**Дидактическая игра на занятиях истории искусств как фактор развития творческих способностей детей**

***Кальчицкая Н.М., преподаватель***

*Р.п.Таврическое, МУДО «Таврическая Детская Школа Искусств» Омской области*

 Дети любят заниматься изобразительной деятельностью и когда они приходят на занятия в учреждение дополнительного образования, настроены заниматься только изобразительным творчеством, и некоторые из них негативно относятся к теоретическим занятиям, таким как история изобразительного искусства. И главная задача педагога показать интересные и разнообразные стороны искусства, вдохновить ребенка желанием творить и учиться. Игровые технологии способствуют развитию трудовой и творческой деятельности детей.

 Постижение и понимание произведений изобразительного искусства – процесс очень сложный, но интересный. На занятиях я использую разнообразные формы работы с детьми. Изобразительное искусство носит ярко выраженный творческий характер. Оно основано на творческой деятельности, в процессе которой создаются конкретно-чувственные художественные образы, отражающие действительность и воплощающие эстетические отношение к ней человека. В процессе ознакомления детей с видами ИЗО   выделяю три этапа. На первом этапе ознакомления использую искусствоведческий рассказ. Структура рассказа: Сообщение названия картины, фамилии художника.

1. О чем написана картина?
2. Что самое главное в картине? (композиционный центр), 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, устанавливается связь между содержанием и средствами его выражения).
4. Что красивого показал своим произведением художник?
5. О чем думается, что вспоминается, когда смотришь эту картину?

 Искусствоведческим рассказом создается интерес к данной картине, формируется умение внимательно ее рассматривать, эмоционально откликаться на ее содержание. На занятии дается рассказ по картине только тогда, когда картина предварительно рассмотрена. После искусствоведческого рассказа предлагается конкретные вопросы, направленные на перечисление увиденного, на детальное рассматривание, с тем, чтобы подвести детей к пониманию содержания картины. Например:

- Что изображено на картине?

- 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 передано в картине?

- Как это удалось художнику сделать?

- О чем вам думается или вспоминается, когда вы смотрите на эту картину?

 При ознакомлении детей с живописью, на первом этапе оправдывает себя прием «вхождения» в картину, воссоздание предшествующих и последующих содержанию картины событий. Это прием целесообразен и потому, что тесно связан с игрой, творческой фантазией, с определенного рода установками на развернутое выразительное рассказывание.

Задачами второго этапа являются:

* развивать умение самостоятельно анализировать содержание картины;
* выделять изобразительные средства;
* формировать умение «читать» картины;
* мотивировать эмоционально-личностное отношение к произведению.

На этом этапе  рассматривание картины осуществляются с постановкой вопросов более обобщенного характера:

- О чем картина?

- Почему думаете так, расскажите?

- Как бы вы назвали картину?

- Почему именно так?

- Сравните с авторским названием.

- Что красивого и удивительного передал художник в образах людей, пейзажах, предметах?

- Как он это изобразил на картине?

- Какое настроение вызывает картина?

- Отчего возникает такое настроение?

- Что хотел сказать художник своей картиной?

- Что он особенно выделил, чтобы мы это увидели в картине?

 Прием точных установок позволяет учить детей логично рассуждать, открывает путь к самостоятельному поиску ответа на поставленный вопрос, учит восприятию живописи, видению эстетических достоинств произведения. Прием композиционных вариантов предлагают словесный или наглядный показ того, как меняется содержание картины, настроение, выраженный в ней в зависимости от изменения композиции, (определенного порядка в соотношении элементов произведения) или колорита (цветового сочетания), в картине, людьми, предметами, изображенными художником. Суть следующего приема колористических вариантов: в изменении колорита картины путем словесного описания или наложения цветной пленки на цвет художника (творческий эксперимент). Детям можно задать следующие вопросы: - Что изменилось бы в настроении картины, в отношениях людей, если бы художник написал картину в холодных тонах, а не в теплых?

- Сравните, какой цвет «звучит» в картине более красиво – красный, выбранный художником, или, скажем, синий.

- Что хотел передать этим цветом художник? (закрываем пленкой синего цвета изображенную художником форму).

Важно, чтобы ребенок мог высказать свое отношение к произведению. Вместо рассказа-образца по картине, который может привести к пассивному восприятию произведения,  используются расчлененные вопросы:

- Что понравилось в картине? – позволяет ребенку выделить одного героя.

- Чем она понравилась? – нацеливает ребенка на восприятие произведения как целостного художественного образа. Учит выделять уже не единичный образ, а действие, устанавливать связь между изображенными предметами и явлениями. Он подготавливает ребенка к пониманию, почему понравилась картина.

В работе используются различного рода эмоциональные установки:

«Что тебе вспоминается, когда ты смотришь эту картину?»

 «О чем тебе думается?»

 «Что тебе представляется?»

Такие чувства, сопереживание, побуждают ребенка использовать индивидуальный опыт при восприятии картины. На следующем этапе ознакомления детей используются следующие приемы:

·   Сравнение.

·   Классификация картин.

·   Мысленное создание собственной картины по названию картины художника.

