

Мастер - класс

*«Развивающие игры на уроках
изобразительного искусства»*

Группы игр

- На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие *группы игр*:
 - внимание;
 - развивающие глазомер;
 - тренирующие наблюдательность;
 - развивающие творческие способности;
 - воздействующие на эмоции и чувства;
 - раскрывающие личностные возможности ребенка.
- Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

Формы упражнений

По форме упражнения могут быть:

- **изобразительными (рисунок, живопись, лепка);**
- **устными (ответы по теоретическим вопросам);**
- **письменными (анализ произведений искусства).**

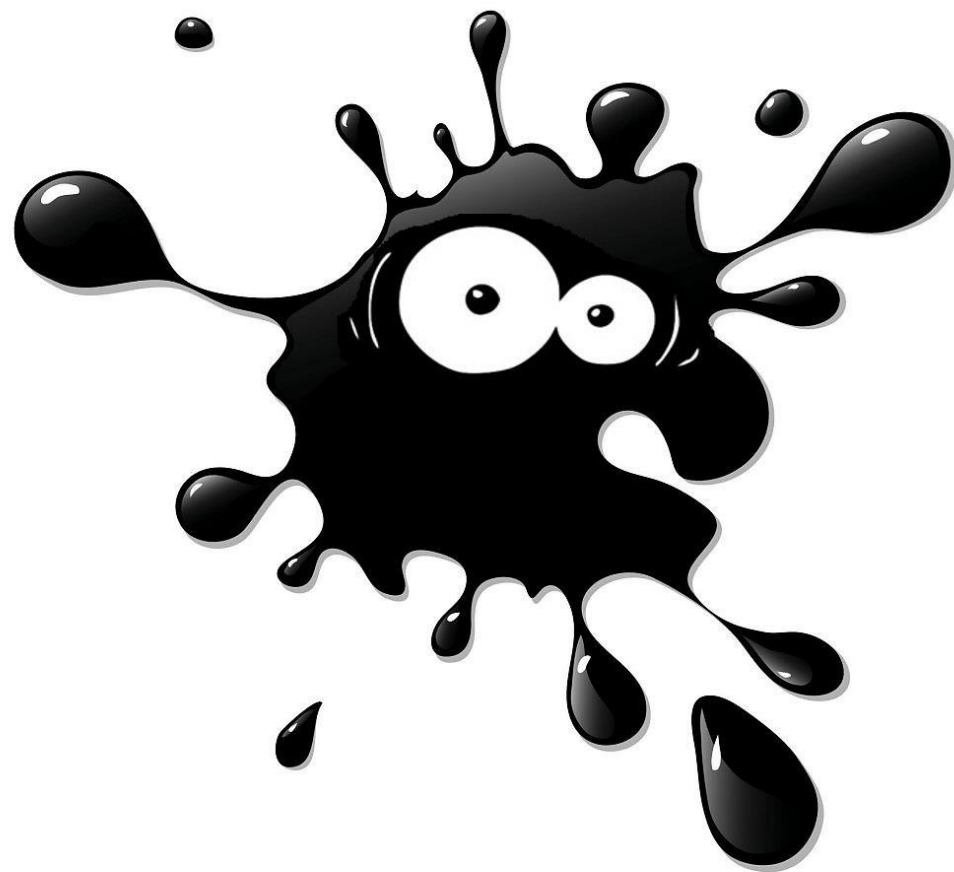
Лев Семенович Выготский
выдвинул идеи, которые
раскрыли законы
культурного развития
личности, ее психических
функций (речи, внимания,
мышления), объяснили
внутренние психические
процессы ребенка, его
отношения с окружающей
средой.



