

# Игровые технологии на уроках ИЗО



# Игровые технологии способствуют:

1. Правильно организованная игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
2. Игра стимулирует умственную деятельность, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
3. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников.

# Игровая деятельность выполняет следующие функции:

- *развлекательную*
- *коммуникативную*
- *самореализации*
- *терапевтическую*
- *диагностическую*
- *коррекции*
- *межнациональной коммуникации*
- *социализации*



# В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя;*
- игровые действия;*
- игровое перевоплощение в  
предметы;*
- реальные отношения между  
играющими*
- сюжет (содержание)*

# **Игры по виду деятельности разделяются!**

- Физические (двигательные);**
- интеллектуальные  
(умственные);**
- трудовые;**
- социально-педагогичес**



# По характеру педагогического процесса выделяют группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотерапевтические.

***«В игре ребёнок всегда выше своего обычного поведения, он в игре как бы выше на голову самого себя»***

**Л.С. Выготский**



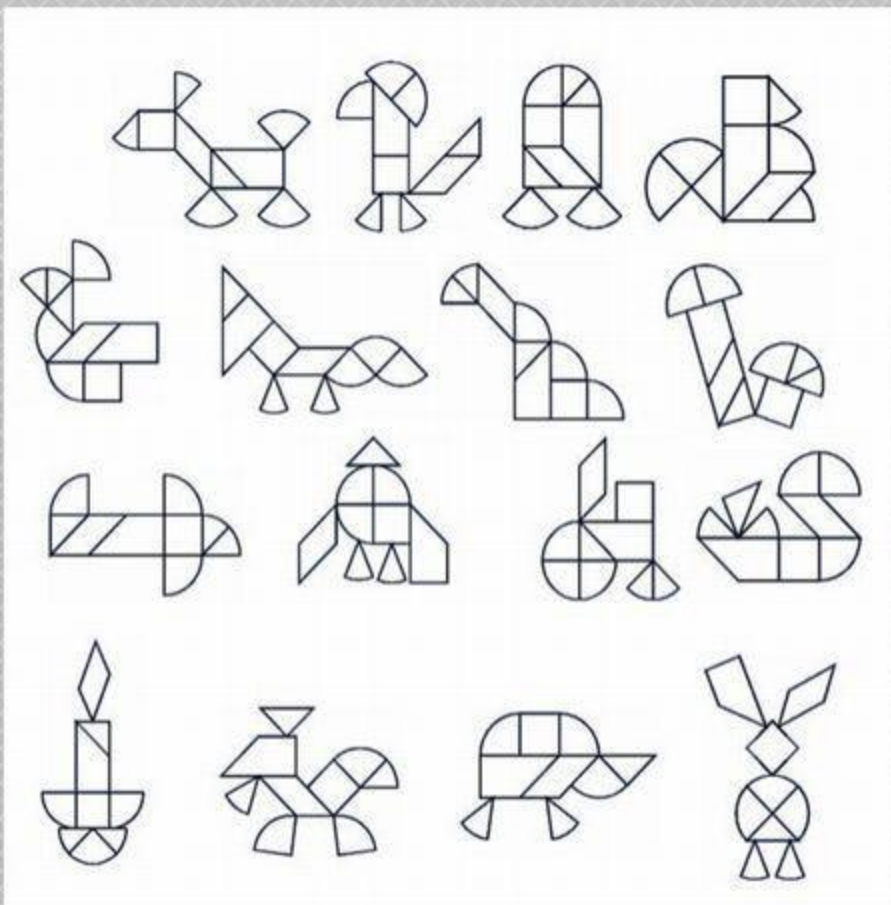
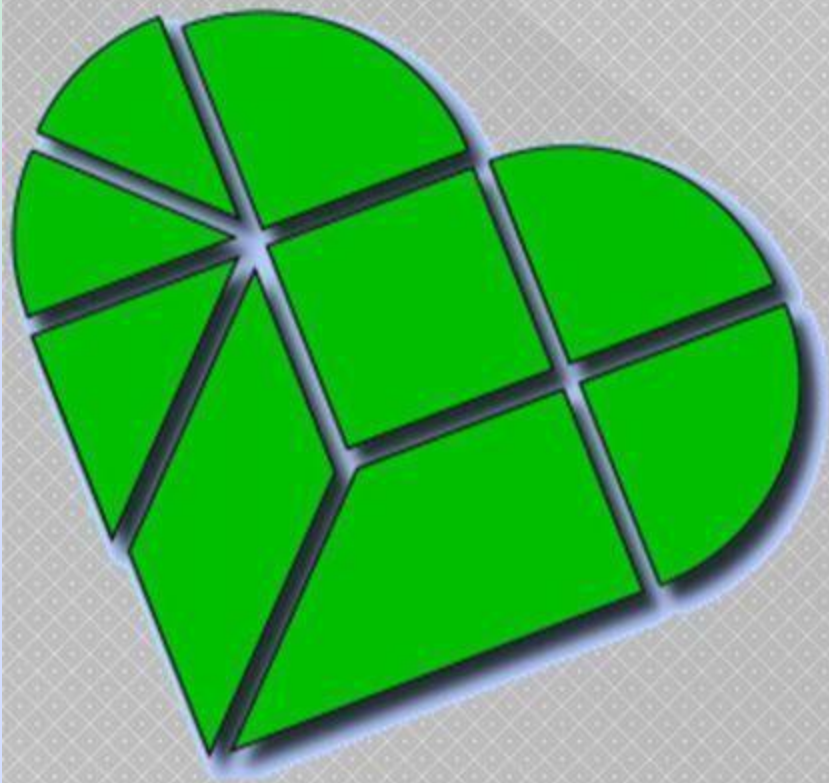


