

Деловая игра для педагогов ДОУ «Знатоки изобразительного искусства»

*Д/с «Березка» р.п. Чишмы
Старший воспитатель Хайруллина Г.А.*

Цель игры:

повышение профессионального мастерства и компетенции педагогов по художественно- эстетическому направлению

Задачи:

- установление связи теоретических знаний педагогов с практическим опытом по воспитанию, обучению и развитию изобразительных и творческих способностей детей;
- создание условий для профессионального самосовершенствования и саморефлексии педагогов;
- стимулирование познавательного интереса и креативности педагогов.

Контингент участников: участники деловой игры, педагоги всех возрастных групп

Средства: карточки с названием терминов, фишки, бланки с кроссвордами, ребусы

Правила игры:

Ведущий объясняет правила игры. Все участники делятся на 2 команды (правила принадлежности к той или иной команде и очередности ответов устанавливается жеребьевкой).

За быстроту реакции и правильность ответа командам даются фишки.

Все игроки по окончании основной части игры получают призы - канцелярские принадлежности. Итоги игры подводятся подсчётом фишек, игроки команды, набравшей наибольшее количество - являются победителями игры и получают Диплом победителя *«Деловой игры»*.

Ход деловой игры:

Первый конкурс "Термины изобразительного искусства".

На столе лежат карточки с номерами. Капитаны команд подходят, берут карточку и определить, что это за термин изобразительного искусства.

1. Жанр живописи, изображающий предметы быта, цветы и т. д.
(натюрморт)

2. Точная передача произведения художника, сделанная в типографии (*репродукция*)
3. Объект изображения (*натура*)
4. Изображение художником конкретного человека или группы людей (*портрет*)
5. Жанр живописи, изображающий природу (*пейзаж*)
6. Искусство строительства и украшения зданий (*архитектура*)
7. Рисунок с целью сбора материала для композиции (*зарисовка*)
8. Изображение художника самого себя (*автопортрет*)
9. Художник, изображающих животных (*анималист*)
10. Морской пейзаж (*марина*)

2 конкурс "Кроссворды".

Каждая команда получает кроссворд. Вам предлагается разгадать его. За каждое правильно разгаданное слово команда получает очко, и одно очко получит команда, которая первая отгадает кроссворд. Начинаем!

Сверху вниз по горизонтали:

- вид изобразительного искусства, дающий объемно-пространственное изображение человека, различных предметов и объектов (*скульптура*)
- художник, рисующий сцены сражения (*баталист*)
- русский художник, автор картины «Царевна Лебедь»
- изображение художником самого себя (*автопортрет*)
- известный иллюстратор русских народных сказок (*Билибин*)
- художник, изображающий животных (*анималист*)
- известный русский пейзажист, автор картины «Грачи прилетели».

3 конкурс "Художники и художественные произведения".

Условия конкурса: дается краткое описание картины или некоторые важные события из биографии художника, педагоги должны назвать художника или определить название картины. Та команда, которая первая поднимет руку и даст правильный ответ, получает фишку.

1. Какого русского художника называли "певцом русской природы"? (*Ивана Ивановича Шишкина*)
2. Один из лучших пейзажей какого художника называется "Золотая осень"? (*Исаака Левитана.*)

3. Назовите единственную картину Исаака Левитана, где изображен человек. (*"Осенний день в Сокольниках"*.)

4. Как называется известная картина Шишкина с медведями? (*"Утро в сосновом лесу"*)

5. Кто пишет письмо турецкому султану на картине русского художника Ильи Репина:

(*"Запорожцы пишут письмо турецкому султану"*)

9. Как звали основателя знаменитой картинной галереи, которая находится в Москве?

(*Петр Михайлович Третьяков*)

10. Назовите русского художника-морениста, автора картин: "Волна", "Черное море", и др.

(*Иван Константинович Айвазовский*)

4 конкурс «Методический».

Назвать основные методы и приемы, используемые педагогами на этапах ознакомления дошкольников с живописью.

(Команды вначале обсуждают между собой, а затем озвучивают. Команда соперников дополняет при необходимости).

(*Примерный ответ*)

1 этап

- искусствоведческий рассказ педагога
- конкретные вопросы
- прием «вхождения» в картину, воссоздание предшествующих и последующих содержанию картины событий
- рассказ-образец личностного отношения педагога к понравившейся картине

- синтез разных видов искусства на занятиях

2 этап:

- постановка вопросов более обобщённого характера
- прием точных установок
- прием композиционных и колористических вариантов
- вместо образца личностного отношения педагога к картине, используются расчленённые вопросы

- использование вопросов «что?», «чем?», «затем?», «почему?».

3 этап:

- прием сравнения

- прием мысленного создания собственной картины по названию, данному художником.

- прием точных установок.
- использование игровых приемов
- вопросы, задаваемые детьми
- игровые

методы:

- пояснение
- сравнение
- акцентирование деталей
- метод вызывания адекватных эмоций
- тактильно-чувственный метод
- метод оживления детских эмоций с помощью литературных и песенных образов

- прием «вхождения» в картину
 - метод музыкального сопровождения
- фишка присуждается за наиболее полный ответ

5 конкурс «Художественные материалы»

Каждая команда называет художественные материалы, используемые в детском саду методом пин - понга, выигрывает та команда, которая назвала последней

6 конкурс «Великие художники»

Обе команды решают ребусы

За каждый правильный ответ присуждается фишка

В итоге выигрывает та команда, которая набрала больше фишек

Литература

1. Агеева И. Д. "Занимательные материалы по изобразительному искусству": Методическое пособие. - М.:ТЦ Сфера, 2006

2. Зеленина Е. Л. "Играем, познаем, рисуем":Кн. для учителей и родителей. - М.: Просвещение, 1996.