Выготский Л.С.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л. С. Выготский заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

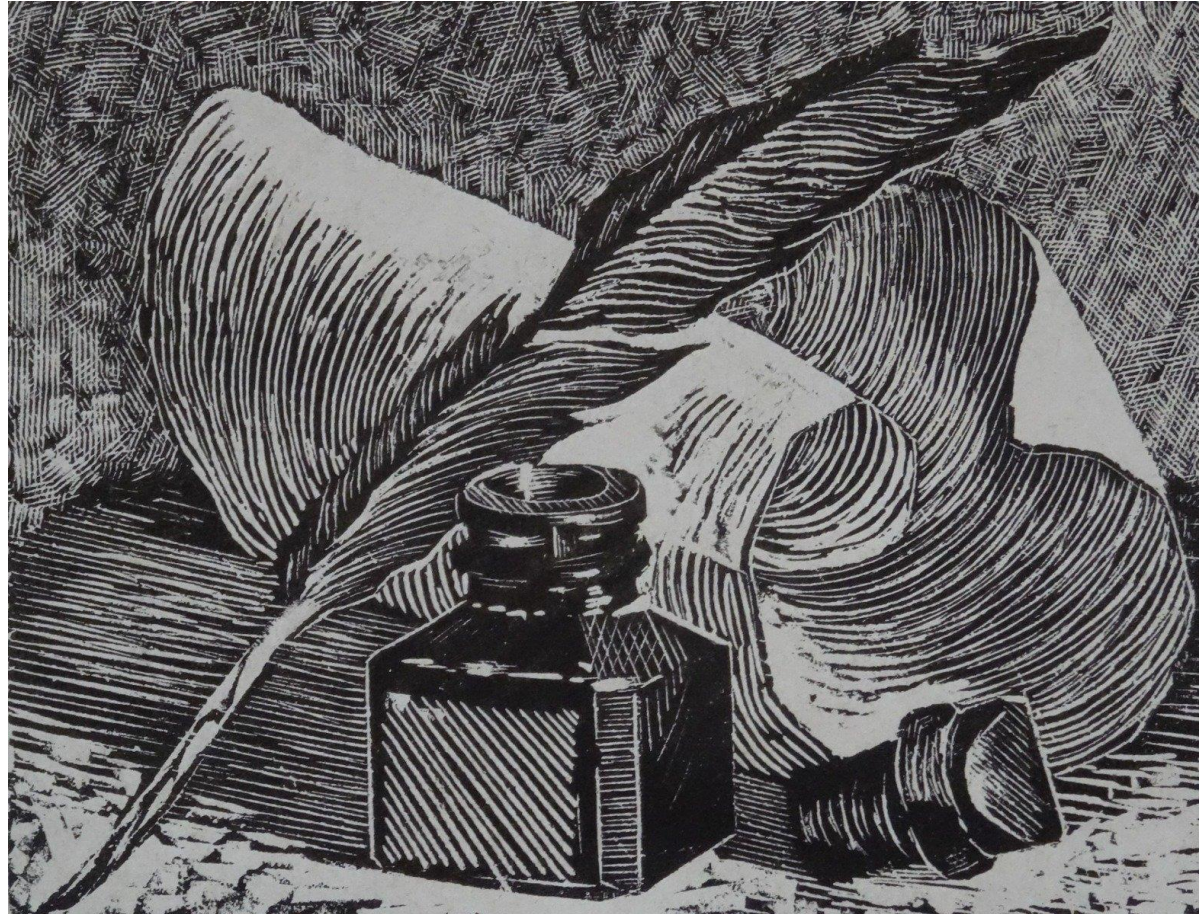
«Кляксография»