# Игры и упражнения на выполнение изображений из геометрических фигур

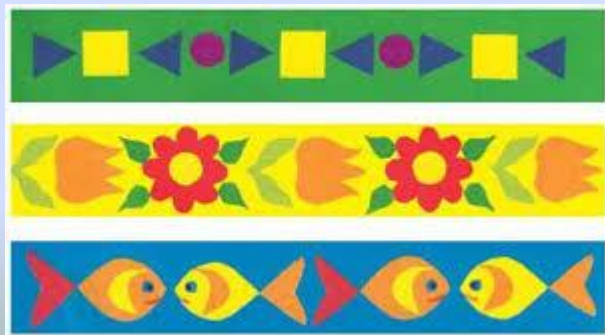
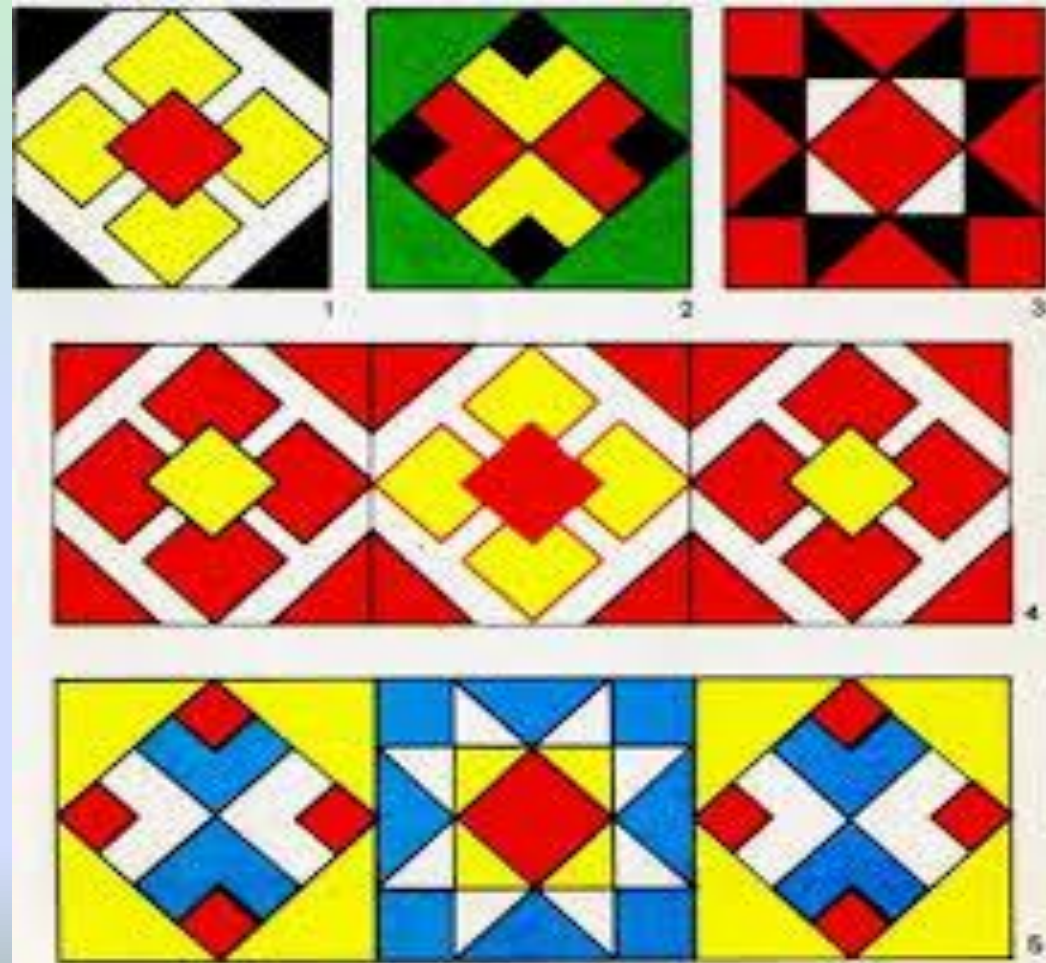




