Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №218»

Открытый городской конкурс авторских дидактических пособий «Калейдоскоп идей»

Номинация конкурса «Лучшая методическая разработка дидактической игры» (познавательное развитие)

Методическая разработка дидактической игры «Создание случайного образа»

Составил: воспитатель
Баянова Юлия Владимировна

г. Барнаул, 2021

Дидактическая игра «Создание случайного образа»

Область развития: художественно-эстетическая

Возраст участников игры: для детей 5-7 лет

Форма организации: групповая, подгрупповая, индивидуальная

Актуальность. Актуальной проблемой современной педагогики является развитие детского творчества, формирование творческой личности. Наиболее эффективное для этого средство — изобразительная деятельность. Она способствует активному познанию детьми окружающего мира, воспитанию у них способности творчески отражать свои впечатления. К тому же изобразительная деятельность является для детей источником особой радости, способствует воспитанию у них чувства гордости и удовлетворения результатами своего труда, закрепляет чувство успеха.

Ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста является игра, через которую ребёнок познаёт мир, развивается физически, приучается преодолевать трудности, общаться со сверстниками. При взаимосвязи игровой деятельности и обучения технике изображения ребенок имеет возможность самостоятельно осваивать различные художественные материалы, экспериментировать, находить способы передачи образа. В то же время дети учатся взаимодействовать друг с другом, соблюдать определённые правила, направляют своё внимание на выполнение определенной цели. Если соединить игровую и изобразительную виды деятельности, то можно достичь высоких результатов в работе с детьми.

Данная игра демонстрирует необычные сочетания форм изображения предметов, она вариативна, интересна и доступна, а потому привлекательна для детей. По мере овладения принципом игры у детей формируется своя манера изображения.

В ходе игры мною отмечено: воспитанники активно включаются в работу, задают вопросы, в своем творчестве проявляются чувства и мысли. Применяя данную игровую технологию, я всего лишь демонстрирую способ действия с разными материалами и формами изображения предметов, а это дает толчок к развитию воображения, творчества, проявлению самостоятельности, инициативы и выражению индивидуальности ребенка. Что соответствует современным тенденциям развития образования, которые являются ключевыми в ФГОС ДО.

Вариативность. Таблицы с элементами могут изображать любые предметы окружающего мира: насекомых, транспорт, летательные аппараты, инопланетян, растения и др.

Созданные изображения детей можно использовать на занятиях по развитию речи как средство обучения сочинению разных видов творческих рассказов, освоению форм речи-рассуждения.

Также продукты игры хорошо используются в непрерывной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений. В конце игры можно посчитать, сколько нарисовали гномиков? Сколько домиков создали для гномиков? Всем ли гномикам хватило домиков? Какого по счёту гномика выбрал для дружбы пёсик и остался у него жить? И т.д.

Задачи:

- Формировать представления об окружающих объектах (форме, цвете, размере, части и целом);
- Совершенствовать умение составлять образ из отдельных элементов;
- Совершенствовать графические навыки в ходе творческой игры;
- Формировать устойчивый интерес к изобразительной деятельности;
- Развивать психические процессы: мышление, внимание, память; формировать умения наблюдать, анализировать, сравнивать, обобщать, делать выводы;
- Развивать воображение, образное восприятие окружающего мира;
- Формировать умение связно, последовательно описывать изображённое; активизировать и расширять словарный запас;
- Поощрять умение целенаправленно слушать выступления сверстников, высказывать элементарные оценочные суждения об их рассказах;
- Формировать элементарные математические представления, закреплять количественный счёт, умение соотносить количество предметов, упражнять в увеличении и уменьшении числа на единицу; учить детей составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание на наглядном материале;
- Воспитывать умение взаимодействовать друг с другом, соблюдать определённые правила, направлять своё внимание на выполнение определенной цели.

Комплектация игры. Игра состоит из карточек с таблицами, на которых изображены элементы предметов (гномика, пёсика и домика), игральные кубики с цифрами, изобразительные средства (фломастеры, цветные карандаши, восковые мелки), листики деревьев для деления на команды.