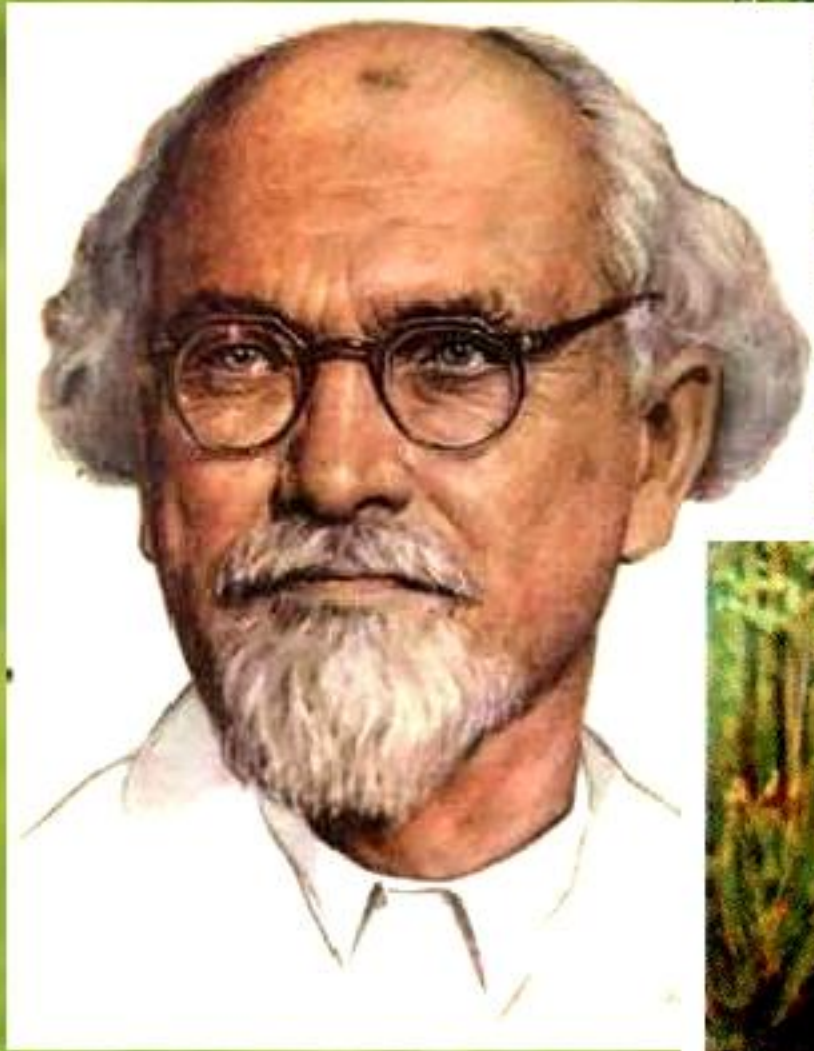


Устаревшее слово

- **Клякса** (от нем. Klecks) — капля или пятно чернил на бумаге, обычно нежелательные. Кляксы сопутствовали письму по крайней мере в течение четырёх тысяч лет, и умение писать в прошлом включало «старание писать чисто», важность которого была утрачена в связи с массовым распространением вначале шариковых ручек, а затем и компьютеров.

Чернильница (баночка с чернилами), перо и бумага





**Михаил
Михайлович
Пришвин**

1873 — 1954

М. М. Пришвин

..... «Если я сегодня на белой странице посажу кляксу и буду писать дальше ... то это будет просто клякса. Но если завтра ... я сознательно посажу такую же кляксу ... послезавтра опять и так каждый день, то это будет уже не клякса, а особая метка, явление индивидуальности автора, выражение самолюбия художника, преодолевшего кляксу».

Загадка

1.Замарашка, озорница

Вдруг уселась на страницу.

Из-за этой баловницы

Получил я единицу.

2.Что за небылица

Уселась на странице:

Чёрная, лохматая,

Промокашкою прижатая.

Уселась на листочке,

Закрыла собой строчки.



