

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА МЕТОДИКИ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

**ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР  
НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА  
В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ**

**Кваліфікаційна робота  
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

*Виконала:*  
*студентка 6 курсу, групи 613*  
**КУШНІРЮК ІРИНА ІВАНІВНА**

**Керівник:** кандидат педагогічних наук,  
доцент **Шестобуз О.С.**

*До захисту допущено  
на засіданні кафедри  
протокол № 4/1 від 16 листопада 2021 р.*

*Зав. кафедрою \_\_\_\_\_ проф. Романюк С.З.*

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ.....</b>	
1.1. Проблема використання дидактичних ігор в освітньому процесі у дослідженнях науковців.....	6
1.2. Сутність та основні види дидактичних ігор у початкових класах.....	16
1.3. Особливості використання дидактичних ігор образотворчого змісту на уроках образотворчого мистецтва.....	24
Висновки до розділу 1.....	31
<b>РОЗДІЛ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ.....</b>	
2.1. Дослідження стану використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.....	33
2.2. Обґрунтування педагогічних умов використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.....	43
2.3. Форми та методи використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.....	53
Висновки до розділу 2.....	66
ВИСНОВКИ.....	68
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	71
ДОДАТКИ.....	76

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Проблема особистісного розвитку в сучасній освіті має особливе значення та опирається на ґрунтовні знання, уміння взаємодіяти, творчість, мобільність. Навчальна пізнавальна діяльність відбувається зазнаючи впливу певних спонукань і стимулів, які складають рушійні сили пізнавальної активності школярів.

Серед стимулів виокремлюються уявлення, інтереси, потреби, ідеали, ціннісні орієнтації, переконання, прагнення учнів та ін. Завдяки ним утворюються мотиви до здійснення навчальної діяльності або мотиваційна сфера молодших школярів. А розвиток конкретних нахилів і здібностей, який сприятиме становленню в міжособистісних відносинах і самодостатності дітей, можливий під час використання дидактичних ігор у початковій школі.

Властивості молодшого шкільного віку мають вагомe значення для особистісного становлення та розвитку, коли відбувається перетворення учнів в активних і відносно самостійних суб'єктів освітнього процесу, формування психічних процесів, закладаються основи для діагностування та корегування певних рівнів розвитку в подальшому навчанні.

Одну з важливих ролей в освітньому процесі відіграють дидактичні ігри, оскільки ігрова діяльність школярів є провідною діяльністю разом з навчальною. Здатність гри охоплювати певні періоди життєдіяльності дітей відзначає їх як визначну форму діяльності. Ігри супроводжують особистість протягом життя переважно зі зміною мотивів, форм організації та проведення, міри прояву емоцій і почуттів. Використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва базується на поєднанні навчальних та ігрових завдань, які містять навчальні та ігрові вимоги та правила. Дидактичні ігри складаються зі змісту, дидактичної мети і завдань, конкретних правил та ігрових дій. При розв'язуванні навчальних завдань образотворчого змісту відбувається засвоєння учнями відповідних знань і наповнення ігрової діяльності новими поняттями.

**Стан дослідження проблеми.** Дослідження суті ігрової діяльності молодших школярів і особливостей практичного застосування ігор в навчанні базуються на висвітленні теоретичних і практичних засад під час організації та проведення різноманітних ігор в освітньому процесі. Так, у своїх працях науковці Н.Бібік, А.Бондаренко, Я.Коломинський, Н.Кудикіна, О.Проскура, О.Савченко та ін. розглядали необхідність використання дидактичних ігор в організації навчальної та пізнавальної діяльності з учнями початкової школи.

Дослідники психології та педагогіки Л.Виготський, Д.Ельконін, А.Король, О.Леонт'єв, Ж.Піаже, А.Усова та ін. здійснювали розробку теоретичних аспектів використання різних дидактичних ігор, відзначали роль, структуру та особливості дидактичних ігор в освітньому процесі початкової школи, відповідно, на уроках мистецтва ці аспекти розкриті Н.Бабкіною, І.Вишковським, М.Вороною, Л.Даниловою, О.Дейч та ін.

Актуальність зазначеної проблеми, існування суперечності щодо необхідності приділення вчителями початкової школи значної уваги дидактичним іграм при вивченні образотворчого мистецтва та недостатнє їх використання на уроках сьогодні зумовлює вибір теми магістерської роботи *«Використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах»*.

**Мета дослідження:** теоретично обґрунтувати педагогічні умови та емпірично дослідити стан використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Завдання дослідження:**

- проаналізувати проблему використання дидактичних ігор в освітньому процесі в дослідженнях науковців;
- розкрити сутність та основні види дидактичних ігор у початковій школі;
- дослідити стан використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах;

– обґрунтувати педагогічні умови застосування дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Об’єкт дослідження** – використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Предмет дослідження** – педагогічні умови використання ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

Для розв’язання завдань використано такі **методи дослідження**:

– теоретичні: аналіз, вивчення психолого-педагогічних і методичних літературних джерел, синтез, систематизація, класифікація, узагальнення, порівняння з метою визначення теоретичних засад досліджуваної проблеми;

– емпіричні: педагогічне спостереження, анкетування, бесіди, опитування, констатувальний експеримент;

– математична обробка результатів дослідження з метою отримання даних про стан окресленої проблеми в початковій школі.

**Теоретичне значення дослідження** полягає в аналізі проблеми використання дидактичних ігор в освітньому процесі в дослідженнях науковців, розкритті сутності та основних видів дидактичних ігор у початковій школі, дослідженні стану використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах, обґрунтуванні педагогічних умов, форм, методів використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Практичне значення дослідження** полягає у можливості використати матеріали роботи вчителями початкової школи в практичній діяльності у процесі формування ігрових умінь і навичок молодших школярів під час організації та проведення дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва.

**Структура роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

## 1.1. Проблема використання дидактичних ігор в освітньому процесі у дослідженнях науковців

Проблемою ігрової діяльності цікавляться багато психологів і педагогів. Наявність чималої кількості досліджень у педагогічній науці свідчить, що висвітлення процесу гри базується на можливості її використання саме в освітньому процесі початкової школи.

Виникнення дитячих ігор стало можливим як наслідування дорослих та повторення їхніх певних дій. Ігрові вправи готують майбутнє покоління до усвідомлення та виконання правил і норм поведінки, суспільної праці, змагань, відповідно ігри мають важливі соціальні функції суспільства.

З прискореними темпами розвитку та становлення суспільства, опанування величезного масиву знань, засобів культури ігри поступово втрачають навчальні аспекти функціонування. Були періоди в розвитку ігрової діяльності, коли в навчанні для ігор не виокремлювалося місця досить тривалий час.

Освітній процес відбувається за певною схемою, оскільки в період навчання школярі готуються до прояву власної активності у діяльності. Відповідно, при розмежуванні певних видів діяльності виявляється однобічність під час сприймання вимог у пізнавальній діяльності та поведінці учнів.

Відзначимо, що важливим у вивченні теоретичних аспектів гри є внесок вчених Л.Виготського, Д.Ельконіна, Л.Рубінштейна та ін.

Розглянемо ґрунтовні дослідження Л.Виготського у сфері ігрової діяльності особистості. Його інтерес до процесу ігрової діяльності з'явився під час вивчення ним розвитку вищих психічних процесів і дитяча гра

трактувалася ним як своєрідне дзеркало, в якому відбувається відображення дорослого життя, в яке прагнуть діти, здійснюється можливість вивчити світ дорослих дітьми та відповідно дорослим опанувати світ дітей. Також Л.Виготський відзначає, що під час гри внутрішні процеси мають певний зовнішній вигляд (Л.Виготський, 2001).

В цьому аспекті висловлювався К.Ушинський: «дитина у грі відкрито показує нам своє душевне життя, на відміну від душі дорослого, коли ми добре познайомились із душею дорослого, могли заглянути у неї вільно, але в діяльності і словах дорослого нам доводиться тільки вгадувати його думку, і при цьому ми часто помиляємось» (К.Ушинський, 1995, с.123).

Л.Виготський виокремлює: «уявна ситуація є важливим компонентом гри, яка полягає в прийнятті дитиною на себе ролі дорослого, головними особливостями даного процесу є те, що під час гри відбувається перенесення значень одного предмета на інший і дії, які відтворюються, характеризуються узагальненістю та скороченістю. Тому, гра – це уявна ситуація, яка створюється дитиною або дорослим, в якій реалізуються дитячі бажання, внутрішні процеси дитини проявляються у зовнішньому вигляді і яка є джерелом розвитку дитини» (Л.Виготський, 2001, с.67).

На погляд Л.Виготського: «важливим є визначення мотиву гри, гра виникає тоді, коли з'являється тенденція до негайної реалізації своїх бажань. Гра є виконанням цих бажань, що часто не усвідомлюються самою дитиною. Основним мотивом гри у молодшому шкільному віці є бажання знати як дорослий, на відміну від гри дитини у дошкільному віці, де мотивом є бажання робити як дорослий» (Л.Виготський, 2001, с.67).

О.Скрипченко відзначає: «гра – це осмислена діяльність, сукупність дій, об'єднаних єдиним мотивом, під час яких виявляється певне ставлення особистості до оточуючого світу. При цьому мотив проявляється у таких процесах: вираження різноманітних переживань, які є важливими для дитини; здійснення дій, цілей, які важливі для індивіда за їх власним внутрішнім змістом» (О.Скрипченко, 2001).

Кожна дитина в ігрових ситуаціях може відтворювати дорослий світ, який є надзвичайно важливим для неї та до якого вона прагне, також нею під час гри проявляються відчуття, прагнення та переживання. Тому серед мотивів гри виокремлюються необхідні ігрові дії для дитини, через які можуть проявлятися переживання, що є важливими.

На думку О.Скрипченка: «у грі присутній відхід від дійсності, але є і проникнення в неї. Тому в ній немає втечі від реального світу у вигаданий. Все, чим гра живе, і що вона містить у собі, все це береться з дійсності. Гра виходить за межі певної ситуації, відволікається від одного боку дійсності для того, щоб ще глибше виявити інше. Можливо, у цьому випадку гра і справді є дзеркалом, відображення якого допомагає дитині дослідити довкілля» (О.Скрипченко, 2001).

У своїх дослідженнях Г.Люблінська здійснює аналіз суті та структури гри й окреслює характерні особливості ігор:

– форма активного відтворення дітьми оточуючої дійсності, характерними ознаками ігор є способи дій, які можуть використовуватися дітьми в іграх. При значній кількості можливостей діяти у грі активно, зміст гри стає цікавішим, відповідно гра проводиться завдяки комплексним діям, а не окремими діями;

– гра є певною діяльністю, яка характеризується суспільним характером, вона може бути змінена зі зміною умов життя у суспільстві. Ігри в діяльності дітей можуть змінюватися, оскільки відображається життєдіяльність, яка піддається змінам (Г.Люблінська, 1998).

Також Г.Люблінська зазначає: «гра є формою творчого відображення дитиною дійсності – граючись, діти не прагнуть до точного і бездумного копіювання дійсності, а вносять у свої ігри багато власних вигадок, фантазії. У творчій грі дітей у найрізноманітніших поєднаннях переплітаються реальність і вигадка, прагнення до точного відтворення дійсності з найнесподіванішими порушеннями цієї реальності. Гра – це оперування знаннями; засіб їх уточнення і збагачення, шлях виправлення, а отже, й



розвитку пізнавальних, моральних і образотворчих здібностей і сил дитини» (Г.Люблінська, 1998, с.46).

Грунтовними є дослідження ученого Д.Ельконіна, який зазначає: «сама рольова гра є соціальною за своїм походженням і за своїм змістом. Сформованими є необхідні умови виникнення рольової гри, яка з'являється не спонтанно, а формується під впливом виховання – гра в молодшому шкільному віці є особливо сензитивна до сфери людської діяльності і міжособистісних взаємин» (Д.Ельконін, 1998).

Серед основних мотивів ігор та ігрових ситуацій є власне особистість дитини, специфіка її діяльності та відношення до оточення, оскільки гра є однією з форм орієнтування у процесі прагнень і мотивів людської діяльності. Вагомість гри прослідковується також як умови проникнення школярів у соціальні взаємини, їх певного моделювання в навчальній ігровій діяльності та спілкуванні.

На думку Д.Ельконіна: «значення гри не обмежується тим, що у дитини виникають нові по-своєму змісту мотиви діяльності і пов'язані з ними завдання. У грі виникає нова психологічна форма мотивів. Саме в грі відбувається перехід від мотивів, які мають форму афективно забарвлених безпосередніх бажань, до мотивів, які мають форму узагальнених намірів, що стоять на межі свідомого» (Д.Ельконін, 1998, с.65).

Також Д.Ельконін відзначає: «у грі відбувається суттєва перебудова поведінки дитини: вона стає довільною, тобто здійснюється відповідно до прикладу, взірця і контролюється шляхом співставлення з ним як еталоном» (Д.Ельконін, с.65).

Сучасні теоретичні дослідження ігрової діяльності розкривають сутність і зміст ігор в цьому аспекті, що є першочерговим завданням, спостерігаються погляди на ігри як вид діяльності, яка зумовлюється природними чинниками, відповідно наголошується на соціальному характері у створенні ігор. Ігри мають суттєві відмінності за змістом, які залежать від певного періоду та від

конкретних культурних, економічних, соціальних умов середовища існування школярів.

Серед досліджень науковців виокремлюються основні ознаки та властивості ігор, коли ігри є двостороннім явищем, оскільки з позиції дітей в іграх віддзеркалюється життя дорослих та навколишня дійсність, а з позиції дорослих ігри є способом вивчення внутрішнього стану дітей в певний віковий період.

Проведення ігор є значущою діяльністю для дітей, а ігри є наявними в різні періоди життєдіяльності особистості. Звичайно, дослідження сутності та особливостей ігор звертає увагу науковців. У працях дослідників з різних наукових галузей спостерігається висвітлення окремих аспектів ігор, і в усіх головною думкою є положення про гру як невід'ємну частину загальної культури особистості.

Основним мотивом ігор виокремлюються бажання та прагнення школярів в реалізації нових задумів, ідей, які спрямовуються на виконання діяльності, беручи приклад з дорослих. Виникнення ігор відбувається під впливом оточення без мимовільності при створенні, у результаті в іграх можуть відобразитися суспільні ознаки усієї дійсності, навчальної діяльності, взаємин і спілкування.

Досить значна кількість науковців визначає в іграх соціальну основу. Ігри дітей, які застосовувалися раніше та в сучасному житті переконують у зв'язку зі світом дорослих.

К.Ушинський один з тих, хто досліджував специфіку ігрової діяльності. Учений у своїх працях відзначає: «гра як посильний для дитини спосіб увійти у всю складність світу дорослих. Дитячі ігри відбивають навколишнє соціальне середовище, що дає матеріал, набагато різноманітніший і більш дієвий від того, котрий пропонується іграшковою крамницею» (К.Ушинський, 1995, с.126).

Відображення школярами образів навколишньої дійсності під час ігор здійснюється від їхнього ставлення та вражень, які утворюють сукупність цінностей.

Оскільки дійсність для учнів надзвичайно різноманітна, в іграх можуть відображатися тільки окремі її частини у сфері діяльності, корисної праці, взаємин з оточенням.

Дослідження Д.Ельконіна, О.Леонт'єва показують: «розвиток гри у дитячому віці відбувається в напрямку від гри предметної, що відтворює дії дорослих, до гри рольової, що відтворює відносини між людьми, і далі до гри дидактичної, спрямованої на конкретний навчальний результат» (Д.Ельконін, 1998; О.Леонт'єв, 1982).

В.Давидов, О.Запорожець, О.Скрипченко у своїх дослідженнях висвітлювали: «гра є соціальною за способами здійснення, ігрова діяльність не винаходиться дитиною, а задається їй дорослим, який навчає її гратися, знайомить із суспільно сформованими способами ігрових дій: як використовувати іграшку, предмети-замінники, інші засоби втілення образу; виконувати умовні дії, будувати сюжет, підкорятися правилам (В.Давидов, 2006).

О.Скрипченко вважає: «засвоюючи в спілкуванні з дорослими техніку різних ігор, дитина узагальнює ігрові способи і переносить їх на інші ситуації. Так гра стає формою власної творчості дитини, а це обумовлює її розвиваючий ефект» (О.Скрипченко, 2001, с.73).

У сучасних наукових джерелах ігри висвітлюються як один з провідних видів діяльності учнів початкових класів. Важливе значення ігор проявляється не затраченим часом на здійснення ігрової діяльності, а потужними можливостями ігор задовольнити основні потреби та прагнення школярів.

У сутності ігор виникають і розвиваються й інші види діяльності дітей, однак, ігри є найбільш сприятливими для розвитку психічних процесів. У змісті ігор закладаються та узагальнюються різні види діяльності. Під час поступового розвитку ігор школярі повинні опанувати їхні складові, які

притаманні навчальній діяльності, зокрема навчаються визначати мету, планувати ігрові дії, отримують результат. У подальшому ці вміння учні можуть переносити у трудову діяльність.

У своїх працях Л.Данилова виокремлює: «гарна гра схожа на гарну роботу: їх споріднюють відповідальність за досягнення мети, зусилля думки, радість творчості, культура діяльності. Гра готує дітей до тих нервово-психічних витрат, яких вимагає праця. Це значить, що в грі виробляється довільність поведінки. У силу необхідності виконувати правила діти стають більш організованими, вчаться оцінювати себе і свої можливості, здобувають вправність, спритність і багато чого іншого, що полегшує формування навичок трудової діяльності» (Л.Данилова, 2002).

У порівнянні роліві ігри для дітей є по значимості такими ж вагомими для особистісного розвитку, як для дорослих їхня професійна діяльність. Проте, ігри є педагогічно цінними тоді, коли учні в них активно діють, обмірковують, створюють, комбінують, моделюють відносини з власним оточенням.

У таких умовах діти можуть виконувати під час ігор різноманітні ролі, знаходити способи для демонстрування творчих здібностей та активності у процесі діяльності.

У педагогіці особливо звертається увага на вивчення сутності ігор як засобів навчання, тобто дидактичних ігор. Основою у таких дослідженнях є положення про ігри як середовище формування гармонійної особистості, збагачення внутрішнього світу молодших школярів.

С.Галкін відзначає: «основне значення гри, пов'язаної з діяльністю уяви, полягає в тому, що в дитини розвиваються потребу в перетворенні навколишньої дійсності, здатність до творення нового. Вона поєднує в сюжеті гри реальні і вигадані явища, наділяє новими властивостями і функціями знайомі предмети» (С.Галкін, 2005, с.17).

На думку дослідника: «вибравши певну роль, дитина не просто приміряє до себе професію й особливості іншої особистості: вона входить у неї,

уживається, проникає в її почуття і настрої, збагачуючи і поглиблюючи тим самим власну особистість» (С.Галкін, 2005, с.18).

Різні психолого-педагогічні дослідження переконливо доводять, що під час проведення ігор здійснюється різнобічний і гармонійний розвиток школярів.

Відповідно, з різних боків гра може бути і самостійним видом діяльності школярів і необхідним впливом учителя та інших дорослих, для визначення ролі гри засобом виховання та першоосновою в навчанні. Впровадження ігор як виховного засобу та засобу розвитку дітей, означає здійснювати вплив на ігровий зміст, сприяти навчанню різними способами міжособистісного спілкування.

К.Ушинський висловлював: «необхідність пронизати все життя дитини грою» (К.Ушинський, 1995).

Відповідно наукове тлумачення гри як певної форми організації життєдіяльності учнів належить сучасним дослідженням І.Школьної.