# Развивающая головоломка «Листик»



# Составление орнамента





# Аппликация



# Составление композиции из силуэтов



# Анализ геометрической формы предметов



# Игры и упражнения по цветоведению

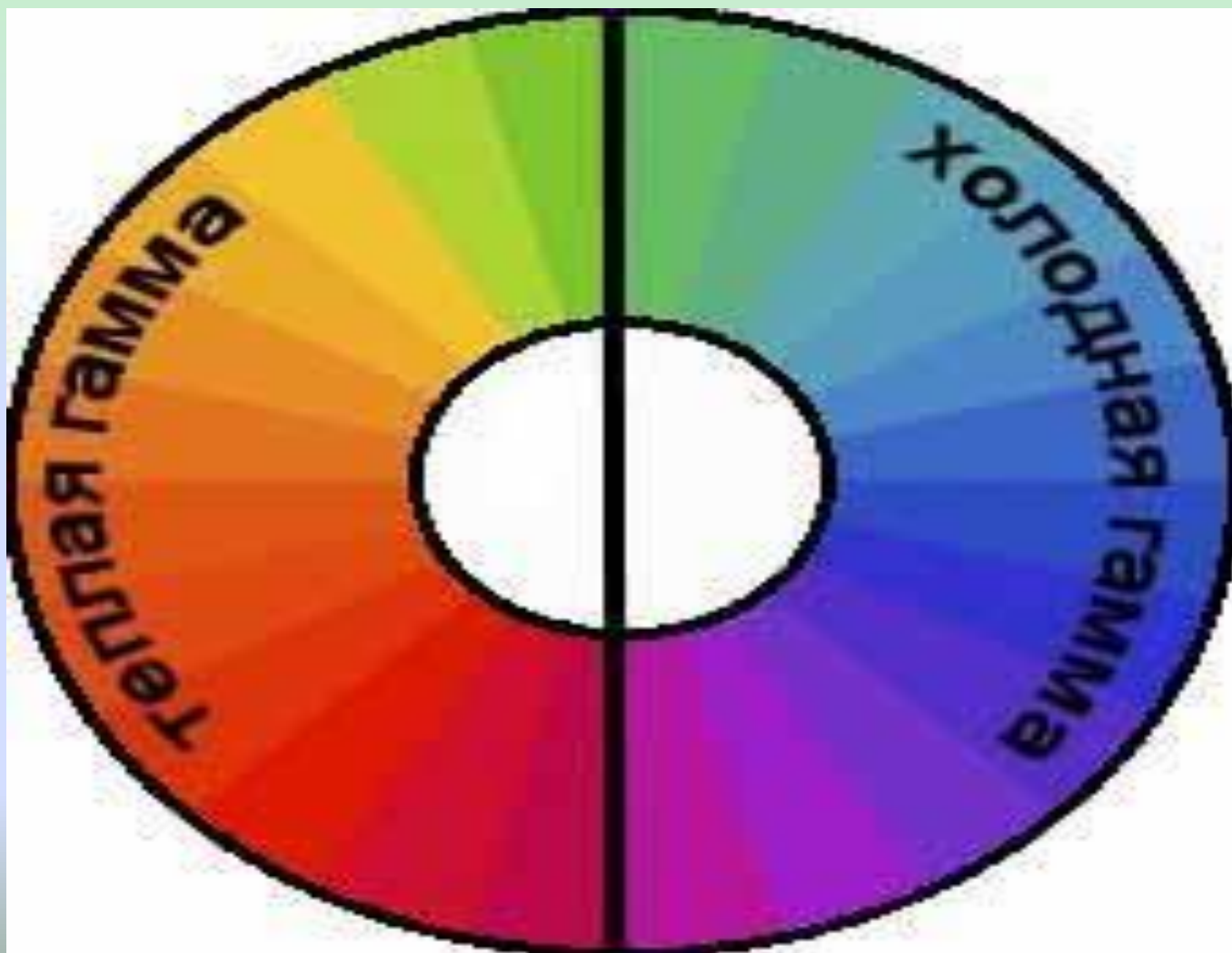




# Цвет. Композиция

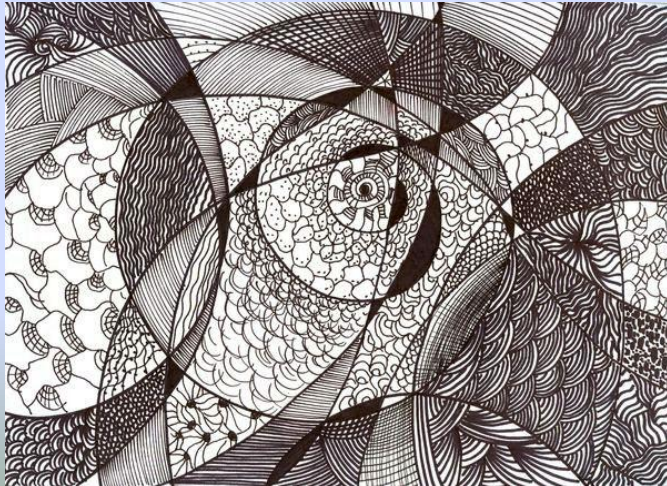