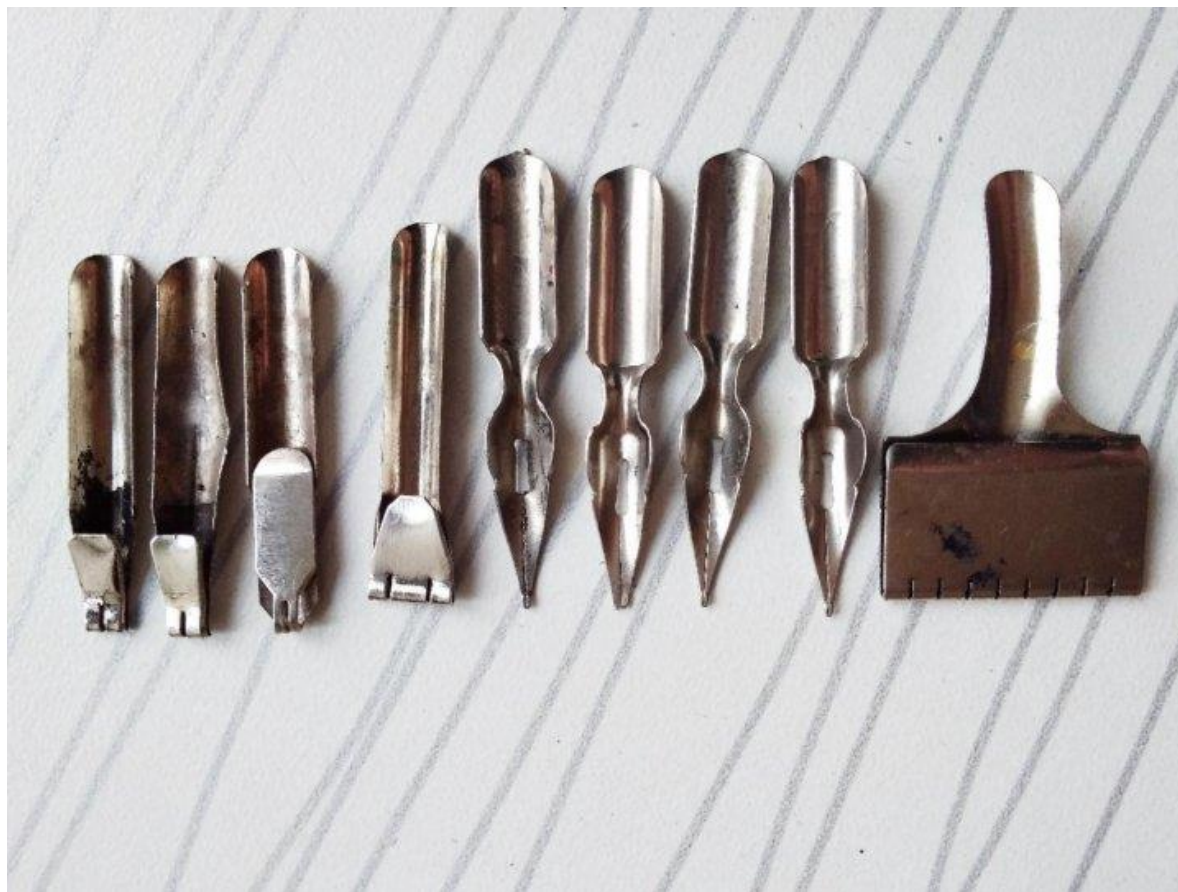
Тушь, перо, ручка для пера. Гусиное, утиное, воронье перо