І. Школьна наголошує: «вихователь повинен знаходитися в центрі дитячого життя, розуміти, що відбувається, вникати в інтереси дітей, які граються, уміло їх спрямовувати. Для того, щоб гра виконувала у педагогічному процесі організуючу функцію, вихователю потрібно добре уявляти собі, які завдання виховання і навчання можна з найбільшим ефектом у ній вирішувати. Доцільно ставити цілі, що відносяться до всієї групи (учити дітей об'єднуватися в знайомій їм рухливій грі), і цілі, що стосуються окремих дітей» (І.Школьна, 2002).

Важливими є погляди О.Савченко: «спрямовуючи гру у русло вирішення навчально-виховних завдань, завжди варто пам'ятати, що вона є своєрідною самостійною діяльністю дитини. У грі дитина має можливість виявляти самостійність у більшій мірі, чим у будь-якій іншій діяльності, вона сама вибирає сюжети гри, іграшки і предмети, партнерів. Саме в грі найбільш повно активізується громадське життя дітей» (О.Савченко, 1997).

На думку вченої: «впливаючи на поведінку дітей, їх взаємини один з одним, педагог повинен враховувати їх індивідуальні особливості, тенденції розвитку. Але у всіх дітей без винятку необхідно заохочувати бажання бути самостійними, формувати уміння, що реально забезпечать самостійність. Гра дозволяє дітям уже в перші роки життя самостійно використовувати ті чи інші форми спілкування» (О.Савченко, 1997).

Результати психологічних і педагогічних досліджень переконливо засвідчують, що важливою є допомога дорослих на шляху розвитку суспільних відносин, міжособистісного спілкування та поведінки, особливо при виникненні певних проблем. Освітні здатності ігор можуть зростати, якщо вони цілісно поєднуються з певним іншим практичним видом діяльності.

Доцільно найбільше поєднувати ігри з навчальною практичною діяльністю, зокрема з образотворчою діяльністю. Завдання вчителя при організації навчання і дозвілля школярів у формі ігор чітко та послідовно розвивати їхню активність, формувати вміння та навички самостійної організації під час гри.

Теоретичні аспекти розвитку ігрової діяльності значно розширилися завдяки поглядам П.Щербань щодо організації різних видів ігор: «гра як засіб національного виховання, відродження народних традицій, індивідуалізації педагогічних впливів, діагностування соціальних уявлень дітей, їхнього морально-етичного розвитку, з'ясування запасу знань і вмінь при вступі дитини до школи» (П.Щербань, 1997).

С.Новикова виокремлює: «у ставленні до гри як дидактичного методу є прогресивні зміни в освіті, за методами нової школи кожна наука в початковій школі повинна наближатися до гри, але не тому, що до науки треба ставитися недбало, а тому, що вона таким чином зможе захопити дітей, як захоплює їх гра» (С.Новикова, 2007).

У розумінні В.Саюк: «гра є національно-культурним явищем і є необхідним її використання у виховній роботі школи в часи національного

відродження, оскільки вона є прототипом активної колективної діяльності, в процесі якої формується особистість дитини» (В.Саюк, 2007).

С.Коновець виокремлює основне місце саме колективним іграм у практичній діяльності учнів, висловлюється за можливості широкого застосування ігор у вихованні школярів і відзначає: «гра – один із засобів всебічного виховання дітей, є підготовкою до життя, перехідним ступенем до трудової діяльності, гра обов'язково повинна мати місце в дитячому колективі, дитячий колектив без гри не буде повноцінним» (С.Коновець, 2000).

На визначення теоретичних положень в ігровій діяльності молодших школярів значно вплинули дослідження Н.Кудикіної. Вона відзначає: «гра є особливою формою функціонування відносно автономного від дорослих дитячого суспільства і стає поштовхом для дослідження виховного значення дитячого міжособистісного спілкування й педагогічних умов формування позитивних стосунків між дітьми у грі» (Н.Кудикіна, 2009).

Дослідження науковців спрямовані на розкриття внутрішньої психологічної структури ігор, простежується динаміка їхнього становлення та розвитку, виявляються основні мотиви ігор серед яких головними є дитина та її діяльність.

Специфікою ігрової техніки є перенесення значень від предмета до предмета, скорочення та узагальнення ігрових дій виокремлюється серед важливих умов занурення учнів до сфери соціальних взаємин, доводиться, що реальні відносини школярів під час ігрової діяльності є практичною діяльністю виконуваних дій у колективі. Відповідно, відзначаються функції ігрової діяльності у розвитку психічних процесів молодших школярів.

Таким чином, гра є системною, з багатьма компонентами діяльністю. Здійснений аналіз структурних елементів ігрової діяльності дає можливість узагальнити, що значущою формою ігрової діяльності виокремлюються саме дидактичні ігри як форма навчальної діяльності учнів початкової школи.

## **1.2. Сутність та основні види дидактичних ігор у початкових класах**

Ігри для дітей є неоднорідним явищем. У педагогічній науці були дослідження з вивчення та опису різних видів ігор з урахуванням їхніх функцій та специфіки становлення, здійснення класифікації ігор.

У цьому є необхідність для глибшого визначення сутності ігор, змісту різноманітності їхніх видів, вивчення впливу ігор на учнів, підсилення їхнього розвивального ефекту, доцільне використання на уроках в освітньому процесі..

Досить різноманітна наявність ігор для дітей, яка являє утрудненим визначення вихідних підстав для їх класифікації та систематизації. Кожна теорія дослідження ігор пропонує відповідні критерії, яка відповідають певним положенням.

Серед виховних положень про значення ігор як особливого засобу виховання, класифікації базуються на принципі диференційованого домінуючого впливу ігор на формування розумних сил або розумові ігри, розвитку зовнішніх органів відчуттів або сенсорні ігри, вироблення певних рухів або рухливі ігри.

За педагогічним значенням ігри характеризуються:

- розумові, рухливі, вольові, сенсорні, які складають ігри звичайних функцій;
- ігри-вправи, які спрямовуються на удосконалення природних здібностей, ігри спеціальних функцій.

У педагогічній науці розкривається класифікація дидактичних ігор, яка заснована на рівнях самостійності та прояву творчості учнів у виконанні ігрових завдань і вправ.

Вказані специфічні положення до своєї класифікації ігор і ігрових ситуацій долучає О.Міщенко, і вважає: «дошкільний вік – період імітації нових вражень і їх усвідомлення за допомогою розумової праці. Прагнення дитини в перші шість-сім років життя до відображення й осмислення вражень про навколишнє життя задовольняється в іграх, що за змістом є імітаційні або



наслідувальні, а за організацією – самостійні, без зайвої регламентації з боку дорослих» (О.Міщенко, 1997).

В освітньому процесі школярі із задоволенням грають в ігри, які спеціально створені для них учителем, діяльність в яких чітко визначається певним змістом і формою. Таким чином, був розподіл дитячих ігор на такі групи: імітаційні або наслідувальні та рухливі або ігри з правилами.

Дидактичні та рухливі, які мають чіткі фіксовані правила, школярі мають можливість проявити власну творчість, коли вигадують нові дії, варіанти, використовують цікавий ігровий матеріал у грі, з'єднують декілька ігор в цілісну єдину гру та ін. Ускладнення під час ігор можуть бути наявні, оскільки залежать від уяви та фантазії учасників. Однак, незмінність залишається у спрямованості учнів на вирішення ігрових навчальних завдань з відповідними визначеними правилами гри.

Сьогодні є нагальна проблема у класифікації ігор, яка постійно привертає увагу дослідників. Класифікації засновані на поняттях ініціативності учнів чи вчителя в процесі виникнення ігри.

Серед класифікації ігор виокремлюються:

- самостійні ігри, які організуються з ініціативи учнів, до яких належать ігри-експериментування та сюжетні ігри, які бувають сюжетно-рольовими, сюжетно-відображувальними, театралізованими, режисерськими;
- навчальні та інтелектуальні ігри, які пропонуються з ініціативи вчителя та впроваджуються з освітньою та розвивальною метою;
- дозвіллеві ігри, які бувають іграми-забавами, розвагами, святково-карнавальними, театральними;
- традиційні або народні ігри зустрічаються в основі багатьох навчальних і дозвіллевих іграх;
- творчі ігри, в яких проявляється ініціативність, вигадка, самостійність дітей (А.Бондаренко, 1996, с.45).

В іграх творчі прояви школярів є різноманітними, коли вигадується сюжет і зміст гри, здійснюється пошук способів реалізації задуманого та

відбувається програвання відповідних ролей. Залежно від конкретного характеру творчості учнів, наявного ігрового матеріалу, який застосовується у грі, творчі ігри можуть бути сюжетно-рольовими, театралізованими, іграми з навчальним матеріалом, режисерськими.

Зокрема, режисерські ігри постійно розглядалися в поєднанні з сюжетно-рольовими іграми та не виокремлювалися в окрему ігрову діяльність. Останнім часом режисерські ігри досліджуються окремо від сюжетно-рольових як їхній самостійний вид (І.Вишковський, 2004).

Режисерські ігри відрізняються тим, що вони є переважно індивідуального характеру, під час гри дітьми скеровується уявна ситуація в загальному баченні, а ігрові дії виконуються учасниками одночасно.

У молодшому шкільному віці переважає розвиток ігор-фантазування, оскільки цінність гри в її особливій творчій діяльності, у процесі якої учні створюють новий захоплюючий сюжет на основі власних уявлень.

Досить часто ігри здійснюються навколо конкретного вигаданого персонажа, який може бути іграшкою, героєм казки чи мультфільму. Уявні образи створюються певним чином, оформлюються засобами виразності, якими є мовленнєві ознаки, зовнішні характеристики, жести, міміка, рухи, емоційні прояви героїв.

В основі ігор-фантазувань знаходиться спільна творчість учителя та школярів, коли вигадується сюжет, ігрові події, які послідовно пов'язуються у грі. Корисно навчити учнів вносити зміни в сюжет певної казки, придумувати твір з новим цікавим закінченням, включати героїв з інших казок у сюжет.

Крім того, можна спрямувати уяву та фантазію учнів в нові сюжети, коли пропонується змоделювати та створити схематично сюжет казки, використовувати символічність у зображенні героїв.

Особливою групою ігор є ігри за правилами, які спеціально створюються з метою вирішення освітніх і розвивальних завдань. Також ці ігри з готовим сюжетом і змістом, чіткими фіксованими правилами, які є неодмінною

складовою гри. Навчальні завдання досягаються школярами завдяки ігровим діям під час виконання ігрового завдання (П.Щербань, 1997, с.19).

У проведенні ігор самостійна ігрова діяльність є переважно самоціллю. Під час залучення учнів до дидактичних іграх, які є різновидом ігор за встановленими правилами, ігрова діяльність повинна бути спеціально спланованою та пристосованою до виконання поставлених навчальних цілей.

Враховуючи характер навчального завдання, відповідно ігри за правилами складають такі групи як дидактичні та рухливі, які також мають різні класифікації за різними ознаками.

Зокрема, дидактичні ігри класифікуються:

– за змістом на: мовленнєві, образотворчі, математичні, природознавчі тощо;

– за навчальним матеріалом бувають: ігри з певними предметами, іграшками, словесні та настільно-друковані.

Класифікація рухливих ігор наступна: за рівнем рухливості: ігри різного рівня рухливості; за домінуючими рухами; за предметами, які застосовуються під час гри.

Доцільними дидактичними та рухливими іграми є сюжетні, коли учасниками виконуються певні ролі та безсюжетні ігри.

Ігри за правилами сприяють залученню школярів до цікавого ігрового процесу, оскільки захоплюють виконанням ігрових дій, отриманні позитивного результату, бажання виграти. Однак зміст ігрового процесу визначається певним ігровим завданням, коли підбираються та розміщуються ілюстрації за визначеними спільними тощо.

У свою чергу, зазначене впливає на поведінку школярів, сприяє довільності в ігрових умовах та виконанні встановлених правил. Виконання правил гри демонструє володіння власною ігровою поведінку. Особливістю ігор за правилами є вироблення в учнів умінь керувати своїми діями та поведінкою, виявляє їхню соціальну роль (О.Савченко, 1997).

Важливим є виокремлення етапів розвитку гри відповідно до особистісного розвитку школярів:

- вигляд простих рухів мають функціональні ігри;
- ігри з використанням різних ігрових предметів представляють ігри з уявними певними об'єктами;
- прагнення учнями цілісно сприймати та розуміти довкілля визначається в пізнавальних іграх;
- комбінування, перетворення наявних ігрових предметів при створенні нових творчих ігор.

Наявними в іграх є наступні функції в учнів в іграх:

- сенсомоторні, які прослідковуються в іграх на точність, спритність, швидкість, рухливість;
- інтелектуальні, які виявляються в ігрових правилах і навчальних завданнях;
- соціальні, які виражають певні протиставлення груп.

Виокремлюються також найбільш характерні ігри для молодших школярів:

- ігри-розваги, метою яких є розважання учасників без конкретного сюжету;
- ігри-вправи, які не мають сюжету і пов'язуються з певним повторенням фізичних дій;
- сюжетні ігри, властиві дітям молодшого шкільного віку, в яких відтворюються соціальні взаємини, поєднуються ігрові дії та ситуації взаємодії;
- наслідувальні ігри, в яких відтворюють ігрові ситуації у конкретний момент, відчутна схожість з сюжетними іграми.

У молодших школярів досить часто зустрічаються традиційні ігри, які можуть виникати в результаті тісного контакту ігор і діяльності та передаватися в наступні покоління (О.Жорник, 2000).

Серед сучасних класифікацій ігор у психології виокремлюється розроблена Д.Ельконіним концепція, положення якої дозволяють зрозуміти особливості та змістові характеристики виникнення ігор, їх розвитку, видів та структуру.

Дослідження сутності гри Д.Ельконіна доводять: «гра має соціальний, а не біологічний, інстинктивний характер, рівень її розвитку залежить від рівня розвитку суспільства» (Д.Ельконін, 1998).

Відповідно до зазначеної специфіки визначається така класифікація ігор, яка пов'язується з особистісним розвитком учнів, а саме ігри: сюжетно-рольові, ігри за правилами, режисерські, образно-рольові тощо.

Серед вагомих особливостей сюжетно-рольових ігор виокремлюються такі: під час проведення сюжетно-рольових ігор є можливість школярам бути в ролі дорослих, керуватися їхніми функціями та при застосуванні узагальнених форм у спеціально створених ігрових ситуаціях чітко відтворювати їхню діяльність і взаємини у спілкуванні.

Основним змістом сюжетно-рольових ігор є відтворення міжособистісних взаємин та чітке виконання правил, які впливають із значення цих ігор. Під час ігрової діяльності виникає новий вид діяльності, коли школярі починають навчатися в іграх. У процесі проведення та участі в сюжетно-рольових іграх, молодші школярі мають можливості продуктивно виконувати навчальну діяльність.

Вагома роль сюжетно-рольових ігор у формуванні та перебудові окремих психічних процесів школярів. В іграх може виникати спрямованість на активність у процесі уявлень, розвиток умінь і навичок довільної пам'яті, творчого мислення.

Опираючись на вказані особливості Д.Ельконін відзначає такі рівні становлення та розвитку сюжетно-рольових ігор:

– в основі змісту ігор знаходяться дії з певними ігровими предметами, які спрямовуються на інших учасників гри;

- пропонується участь в процесі маніпулювання ігровими предметами з помітним розподілом функцій між учнями;
- ігрові дії виконуються, здійснюючи вплив із ролей, серед яких є спеціальні прояви в діях і ставлення між учасниками в грі;
- зміст виконання ігрових дій, залежить від ставлення до учасників під час взаємодії.

На думку Д.Ельконіна, «сюжетно-рольова гра створює передумови для розвитку нових якостей особистості: в грі дитина засвоює суспільні функції, норми поведінки людей, що і визначає в цілому становлення її особистості. Поступово виникає новий вид ігор – ігри з правилами. Їх змістом є не роль і не ігрова ситуація, а правило і навчальне завдання. Розвиток даного виду гри полягає у виділенні і усвідомленні ігрового навчального завдання» (Д.Ельконін, 1998).

Відмінними рисами дидактичних ігор є навчальні завдання. Мотивація учнів міститься у процесі самої гри і опосередковується певним ігровим завданням. Ігри за правилами бувають імітаційно-процесуальними, драматизованими з конкретним сюжетом, сюжетними з виконанням нескладних правил, безсюжетними, спортивними (Л.Артемова, 2005).

Особливістю цього виду ігор є наявність ігрового навчального завдання, яке може бути властиве іншим іграм в цьому виді, а його реалізація здійснюється в руховій та активній діяльності. Саме в молодшому шкільному віці фізичний і руховий розвиток школярів залежить від розвитку психічних процесів, оскільки збільшення рухливості учнів призводить до покращення у процесі розвитку психіки.

В залежності від прийнятих ігрових правил у дидактичній грі окреслюється її роль, і відповідно ігри відносяться до певного виду.

В іграх, коли провідна роль належить операційним правилам, невизначеними можуть бути різноманітні ігрові дії, їх називають комбінаторними іграми. Серед роздаткового матеріалу та ігрових засобів в цих іграх можна використати різноманітне приладдя.

Серед основних завдань комбінаторних ігор є створення необхідних умов для осмислення учнями системи певних понять, впроваджувати їх в освітній процес досить складно та обмежується кількістю учасників в грі.

При використанні на уроках одночасно кількох ігрових ситуацій та включення до ігрової діяльності інших дітей впливає на зниження оперативності керування та контролю за процесом гри з боку вчителя. Досить часто проведення цих ігор відбувається в позакласній діяльності (А.Бондаренко, 1996).

До дидактичних ігор відносять процесуальні ігри, які містять процесуальні правила, які обумовлюються змістом і характером ігрових завдань. Серед прикладів цих ігор виокремлюються проведення різноманітних вікторин, метою яких є закріплення певних навчальних знань, розвиток логічного мислення.

До стратегічних ігор належать ті ігри, які засновані на правилах з організації та керування, а головною функцією є створення різних ситуацій для ігрових конфліктів, зіткнень інтересів учнів. У цих іграх відтворюються певні сторони соціальної діяльності та передбачається рольова поведінка дітей, відповідно вони також називаються рольовими. У них відбувається збудження творчої уяви, відкриваються можливості до імпровізування.

Серед різновидів таких ігор може бути гра-вікторина з теми «Рідна природа», яка допоможе здійснити узагальнення та систематизацію раніше здобутих знань, забезпечити посилений зв'язок знань учнів з практичною діяльністю.

Серед різновидів рольових ігор виокремлюються:

– ситуаційно-рольові ігри, в яких разом з правилами в організації та проведенні гри, певну вагому роль мають визначені процесуальні правила, що базуються на ігрових ситуаціях спроектованих попередньо та закладені в основу ігрових дій;

– ігри-драматизації, яка можуть поєднуватися з рольовими іграми через наявний у них конкретний сюжет і систему ролей, головним у цьому виді ігор є наперед зазначені дії для гри (Л.Данилова, 2002).

Головним у рольових іграх є мета, яка розв'язує певні проблеми, а в іграх-драматизаціях основним є ігрове спілкування, що має на меті естетичний вплив на учасників гри.

У процесі самої ігрової діяльності для школярів є важливим сам персонаж для зображення та процес його обігрування, виконувани дії учнями. Відповідно, мотивом для учасників гри є не тільки сам процес розв'язання навчальних ігрових завдань, але й вплив на оточення під час гри.