Описание правил игры. Игроки по очереди кидают кубик, и согласно цифре, находят в таблице элемент образа, а затем рисуют его. Постепенно в ходе игры у каждого ребёнка создаётся своё уникальное изображение гномика, домика или пёсика. В конце игры дети объединяются в подгруппы и составляют творческие рассказы по рисункам.

ХОД ИГРЫ.

Организационный момент:

Мы в поисках образа будем стремиться
На мир посмотреть нестандартно, свежо,
Учиться играть, а играя - учиться.
Я всех приглашаю в наш ИЗО-кружок!

Деление на команды:

Осенние листья влетели в окошко.
Легки и изящны, как пестрый атлас.
Возьмите, пожалуйста, нежно в ладошку
тот самый листочек, что смотрит на вас.
Листочки подскажут, как быстро и ладно
по общим приметам увидеть друзей.
Должно получиться три славных команды.
Друзей по команде ищите скорей!

Вступление к игре

Мы будем играть с креативным эффектом
и творческий образ в рисунках искать.
А пыл для фантазии спрятан в объектах,
Загадки про них вы должны отгадать.
Он вместо шапки носит забавный колпачок.
Смешно морщинит носик, а ростом - с башмачок.
С фонариком и песней идёт в лесу ночном.
Давайте скажем вместе. Ну, кто же это? ***(Гном)***
В нем ты живешь,
И друг твой Димка,
Еще и Сашка, и Маринка.
И наш малютка-гномик
Иметь мечтает … ***(Домик)***
У него отличный слух, умный взгляд и тонкий нюх.
Шарик, Бобик или Барбос охраняет домик … ***(Пёс)***

Описание правил игры

Есть фломастеры у вас, таблица и листы.
Правила, надеюсь я, понятны и просты:
Каждый участник кубик бросает,
Количество предметов на грани считает,
Сопоставляет с цифрой в таблице –
Находит фигурку, что пригодится.
Рисует фломастером быстро, и вот
Кубик другой участник берёт.

Вновь операции повторяются,
А на листах рисунки рождаются!
Очередь соблюдайте, не ссорьтесь, не сердитесь!
Дружно играйте, не подеритесь!

Итог игры

Рисунки чудесные. Аплодисменты.
Готовы дома, чтобы счастливо жить.
Пусть гномики выберут апартаменты
И друга, что будет им дом сторожить.
А, может быть, песик хвостом завиляет
и к другу помчится: "Приветствую, гном",
А после веселым, заливистым лаем
Укажет на самый приветливый дом!

Окончание

Мы вместе решили задачу:
Мир стал интересней и краше.
Спасибо! Успехов! Удачи!
С улыбкой, Фантазия ваша.

Результативность. При оценке показателей результативности использования игры пользовалась тестом П. Торренса на развитие творческого мышления.
Тест П. Торренса на творческое мышление.

Задание «Нарисуй картинку» предполагает использование тестовой фигуры (форма А – фигура напоминает каплю; форма В – фигура напоминает боб) как отправного пункта для создания картинки. Допускается дорисовывание фигуры, дополнение рисунка новыми деталями и т.д. ребёнок должен придумать название для выполненного рисунка.

