: дети тайно записывают свой любимый цвет. Из числа учащихся выбирается художник, цель которого по ответам на вопросы отгадать название цвета. Вопросы:  
- С какими красками дружит твой цвет?  
- Какой предмет получится, если смешать этот цвет с другим?  
Примерные ответы: мой цвет крепко дружит с синим и жёлтым; если он будет дружить с жёлтым, получится сладкий апельсин, если с синим – баклажан; если его смешать с белым, вырастет прекрасная роза. Ответ: красный.   
*Итоги:* игра закрепляет первичные знания о свойствах цвета.  
*Универсальные учебные действия:  
Личностные:*   
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу,  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме,  
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения, синтеза.  
*Коммуникативные:*  
- умение интегрироваться в группу и продуктивно взаимодействовать, участвовать в коллективном обсуждении.  
  
Учёные доказали, что каждый из отделов головного мозга человека по-разному реагирует на тот или иной цвет. Эмоциональное восприятие цвета у человека разнообразно: всё хорошее представляется людям в ярких, сочных, светлых и тёплых тонах, а плохое – в темных, глухих и холодных. Неслучайно в нашей речи фигурируют выражения (поговорки и фразеологизмы), включающие название цвета.  
Чувства, эмоции, ощущения можно выразить красками. На уроках или дома можно предложить детям выполнить небольшие абстрактные (беспредметные) композиции, выражающие те или иные чувства.   
  
**6 класс, 4 четверть, тема «Пейзаж-настроение. Природа и художник».**   
Игра «Краски природы».   
Правила игры: учитель раздаёт карточки со словами: лес, луг, поле, озеро, море, река, гора, небо и т.д., предлагает детям под музыку совершить воображаемое путешествие по тем местам, которые даны в их карточке. Затем каждый зарисовывает краски природы, возникшие в его воображении в виде разноцветных волн. По рисункам друг друга дети угадывают, где побывали их друзья.  
*Итоги:* игра развивается ассоциативно-образное, абстрактное мышление.  
*Универсальные учебные действия:  
Личностные:*  
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материал.  
*Познавательные:*  
- общеучебные действия – преобразование объекта из чувственной формы в модель с выделением сущностных характеристик (составить абстрактную ассоциативную композицию),   
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения, аналогии.  
*Коммуникативные:*  
- умение слушать и вступать в диалог.  
  
**6 класс, 1 четверть, тема «Цвет в произведениях живописи».**  
Игра «Букет качеств».  
Правила игры: дети получают карточки с названиями разных качеств, а затем делятся на группы. Каждая группа изображает букет из цветов, соответствующих, по её мнению, качествам, которые ей достались. По рисункам друг друга дети угадывают, какие качества они символизируют.  
*Итоги:* игра развивает умение выражать в живописи эмоциональное состояние, воспитывает толерантное отношение друг к другу.   
*Универсальные учебные действия:  
Личностные:*  
- осознанные устойчивые эстетические предпочтения и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни.  
*Познавательные:*  
- общеучебные – выбор эффективного способа решения задачи;  
- логические действия – анализ объектов с целью выделения признаков, построение логической цепи рассуждений, доказательство.  
*Коммуникативные:*  
- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками,  
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации,  
- умение интегрироваться в группу сверстников и продуктивно взаимодействовать и сотрудничать со сверстниками и взрослыми.  
  
**6 класс, 1 четверть, тема «Цвет. Основы цветоведения».**  
Игра «Цветное выражение».  
Правила игры: класс делится на две команды, которые соревнуются, кто больше вспомнит выражений (поговорок и фразеологизмов), включающих название цвета.  
Примеры:  
- Радужные надежды,  
- Зелёная тоска,  
- Предстать в чёрном цвете,   
- Чёрная зависть (неблагодарность),  
- Розовые очки,  
- Голубая (розовая) мечта,  
- Сгущать краски,  
- Чёрный юмор,  
- Мне всё глубоко фиолетово и др.  
*Универсальные учебные действия:  
Регулятивные:*  
- преобразование практической задачи в познавательную.  
*Познавательные:*  
- логические действия – развитие мыслительных операций анализа, сравнения.  
*Коммуникативные:*  
- умение слушать и вступать в диалог.  
  
Игра «Музыка и краски».   
Какими красками ты сможешь написать  
Весенних ручейков журчанье?  
Оттенками какими будешь рисовать  
Кузнечиков зелёных стрекотанье?  
Какого цвета шум дождя,  
В театре всплеск аплодисментов?  
Задание, художник юный, для тебя -  
Изобразить цвета таких моментов!  
Дети делятся на группы. Каждый член группы выполняет одно из заданий. Затем результаты сравниваются, обсуждаются, анализируются.  
  
На основе игры домино можно составить множество игровых упражнений. В данной методической разработке предлагаю игру для 6 класса.

**1 четверть «Чёрное и белое – основа языка графики».**  
Игра-домино «Средства художественной выразительности в графике».  
Правила игры: нужно соотнести друг с другом рисунок и термин, расположив их рядом. Карточки при этом располагаются в любом направлении.  
*Итоги:* с помощью игры повторяются и закрепляются знания о графических средствах выразительности.  
Российский психолог А. Н. Леонтьев развил выводы о том, что игра для ребёнка является осмысленной деятельностью. Он считал, что игра должна быть ведущим типом деятельности младшего школьника, так как является для ребёнка доступным путём понимания и освоения мира, социальных отношений, себя в мире. Но и в среднем звене игры находят своё применение и несут различные функции: обучающую, развивающую, воспитывающую. Игра есть вид развивающей деятельности, по мнению многих учёных.   
Так давайте учиться весело, играя на уроке!