·   Различные дидактические игры и приемы.

В основе этих приемов лежит прием сопоставления произведений разных художников, жанров, сравнение изображенного на картине со своим личным опытом, реальной действительностью. Вначале дается две картины разных художников одного жанра, но отражающие разные настроения (контрастные). П.П.Островский «Сыновья» и А.А.Пластов «Ярмарка», а затем картины одного художника, но разного колористического решения «Золотая осень» и «Март» И.И.Левитана. Умению сравнивать картины по контрасту учат при помощи приема классификации картин по теме, общему цветовому решению, настроению, жанру. (выбираем вначале те, что рассказывают нам о времени года, отобрать попарно: покой и движение, веселье, радость и задумчивость, грусть.). Картины, выполненные цветовыми пятнами и ярким сочным, локальным цветом («Хлебное поле» Н.П. Рышева и «Месяц хлебный» А.В. Усачева, «Раздолье» А.А. Дейнеки, «Сыновья» П.П. Осовского, «Мартовские тени» В.Я. Юкина и «Семья» Ю.П. Кугача.) Для творческого восприятия картины детей надо побуждать к постановке вопросов о просмотренном произведении: «Дети, давайте задавать друг другу вопросы об этом произведении. Кто хочет задать вопрос? Какой вопрос хочешь задать ты? О чем бы ты хотел спросить товарища?»

 Конкурс «Кто задаст больше вопросов о данном произведении?» Игровые приемы: роль корреспондента, художника, экскурсовода. Вопросы лучше объединять в группы:

1. О средствах выразительности, используемых художником: Как написал художник светлый день, а солнца нет? Почему у одного художника все четко вырисовывается, а у другого нечетко?
2. О нравственных нормах поведения людей: А для чего так много полотна ткут ткачихи? А почему дети убирают картошку?
3. О деятельности самого художника: Как получились у художника такие яркие краски. Почему братья Ткачевы написали на картине «Трудовые будни» себя? Почему художники знают, о чем писать картины?
4. О событиях, предшествующих картине и последующих: Как дальше будут праздновать день рождения железной дороги? (В.Ф.Жемерикин «Серебряные рельсы») и т.д.
5. Об окружающей действительности: Почему Красная площадь называется красной? (К.Ф.Юон «Демонстрация на Красной площади») и т. д.

Темы занятий следующие:

1. О чем рассказывает пейзажная картина (рассматривание картин).
2. О чем нам может рассказать линия горизонта в пейзажной картине (рассматривание картин).
3. Сравнивание картин «Зима» И.И. Шишкина, «Сказка инея и восходящего солнца», «Февральская лазурь» И.Э. Грабаря.
4. «Подбери на своей палитре краски, которые художник использовал в картине» (игра).
5. «Найди картину по палитре». (игра).
6. Рассматривание репродукций картин А.А. Пластова «Первый снег»,  И.Э. Грабаря  «Февральская лазурь» и К.Ф. Юона «Мартовское солнце».
7. «Составь пейзаж из пазлов». (игра).
8. «Придумай пейзаж».
9. «Волшебный круг».

 На занятии я наблюдала за эмоциональными проявлениями детей и отметила тот факт, что музыка помогает детям увидеть в картине что-то индивидуальное для каждого. Я предложила игру «Подбери на своей палитре краски, которые художник использовал в картине». В игре дети определяли, какое цветосочетание преобладает в картине (теплое, холодное, контрастное), и из каких цветовых тонов оно составлено. На занятиях используются разнообразные формы дидактических игр. Приведу следующие:

1. «Аукцион»:

Учитель предлагает «участникам аукциона» назвать как можно больше окружающих их предметов, которые могут быть охарактеризованы одним и тем же словом, например «белый» (или «круглый», «нарядный» и т.д.). Слова следует называть по одному, не повторяясь и ожидая своей очереди - знака «аукциониста». Тот, в свою очередь, строго придерживается правил «торгов» и тогда, когда основной поток слов начнет иссякать, а паузы между ними станут все более длительными, начинает отсчет: «Белый... - раз! Белый... - два! Белый...» Если не найдется желающего назвать еще одно слово, ведущий произносит: «...три!» - и победителем игры считается тот, кто назвал последнее слово.

1. «Подбери».

Перед началом учитель отбирает по количеству игроков комплекты картинок - карточек (4-6 штук в каждом комплекте по видам и жанрам ИЗО); карточки раздаются всем игрокам поровну. Получив карточки, они должны рассмотреть их и решить, какой вид или жанр ИЗО будет собирать каждый из них (собирать следует тот комплект карточек, которых у игрока больше). После этого участники игры обмениваются друг с другом карточками (по одной), которые им уже не нужны. Делают они это так, чтобы остальные играющие не видели, что изображено на карточках. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не соберет все карточки своей группы. Он и считается победителем.

1. «Придумай название».

Перед началом формируется сюжетно-тематический зрительный ряд. Ребятам предлагается придумать название к картине.

На уроках истории искусств есть возможность использования различных методов и форм работы по формированию эстетического вкуса у детей. Эффективность работы по данному направлению зависит от правильно выстроенной технологии и методов обучения.