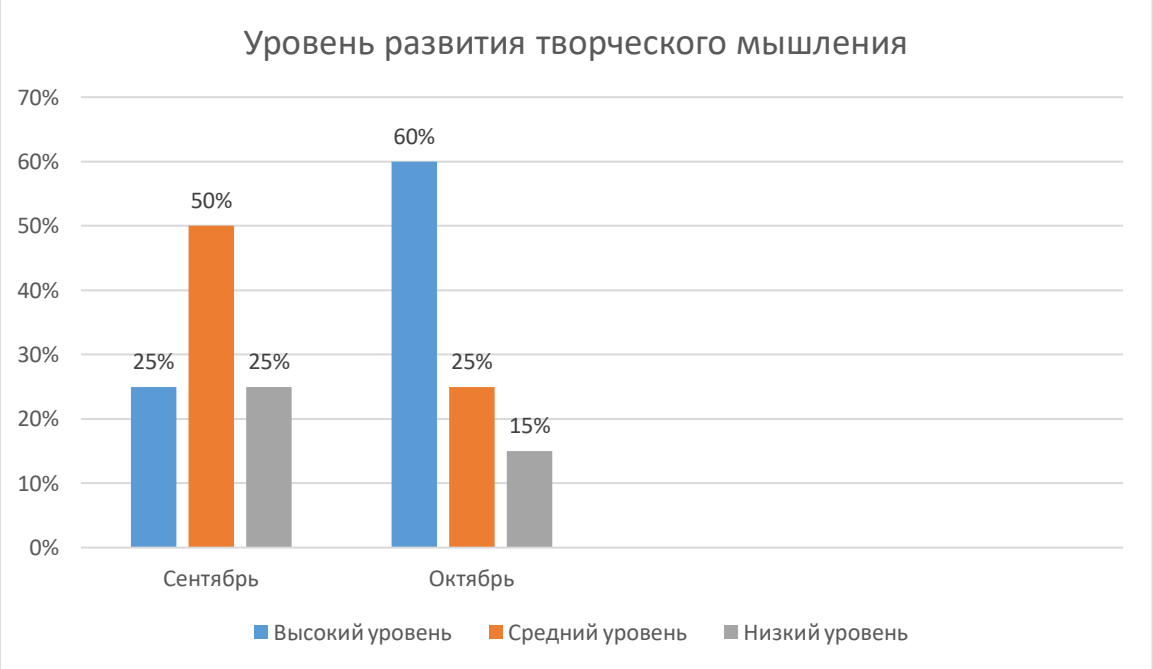
Задание «Незавершённые фигуры» требует представить, на что могут быть похожи исходные незаконченные фигуры, и дорисовать их. Десять разных незавершённых фигур навязывают устойчивые образы, но при выполнении задания ребёнка нужно ориентировать на создание необычных, оригинальных изображений. Каждой законченной картинке ребёнок даёт название.

Задание «Повторяющиеся фигуры» сходно с предыдущим, но исходные фигуры все одинаковы. Основная трудность при выполнении состоит в преодолении тенденции к построению похожих изображений и выдвижении разнообразных идей.

Основными показателями креативности выступают:

- продуктивность (беглость, скорость) – отражает способность к порождению большого числа идей, выраженных словесно или в виде рисунков, и измеряется числом ответов, соответствующих требованиям задания;
- гибкость – характеризует способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому;
- оригинальность – предполагает способность к выдвижению новых необычных, неочевидных идей;
- разработанность (степень детализации ответов) - характеризует способность наилучшим способом воплотить идею, замысел.

При оценке данных заданий использовала трёхбалльную систему, т.е. представила итоги в трёх уровнях:
высокий уровень – точность, целостность переданного образа, выразительность показа;
средний уровень – «ухвачены» только некоторые элементы, достаточно выразительный показ;
низкий уровень – образ не воспринят, выразительность отсутствует.



- Дети стали увлекаться изобразительной деятельностью, их рисунки отличаются новизной и оригинальностью.
- Появилась самостоятельность в выборе темы для сюжета, в выборе изобразительных средств и материалов.
- Появился интерес к творческому экспериментированию.
- У детских работ появился индивидуальный почерк.
- Повысился уровень ручной умелости, координации движений.

- Повысился уровень художественно – творческих способностей.

Подводя итоги можно сделать вывод, что в процессе игры дети учились самостоятельно и с помощью воспитателя придумывать образы, сюжеты и воплощать свой замысел до образа, доводить начатое дело до конца, до желаемого результата. Следовательно, мы можем сделать вывод о том, что рисование по предложенным правилам игры может служить эффективным средством развития детского творчества как изобразительного, так и словесного, у детей старшего дошкольного возраста.

Мы смогли убедиться на практике, что при правильной организации дидактической игры «Создание случайного образа» можно добиться улучшения показателей творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.