Палочки из бамбука, дерева, камыша



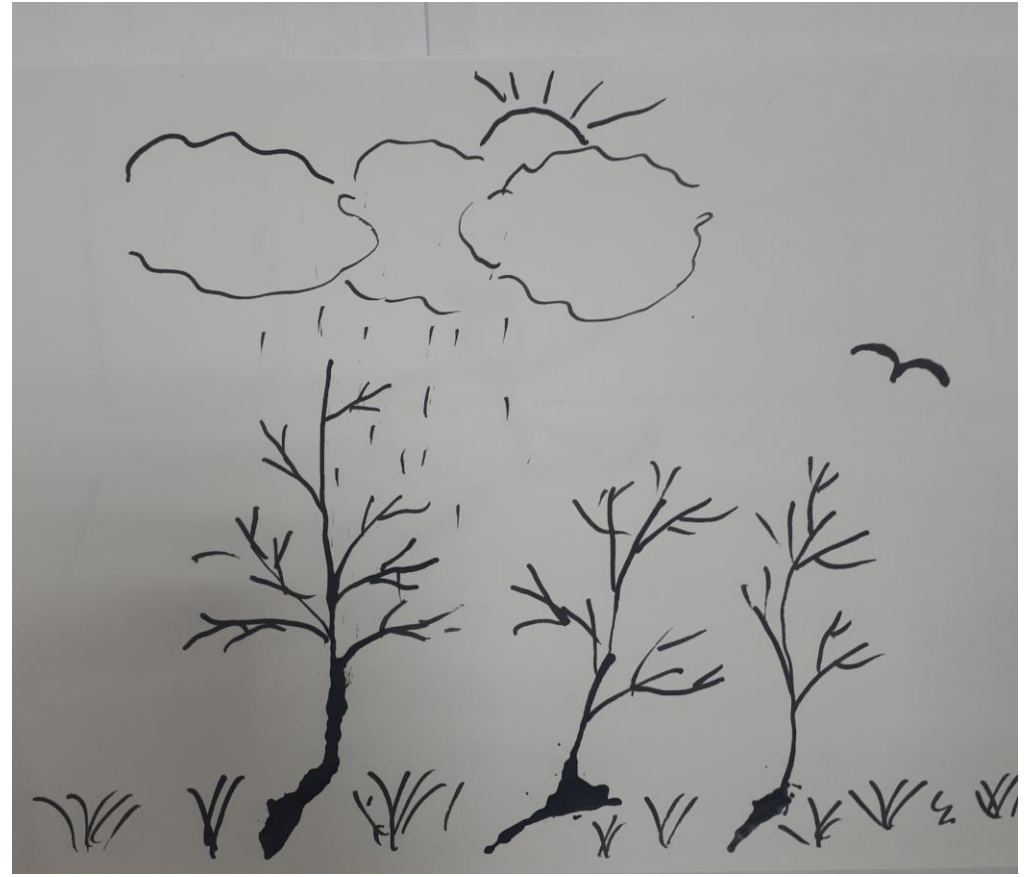
Плакатные перья



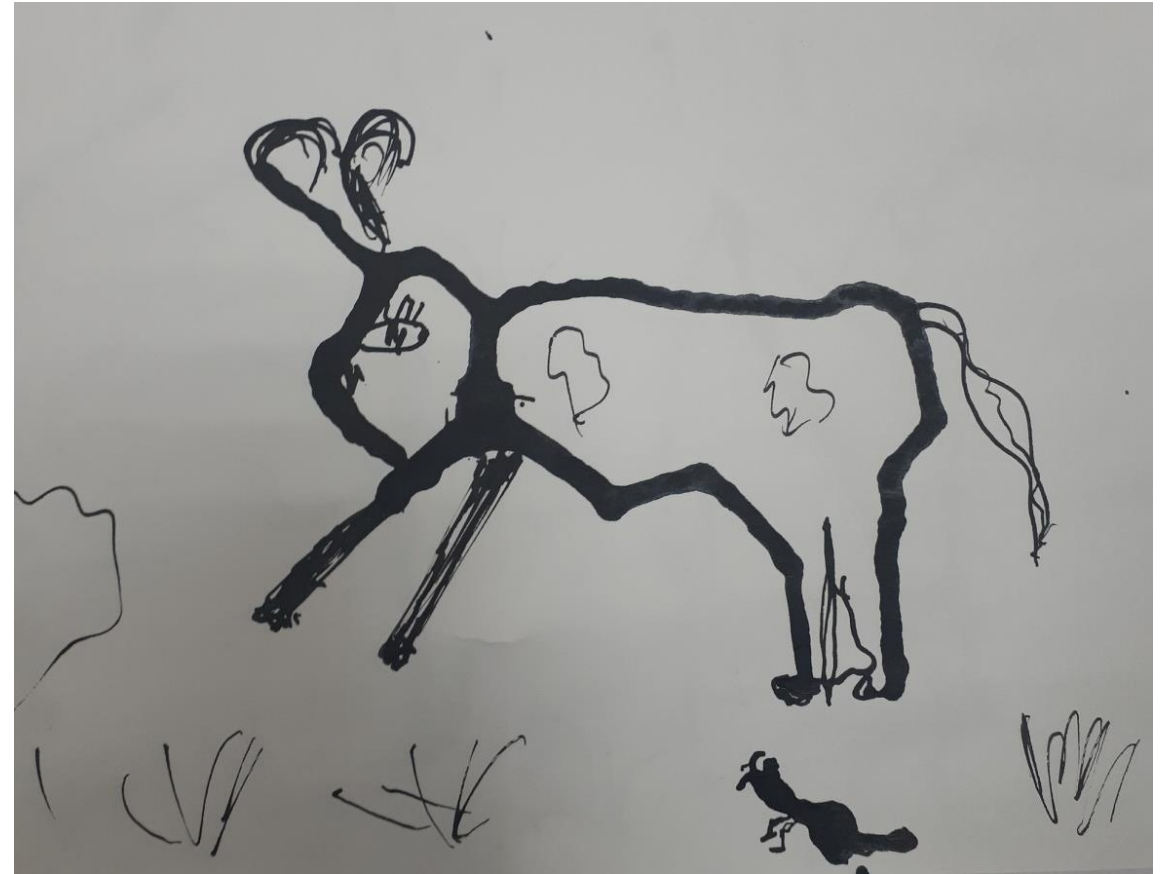
