

Список використаних джерел

1. Коваль Л.В. Професійна підготовка майбутніх учителів початкової школи: технологічна складова: монографія / Л. В. Коваль. – Донецьк : юго-Восток, 2009. – 375 с.

КАЛІЙ А. Ю.,
МАЙБОРОДА І. Е.,
Мукачівський державний університет, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Скарбниця світової педагогіки насичена різноманітними технологіями навчання, що сприяють ефективному і доступному засвоєнню нових знань учнями початкової школи. Дослідженням цих важливих аспектів та методів роботи займалися науковці та вчені з різних куточків світу протягом багатьох років. Згадаймо видатного чеського педагога Яна-Амоса Коменського, який неодноразово стверджував, що провідним методом навчання учнів під час навчально-виховного процесу є гра. Розглядаючи тріаду «праця» - «пізнання»-«гра», Л. Виготський визначає останній вид діяльності як провідний у дитячому віці і формує важливий для педагогіки принцип: цінність дитячої творчості, в якому б виді діяльності вона не проявлялась, полягає не в результаті, а в процесі. Використання ігор та ігрових ситуацій навчально-виховної діяльності розкриває здібності дітей, їх індивідуальність, підвищує мотивацію учнів до вивчення матеріалу, сприяє створенню доброзичливої атмосфери на уроці образотворчого мистецтва [1].

Ігри дозволяють здійснювати індивідуальний підхід до учнів. Вони успішніше засвоюють дидактичний матеріал, активізується мимовільне запам'ятовування лексичних одиниць, формуються мовленнєві вміння.

Перебуваючи в навчальній грі, учні отримують розумову, рухову і емоційну розрядку. Такий метод навчання і виховання викликає великий інтерес у молодших школярів до засвоєння нового матеріалу і мотивує їх до подальшого отримання практичних знань. Гра розглядається як підготовка учня до особистісно-орієнтованого взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу, забезпечуючи особистісний ріст, піднімаючи рівень рефлексії, усвідомлення себе суб'єктом пізнання і мислення, формуючи потребу в самореалізації і саморозвитку.

У педагогічній літературі зафіксовано багато спроб систематизувати ігри. Л. Масол виокремлює такі ігрові художньо-педагогічні технології: сюжетно-рольові, інтелектуальні (вікторини, ребуси, кросворди); компютерні ігри, що спрямовані на формування загальнокультурних компетентностей. В процесі навчання образотворчого мистецтва можуть використовуватися різні ігрові технології, проте доцільно використовувати ті, що впливають із завдань художнього розвитку школярів. Використання ігрових технологій на уроках образотворчого мистецтва допомагає учням розвивати мислення, співпрацювати в групі, реалізовувати свої інтереси та потреби, пізнавати навколишнє середовище, розширювати спектр креативного бачення і, що найголовніше, підвищувати інтерес дітей до навчання [3].

Учнівська творча активність не виникає сама по собі, її слід стимулювати і відкривати в кожному учневі, створивши при цьому відповідну атмосферу. Готуючи гру, як засіб ефективного навчання, вчитель повинен чітко знати її дидактичну мету і виховне спрямування. Пояснення відповідної гри повинно бути стислим, емоційним, логічним та зрозумілим.

Художньо-дидактичні ігри можна поділити на такі види: ігри-подорожі, ігри-змагання, ігри-загадки, ігри-лото, композиційні ігри та інші. Нижче наведено деякі з них:

Гра «Випадкова лінія» передбачає малювання на папері довільної лінії, після чого, учасники обмінюються аркушами. Хто перетворить закарлючку на завершений малюнок, то й і є переможцем. Гра розвиває абстрактне бачення, креативність і творче мислення.

Гра «Смачна картина» – мета цієї гри полягає в тому, щоб розвинути в учнів уважність, фантазію та відкриває естетичне почуття до прекрасного. Учні заплющують очі, а вчитель пригощає їх шматочками різних фруктів та овочів: яблука, лимона, апельсина, морквини чи солоного огірка. Завдання в тому, щоб дібрати колір, намалювати малюнок за різними смаковими відчуттями.

Гра «Ледачий художник» - основна ідея цієї гри навчає учнів вбачати у загальному щось більш конкретне. Гра має історію, в якій художник намалював свій малюнок, але так як він був ледачим, то не завершив його. Відтак на аркуші зображені якісь лінії, трикутники, квадрати та інші геометричні фігури. Завдання учнів розгледіти а намальованому кружечку, наприклад, м'ячик і намалювати його. У зображеному трикутнику – ялиночку і так далі.

Гра «Фарби жартують» – весела та незвичайна гра, яка потребує нестандартного бачення учнів. Вчитель подає завдання намалювати малюнок, використовуючи побутові предмети в якості засобів для малювання. Наприклад, намалювати веселку за допомогою картоплини або зобразити зіркове небо, використовуючи щітку для чищення зубів. Ця гра пропонує використання як індивідуальної, так і групової форми роботи [4].

Отже, ігрова технологія передбачає включення досить великої групи методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Використання ігрових технологій створює зовнішні і внутрішні умови, що сприяють розвитку творчих здібностей у молодших школярів, поглиблюють пізнавальний інтерес учнів, вчать їх оволодівати основами образотворчої грамоти, а також урізноманітнюють і покращують уроки образотворчого мистецтва.

Список використаних джерел

1. Куріпта В. І. Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва. / В. І. Куріпта // Розкажіть онуку. – 2010. – №3. – С.30-33.
2. Марчук Ж. С. Методи навчання мистецтва молодших школярів у НУШ/ Ж.С. Марчук // Мистецтво та освіта. – № 2. – 2019. – с. 24 – 29.
3. Черномаз І. М. Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва / І. М. Черномаз // Розкажіть онуку. – 2007. – №9. – С.93.
4. Юшкіна О. Ігри та вправи до уроків образотворчого мистецтва. / О. Юшкіна // Початкова школа. – 2007. – №11. – С.39 – 40.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>