Таким чином, усвідомлення та осмислення вчителем основних особливостей дидактичних ігор та ігрових ситуацій дозволяє успішно досягати поставлених перед ним освітніх завдань. Різноманітність видів і змісту дидактичних ігор характеризує можливості для того, щоб була змога використовувати ігри, які є найбільш доцільними та відповідають конкретній темі та меті уроку.

### **1.3. Особливості використання дидактичних ігор образотворчого змісту на уроках образотворчого мистецтва**

Важливим періодом у розвитку дітей є молодший шкільний вік, характерною особливістю учнів є їхнє прагнення до ігор та ігрових ситуацій. В дидактичних іграх та ігрових ситуаціях образотворчого змісту молодші школярі здійснюють власні бажання, реалізують свої пізнавальні інтереси, задуми, потреби, в них відбувається розвиток фізичних сил, координації, моторності, швидкості та точності рухів, уяви, фантазії, творчості тощо.

Дидактичні ігри, які доцільно використовувати на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі, можуть виконувати різні функції:

- закріплювати знання з мистецтва, практичні вміння і навички;



- активізувати під час сприймання пізнавальні інтереси та увагу, спостережливість учнів;

- розвивати кмітливість, уяву, творчі здібності тощо.

Правильність і логічність у структурі та проведенні дидактичних ігор образотворчого змісту здатна активізувати процес образного мислення, розвинути зацікавленість, саморегуляцію, сформувати емоції та почуття, тренувати вольові якості молодших школярів.

Значення дидактичних ігор в освітньому процесі на уроках образотворчого мистецтва має вагому складову:

- ігри можуть значно підвищити працездатність учнів, оскільки під час ігор є можливість виконання більшої кількості навчальних завдань і вправ без відчутної втоми;

- ігри можуть виявляти та вдосконалювати притаманну школярам спостережливість, оскільки кожна з дидактичних вправ у змісті ігор є справжнім відтворенням життєдіяльності з власними характерними діями, мовленням, інтересами, відповідно наслідування вказаних особливостей можливе при спостереженнях в оточенні (О.Дейч, 2000).

Достатньо широке коло питань вагомої ролі дидактичних ігор та необхідності в підготовці та організації ігрової навчальної діяльності учнів початкової школи на уроках образотворчого мистецтва висвітлюються в теорії та методиці освітнього процесу, який має бути побудований на гуманістичних принципах.

Також, підкреслюється виховна доцільність застосування дидактичних ігор під час організації позакласної ігрової діяльності з молодшими школярами.

Суть ігрової діяльності як педагогічної проблеми чітко окреслюється в наукових дослідженнях Н.Кудикіної.

У розумінні Н.Кудикіної: «в процесі ігрової діяльності створюються особливо сприятливі умови для засвоєння дітьми нових знань і вмінь, для формування в них таких важливих якостей людського розуму, як здатність

виконувати дії в розумовому плані, символічно замінювати реальні об'єкти й оперувати подібною заміною з пізнавальною метою. Гра сприяє розвитку здібностей, що давали б дитині можливість надалі самостійно здобувати різноманітні знання і їх використовувати відповідно до вимог життя» (Н.Кудикіна, 2011).

Процес оцінювання змісту дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва не доцільно здійснювати тільки з огляду обізнаності школярів. Цінністю дидактичних ігор є виконання ролі емоційного розвантаження, запобігання перевтомі учнів, зниження підвищеної активності.

Доцільним є постійне використання вчителем дидактичних цікавих ігор та ігрових ситуацій, коли школярів залучають до обмірковування та усвідомлення ігрових завдань, які їм подобається, учні захоплюються навчальними завданнями для обдумування їхнього змісту, коли можуть зароджуватися пізнавальні інтереси до розумової діяльності.

Дидактичні ігри образотворчого змісту є важливим засобом навчання молодших школярів під час пізнання ними навколишньої дійсності та особистих взаємин з оточенням. Учасники гри повинні навчитися розмірковувати, діяти, творити та захоплюватися успішною працею, здобувати практичний досвід в певних ігрових вправах і ситуаціях.

Досить широке коло ігрової діяльності охоплює образне мислення, нову пізнавальну інформацію, естетичний досвід, комунікативні вміння та навички, практичну діяльність, та є засобом психічної, фізичної, розумової, та суспільної сфер особистісного становлення молодших школярів.

Безперечно, ігри мають вагому роль для кожної дитини окремо та для колективу учнів, які є учасниками гри.

Педагоги мають орієнтуватися на думку В.Сухомлинського: «дитина має дійсно емоційне та пізнавальне життя тільки тоді, коли вона перебуває в світі ігор, музики, фантазії, творчості. Без цього вона не краще за зів'ялу квітку» (В.Сухомлинський, 1987).

Спостереження за школярами на уроках образотворчого мистецтва дозволяють відзначити, що в них виникають труднощі щодо опанування елементами зображення в практичній діяльності, бо можливе не розуміння доцільності правил і вимог, які до них ставляться.

Відповідно потрібно пропонувати учням цікаву для них тему чи захоплююче навчальне завдання, тоді починається емоційно реагування дітей на процес образотворчої діяльності різними техніками та матеріалами, ніби вони є безпосередніми учасниками в подіях, які зображуються, а герої стають живими під практичними рухами школярів. Зазначене може допомогти вчителю в цілеспрямованому впливі на емоції та відчуття учнів, сформувати їхню фантазію, творчу уяву (І.Вишковський, 2004, с.109).

На уроках образотворчого мистецтва творча активність учнів не виникає несподівано, її потрібно стимулювати, створювати сприятливу емоційну атмосферу. Прийом, який є досить ефективним в зазначеному аспекті, визначається як використання ігор, ігрових ситуацій, що сприятимуть значному зростанню пізнавальних інтересів до вивчення образотворчого мистецтва.

При застосуванні дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва вчитель повинен ставити чітку освітню мету, знати, що він завдяки цій меті буде виховувати. Окреслена начально-виховна мета має здатність визначити дидактичні завдання образотворчих ігор, їхні навчальні характеристики.

Дидактичні ігри потребують образотворчого ігрового обладнання, яке можна створювати самостійно під керівництвом педагога чи батьків вдома, принести на урок з того приладдя, яке є особистим.

Створюється таке ігрове обладнання з паперу чи картону, яке вирізається, і різних художніх живописних, графічних чи пластичних матеріалів, для потрібних шаблонів готується цупкий папір. Учні отримують задоволення від самостійного виготовлення костюмів героїв до інсценування, рольових ігор.

Одним з основних завдань дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва є естетичне виховання, яке може досягатися шляхом формування в учнів під час сприймання довкілля уваги, спостережливості, художнього відображення гармонійної краси форми і кольорів.

Дидактичні ігри та вправи можуть тривати декілька хвилин. Інструктаж та пояснення змісту ігрових дій має бути лаконічним, чітким, емоційним і зрозумілим. Дидактичні ігри, які пропонуються доцільно узгоджувати зі змістом наступної практичної діяльності на уроках образотворчого мистецтва.

Удосконалення художніх технік і матеріалів під час образотворчої діяльності можливе при ознайомленні з деякими прийомами створення композиції за допомогою гри у «фотографування».

Так, при проведенні екскурсій у природу, прогулянок учням можна запропонувати запам'ятати або «сфотографувати» найбільш захоплюючий об'єкт у довкіллі для подальшого втілення у художніх роботах на уроках мистецтва, а під час наступної екскурсії, уроку-милування чи прогулянки потрібно колективно вгадати, що зображено на малюнках, який саме оточуючий об'єкт чи предмет. Відповідно, доцільно одразу здійснювати ґрунтовний аналіз практичних робіт.

Справжнє задоволення молодші школярі отримують на уроках образотворчого мистецтва, коли виконують ролі казкових персонажів. Застосування такого ігрового прийому може зробити урок цікавим і нестандартним, а учням простіше усвідомити та засвоїти основні поняття з образотворчого мистецтва.

На уроках образотворчого мистецтва важливо використовувати такі ігрові моменти, які містять можливості застосовувати відеоматеріали з певним коментуванням, віршованим змістом, цікавими розповідями, опитуванням.

Результати практичної образотворчої діяльності молодших школярів залежать від налаштованості та настрою на виконання роботи, задоволення від виконання завдання. Відповідно, коли відчувається задоволеність від

зробленого, коли образотворча діяльність стає радісною для учнів, тим самим визначається успішність самого вчителя (С.Коновець, 2000).

Однією з форм актуалізації та закріплення знань з образотворчого мистецтва можуть бути дидактичні ігри та вправи. Під час гри молодші школярі здатні навчитися усвідомлювати чіткість сприймання предметів, їх форм, кольорів, розмірів, пропорцій, розташування в просторі щодо навколишніх предметів і об'єктів.

Дидактичні ігри та вправи образотворчого змісту мають змогу передавати новий навчальний матеріал, спонукати школярів до його опанування, закріплення та повторення вивченого матеріалу.

Навчальне завдання у кожній грі або вправі може визначатися певним змістом навчального матеріалу та виховною метою. Педагог завчасно окреслює значення та роль гри в освітньому процесі, прослідковує її зв'язок з іншими методами та засобами навчання, визначає можливі способи діяльності, та поєднує гру з конкретними елементами уроку.

При цьому дійсно потрібно виокремлювати образотворчі знання, практичні вміння та вчинки, які є необхідними для особистісного становлення учнів. Пояснювати зміст дидактичної гри доцільно зрозуміло, емоційно, стисло та логічно. Можна пропонувати пробний хід, коли педагог ознайомлює з важливими правилами у грі.

Для достовірного переконання про зрозумілість для школярів ігрових дій і навчальних завдань у грі або відповідних вправ, вчитель може навмисно припуститися помилки і таким чином активізувати та посилити мисленнєву діяльність дітей. Треба чітко витримувати тривалість проведення навчальної образотворчої гри та ігрових вправ (Є.Антонович, 1996).

Пропонуючи учням на уроках образотворчого мистецтва дидактичні ігри образотворчого змісту, вчителю доцільно керуватися основними видами практичної діяльності: різноманітні види бесід про образотворче мистецтво, тематичне та декоративне малювання, малювання з натури тощо.

Дидактичні ігри для молодших школярів художнього спрямування на уроках образотворчого мистецтва поділяються на види, які застосовуються у вигляді ігор-екскурсій, ігор-змагань або ігор-естафет, ігор-загадок, ігор-вікторин, композиційних ігор. Проведення ігор-змагань чи ігор-естафет є своєрідними фізичними та оздоровчими паузами, хвилинками, оскільки виконуючи певні ігрові навчальні дії учні можуть активно рухатися, а у процесі гри панує змагання.

Образотворча діяльність учнів займає одне з важливих місць в освітньому процесі та спрямовується на особистість дітей, їхні потреби та інтереси, а художні живописні, графічні, пластичні матеріали органічно поєднуються при вивченні різних навчальних предметів.

У системі уроків з образотворчого мистецтва дидактичні ігри мають на меті попередній відбір навчальних ігор та ігрових вправ, які активізуватимуть різні види сприймання, спостережливості учнів початкової школи, а їх використання характеризується своєчасністю та ефективністю в порівнянні з іншими методами навчання.

Різноманітність життєвої основи образотворчої діяльності молодших школярів є необхідною при розширенні їхнього світогляду в естетичному сприйманні, формуванні оцінного відношення до навколишньої дійсності та при його творчому опануванні та перетворенні.

Основним завданням педагога є сприяння особистісному розвитку школярів так, щоб їхні індивідуальні характеристики були досконалими та творчими. Вагому роль мають у розвитку творчості саме натхнення та творча діяльність учителів, оскільки спрямованість педагога, його активність у процесі творчої діяльності учнів мають здатність постійно підтримувати в них зацікавленість в творчості, яка є незмінною та успішною.

Таким чином, гра на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі є процесом, який визначений єдиною метою та завданнями, що спрямовується на розвиток дитини. Треба усвідомлювати особливості різних

видів ігор, що сприяє розвитку та пізнавальній активності учнів у процесі їх проведення на уроках образотворчого мистецтва.

### **Висновки до першого розділу**

Чимала кількість досліджень у педагогічній науці свідчить, що висвітлення процесу гри базується на можливості її використання саме в освітньому процесі початкової школи. Виникнення дитячих ігор стало можливим як наслідування дорослих та повторення їхніх певних дій. Ігрові вправи готують майбутнє покоління до усвідомлення та виконання правил і норм поведінки, суспільної праці, змагань, відповідно ігри мають важливі соціальні функції суспільства.

У різні роки становлення та розвитку особливостей освітнього процесу в початковій школі дослідниками Л.Артемовою, Р.Іванковою, Н.Кудикиною, Т.Репіною, О.Савченко, В.Сухомлинським, І.Теплицькою та ін. запроваджувалися різноманітні теорії та могли доводити сформульовані власні думки та погляди на поняття гри, її використання.

В основі ідей, досліджень, думок теоретично визначено та обґрунтовано, що дидактичні ігри є навчальними за своїм виникненням і змістом, запропоновано чинники виникнення дидактичних ігор, виокремлено особливості проведення ігор та доведено, що дидактичні ігри не є спонтанними, а формують під освітнім впливом.

Серед класифікації ігор виокремлюються:

- самостійні ігри, які організуються з ініціативи учнів, до яких належать ігри-експериментування та сюжетні ігри, які бувають сюжетно-рольовими, сюжетно-відображувальними, театралізованими, режисерськими;
- навчальні та інтелектуальні ігри, які пропонуються з ініціативи вчителя та впроваджуються з освітньою та розвивальною метою;
- дозвіллеві ігри, які бувають іграми-забавами, розвагами, святково-карнавальними, театральними;

- традиційні або народні ігри зустрічаються в основі багатьох навчальних і дозвіллевих іграх;
- творчі ігри, в яких проявляється ініціативність, вигадка, самостійність дітей.

Важливим періодом у розвитку дітей є молодший шкільний вік, характерною особливістю учнів є їхнє прагнення до ігор та ігрових ситуацій. В ігрових ситуаціях школярі здійснюють власні бажання, реалізують свої пізнавальні інтереси, задуми, потреби, в них відбувається розвиток фізичних сил, координації, моторності, швидкості та точності рухів, уяви, творчості тощо.

Достатньо широке коло питань вагомої ролі дидактичних ігор та необхідності в підготовці та організації ігрової навчальної діяльності учнів початкової школи на уроках образотворчого мистецтва висвітлюються в теорії та методиці освітнього процесу, який має бути побудований на гуманістичних принципах. Також, підкреслюється виховна доцільність застосування дидактичних ігор під час організації позакласної ігрової діяльності з молодшими школярами.



## **РОЗДІЛ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ**

### **2.1. Дослідження стану використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах**

Для дослідження стану використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва був проведений констатувальний етап дослідження на базі Валявського ЗЗСО I-II ступенів Кіцманського району Чернівецької області в якому взяли участь 36 учнів 2-3-х класів та 12 педагогів.

Метою констатувального експерименту було визначення стану використання вчителями дидактичних ігор і їхній вплив на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва.

Згідно мети дослідження було виокремлено критерії та показники оцінювання впливу дидактичних ігор на учнів початкової школи на образотворчих уроках мистецтва, а саме:

– мотиваційний відзначається наявністю дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, які використовуються вчителем; бажанням виконувати ігрові навчальні завдання образотворчого змісту;

– емоційний характеризується реакціями дітей на запропоновану вчителем дидактичну гру на уроці образотворчого мистецтва, конкретними діями учнів, коли вони можуть дізнатися нову цікаву інформацію під час гри образотворчого змісту на уроці образотворчого мистецтва;

– когнітивний характеризується обізнаністю учнів суті і змісту дидактичної гри, виокремленням серед видів ігор найбільш захоплюючих за образотворчим змістом.

У результаті здійснення констатувального експерименту визначено три рівні використання вчителями дидактичних ігор та їхній вплив на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва: низький, середній і високий.

Низький рівень використання дидактичних ігор і їхній вплив на школярів на уроках образотворчого мистецтва відзначається небажанням виконувати запропоновані навчальні ігрові завдання образотворчого змісту, відсутністю дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, школярі не приймають активну участь в освітньому процесі, діти не зацікавлені у виконанні ігрових завдань на уроці, коли їм пропонується гра, не можуть зорієнтуватися в новій інформації у процесі ігор на уроці образотворчого мистецтва, не володіють достатніми вміннями для виокремлення найбільш цікавих і захоплюючих ігор.

Середній рівень використання дидактичних ігор і їхній вплив на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва характеризується частковим виокремленням цікавих і захоплюючих дидактичних ігор, учні переважно зацікавлені запропонованими іграми, однак це залежить від змісту гри, інколи наявні бажання виконувати ігрові навчальні завдання образотворчого змісту, не завжди спостерігаються дидактичні ігри, тільки в залежності від теми, інколи в учнів виникає прагнення до захоплення новим під час гри та бажання про це розповісти.

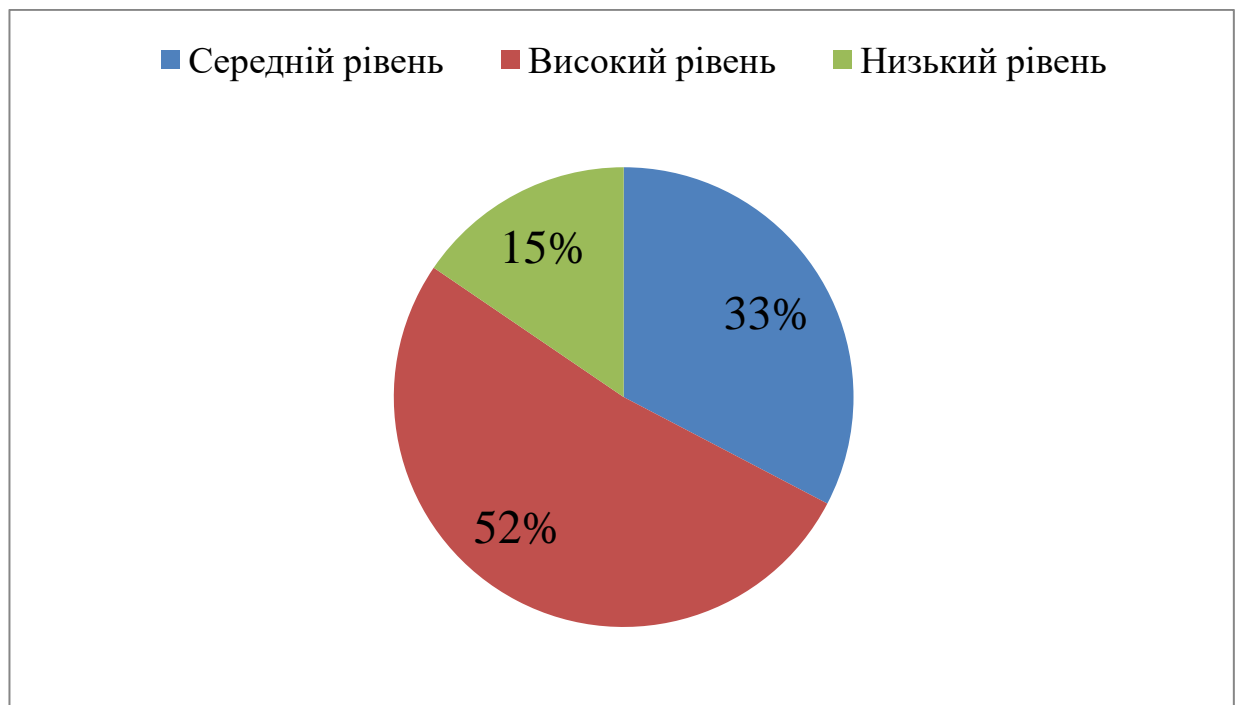
Високий рівень використання дидактичних ігор і їхній вплив на учнів на уроках образотворчого мистецтва свідчить про те, що діти завжди з цікавістю виконують ігрові навчальні завдання на уроках образотворчого мистецтва, приймають активну участь в освітньому процесі, наявність постійного використання дидактичних ігор образотворчого змісту, очікування та вирішення дітьми ігрових завдань із захопленням, учні завжди розповідають про що дізналися нового під час дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, чітко називаються найбільш захоплюючі та цікаві дидактичні ігри.