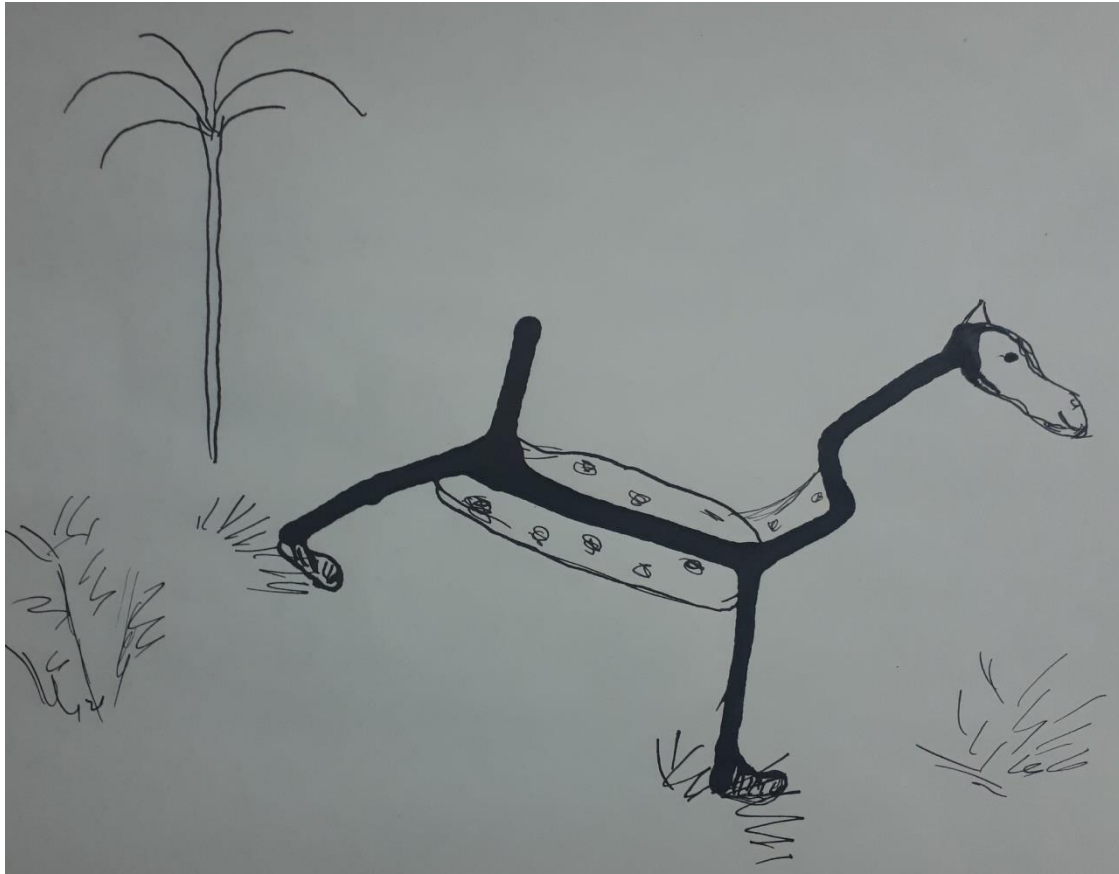
Готовальня и рейсфедер



Практическая часть мастер-класса



Практическая часть мастер-класса



Практическая часть мастер-класса