# Холодные и тёплые цвета



# Игры и упражнения способствующие усвоению новых терминов

- Архитектура
- Скульптура
- Живопись
- Графика
- ДПИ





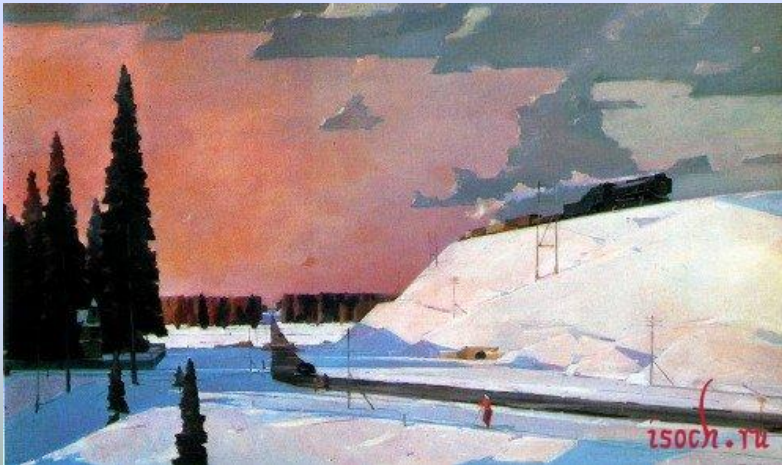
# Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства





# Соотнесите автора и произведение

И. Грабарь И. Шишкин Г. Нисский



# Кроссворд по ДПИ