Серед методів експериментального дослідження відзначимо застосування: бесіди, анкетування, опитування, педагогічного спостереження, аналізу практичних робіт учнів з образотворчого мистецтва, математичної обробки даних.

За допомогою спостережень, опитування, анкетування молодших школярів, яким була запропонована відповідно дослідження адаптована

анкета «Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва» (див. Додаток А) нами визначено: наявність дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва пропонувані вчителем; зацікавленість у виконанні ігрових завдань на уроці образотворчого мистецтва; реакції школярів на запроповану гру образотворчого змісту; конкретні дії учнів під час виконання навчальних ігрових завдань на уроках образотворчого мистецтва; найбільш цікаві та захоплюючі дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва.

Результати опитування молодших школярів на питання щодо наявності дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, які пропонує вчитель, прояву зацікавленості під час виконання ігрових завдань на уроці образотворчого мистецтва представлені на рисунку 2.1.



**Рис. 2.1. Рівні оцінки молодшими школярами ролі дидактичних ігор за мотиваційним критерієм**

Відзначимо, що у більшості учнів (56,4%) завжди виявляється зацікавленість у виконанні ігрових навчальних завдань на уроках образотворчого мистецтва, що свідчить про важливе значення ігрової діяльності для молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва та зацікавленість педагогів впроваджувати творчі аспекти в образотворчу

діяльність дітей. Однак, на середньому рівні знаходяться 31% школярів, і низький рівень показали 12,6% респондентів.

Також, 47,3% учнів зазначили, що на уроках образотворчого мистецтва є наявними різноманітні ігри, які пропонуються вчителем, 34,3% опитаних школярів відзначили, що вони виконують ігрові завдання залежно від конкретної теми та мети уроку. І все ж таки 18,4% респондентів наголосили на відсутності дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва.

Таким чином, більше половини школярів (51,9%) відзначаються високим рівнем оцінки ролі дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва за визначеним мотиваційним критерієм. Однак 32,7% учнів показали середній рівень, а 15,5% опитуваних знаходяться на низькому рівні, що потребує систематичної роботи з боку вчителів із застосування дидактичних ігор і завдань образотворчого змісту.

Узагальнені результати відповідей учнів початкової школи при виявленні реакцій дітей, коли їм вчитель пропонує дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва, наявності конкретних дій школярів у відповідь на обізнаність про нове й цікаве у процесі дидактичних ігор образотворчого змісту проілюстровано на рисунку 2.2.

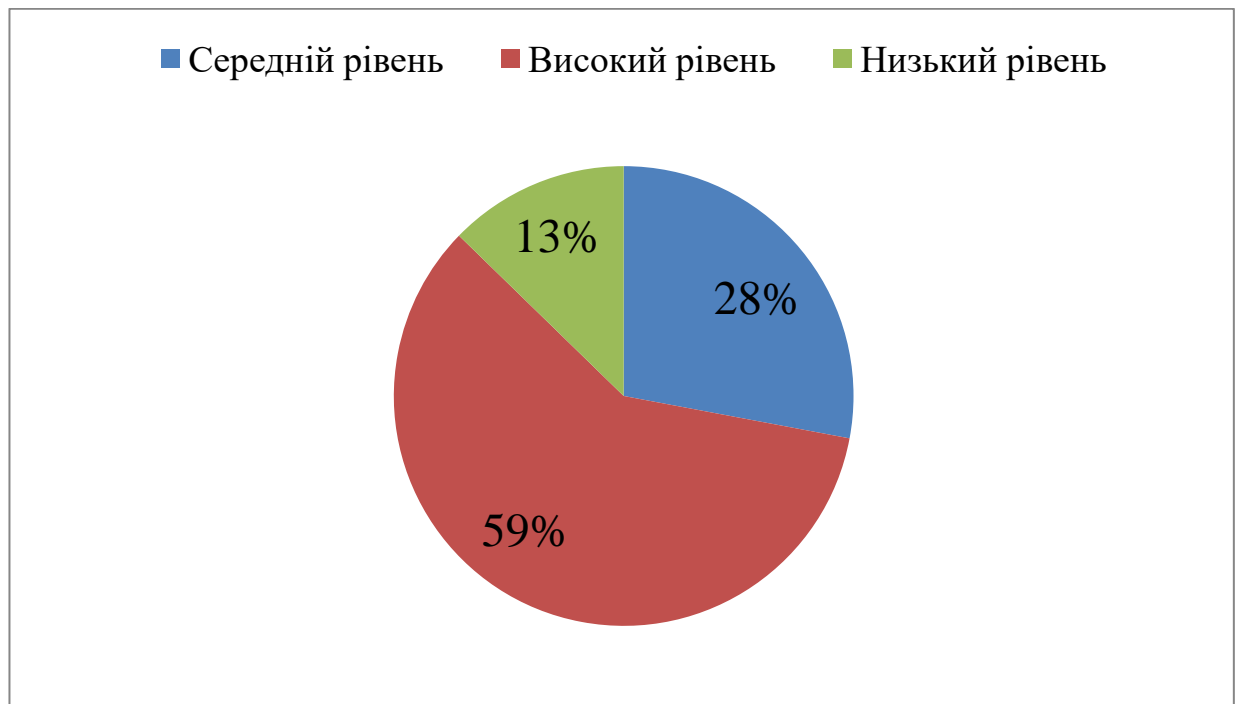
Відповідно, переважна більшість учнів (61,3%) наголосили, що завжди очікують уроку образотворчого мистецтва з дидактичними іграми та із захопленням включаються у вирішення ігрових завдань, що засвідчує високий рівень показників емоційного критерію при оцінюванні ролі дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва.

26,3% школярів знаходяться на середньому рівні прояву емоційних реакцій під час певної гри, і зазначають, що зацікавлені не завжди грою, а залежно від змісту ігрових завдань з образотворчого мистецтва. І 12,4% респондентів відзначили, що не мають зацікавленості грати, коли їм пропонується вчителем гра на уроці образотворчого мистецтва.

Відзначимо, що 58,6% учнів завжди розповідають про що дізналися нового під час дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, що

засвідчує високий рівень обізнаності в ігрових навчальних завданнях і зацікавленості в їх виконанні.

На середньому рівні 28,7% школярів, тому що у них не завжди виявляється прагнення до захоплення новим під час гри та бажання про це розповісти, а до низького рівня відносимо 12,7% респондентів, оскільки в них взагалі немає зацікавленості до пропонованих ігор.



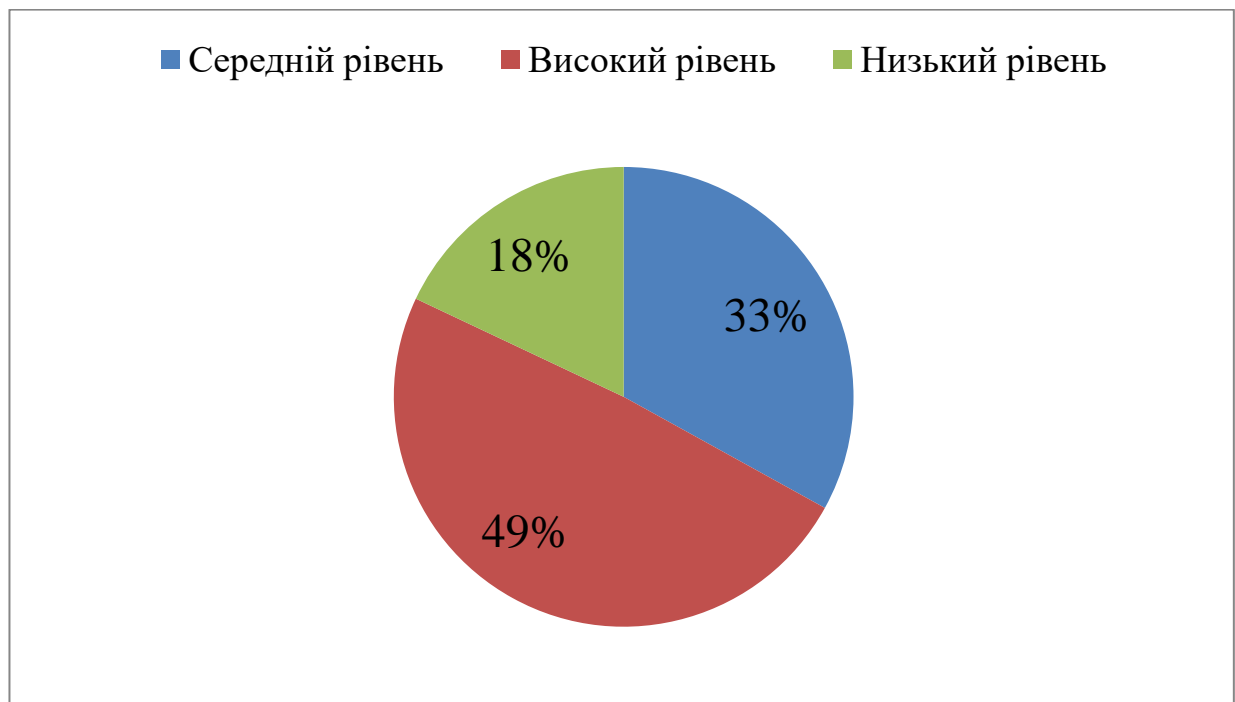
**Рис. 2.2. Рівні оцінки молодшими школярами ролі дидактичних ігор за емоційним критерієм**

Отож, узагальнимо, що переважна більшість (59,8%) учнів мають високий рівень емоційних позитивних реакцій, коли їм пропонуються дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва. Однак, майже третина опитаних (27,7%) знаходяться на середньому рівні, а 12,6% школярів демонструють низький рівень, що потребує систематичної роботи вчителя щодо вироблення певних дій в учнів, коли вони з цікавістю та захопленням можуть поділитися новими знаннями з дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва.

Важливими були кількісні результати відповідей учнів на запитання щодо виокремлення дидактичних ігор, які найбільше захоплюють та

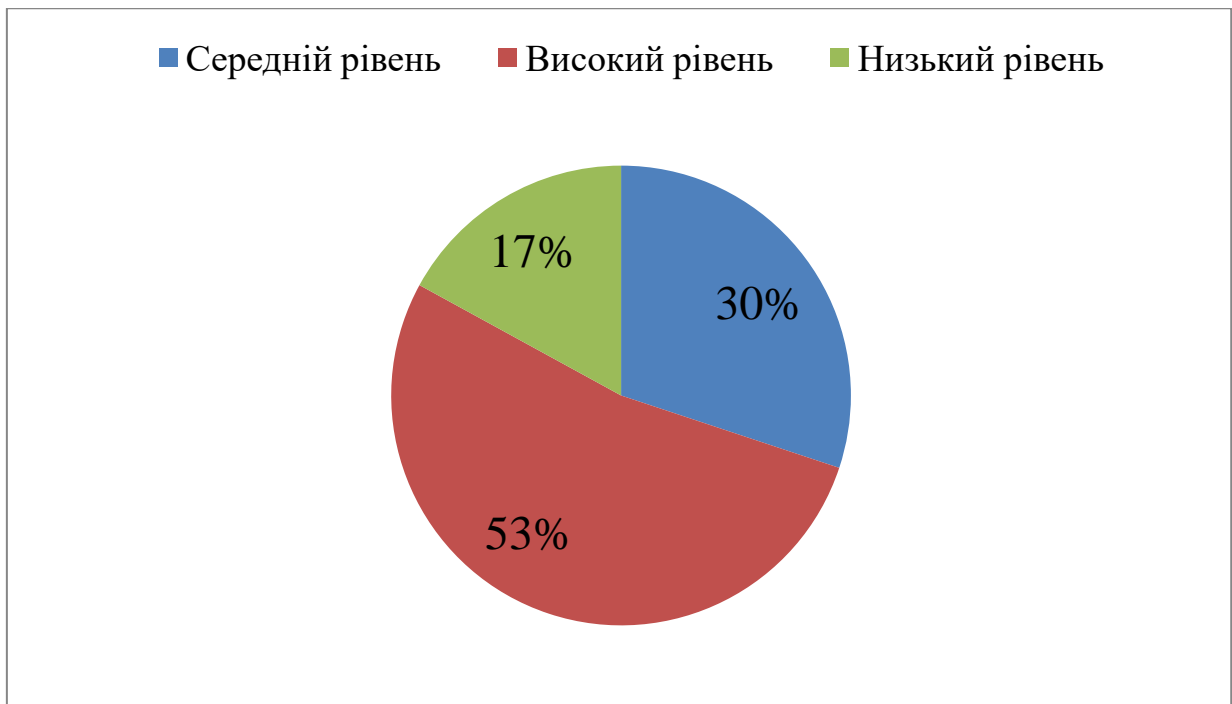
зацікавлюють на уроках образотворчого мистецтва, які представлені на рисунку 2.3.

Під час дослідження молодші школярі виокремили дидактичні ігри, якими вони найбільше захоплюються та виконують на уроках образотворчого мистецтва та назвали: навчальні (31,6%), творчі (24,5%), сюжетно-рольові (17,8%), рухливі та імпровізаційні (32,7%), що засвідчує їхню обізнаність у різних дидактичних іграх, наявність пізнавальних інтересів і прагнень до вивчення образотворчого мистецтва.



**Рис. 2.3. Рівні оцінки молодшими школярами ролі дидактичних ігор за когнітивним критерієм**

Узагальнені результати дослідження стану використання вчителями дидактичних ігор і оцінювання їхнього впливу на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва подано в діаграмі 2.4.



**Рис. 2.4. Узагальнені результати рівнів оцінки впливу дидактичних ігор на учнів на уроках образотворчого мистецтва**

Відзначимо, що розподіл за відповідними рівнями стану застосування вчителями дидактичних ігор і їх вплив на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва виявився наступним: 53,4% учнів продемонстрували високий рівень впливу дидактичних ігор при використанні їх на уроках образотворчого мистецтва, що засвідчує бажання завжди з цікавістю виконувати ігрові навчальні завдання, очікування та вирішення ігрових завдань із захопленням, пізнання нових знань у процесі гри, здатність чітко виокремлювати найбільш захоплюючі та цікаві дидактичні ігри.

Серед респондентів третина (30,4%) демонструють середній рівень оцінки впливу на них дидактичного змісту ігор, показали не завжди активність і результативність на уроках образотворчого мистецтва та іноді виникнення прагнення до захоплення новим під час гри та бажання про це розповісти.

І 17,2% школярів знаходяться на низькому рівні, і відзначаються небажанням і не зацікавленістю виконувати запропоновані навчальні ігрові завдання образотворчого змісту, не можуть зорієнтуватися в новій інформації

у процесі ігор на уроці образотворчого мистецтва, не володіють достатніми вміннями для виокремлення найбільш цікавих і захоплюючих ігор.

В емпіричному дослідженні також було здійснено опитування 12 вчителів початкових класів за допомогою методу анкетування, яким пропонувалася адаптована до нашого дослідження анкета «Значення дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва» (див. Додаток Б) з метою виявлення: наявності потреби та бажання застосовувати дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва, здатності вчителів використовувати навчальні ігри та ігрові ситуації на уроках образотворчого мистецтва, ступеня вподобань учнів під час виконання навчальних ігрових завдань на уроках образотворчого мистецтва; прояви поведінки школярів у процесі виконання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва; виокремлення дидактичних ігор, які є найбільш доцільними на уроках образотворчого мистецтва.

Відповідно, вчителі на питання щодо необхідності використовувати дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва переважною більшістю (81,7%) відповіли згодою та позитивним ставленням. Однак, 10,2% опитаних зазначили про необхідність ігор на уроках, але тільки інколи, а 8,1% педагогів вважають, що не потрібно застосовувати дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва.

Можемо зазначити, що переважна більшість (51,6%) педагогів використовує дидактичні ігри та ігрові ситуації на уроках образотворчого мистецтва. Однак, 32,3% респондентів час від часу можуть запропонувати ігрові навчальні завдання образотворчого змісту, а 16,1% учителів не застосовують на уроках образотворчого мистецтва дидактичні ігри та ігрові ситуації.

При відповіді щодо реакцій учнів на виконання навчальних ігрових завдань на уроках образотворчого мистецтва більшість учителів (82,5%) відзначили, що діти завжди з цікавістю виконують ігрові навчальні завдання



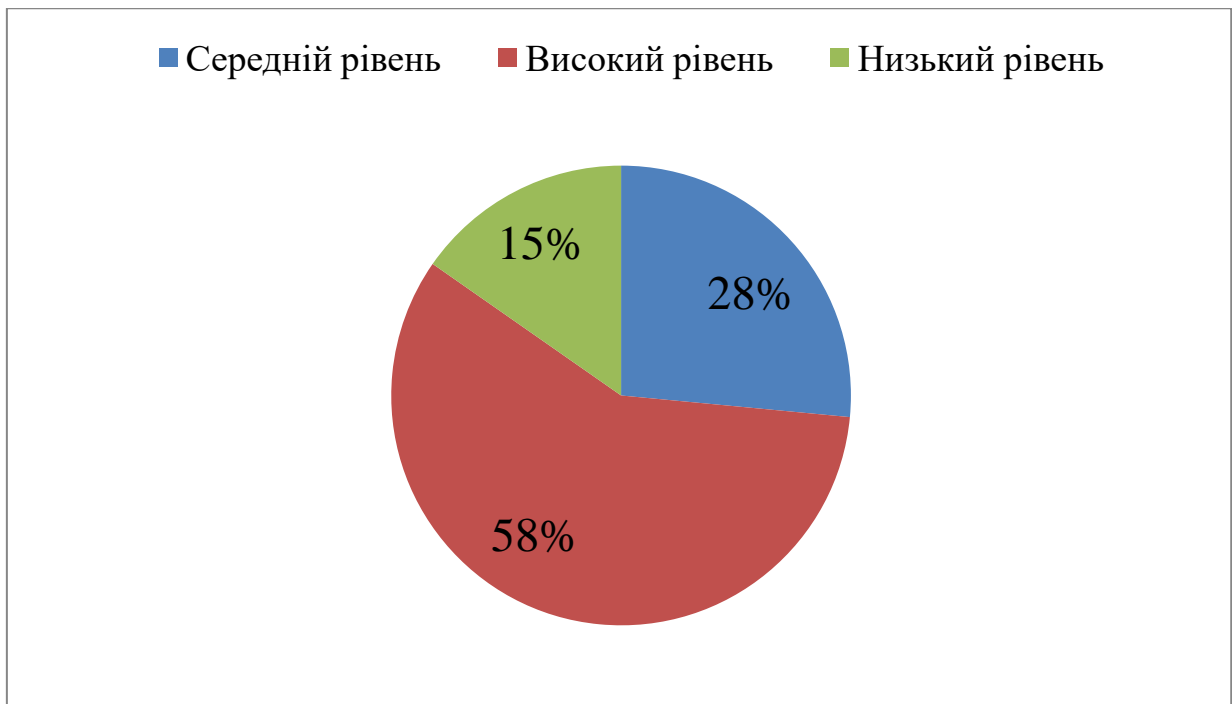
на уроках образотворчого мистецтва, приймають активну участь в освітньому процесі.

Однак, 10,4% респондентів виокремили, що школярі не завжди цікавляться запропонованими іграми, що переважно залежить від змісту гри. І 7,1% педагогів наголосили, що учні не виявляють бажання виконувати запропоновані навчальні ігрові завдання образотворчого змісту.

На питання про поведінку учнів у процесі виконання дидактичних ігрових завдань на уроках образотворчого мистецтва більшість педагогів (65,4%) виокремили постійне очікування та захопленнями школярами ігровими завданнями. 23,8% вчителів вказали про не систематичність у процесі виконання навчальних ігрових завдань і відповідних дій, а 10,8% опитаних відзначили, що діти не цікавляться чіткими вимогами та правилами, які повинні бути виконані під час дидактичної гри.

Також, вчителями були виокремлені ігри, які їх найбільше захоплюють та цікавлять на уроках образотворчого мистецтва: навчальні (51,2%), творчі (27,8%), сюжетно-рольові (25,7%), рухливі та імпровізаційні (34,2%), що демонструє переважаюче значення навчального та творчого характеру ігрової діяльності на уроках образотворчого мистецтва. І відзначимо також значний відсоток рухливих, імпровізаційних і сюжетно-рольових ігор, які сприяють формуванню творчої активності школярів при виконанні ігрових завдань.

Результати опитування вчителів початкових класів щодо оцінки впливу дидактичних ігор на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва узагальнені на рисунку 2.5.



**Рис. 2.5. Рівні оцінки впливу дидактичних ігор на молодших школярів на уроках образотворчого мистецтва за відповідями учителів**

Відзначимо, що за анкетуванням учителів розподіл молодших школярів за відповідними рівнями оцінювання впливу дидактичних ігор на учнів на уроках образотворчого мистецтва виявився таким: відповіді 58,2% вчителів продемонстрували, що школярі завжди з цікавістю виконують ігрові навчальні завдання на уроках образотворчого мистецтва, розповідають про що дізналися нового під час дидактичних ігор, називають найбільш захоплюючі та цікаві дидактичні ігри, що свідчить про високий рівень їхніх прагнень.

26,5% відповідей педагогів засвідчують середній рівень школярів, який характеризується частковим виокремленням цікавих і захоплюючих дидактичних ігор, переважно зацікавленістю запропонованими іграми, однак це залежить від змісту гри.

А 15,3% респондентів відзначили, що діти не зацікавлені у виконанні ігрових завдань, коли їм пропонується гра, не можуть зорієнтуватися в новій інформації у процесі дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва, що вказує на низький рівень.

Таким чином, результати констатувального етапу дослідження узагальнюють, що дидактичні ігрові завдання образотворчого змісту, змінюються в залежності від теми та мети уроку, мають значний вплив на здійснення навчальної діяльності молодших школярів. Зміст ігрової образотворчої діяльності учнів пов'язується із бажанням і зацікавленістю, які сприяють розвитку мотиваційної та емоційно-ціннісної сфер, спрямовуються на вирішення освітніх завдань.

## **2.2. Обґрунтування педагогічних умов використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах**

Ефективність використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва характеризується створенням педагогічних умов:

- урахування вікових та індивідуальних особливостей учнів;
- включення в структуру уроку дидактичних ігор образотворчого змісту;
- використання дидактичної гри як структурного елементу уроку;
- закріплення навчального матеріалу у змісті дидактичних ігор під час практичної образотворчої діяльності.

Змістові характеристики дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва полягають у пропонуванні учням виконати навчальне завдання, яке має цікаву ігрову форму. Мета зазначеного процесу проявляється у сприянні при формуванні пізнавальної самостійності й активності дітей в змісті образотворчого мистецтва, а дидактичні ігри, які чітко структуровані і мають навчальну мету, зміст, правила та певні ігрові дії, можуть бути як одна з форм навчання та засобом закріплення нових знань з образотворчого мистецтва.

Ігри за правилами на уроках образотворчого мистецтва в своїй основі опираються на сюжетно-рольові. Спочатку виокремлюють дидактичну мету гри, а потім прослідковуються мотиви впливу навчального змісту гри, що має більше орієнтування на результат процесу гри.

Гра є процесом, який визначений єдиною метою та завданнями, що спрямовується на розвиток дитини. Треба усвідомлювати особливості різних видів ігор, що сприяє розвитку та пізнавальній активності учнів у процесі їх проведення на уроках образотворчого мистецтва.

В освітньому процесі ігри образотворчого змісту мають дидактичну форму, включають ігрові ситуації, ігрові прийоми, ігрові вправи. Зміст дидактичної гри на уроках образотворчого мистецтва висвітлюється в словесній формі, поєднується вербальними та практичними діями, містить слова та наочні образи, слова та натуральні предмети.

Елементами у структурі дидактичної гри виокремлюються: навчальне завдання, ігровий задум, правила гри, початок гри, виконання ігрових дій, підведення підсумків. Так, дидактичні завдання ігор на уроках образотворчого мистецтва визначаються згідно програмових вимог, враховуючи вікові особливості учнів.

У молодших школярів в іграх на уроках образотворчого мистецтва:

- формуються певні знання, уявлення, логічне мислення,
- розвивається ініціативність, кмітливість, активний словниковий запас,
- усвідомлюються уявлення про довкілля, навколишню дійсність,
- відбувається процес оцінювання та самооцінювання, здатність до прояву вольових зусиль у досягненні поставленої мети, довільності уваги та вміння зосереджуватися.

Одним зі структурних елементів дидактичних ігор виступає ігровий задум.

Навчальне завдання в дидактичних іграх образотворчого змісту може приховуватися та пропонуватися учням у вигляді цікавих ігрових задумів та ідей. Привабливими для школярів є можливість відтворювати уявний сюжет, бути активними з ігровими предметами, наявність загадковості та рольових перевтілень, здатність перевірити свої сили під час змагань, бути кмітливими та рухливими в іграх.

Вказані особливості відображаються в дидактичних іграх для школярів «Назвіть правильно кольори», «Так або не так», «Художник-чарівник», «Палітра осені», «Кольори та почуття», «Чарівні фарби» (див. Додаток В).

Створення ігрової настрою та сприятливої атмосфери на уроках образотворчого мистецтва слідує від початку гри, який може бути традиційної форми, від повідомлення вчителем назви гри відбувається спрямованість уваги школярам на ігровий навчальний матеріал, об'єкти докільця, або початок може зацікавлювати, захоплювати, інтригувати.

Одним із засобів втілення ігрової задуми та одночасне вирішення поставлених учителем навчальних завдань є конкретні ігрові дії. Захоплююче виконання ігрових дій на уроках з образотворчого мистецтва школярами має можливість легко засвоюватися та бути основою навчального та пізнавального змісту в грі (С.Коновець, 2000).

Сприймання учнями правил у дидактичних іграх при опануванні образотворчого мистецтва відбувається як умова, що підтримує певний ігровий задум, а недотримання правил може не зацікавити змістом самої гри. Якщо правила попередньо не визначені в грі, то ігрові дії можуть здійснюватися хаотично, не продумано, а навчальні завдання дидактичних ігор так і залишаються невиконаними.

Правила дидактичних ігор на уроках мистецтва визначаються вчителем ще на самому початку гри та характеризуються навчальним та організаційним змістом. Доцільно спочатку пояснити учням специфіку ігрової завдання, а згодом відзначити спосіб його виконання.

Успішність використання дидактичних ігор при опануванні образотворчого мистецтва є прямо залежним від правильного застосування в іграх ігрового обладнання, природних матеріалів, художніх живописних, графічних, пластичних матеріалів і інструментів, іграшок, кольорів тощо.

Враховуючи властиві молодших школярів нетерпимість і бажання швидко дізнаватися про результативність своєї діяльності як вікових особливостей, підсумкову частину гри проводять одразу після її завершення.

У підсумку гри здійснюється підрахунок балів, визначаються переможці, найкращі команди, нагороджуються учасники, які продемонстрували високі досягнення та результати, доцільно дотримуватися тактовності у відзначенні усіх учасників дидактичної гри.

На уроках образотворчого мистецтва дидактичні ігри використовуються під час навчання учнів різних вікових груп. Досить специфічними є їхні особливості для створення та впровадження ігор в освітній процесі молодших школярів. У змісті навчальних ігор поєднуються елементи навчальної діяльності з образотворчістю та захоплюючою ігровою діяльністю.

При застосуванні ігор в освітньому процесі виключається домінуюча позиція вчителя під час взаємодії та спілкуванні з молодшими школярами. Зацікавленість учнів у виконанні образотворчої діяльності, внесення в ігрові ситуації несподіваних рішень, вибірковості дій, позитивних яскравих емоцій власне самим учителем і спонукає його бути також одним з учасників дидактичних ігор (А.Салюк, 2008).

Дійсно важливим є поєднання дидактичних ігор з навчальною діяльністю учнів на уроках образотворчого мистецтва, коли від початку навчання в школі відбувається поступова зміна ігрової на навчальну діяльність як провідних видів.

Структурними складовими ігрової діяльності на уроках образотворчого мистецтва є:

- спонукальна, що базується на потребах, мотивах, інтересах, прагненнях, які демонструють бажання школярів грати в ігри з образотворчим змістом;
- орієнтувальна характеризує обрання відповідних способів і засобів в ігровій діяльності;
- виконавська включає ігрові дії, операції, які здатні реалізувати конкретну ігрову мету та завдання;
- контрольна-оцінна має в основі корегування та стимулювання ігрових дій та активності.

Основними вимогами в ефективному здійсненні ігрової діяльності в навчанні на уроках образотворчого мистецтва окреслюється чіткість у дотриманні структури та правил дидактичних ігор. Діяльність молодших школярів під час участі у дидактичних іграх на уроках образотворчого мистецтва визначається навчальними та ігровими завданнями, які поєднують в собі специфіку дотримання певних навчальних та ігрових вимог.

Наявне ігрове завдання може створювати певне психологічне налаштування учнів виконувати певні навчальні дії на уроках образотворчого мистецтва та формує мотивацію навчальної роботи та образотворчості. Відтворення навчальних завдань при вивченні образотворчого мистецтва сприяють глибшому засвоєнню нових знань школярами та наповнюють ігрову діяльність цікавим захоплюючим образотворчим змістом.

Система певних навчальних завдань є завжди чіткою, а сукупність навчальних та ігрових завдань у змісті дидактичних ігор не завжди може бути чітко структурованою та мати певний вигляд, а послідовні зміни навчальних завдань під час гри попередньо не визначаються. Тому, саме непередбачуваність і невизначеність в ігровому процесі, специфікою розвитку є досить важливою характеристикою та властивістю ігрової діяльності.

Основними особливостями дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва визначаються такі:

- поєднання в дидактичній грі навчання та ігрової діяльності, цілісність яких може відобразитися в ігровій моделі, що є результатом навчальної діяльності для вчителя, а для учнів є цікавим процесом освітньої та ігрової діяльності;

- зміст дидактичної гри опирається на зміст освітнього процесу і виконання ігрових завдань спрямовується на вирішення навчальних завдань;

- наявна непередбачуваність та невизначеність процесу дидактичної гри.

Зважаючи на останню особливість, специфікою непередбачуваності та невизначеності в іграх можуть бути ігрові правила, які є основою класифікації дидактичних ігор за певними функціями у процесі проведення гри.

Правила в дидактичних іграх поділяються на групи правил:

- операційні здійснюють обмеження при виконанні в іграх дій і операцій;

- процесуальні створюють часові та логічні властивості навчальної та ігрової діяльності, визначають способи зміни ігрових дій і відображають ігрову ситуацію;

- організаційно-управлінські визначають індивідуальну або групову організацію в структурі ігор, окреслюють способи взаємодії учні під час навчальної та ігрової діяльності, специфіку контролю та оцінювання ігрових дій учасників у грі (В.Котирло, 2008).

Дослідники Л.Артемова, Д.Ельконін, І.Школьна, О.Савченко та ін. відзначають, що ігри забезпечують стійке позитивне відношення учнів до освітнього процесу на уроках образотворчого мистецтва, при умові систематичного використання.

У системі уроків з мистецтва дидактичні ігри мають на меті попередній відбір навчальних ігор та ігрових вправ, які активізуватимуть різні види сприймання, а їх використання характеризується своєчасністю та ефективністю в порівнянні з іншими методами навчання.

Важливою серед педагогічних умов використання дидактичних ігор на уроках з образотворчого мистецтва є проведення уроку у вигляді сюжетно-рольової гри, пропонування гри у процесі уроку як елементу структури уроку, повторення декілька разів ігрових ситуацій із введенням казкових героїв, іграшок, незвичним задумом при постановці завдань, наявності елементів змагань тощо (Л.Артемова, 2005, с.27).

В освітньому процесі при вивченні образотворчого мистецтва можливе використання дидактичних ігор, підготовка та проведення яких не займає багато часу, щоб приготувати образотворче обладнання, не вимагає



запам'ятовувати великий обсяг навчального матеріалу. Перевага має бути надана іграм, які можуть охопити значну кількість школярів, потребують зосередженості довільної уваги, зацікавленості, швидкої відповіді.

Кращому сприйманню школярів сприяють ігри образотворчого змісту «Впізнай та домалюй», «Фрукти та овочі», «Складаємо палітру пір року», «Створюємо натюрморт», «Інтерв'ю з аквареллю», «Живий натюрморт» (див. Додаток В).

Відзначимо значущу роль екскурсій у природу, які володіють сприятливими можливостями під час використання ігор з образотворчого мистецтва. Завданням екскурсій є ознайомлення учнів з різноманітним та прекрасним довкіллям, привертання уваги до суттєвих ознак, властивостей рослин і тварин із залученням дітей до активності у процесі емоційного сприймання світу.

Зазначеним особливостям допоможе використання сюжетних ігор та ігор-вправ із застосуванням природного матеріалу, зокрема: «Палітра пейзажу», «Барви природи», «У музеї осені», «Які голки у сосни та ялинки?», «Палітра осені».

Метою цих ігор є розвиток спостережливості, зорової пам'яті, логічного мислення, формування знань з кольорознавства щодо назв кольорів, специфіки змішування кольорів для отримання нового кольору, удосконалення практичних навичок роботи.

Багато можливостей на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі виокремлюється, коли проводяться ігри-заняття та ігри-вправи. Зокрема, розвивати активний словник учнів, логічне мислення та образотворчі якості потрібно з проведенням таких ігор «Розмова з портретом», «Знайди потрібний колір», «Склади цікавий пейзаж», «Ми прикрасили ялинку», «Експерти», «Домалюй візерунок», «Живі картини», «З якого дерева листочки?» (див. Додаток В).

При втіленні ігрової ситуації на уроках образотворчого мистецтва доцільно пропонувати рольову гру «Колір і відчуття», коли до класу раптово

приходить Дівчина-Осінь та має для дітей командні завдання для виконання. Відповідно, треба використати пропоновані слова з таблиці, і на аркушах паперу без попереднього промальовування олівцями, одразу за допомогою фарб і пензлів створити малюнки та образи, які виникають в уяві. Творчим учителям потрібно вміло користуватися на уроках елементами змагань в образотворчій діяльності (І.Школьна, 2002).

Для активізації не активних школярів пропонується гра «Склади натюрморт», з метою вдосконалити навички створення задуму в композиції, вміти зображувати композицію в жанрі натюрморту, визначати головне, прослідковувати елементи композиції, розміщувати на площині правильне зображення.

Відповідно у процесі гри в конверті для учасників пропонуються зображення певних фруктів, овочів, тарілок, корзин, ваз, учні повинні обрати предмети та створити з них власний натюрморт. Важливим є виокремлення у кожному предметі суттєвих ознак і властивостей, в чому мають пересвідчитися діти.

Вагому розвивальну роль і цінність на уроках образотворчого мистецтва відіграють ігри-вправи, які виключають зайве, а саме «Назви правильно колір», «Який колір заблукав?», «Так або не так» та ін.

Зацікавлюють учнів дидактичні ігри, які залучають до участі та активності увесь клас, поділ школярів на команди, зокрема в іграх-вправах передбачено домальовування, виконання активних дій, рухів за певними правилами.

Під час ознайомлення з навколишнім світом на уроках образотворчого мистецтва школярі отримують задоволення, коли приймають участь у сюжетних іграх «У музеї осені», «Збираємо відтінки», «Танець фарб», «Ми прийшли в театр» та ін., які сприятимуть розвитку уважності, творчої уяви, закріпленню основних понять з кольорознавства, правил змішування кольорів, спонукатимуть до прояву самоконтролю, навчатимуть діяти у певних ситуаціях, які близькі до отриманого досвіду з життя дітей (В.Котляр, 2006).

Серед важливих умов ефективного використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва виокремлюються:

- доцільність застосування в освітньому процесі;
- захоплення сюжетом, включення ігрових елементів, чіткість у проведенні інструктажу, наявні обов'язкові правила, які не порушуються;
- можливість використати ключові слова та цікаві рухи дещо несподівані для школярів;
- емоційне відношення педагога до учнів під час проведення гри.

Перенасичення у використанні дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва є небезпечним у можливості втрати інтересу та нових вражень до їхнього змісту від школярів. У таких випадках варто змінювати правила та ігрові дії, вносити у зміст гри нові складові, які можуть бути з ускладненням правил гри, зміною образотворчих засобів і матеріалів, включенням елементів змагань, початку гри з несподіваним ігровим задумом.

Пояснювати правила та хід гри вчитель має чітко та зрозуміло з пробудженням інтересу. Участь самого вчителя у грі можлива в залежності від змісту, і важлива демонстрація педагогом процесу самої гри, якщо правила є не відомими.

Так, у дидактичній грі «Експерти», метою якої є закріплення знань про жанри образотворчого мистецтва: натюрморт, пейзаж, портрет тощо, визначення певного жанру, розвиток уваги, образного мислення, мовлення, виховання зацікавленості, естетичних смаків, потрібно починати гру з оголошення вчителем своїх поглядів про конкретну репродукцію картини та у визначенні її жанру.

Доцільність проведення дидактичних ігор підкреслюється їх застосуванням на різних етапах уроку образотворчого мистецтва, тому досить часто саме ігрові ситуації можуть сприяти найкращому початку уроку або чітко та логічно його завершити, зручному розвантаженню школярів під кінець уроку, коли проявляється найбільша стомленість.

Ігрова форма допомагає ефективному ознайомленню учнів з новими вправами образотворчого змісту, різними способами виконання практичних завдань, поживленню навчальної діяльності.

Задоволення для школярів відчувається під час навчання в «Школі мистецтва», бесід із загадковою Осінню-чарівницею, виправлень помилок Незнайка, коли діти діють спільно із казковим персонажем у виконанні тренувальних вправ.

Зацікавлюють ігри-вправи молодших школярів при розгадуванні загадок, ребусів, кросвордів, відгадуванні зашифрованих слів, сприяє поживленню освітнього процесу та запобіганню перевтоми.

Таким чином, дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва в різних видах виконують функції, серед яких домінуючою є мотиваційна, що дозволяє здійснити оцінку переваги ігор у порівнянні з іншими методами та засобами навчання.

Впровадження ігрової діяльності образотворчого змісту є досить перспективним при вдосконаленні та формуванні вмінь і навичок образотворчої діяльності учнів, зокрема:

- у розумінні значенні дидактичних ігор в особистісному розвитку молодших школярів;
- при управлінні ігровою діяльністю, ефективність якого забезпечується за умов чіткого педагогічного впливу вчителя на хід гри як складної цілісної системи;
- в усвідомленні впливу дидактичних ігор на корекцію та підвищення результатів учнів у навчальній діяльності.

### **2.3. Форми та методи використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах**

Поняття творчості завжди супроводжувало особистість і було об'єктом вивчення різними дослідниками, що спричинило вивчення різноманітних

проблем теорії творчості, особливості розвитку творчої уяви, творчого мислення, творчої діяльності.

Необхідним є визначення певних закономірностей, які допомагають уяві молодших школярів творчо опанувати навколишню дійсність, що призводить до самостійної образотворчої діяльності, відповідно це зацікавлює дослідників різних галузей науки, які висвітлюють проблему формування творчої особистості.

За В.Сухомлинським: «проблема творчих можливостей школярів – одна з ділянок педагогічної цілини, особливо специфічне та малодосліджене явище, а дитяча творчість – глибоко своєрідна сфера духовного життя» (В.Сухомлинський, 1987).

У процесі творчого становлення та розвитку учнів у значному переліку вагомих ознак творчої особистості виокремлюються:

- нестандартне мислення, його гнучкість і невимушеність;
- сприймання нового, відчуття захоплення;
- творча уява, фантазія, образне мислення, творчі здібності, прагнення до творчого самовдосконалення та самореалізації та ін.

Розвиток творчості відповідно до певного етапу має педагогічно керуватися, тому що тільки вчитель має здатність з відповідною професійністю створити основу для формування та становлення творчої особистості та окреслити певний напрям і перспективи в цьому процесі.

У сучасних умовах освітнього процесу потрібно враховувати, що наявний творчий потенціал молодших школярів, який розвивається на уроках образотворчого мистецтва, може бути з успішністю інтегрований з іншими видами практичної діяльності.

Творчо розвинуті діти можуть відрізнитися від здібних учнів багатством різних емоцій, проявом почуттів, значним творчим потенціалом, що призводить до актуальності проблеми творчого розвитку та образотворчої діяльності молодших школярів. Творча діяльність учнів прямо залежить від наявності та різноманітності здобутого ними попереднього досвіду, оскільки

життєвий досвід є основою для формування уявлень і фантазувань.

Різноманітність життєвої основи образотворчої діяльності молодших школярів є необхідною при розширенні їхнього світогляду в естетичному сприйманні, формуванні оцінного відношення до навколишньої дійсності та при його творчому опануванні та перетворенні.

За мотиваційною суттю творчість дітей має відмінні від творчості дорослих ознаки. Окрім спільних ознак і характеристик як самовираження, самовдосконалення, прагнення до самореалізації та самоутвердження, творчості школярів властива особлива насиченість емоцій і почуттів, потреба та інтерес в уявленнях, які є нереальними та фантастичними. Більш важливим для дітей в образотворчій діяльності є не результат роботи, а власне процес створення нового (А.Король, 2000).

Зазначені особливості творчого розвитку учнів завжди в центрі уваги багатьох дослідників. Досить популярні серед майстрів і художників є художні твори школярів, зразки їхньої творчості, які можуть здивувати та надихати митців власною надзвичайною виразністю художніх образів і втіленню емоційної безпосередності.

Опанування важливості проблеми активізації творчості учнів на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі розкриваються педагогічною теорією про апологетичний і генетичний методи особистісного художнього розвитку дітей.

Положення апологетичного методу мають в своїй суті аспекти від образотворчого мистецтва до його навчання та від вивчення законів художньої діяльності до молодших школярів.

Суть генетичного методу, який очевидно є особливо актуальним і перспективним, виявляється в русі від розвитку учнів до опанування мистецтва, від художньої творчості школярів до розвинутих форм художнього мистецтва та культури.

Суть генетичного методу у знятті тиску професійних стандартів, змагань і відбору учнів за рівнем талановитості, коли розвиток художніх здібностей

може бути надбанням кожної дитини та необхідною умовою формування її особистісних якостей та творчих здібностей. В сучасному освітньому процесі саме генетичний метод може сприяти ефективним змінам у взаємодії школярів з мистецтвом та активізації творчого розвитку учнів в початковій школі.

Під час пошуку ефективних шляхів активізації образотворчої діяльності учнів початкової школи доцільним є впровадження в освітній процес сучасних положень. Досить важливими є сучасні педагогічні положення про інтеграцію різних видів мистецтв та їх взаємодію у поліхудожньому розвитку молодших школярів, яка базується на дослідженнях учених В.Юсова і Г.Левченка.

Важливим положенням цих досліджень є визначення суті інтеграції як взаємне проникнення в процесі навчання різних видів образотворчого мистецтв на базі головного виду мистецтва, що виокремлюється як досить результативний спосіб активізації творчості школярів в освітньому процесі. Основні положення інтеграції мистецтв опираються на теоретичні розробки та практичне впровадження творчих механізмів активізації естетичного розвитку молодших школярів.

Образотворча діяльність учнів займає одне з важливих місць в освітньому процесі та спрямовується на особистість дітей, їхні потреби та інтереси, а художні живописні, графічні, пластичні матеріали органічно поєднуються при вивченні різних навчальних предметів.

Основним завданням педагога є сприяння особистісному розвитку школярів так, щоб їхні індивідуальні характеристики були досконалими та творчими. Вагому роль мають у розвитку творчості саме натхнення та творча діяльність учителів, оскільки спрямованість педагога, його активність у процесі творчої діяльності учнів мають здатність постійно підтримувати в них зацікавленість в творчості, яка є незмінною та успішною (О.Савченко, 2002).

Серед масових форм роботи з активізації образотворчої діяльності молодших школярів відзначається проведення тематичних конкурсів, ранкових зустрічей, виставок, олімпіад, вікторин та інтегрованих з іншими видами мистецтв свят і фестивалів. Відповідно організацію та проведення

зазначених форм переважно здійснюють учні, які є найбільш активними та творчо обдарованими.

Доцільним є охоплення творчою діяльністю максимальної кількості дітей, що потребує внесення змін до існуючих підходів під час активізації творчості молодших школярів на уроках мистецтва.

Л.Виготський вважає: «навчити творчості неможливо, але можна дати вміння, навички і знання, які допоможуть дитині у творчості» (Л.Виготський, 2001).

Активізація творчої діяльності учнів початкової школи на уроках образотворчого мистецтва має цілісний підхід, який базується та враховує вікову чутливість та особливості образотворчої діяльності, визначає необхідний обсяг знань, уявлень, практичних умінь, здійснюється організація емоційної спрямованості на творче самовираження та самореалізацію.

Основою для творчої практичної художньої діяльності є використання різноманітних ігрових форм і методів навчання.

Так, гра є відомою з раннього віку кожному учневі, відповідно, діти в іграх проявляють велике бажання та задоволення, включаються на уроках мистецтва до запропонованої вчителем уявної чи життєвої ситуації.

Таким чином, відбувається спрямування уваги та спостережливості молодших школярів, навчання стає цікавішим, оскільки досить невимушено та водночас ґрунтовно учнями засвоюється необхідний обсяг навчального матеріалу.

Дидактичні ігри та ігрові ситуації сприяють значній активізації життєвого досвіду та уяви школярів, розвитку образного мислення, формуванню естетичних потреб, почуттів, смаків, оцінок, створенню умов для глибшої активізації творчих здібностей і потенціалу дітей, оскільки саме в іграх поєднуються естетична спроможність з активністю, яка необхідна для творчості особистості.

Залежно від характеру, форми та місця проведення ігри можна розподілити на такі групи як творчі ігри, які можуть бути сюжетно-рольовими,



драматичними, імпровізованими та ін.; ігри за правилами, які бувають дидактичними, пізнавальними, спортивними тощо.

На уроках з образотворчого мистецтва успішно використовуються творчі ігри та ігри за правилами. Різноманітні казкові та ігрові ситуації на уроках можуть обігруватися вчителем і казковими героями в ролі помічників, серед яких виокремлюються персонажі мультфільмів, персонажі відомих казок, ляльки та ін. (див. Додаток В).

Вибір казкових героїв для введення на уроці за певною кількістю, їхнім художнім призначенням та естетичним виглядом повинен бути педагогічно доцільним. Можливе виготовлення таких персонажів самостійно з використанням наявних художніх матеріалів. За своїм призначенням казкові герої мають тривалий період, протягом семестру, навчального року тощо, виконувати свої ролі, з можливістю внесення певних змін при потребі у створенні художні образи персонажів.

Від проведення перших уроків мистецтва казкові герої мають змогу створити сприятливу творчу атмосферу на кожному уроці. Коли учні вперше з ними знайомляться або чують цікаві захоплюючі історії про їхні пригоди, у дітей проявляється інтерес та легкість при виконанні ігрових завдань та ситуацій, сміливо долаються психологічні бар'єри, які пов'язуються з новими завданнями, незвичним оточенням під час спілкування.

У процесі ігор з казковими персонажами на уроках образотворчого мистецтва школярі можуть залучатися до різноманітної образотворчої діяльності, здійснюється стимулювання уяви, фантазії та творчих проявів. Казкові персонажі мають доброзичливо підтримувати та оцінювати результати художньої практичної діяльності дітей наприкінці уроку, що особливо сприяє активності учнів під час створення творчої роботи.

Підсилення виховного ефекту ігор з казковими героями на уроках образотворчого мистецтва відчувається при використанні інших емоційних і стимулюючих форм, які сприяють швидкій організації учнів до роботи, а також переключають увагу школярів.

Так, залучаються казкові персонажі разом із педагогом до проведення під час уроків образотворчого мистецтва фізкультхвилинок, гімнастики для очей і пальчиків тощо, які доцільно творчо представити у формі вправ фізичного розвантаження, з виголошенням спільно віршованих рядків під час виконання вправ (С.Коновець, 2000).

На уроках образотворчого мистецтва в початковій школі завжди емоційно та продуктивно впроваджуються колективні ігри, які передбачають участь декількох груп учнів, які можуть творчо змагатися між командами або створювати творчу колективну роботу. Серед тематики творчих колективних робіт доцільними є теми «Змагання кольорів», «Ми художники та глядачі», «Готуймося разом до свят», «Знайомі картини», «У світі яскравих і цікавих казок» та ін.

Процес спілкування учнів в іграх є особливим для творчої діяльності, зокрема колективної, а цінність такої взаємодії в яскравому прояві індивідуальної самобутності кожного школяра, розвитку кола їхніх почуттів і емоцій, в загостренні розуміння та осмислення різних об'єктів навколишньої дійсності. Відповідно мають здатність вдосконалюватися емоції та чутливість під час сприймання, інтелектуальні та пізнавальні можливості учнів початкової школи.

Вагоме значення в освітньому процесі відводиться творчій діяльності на уроках образотворчого мистецтва, що характеризується певним ставленням до діяльності з інтересом і зацікавленістю, свідомим відкриттям радісних моментів, розуміння користі та необхідності творчої праці, коли така діяльність стає для учнів основною формою для виявлення особистісних якостей і творчих здібностей.

У суті колективної творчої діяльності при умові її ефективної організації виявляється максимальна можливість для реалізації власних творчих здібностей молодшими школярами. Крім того, учні можуть одночасно працювати самотійно та в колективній діяльності, відчувати свою оригінальність та бути під впливом колективу.

Потрібно сприяти більшій зацікавленості молодших школярів в прийманні участі під час колективної творчості, оскільки з'являється більше можливостей гармонійного розвитку учнів у сфері образотворчого мистецтва та інших видах практичної та творчої діяльності (О.Дейч, 2000).

Образотворча діяльність у колективній формі здійснюється за сприятливих умов, в яких здійснюється вільне самовираження різних за індивідуальними особливостями школярів при обранні найбільш комфортного комунікативного режиму. Комунікативна функція творів мистецтва є особливо актуальною в сучасних умовах і важливою для дітей молодшого шкільного віку.

Створення колективних творчих робіт має здатність відновлювати емоційну рівновагу учнів, допомогти замкненим, невпевненим дітям, спонукає їх до самореалізації та самовдосконалення, оскільки в характері колективних завдань наперед визначаються певні ролі та конкретні якості кожного виконавця, серед яких виокремлюється ерудиція, кмітливість, терпіння, образне мислення, вольові риси, комунікативність тощо.

Під час спільної творчої пошукової діяльності необхідними є різні ідеї, оскільки колективна образотворча робота має можливість досить глибоко розкрити молодшим школярам найбільш значущі індивідуальні властивості та риси.

Зміст образотворчих колективних робіт на уроках з образотворчого мистецтва є особливо ефективним і емоційно привабливим, оскільки при використанні дидактичних ігор та ігрових ситуацій відбувається успішна реалізація навчальних завдань з розвитку емоцій і почуттів школярів, їхніх пізнавальних інтересів і творчих здібностей. Колективна робота під час образотворчої діяльності допомагає позбавити учнів побоювань і негативних переживань за результати виконання роботи та закласти відчуття задоволення та успішності (Л.Данилова, 2002).

Серед доцільних колективних творчих завдань, які орієнтовні для впровадження в освітній процес на уроках образотворчого мистецтва

відзначимо такі:

– для першокласників: виготовлення колективної роботи на тему «Золота прекрасна осінь» із використанням різних художніх технік і матеріалів; колективне створення до зимових свят відповідних предметів і прикрас з художніх і природних матеріалів; виготовлення колективної композиції «Наша казкова вулиця» з об'ємних об'єктів дійсності з творчим переосмисленням та конструюванням різних будівель, транспорту, природи та ін.);

– другокласникам: виготовлення колективної композиції «Чарівні квіти» за допомогою об'ємних зображень різноманітних квітів на площині з використанням аплікації; колективне створення шляхом конструювання з живописних, графічних і пластичних матеріалів об'єктів і предметів найбільш відомих свят весни; виготовлення колективної роботи з об'ємних форм на тему «Улюблений казковий персонаж» способом ліплення з пластичних та інших художніх матеріалів;

– для третього класу: створення колективної роботи на тему «Осінній парк» з об'ємними просторовими зображеннями парку, озера, майданчика, вулиці та ін.; виготовлення колективної композиції з новорічних масок та елементів народних костюмів для участі в різдвяній виставі; колективне створення персонажів і декорацій до імпровізованої театральної вистави за сюжетом української народної казки;

– для учнів четвертого класу: колективне створення творчої роботи «Казкове місто» з деталізацією об'ємних зображень будівель, вулиць, довкілля уявного міста; колективне виготовлення композиції «Народні свята» за вибором певного свята із зображенням людей, які об'єднані в певній діяльності, передавання в кольорах святкового настрою, відтворення колориту та краси народного одягу; створення колективної роботи «Чарівний ліс» з виготовлення та художнього оздоблення основних зображень з використанням різних природних і художніх матеріалів і приладдя.

Для втілення першокласниками колективного творчого завдання

потрібен здобутий ними досвід з образотворчого мистецтва, тому пропонувати таку роботи доцільного, коли учні оволоділи певними знаннями, вміннями та навичками в образотворчій діяльності. Дітям можна пограти в дидактичну гру «Ми художники, які прикрашають своє місто», де основним завданням є створення колективної композиції «Золота прекрасна осінь».

Вчителем попередньо готується аркуш картону чи паперу великого формату та закріплюється на дошці в класі. Потім проводиться обговорення задуму, мети, завдань роботи та здійснюється вибір основних засобів виразності для створення творчої композиції.

Під час образотворчої колективної діяльності можна дотримуватися чіткої структури за зразками прийнятими в мистецтві: виникнення конкретної проблеми, окреслення певного завдання, підготовка до його втілення, формування власного задуму, втілення цього задуму, його перевірка та за потребою доопрацювання, при умові врахування вікових особливостей учнів початкової школи.

Потрібно краще сприяти школярам у можливості самостійного визначення конкретної готової композиції з демонстрацією мистецьких творів аналогічних за задумом тематики та послідовності її створення.

Втілення задуму відбувається невимушено, у творчих сприятливих умовах, за уявою школярів, що допомагає створити певні елементи колективної роботи, а розподіл конкретних дій між учнями виокремлює тих, які найбільш вправно komponують за допомогою різних художніх матеріалів і приладдя готову композицію. Діти можуть постійно протягом уроку підходити до колективної роботи, вносити корективи, клеїти або домальовувати певні деталі зображення, як вважають за необхідне.

Роль учителя полягає у спостереженні за образотворчою діяльністю школярів з можливістю корегування їхніх дій, підтримування позитивного емоційного та психологічного комфорту на уроці образотворчого мистецтва. Учням для виконання колективного творчого навчального завдання потрібна участь усього класного колективу.

Підсумком колективної роботи є ритмічність кольорів, різноманітність силуетів і ліній у зображеннях восени дерев, квітів, кущів, річки, озер, тварин тощо, заповнена площа готового зображення має привабливий вигляд завершеної роботи та повинна викликати певні образи краси осені в докільлі та емоційне захоплення. Під час милування колективною роботою учні відчують задоволення собою, один одним, справжність творчих зусиль і радості від колективної образотворчості.

На уроках мистецтва виокремлюються досить багато різних способів для активізації образотворчої діяльності учнів, однак, головним залишається завдання, коли процес творчості повинен містити відчуття задоволення для школярів та їхнього оточення, а це є найважливішою естетичною цінністю.

Одним з провідних методів роботи в освітньому процесі з молодшими школярами є імпровізаційний метод, який базується на імпровізаційній природі та емоційному характері дитячої творчості. Від початку навчання учнів потрібним є стимулювання у виконанні певних художніх образів під час роботи без попередніх контурів пензлями, крейдою, олівцями, тушшю та ін. (Л.Масол, 2006).

Перевагами імпровізаційного методу у художньому розвитку молодших школярів є:

- сприяння збереженню активності та безпосередності в образотворчій діяльності;
- розвиток культури створення зображень, дрібної моторики, вільне вираження задумів;
- недопущення помилок, заохочення сміливої та розкутої діяльності, розвиток відчуття характерних особливостей форми, пропорцій, цілісного, емоційного сприймання як необхідної умови роботи;
- подолання властивих малюнкам учнів статичної форми зображення, надання переважаючої уваги деталям, виховання культури сприймання, здатності узагальнювати художні образи;

– полегшення у вирішенні композицій під час організації заповнення певної площини.

Найефективнішим і універсальним методом в організації естетичного сприймання художніх творів є метод ігрових форм, завдяки яким учні більш яскраво та емоційно здатні сприймати побачену навколишню дійсність, глибше їй співпереживати та міцніше її запам'ятовувати.

Відповідно, від початку навчання можна пропонувати дітям дидактичну гру «Художники та глядачі», перед грою пояснити учням важливість освіченості, ерудованості та чуйності при оцінюванні краси в довкіллі.

Вказаний спосіб активізації спостережливості більш дієвий та заохочує школярів до діяльності. Також застосування ігрових ситуацій надають можливість швидко та зрозуміло для учнів створити потрібну атмосферу під час сприймання художніх творів. При використанні в дидактичних іграх візуальних наочних посібників можна доповнити прослуховуванням літературних творів, оповідань, казок, музичних творів та ін.

Застосування сукупності методичних прийомів, засобів, форм навчання, інтеграція різних видів образотворчого мистецтва на уроках, усвідомлене сприймання сприятиме більшій зацікавленості та поглибленому вивченню мистецтва, що формує естетичність.

Поглиблене вивчення естетичного боку сприйняття сприяє органічне введення учнів у різноманітні ігрові ситуації. Досить потрібними в цьому аспекті є методи, які дозволяють «зануритися в певну ситуацію».

При врахуванні активної рухової реакції дітей під час сприймання художніх творів, учителю доцільно моделювати такі ігрові ситуації, при яких молодші школярі будуть уподібнюватися героям картин, діяти в певних уявних умовах подій, які зображуються. Велике задоволення учні отримують при «обігруванні певної ролі» жестами, мімікою, зміною голосу.

За допомогою міміки, крім персонажів, діти із задоволенням можуть зобразити нахилені від вітру, снігу дерева та листя, птахів, які відлітають восени в теплі краї, хвилі моря, яке хвилюється тощо. Ці ігрові ситуації та

імпровізації можна супроводжувати музичними мелодіями, творами, певним оформленням і освітленням, для створення емоційно насиченого та незабутнього процесу сприймання.

Важливим при відтворенні побачених об'єктів з пам'яті є зображення оригіналу, який не потрібно копіювати. В основі лежить виклик та активізація образних уявлень учнів про твори образотворчого мистецтва, коли при передаванні у своїй образотворчій діяльності емоційний стан і настрої художніх творів під час сприймання, їхній колорит та ін.

Важливу роль у формуванні умінь і навичок сприймання й оцінювання мистецьких творів має ознайомлення школярів з новими цікавими відомостями про мистецтво.

Звичайно, процес нагромадження словникового запасу з образотворчого мистецтва повинен відбуватися від початку навчання в початковій школі. У цьому прослідковується допомога дітям у сміливішому висловлюванні вражень під час сприймання та вплив на формування усвідомленого відношення учнів до специфіки професійного образотворчого мистецтва та самостійної образотворчої діяльності.

Незнайомі для школярів поняття, слова та терміни швидше запам'ятовуються, коли представляються у вигляді записів вчителя на дошці та одночасно демонструються певні художні твори, малюнки, зображення. Учням потрібно чітко та доступно повідомляти нові поняття та терміни, знаходити відповідні слова, які є зрозумілими для дітей і в цілому відповідають вимогам образотворчої грамоти (І.Калінченко, 2012).

У розповіді про твори образотворчого мистецтва вчителем може бути проявлена власна творчість, уява та фантазія, а його повідомлення та визначення понять мають бути чітко усвідомленими школярами та науково достовірними.

При поданні нової інформації учням про застосування художниками різних художніх технік і матеріалів, засобів і прийомів виразності, особливостей для втілення задуму у зображенні, естетичної та художньої



цінності мистецтва доцільно демонструвати словник понять і термінів у вигляді самостійно зробленої книги великого формату.

Також можна придумати її назву, порадившись зі школярами «Світ прекрасного», «Веселкова абетка», «Мова краси довкілля», «Словник чарівної краси», «Мистецькі обрії» тощо. Відповідно, це допоможе учням більш сміливо здійснювати оцінку та висловлювати особисті думки та враження від сприйнятої дійсності, матиме вплив на естетичну спрямованість та якість сприймання, оцінювання під час діяльності.

Для актуалізації опорних знань учнів доцільною є дидактична гра «Відгадай», яка зацікавлює школярів, може розвинути вміння спілкуватися та взаємодіяти з учителем та однокласниками на уроках образотворчого мистецтва, і найголовніше здатна мобілізувати дітей при естетичному сприйманні художніх творів, емоційно пожвавити освітній процес.

Разом з використанням ігрових методів потрібно пропонувати школярам заповнювати власні словники або щоденники з образотворчого мистецтва, де можна розміщувати репродукції різноманітних за видами та жанрами художніх творів, листівки на певну тему, ескізи та замальовки, письмові думки та враження від екскурсій, відвідування художніх музеїв та виставкових залів, проведення бесід з митцями та ін. (С.Коновець, 2000, с.46).

Таким чином, вчителями мають використовуватися різні методи, прийоми та засоби навчання молодших школярів сприймати та оцінювати твори образотворчого мистецтва, здійснюватися творчий підхід під час організації естетичного сприймання, вибір такого арсеналу, який буде в результаті відповідати поставленій меті.

### **Висновки до другого розділу**

Результати констатувального етапу дослідження узагальнюють, що дидактичні ігрові завдання образотворчого змісту, змінюються в залежності від теми та мети уроку, мають значний вплив на здійснення навчальної

діяльності молодших школярів. Зміст ігрової образотворчої діяльності учнів пов'язується із бажанням і зацікавленістю, які сприяють розвитку мотиваційної та емоційно-ціннісної сфер, спрямовуються на вирішення освітніх завдань.

Серед сприятливих педагогічних умов використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва виокремлюються такі:

- урахування вікових та індивідуальних особливостей учнів;
- включення в структуру уроку дидактичних ігор образотворчого змісту;
- використання дидактичної гри як структурного елементу уроку;
- закріплення навчального матеріалу у змісті дидактичних ігор під час практичної образотворчої діяльності.

Серед завдань організації естетичного сприйняття дійсності учнями початкової школи є можливість створити такі умови, в яких діти будуть здатні інтуїтивно та свідомо опановувати красу навколишнього світу та відтворення його в художніх образах і творах образотворчого мистецтва.

Тому необхідними є активний розвиток спостережливості, зорової пам'яті, інтелектуальних зусиль, образного мислення, творчої уяви. Вказані якості можуть надати учням можливість сприймати прекрасне в довкіллі, милуватися та захоплюватися дійсністю, давати їй естетичну оцінку та в подальшому успішно самовдосконалюватися в практичній образотворчій діяльності.

Активізація творчої діяльності учнів початкової школи на уроках образотворчого мистецтва має цілісний підхід, який базується та враховує вікову чутливість та особливості образотворчої діяльності, визначає необхідний обсяг знань, уявлень, практичних умінь, здійснюється організація емоційної спрямованості на творче самовираження та самореалізацію.

Основою для творчої практичної художньої діяльності є використання різноманітних ігрових форм і методів навчання. Серед масових форм роботи з активізації образотворчої діяльності молодших школярів відзначається

проведення тематичних конкурсів, ранкових зустрічей, виставок, олімпіад, вікторин та інтегрованих з іншими видами мистецтв свят і фестивалів.

## ВИСНОВКИ

Проведене дослідження проблеми використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах дає підстави зробити висновки.

1. Аналіз характерних особливостей ігрової діяльності висвітлюється у достатній кількості психолого-педагогічних і методичних дослідженнях, в яких гра визначається як форма активності дітей та творчого відображення навколишньої дійсності, характеризується суспільним характером і змінами умов життєдіяльності. Серед ознак ігор виділяється спосіб, який використовується в грі. Зміст ігор сприяє розширенню та збагаченню певних знань, виробленню практичних умінь і навичок.

Теоретичні дослідження розглядають гру як важливий вид діяльності в молодшому шкільному віці. Провідна властивість дидактичних ігор у визначенні задоволеності основних потреб школярів в ігровій діяльності. У суті ігор знаходиться розвиток інших видів діяльності, але у найбільшій мірі ігри сприяють саме розвитку психічних процесів.

2. У педагогіці важливе значення має вивчення гри як одного із засобів навчання, тобто дидактичної властивості ігор. Освітня здатність гри зростає при її органічному поєднанні з певним видом навчальної діяльності.

Досить ефективним є зв'язок дидактичних ігор з образотворчою діяльністю на уроках мистецтва в початковій школі. Зміст дидактичних ігор сприяє закріпленню знань, умінь і навичок з образотворчого мистецтва, активізації пізнавальних інтересів і спостережливості учнів, розвитку пізнавальних можливостей, творчої уяви та творчих здібностей та ін.

Дидактичні ігри активізують мисленнєві процеси, формують емоційну та почуттєву сфери, тренують вольові зусилля, розвивають саморегуляцію школярів. Участь в ігровій діяльності сприяє зняттю емоційної напруги, запобіганню перевтомі учнів, зниженню підвищеної активності.

У класифікації ігор виокремлюються такі види:

- самостійні ігри, до яких належать ігри-експериментування та сюжетні ігри, які бувають сюжетно-рольовими, сюжетно-відображувальними, театралізованими, режисерськими;

- навчальні ігри, які пропонуються з ініціативи вчителя та впроваджуються з освітньою та розвивальною метою;

- дозвіллеві ігри, які бувають іграми-забавами, розвагами, святково-карнавальними, театральними;

- творчі ігри, в яких проявляється ініціативність, вигадка, самостійність дітей.

3. Виявлено у процесі дослідження стану використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі, що більшість молодших школярів мають бажання виконувати ігрові навчальні завдання образотворчого змісту, прагнуть у виборі до переваг саме дидактичних ігор, бо мають змогу дізнатися нове та цікаве під час проведення гри.

Однак, відзначимо окремими вчителями несистематичність у використанні дидактичних ігор образотворчого змісту, а наявність незначної кількості дітей, які не мають бажання брати участь в іграх, проявляють незацікавленість ігровою діяльністю, що відзначається необхідністю подальшого дослідження окресленої проблеми.

4. Обґрунтовано ефективність систематичного використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах. Серед педагогічних умов використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва відзначимо:

- урахування вікових та індивідуальних особливостей учнів;
- включення в структуру уроку дидактичних ігор образотворчого змісту;
- використання дидактичної гри як структурного елементу уроку;
- закріплення навчального матеріалу у змісті дидактичних ігор під час практичної образотворчої діяльності.

Методика навчання мистецтва базується на застосуванні широкого кола дидактичних ігор з урізноманітненням включення ігрових завдань в структуру уроку. Організація образотворчої діяльності молодших школярів з елементами ігор має бути зумовлена специфікою виконання практичного навчального завдання.

Застосування сукупності методичних прийомів, засобів, форм навчання, інтеграція різних видів мистецтва на уроках, усвідомлене сприймання сприятиме більшій зацікавленості та поглибленому вивченню мистецтва, що формує естетичність.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адруховець, Л. (2004). Ігрова педагогіка. *Завуч, № 1*, 6-16.
2. Антонович, Є.А. (1996). Художньо-ігрова діяльність школярів на уроках образотворчого мистецтва. *Початкова школа, 1*, 13-15.
3. Артемова, Л. (2005). Вчись граючись. Тернопіль, 118.
4. Бабкина, Н.В. (1998). Использование развивающих игр и упражнений в изобразительной деятельности младших школьников. *Нач. школа, 4*, 11-18.
5. Бондаренко, А. К. (1996). Дидактичні ігри. М.: Просвещение, 45.
6. Букатов, В. М. (2004). Педагогічні таїнства дидактичних ігор. К.: Ред. загальнопед. газ., 126.
7. Букатов, В. (2001). Коли гра на користь. *Дитячий садок, 5*, 6.
8. Василевська, М. В. (2006). Інтегровані уроки. *Початкова школа, 11*, 11–12.
9. Ватаманюк, Г. (2008). Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів. *Початкова школа, 6*, 40–43.
10. Вишковський, І. (2004). Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог, 21-22*, 100-114.
11. Воробйова, С. (2002). Дидактичні ігри в процесі навчання. *Рідна школа, 5*, 46–49.
12. Ворона, М.О. (2000) Особливості вияву естетичних почуттів у дітей в ігровій діяльності. *Початкова школа, №4*, 64-66.
13. Выготский, Л. С. (2001). Воображение и творчество в детском возрасте. К., 96.
14. Галкін, С. (2005). Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч, №2*, 17-20.
15. Гончаренко, С. У. (1997). Український педагогічний словник. К.: Либідь, 375.

16. Гриб, Д. М. (2005). Гра у навчанні шестиліток. Початкова школа, 2, 54–56.
17. Давидов, В.В. (2006). Психологічні проблеми процесу навчання молодших школярів. К., 223.
18. Данилова, Л. (2002). Розвивати образотворчу активність учнів засобами гри. *Рідна школа*, 6, 18-20.
19. Данилова, Л. (2002). Як розвивати пізнавальну активність учнів. *Рідна школа*, 6, 18.
20. Дейч, О. (2000). Ігрова діяльність у вихованні навичок образотворчої діяльності молодших школярів. *Початкова школа*, 7, 37-38.
21. Державний стандарт початкової загальної освіти (2018). Початкова освіта, № 4, 3–31.
22. Дон, О. (2001). Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Шкільний світ*, 35, С. 2.
23. Дон, О. (2003). Про дидактичні ігри. *Завуч*, 23, 31-35.
24. Эльконин, Д.Б. (1998). Психология игры. М.: ВЛАДОС, 304.
25. Єсирєва, Л. А. (2008). Навчатися граючись. *Початкова школа*, 10, 45–47.
26. Жорник, О. (2000). Використання дидактичних ігор у навчанні. *Рідна школа*, 4, 63-64.
27. Жорник, О. (2000). Формування пізнавальної активності учнів у процесі ігрової діяльності. *Рідна школа*, 3, 37.
28. Жижко, Т. (2002). Ігрові методи навчання – передумова інтелектуального розвитку особистості. *Рідна школа*, 6, 72-73.
29. Занимательные игры для детей от 3 до 6 лет. (1991). Под ред. О.М. Дьяченко. М.: Просвещение, 63.
30. Заброцький, М. М. (2008). Основи вікової психології: навч. посібник. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 112.
31. Захарова, А.М. (2000). Розвивальне навчання в початковій школі. *Психологія та педагогіка*, 1, 21-27.



32. Калінченко, І. (2012). Значення дидактичних ігор для розвитку пізнавального інтересу. *Початкова освіта*, 17, 5.
33. Карабаєва, І. (2007). Уява народжується в грі. Дошкільне виховання, 10, 4-8.
34. Кардашов, В. М. (2007). Теорія і методика викладання образотворчого мистецтва: навч. посібник. К.: Слово, 296.
35. Качеровська, Т. (2009). Теоретичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці. Історичний аспект. *Вища школа*, 2, 58-63.
36. Коберник, О. (2004) Активізація навчально-пізнавальної діяльності школярів. *Рідна школа*, № 1, 55-80.
37. Коновець, С. В. (2000). Образотворче мистецтво в початковій школі. К.: Знання, 80.
38. Копилов, С. (2006). Навіщо шестирічним потрібна гра? *Дошкільне виховання*, 9, 12-14.
39. Король, А. (2000). Традиційні та нетрадиційні методи навчання у розвитку творчої особистості. *Рідна школа*, 12, 29-30.
40. Котирло, В. (2008). Психологія гри. *Дошкільне виховання*, 8, 3-8.
41. Котляр, В. П. (2006). Основи образотворчого мистецтва і методика художнього виховання дітей. К.: Кондор, 200.
42. Кудикіна, Н. В. (2009). Педагогічні умови забезпечення успішної ігрової діяльності дітей. *Управління школою*, 25, 51-52.
43. Кудикіна, Н. В. (2007). Психолого-педагогічні засади ігрової діяльності дітей. К., 97-142.
44. Кукушин, В. (2011). Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*, 6, 3-10.
45. Леонтьєв, О. Н. (1982). Проблеми розвитку психіки. М., 540.
46. Люблинская, А. Л. (1998). Учителю о психологии младшего школьника: пособ. для учителя. М.: Просвещение, 255.

47. Масол, Л. М. (2006). Загальна мистецька освіта: теорія і практика: монографія. К.: Промінь, 432.
48. Міщенко, О.В. (1997). Дидактичні ігри в навчальному процесі молодших школярів. *Сучасні проблеми розвитку теорії та методики ігор*: матеріали наук.-практ. конф. Львів, 65-66.
49. Нікітін, Б. (2007). Розвиваючі ігри. Тернопіль, 195 .
50. Новикова, С. (2007). Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів. *Початкова школа*, 9, 24.
51. Ноздрова, О. (2007). Дидактичні ігри як засіб вирівнювання індивідуально-пізнавальних розбіжностей дітей 6–7 років. *Початкова школа*, 5, 50-53.
52. Роговик, Л. (2010). Енергія навчального простору в психомоторних іграх. *Початкова школа*, 7, 21-25.
53. Савченко, О.Я. (2002). Дидактика початкової школи. К.: Абрис, 368.
54. Савченко, О. Я. (2005). Вимоги до якості початкової освіти. *Початкова школа*, 1, 4-7.
55. Савченко, О. Я. (1997). Сучасний урок у початкових класах. К. : Магістр, 255.
56. Савчин, М. В. (2004). Педагогічна психологія. Дрогобич.
57. Салюк, А. (2008). Дидактичні ігри. *Початкова школа*, 3, 30-33.
58. Саюк, В. (2007). Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*, 7, 50-52.
59. Скворчевська, О. В. (2008). Теорія ігрової діяльності. *Англійська мова в початковій школі*, 2, 2-8.
60. Скрипченко, О. В. (2005). Психічний розвиток учнів. К., 104.
61. Скрипченко, О.В. (2001). Вікова та педагогічна психологія. К.: Просвіта, 464.
62. Сухомлинський, В. О. (1987). Школа і природа. Твори у 5 т. К. Т. 5. 549.
63. Ушинський, К.Д. (1995). Вибрані педагогічні твори: В 2–х т. К.: Рад.

школа. Т.1.

64. Фіцула, М.М. (2002). Педагогіка. К.: Академія, 528.

65. Франковська, О. (2005). Ігрова педагогіка. Технологічний аспект. *Відкритий урок, 21–22*, 53-59.

66. Чернікова, Т. (2007). Ділова гра-психолого-педагогічний консиліум «Навчальна та міжособистісна взаємодія педагога та учнів». *Підручник для директора, 9*, 15-20.

67. Школьная, И.А. (2002). Педагогические условия активизации игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста. К.: Абрис, 246.

68. Щербань, П. (1997). Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі. *Початкова школа, 9*, 18-20.

69. Щербань, П. (2005). Ситуаційно-ігрові методи навчання. Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету. Полтава. Вип.7. 105-113.

70. Юшкіна, О. (2013). Ігри та вправи до уроків в початковій школі. *Початкова школа, 11*, 39-40.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### **Анкета для молодших школярів «Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва»**

Мета: оцінка молодшими школярами ролі дидактичних ігор та ігрових ситуацій на уроках образотворчого мистецтва.

Учням надається бланк анкети, пропонується обрати один із варіантів відповідей.

*1. Чи пропонує вчитель пограти у гру на уроці образотворчого мистецтва?*

а) так; б) інколи; в) ні.

*2. Чи подобається тобі виконувати ігрові завдання на уроці образотворчого мистецтва?*

а) так; б) інколи; в) ні.

*3. Коли вчитель пропонує гру на уроці образотворчого мистецтва ти:*

а) завжди чекаєш і вирішуєш із захопленням;

б) інколи цікаво, в залежності від гри;

в) мені не цікаво грати.

*4. Що ти робиш, коли дізнаєшся про щось нове під час гри на уроці образотворчого мистецтва?*

а) обов'язково розповідаю іншим;

б) інколи є бажання поділитися;

в) ніколи не розповідаю.

*5. Назви ігри, які найбільше тобі подобаються на уроці образотворчого мистецтва.*

а) навчальні;

б) сюжетно-рольові;

в) рухливі, імпровізаційні;

г) творчі.

Обробка отриманих даних:

переважна більшість відповідей «а», «г» свідчить про високий рівень ролі дидактичних ігор та ігрових ситуацій на уроках образотворчого мистецтва;

відповідей «б» – про середній рівень;

відповідей «в» – про низький рівень.

## Додаток Б

### Анкета для вчителів початкової школи

#### «Значення дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва»

Мета: визначення стану використання педагогами різноманітних ігор та ігрових ситуацій на уроках образотворчого мистецтва.

Педагогам надається бланк анкети, пропонується обрати один із варіантів відповідей.

1. Чи потрібно, на Вашу думку, використовувати ігри на уроках образотворчого мистецтва?

а) так; б) інколи; в) ні.

2. Чи використовуєте Ви ігри та ігрові ситуації на уроках образотворчого мистецтва?

а) так; б) інколи; в) ні.

3. Чи подобається учням виконувати ігрові завдання на уроках образотворчого мистецтва?

а) так; б) інколи; в) ні.

4. Як поведуться учні під час виконання ігрових завдань на уроках образотворчого мистецтва?

а) завжди чекають і вирішують із захопленням;

б) не завжди зацікавлені у грі;

в) їм взагалі не цікаво.

5. Вкажіть ігри, що найбільш доцільні на уроках образотворчого мистецтва.

а) дидактичні (навчальні);

б) сюжетно-рольові;

в) рухливі, імпровізаційні;

г) творчі.

Обробка отриманих даних:

переважна більшість відповідей «а», «г» свідчить про високий рівень використання педагогами різноманітних ігор та ігрових ситуацій на уроках образотворчого мистецтва;

відповідей «б» – про середній рівень;

відповідей «в» – про низький рівень.

## Додаток В

### Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва

#### 1 клас

#### «Назви правильно колір»

**Мета :** виявити рівень сформованості сприймання і визначення кольору предметів.

**Хід гри :** на листку зображені предмети різні за кольором. Дитині потрібно відповісти на запитання « Якого кольору ( яблуко, зірочка... ) »

#### «Колір і почуття»

Виконують по одному учаснику з команди. Використовуючи по одному слову із кожного стовпчика таблиці, на великих аркушах, без олівця, за допомогою фарб та великого пензля, потрібно намалювати картину, яка виникне в уяві.

#### Барви природи

Учні отримують карточки із словами: ліс, поле, озеро, море, річка, гора, небо і т.п.

Вчитель. - Художник шукає безліч кольорів і відтінків для написання пейзажу. Які кольори дарують йому ліс, поле, озеро, море, річка, гора, небо..? Потім вчитель пропонує заплющити очі і під музику здійснити уявну подорож до лісу (поля, озера, моря, річки...). Після цього кожен замальовує фарби природи, що виникли в його уяві у вигляді кольорових хвилястих ліній. За малюнками один одного учні відгадують, в якому уявному місці побували однокласники, і пояснюють свою думку.

Творче завдання: п'ять основних відтінків моря; друга – п'ять відтінків лісу; третя – четверта – неба і т.п. діти розповідають який настрій надає морю (лісу, полю, небу) певний відтінок, і коли його більше в тому чи іншому місці. Потім по групах діти зображають море (ліс, поле, небо) використовуючи



відтінки про які йшла мова. Із малюнків дітей складається колективна робота «Життя барв на землі». учні об'єднуються в групи.

### **«Так чи не так»**

Мета : вчити дітей у композиції картини помічати помилку, порушення цілісного поєднання кольорів.

Хід гри: у композиції картини, виконаній у холодній гамі, вводиться яскравий колір (накладається клаптик паперу, що порушує цілісне поєднання кольорів). Діти повинні знайти помилку, визначити кольорову гаму і пояснити, чому стало некрасиво.

### **«Склади натюрморт»**

Мета: удосконалювати композиційні навички: вміння створювати композицію на певну тему (натюрморт), виділяти головне, встановлювати зв'язки, розташувати зображення в просторі.

Хід гри: в конверті знаходяться зображення різних овочів, фруктів, а також різних ваз, тарілок, блюд, корзинок. Дітям потрібно вибрати предмети і створити свій натюрморт.

### **«Художник-чарівник»**

Мета: набуття навичок роботи з аквареллю по вогкому паперу. Вливання одного кольору фарби до іншого для отримання нового кольору.

Матеріал: два листки паперу: один простий, інший – змочений водою, вода, фарби, пензлик, склянка.

Спочатку учитель вводить дітей в ігрову ситуацію: Ми всі художники – чарівники, творимо на папері чудеса. Зараз я вам покажу, як це робиться. У мене два листки паперу. Це – звичайний папір, а цей – змочений чарівною водою. У вас на партах у склянках стоїть чарівна вода. Я беру папір, змочений чарівною водою (папір повинен знаходитися в стадії висихання, пензликом малюю три пелюстки малиновою фарбою, кольори будуть розпливчастими), потім – три пелюстки фіолетовою фарбою. Бачите, як кольори впливають один на другий. Ось і вийшли чарівні квіти.

– Тепер давайте зробимо папір чарівним. Візьміть пензлик і опустіть у воду та змочіть ним папір. Покладемо пензлик, тримайте руки над папером, закрийте очі і повільно рухайте і промовляйте: «Раз, два, три, папір чарівний. Дивись!». Так треба сказати 2-3 рази.

Учні повторюють чарівні слова, а папір тим часом підсихає.

– Тепер ми можемо створювати чарівні квіти. Візьмемо тоненький пензлик, вмочимо у жовту фарбу, промалюємо три пелюстки жовтою фарбою, потім – три пелюстки червоною фарбою, потім малюємо зелень.

В кінці уроку підводиться підсумок робіт. Діти дивляться, у кого вийшли незвичайні квіти на папері.

### **Колективна гра «Колірне Коло дружби»**

Учитель розкладає на столі картки (кольоровим боком до низу), один бік яких забарвлений у жовтий, синій, червоний кольори. Учні витягають по картці й утворюють коло. Ведучий стає в центр кола із зав'язаними очима. Він крутиться, клас хором промовляє лічилочку: «Три чарівні кольори – обери один для гри!» Той, на кого вказав ведучий після завершення лічилки, приєднується до ведучого у центрі кола. Разом вони показують усім свої картки. Решта учнів мають сказати, який колір вийде, якщо змішати кольори показаних карток. Учень, який назве предмет, забарвлений у цей колір, здобуває картку цього кольору. Ведучий повертається в коло, а той, кого обрали, стає ведучим, і гра повторюється. Перемагає той, хто набере якнайбільше карток.

## **2 клас**

### **«Впізнай і домалюй»**

Мета: вправляти дітей у розвитку уваги, розвивати чуття симетрії; виявити рівень знань у виборі кольору предмета і подальшої її заштриховки.

Хід гри: на листках намальована половина якогось предмета (квітка, хатинка, ялинка). Потрібно домалювати другу частинку малюнка і зафарбувати його.

### **Живий натюрморт**

На дошці розміщені декілька натюрмортів. Діти об'єднуються в команди (по натюрмортів). Кожна група зображає мімікою і жестами натюрморт. Всі інші який натюрморт зобразила команда.

Примітка: можна використовувати різні речі для більшої схожості.

### **Пори року**

Учні об'єднуються в групи по чотири особи. Кожна з груп отримує зображення пейзажу однієї з пір року.

Не називаючи пору року, зображену в пейзажі, учні по черзі з кожної команди словесно описують кольори. Інші вгадують, яку пору року зобразив художник.

### **«Експерти»**

Мета: закріпити знання про жанри живопису (пейзаж, натюрморт, портрет); вчити визначати жанри живопису; розвивати увагу, мислення, доказове мовлення; виховувати зацікавленість, естетичний смак.

Хід гри: діти отримують репродукції різних картин та визначають жанр живопису, пояснюючи свою думку.

### **«Збери відтінки»**

Учитель пропонує учням: уважно роздивитися кольорові зображення предметів та назвати кольори і їх відтінки; вигадати назви для відтінків певного кольору так, щоб решта дітей легко його собі уявила.

Наприклад: колір перших березових листочків, колір неба під час дощу, колір пухнастих курчат тощо.

### **Домалюй предмет**

Мета: вправляти дітей у розвитку уваги, пам'яті, розвивати чуття симетрії з подальшим розфарбуванням.

Матеріал: аркуш паперу, прості і кольорові олівці.

Хід гри: Роздаються аркуші, на кожному з яких намальовано коло діаметром 4 сантиметри. Діти на уроці працюють простими і кольоровими

олівцями. Вчитель сповіщає дітям, що до них на урок завітав гість Це – Барвінок. Він пропонує цікаву гру.

Барвінок. Діти, зараз я покажу вам свій малюнок. Це коло. Спробуйте відгадати, що я хотів намалювати за допомогою цього кола, і відтворіть це на своїх листках. Тільки не можна збільшувати і зменшувати це коло. Діти домальовують коло. Не всі відразу здогадуються, як потрібно зображати предмет, використовуючи готову форму кола, бувають і помилки. І тоді Барвінок вказує на помилки, допомагає переробити роботу. Коли малюнки майже готові, він підбиває підсумки: «Правильно, все це я й хотів намалювати!».

Малюнки у всіх вийшли різні: і повітряна куля, і обличчя клоуна, курчатко, Чебурашка, чайник, вишня, помідор, колесо, гарбуз, торт та інше. Барвінок додає: «Просто я такий хитрий, що одного кола мені було мало».

Доцільно поступово ускладнювати шляхом введення:

- 1) елементів змагання, коли дітям дається не один листок з формою кола (або іншою геометричною фігурою), а скільки вони забажають;
- 2) нових геометричних форм: півкола, квадрата, прямокутника, трикутника;
- 3) загадок, відповіді до яких зображуються за допомогою вже готових геометричних форм. На цих уроках діти виконують лінійні малюнки.

### **Естафета «Ми прикрасимо ялинку»**

Гра проводиться на початку або в кінці уроку для закріплення навичок зображення ялинкових іграшок з природи.

Дидактичне завдання. Розвивати спостережливість, окомір, чуття пропорцій, вдосконалювати навички малювання з природи.

Дидактичний матеріал. Три великих аркуші паперу з зображенням неприкрашених ялинок, набір ялинкових іграшок нескладної форми на кожен ряд (ліхтарика, бурульки і інші).

Зміст. Клас ділиться на три команди-ряди. Кожна команда отримує по однаковому набору ялинкових іграшок, які розподіляються між учасниками.

Перед кожною командою на класній дошці – аркуш паперу з зображенням ялинки. За командою вчителя (або коли закінчиться куплет якоїсь новорічної пісеньки) до дошки по одному виходять учні від кожної команди зі своєю ялинковою іграшкою. Кожен учасник має намалювати свою ялинкову іграшку на ялинку своєї команди. Малюнок виконується простим олівцем. Потім до своїх ялинок підходять наступні три учасники і так далі. Виграє та команда, яка прикрасить ялинку швидко і гарно.

**Правило.** Кожен учасник команди виходить до дошки прикрашати ялинку своєї команди тільки після того, як на своє місце сів товариш по команді.

### **3 клас**

#### **«Райдуга»**

**Мета:** закріпити знання основних кольорів веселки, та вчити утворювати райдугу послідовними кольорами.

**Хід гри:** діти діляться на групи за кількістю кольорів райдуги. Кожній дитині чіпляється на одяг стрічка одного з кольорів райдуги. Вчитель пояснює, що всі вони разом – райдуга, а кожний окремо – краплинка води. Грає жвава музика дощу – крапельки бігають та грають. Музика змінюється – виходить сонечко – смужки райдуги збираються разом, шикуючись за кольорами у райдугу. У грі бере участь кожна група дітей по черзі.

#### **«Чи знаєш ти дерево?»**

Перед грою учні отримують набір карток з чотирма або шістьма зображеннями дерев. Вчитель попереджає, що виграють найбільш уважні і спостережливі. Учні мовчки відгадують загадки.. Той учасник гри, у якого всі зображення будуть закриті, піднімає руку. Виграє той, хто правильно впізнав усі дерева.

#### **«Пори року»**

Учні об'єднуються в групи по чотири особи. Кожна з груп отримує зображення пейзажу однієї з пір року.

Не називаючи пору року, зображену в пейзажі, учні по черзі з кожної команди словесно описують кольори. Інші вгадують, яку пору року зобразив художник.

### «Розгадай картинку»

**Мета:** закріпити вміння дітей розрізняти жанри, стилі живопису за їх характерними особливостями; складати ціле з частин, привертати увагу до сюжету, художнього образу, відчувати настрій картини.

**Хід гри:** у дітей знаходяться конверти з картиною, розрізаною на декілька частин. Діти повинні скласти картину в єдине ціле і визначити стиль ( жанр ) живопису.

### «Домалюй візерунок»

**Мета:** вправляти дітей у розвитку уваги, пам'яті, розвивати чуття симетрії з подальшим розфарбуванням.

**Хід гри:** на аркуші паперу намальований початок візерунку. Дітям потрібно продовжити візерунок далі і розфарбувати.

### «В музеї осені»

**Мета:** удосконалювати зорову пам'ять, розвиток логічного мислення та спостережливості.

**Хід гри:** потрібно мати 5-6 репродукцій осінніх пейзажів та набори цифр (по кількості картин) для кожного учня . На початок гри вводиться образ осені (малюнок чи лялька), від імені якої зачитується опис картини. Діти піднімають цифру, під якою знаходиться картина, яка підходить під даний опис.

### «Палітра осені»

**Мета:** розвивати зорову пам'ять, формувати знання з кольороведення (назви кольорів, які кольори слід змішувати, щоб отримати певний колір); удосконалювати навички роботи пензлем. Матеріал: картки – завдання із вказівкою, які кольори треба змішати, щоб одержати третій, навпаки: є колір, потрібно визначити, які два кольори змішали, щоб одержати даний колір. Кожний учень одержує картку – завдання, на якій він повинен виконати завдання:

1. Два прямокутники розфарбовані, наприклад, один жовтим, інший – коричневим кольором, між ними поставлений знак "+", а третій прямокутник залишається не розфарбованим. Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і розфарбовують ним прямокутник;

2. Прямокутник розфарбований кольором початку осені, наприклад зеленувато – жовтим, поряд з ним – два прямокутники, з'єднанні знаком "+".

Примітка: Щоб зацікавити дітей. Можна створити ігрову ситуацію: дощем змило кольори з деяких осінніх листочків (замість прямокутників роздати зображення листків), пропонується учням поновити їх колір.

### **Інтерв'ю з аквареллю**

Учитель об'єднує учнів у групи. Один учень – художник, всі інші – акварельні фарби. Художник повинен взяти інтерв'ю в акварельних фарб.

Орієнтовні запитання для інтерв'ю:

- З чого ви створені?
- З якими матеріалами і предметами ви товаришуєте, а з якими – ні?
- Якими навичками має володіти художник, який пише аквареллю?
- Що із навколишнього світу вам найпростіше зображати?
- Товаришуєте ви з іншими видами фарб?
- Чим ви ґрунтовно відрізняєтеся від інших фарб?

### **«Знайдіть помилку»**

Осінній вітерець повіяв і змінив підписи під картинами та кольорами. Допоможіть все виконати правильно. (2 учні виконують).

А ми з класом перевіримо правильність речень.

1. Малюнок, виконаний засобами кольору, називається графічним. Так чи ні? (Відповіді дітей). Звичайно ні, це живописний малюнок.
2. Різке протиставлення кольорів – це ...(контраст).
3. Чи має графіка свої засоби, тобто мову? (Так, це лінії, штрихи, крапки та плями.)
4. Найбільш поширеним графічним матеріалом є... (простий олівець).

## 4 клас

### «Склади пейзаж»

Мета: удосконалювати композиційні навички; вміння створювати композицію на певну тему (пейзаж); виділяти головне, встановлювати зв'язки, розташовувати зображення в просторі.

Хід гри: в конверті знаходяться силуети дерев, рослин у різні пори року. Дітям потрібно вибрати дерева чи рослини і скласти з них гарний пейзаж

### «Розмова з портретом»

Учні об'єднуються в групи по чотири особи. Вчитель пропонує кожній групі розглянути портрет. Діти повинні поговорити з фарбами, якими намальований портрет. Потім по черзі розповісти, що повідомили їм барви тла, одягу, волосся, обличчя, рук про характер, життя, звички людини зображеної на портреті.

Орієнтовні питання для бесіди:

- Що саме найголовніше в роботі портретиста?
- Якби вам захотілося мати власний портрет, якого художника ви б обрали (якого напрямлення, якої техніки виконання)?
- Які кольори кольору фона і одягу ви б замовили художнику?
- Можуть портрети бути веселими чи сумними?
- Яку роль відіграє співпраця між моделлю і художником?

### «Я знаю...»

Мета: розвивати спостережливість, творчу уяву, естетичний смак.

Хід гри: дітям пропонується назвати предмети (явища), які відповідають заданим характеристикам: «Я знаю 5 круглих предметів...», «Я знаю 5 кольорів осені ...», «Я знаю 5 теплих кольорів...», «Я знаю 5 холодних кольорів ...», «Я знаю 5 червоних предметів...», «Я знаю 5 польових квітів...», «Я знаю 5 садових квітів...» тощо.

### «Палітра пейзажу»



Обирається ведучий – «художник». Решта учнів отримують картки з назвами або зображеннями різних кольорів і відтінків. Ведучий – «художник», який вирішив написати пейзаж.

Учні по черзі називають свій колір або відтінок кольору та пояснюють, коли й де в природі його можна зустріти. Художник обирає тільки ті кольори та відтінки, що відповідають його задуму. Коли всі кольори зібрано, учням пропонується відгадати, який пейзаж задумав написати «художник».

### **Творче завдання «Живі картини»**

Учні об'єднуються в чотири групи. Кожна група отримує репродукцію. Одна – пейзаж, друга – портрет, третя – натюрморт, четверта – анімалістичний (історичний або соціально-побутовий). Діти, використовуючи репродукції, повинні описати характер художника, з'ясувати особливості його творчості за запитаннями: Які кольори і відтінки художник більше всього любить? Що для художника було найголовнішим в житті? Як він ставився до людей і природи? Про що художник мріяв? Про що він захотів розповісти людям?

Після цієї бесіди вчитель розповідає учням про життя і творчість художника. Питання і завдання для бесіди: Навіщо художники пишуть картини? Чому художник може навчити людей? Як ви вважаєте, що змінилося в житті людей, якщо б не було художників? Який жанр живопису вам подобається більш за все, і чому? Що в цьому жанрі вас вражає?

### **«Які голки у сосни і ялинки»**

Після розгляду гілок сосни і ялини, порівняння їхньої будови, голок (їхньої довжини і особливостей кріплення до гілки) учні отримують аркуші паперу з незакінченим зображенням гілки сосни і ялини. Спочатку учні мають визначити, де зображено гілку ялини, а де – сосни.

Потім вони отримують завдання: завершити малюнок у кольорі тушшю або аквареллю, тобто намалювати на обох гілках голки, використовуючи на практиці свій досвід спостереження.

Підсумки виконання вправи можна підбити таким чином: кілька учнів по черзі демонструють свої малюнки, а решта визначають, де зображена гілка

ялини, а де – гілка сосни. Якщо характер голок передано правильно, то зображення гілок діти відразу впізнають.

### **«Склади палітру пір року»**

Представники кожної команди по чергово пропонують свої вірші про одну із пір року. Суперники повинні підібрати різнокольорові кружальця і заповнити ромб відповідно їх пори року.

Весна – ніжно-зелені, блакитні, жовті.

Літо – всі яскраві, мальовничі кольори й відтінки.

Осінь – соковиті жовто-червоно-оранжеві (теплі).

Зима – блакитні, білі, сині, фіолетові (холодні).

Теплу і холодну кольорову гаму художники використовують не тільки при зображенні картин про природу (пейзажах), а й інших жанрах живопису. Наприклад, створюючи натюрморт і використовуючи при цьому відповідну кольорову гаму, художник формую, кольором передає красу звичайнісіньких речей.

### **«Відгадай, що в торбинці»**

На планшеті малюнок – три однакові кола. У трикотажній торбинці – три круглі предмети (яблуко, апельсин, помідор). Визначити на дотик, що це за предмети і що намальовано на аркуші паперу.

Орієнтовані відповіді: яблуко, м'ячик, апельсин, маленька динька, помідор, грейпфрут.

Учитель демонструє предмети, виймаючи їх із торбинки, і відкриває на малюнку верхні кружальця, під якими намальовані кольором ці ж предмети.

Висновок: три однакові за формою і розміром об'єкти можна, завдяки кольору, «перетворити» на оранжевий апельсин червоний помідор чи зелене яблуко.