



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (РГГМУ)

Кафедра Декоративно-прикладного искусства и дизайна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

На тему "Предложение по разработке учебно-методического пособия по дисциплине "Графическая композиция" в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста "Обитатели подводного мира""

Исполнитель Федотенкова Олеся Ивановна

(фамилия, имя, отчество)

Руководитель _____

(ученая степень, ученое звание)

Чагалидзе Нино Нодариевна

(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой

(подпись)

Чилингарова Наталья Николаевна
(ученая степень, ученое звание)
(фамилия, имя, отчество)

10» июня 2017г.

Санкт-Петербург

2017



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (РГГМУ)

Санкт-Петербург

Кафедра Декоративно-прикладного искусства и дизайна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

(указать вид работы)

На тему «Предложение по разработке учебно-методического пособия
по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании
детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира»

Исполнитель Федотенкова Олеся Ивановна

(фамилия, имя, отчество)

Руководитель _____

(ученая степень, ученое звание)

Чагалидзе Нино Нодариевна

(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой

(подпись)

(ученая степень, ученое звание)

(фамилия, имя, отчество)

«__» _____ 20__ г.

Санкт-Петербург

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1. Образовательно - художественная методология формирования художественных навыков у учащихся младшего школьного возраста	
1.1 Историография методик художественного образования.....	7
1.2 Игровой компонент, как фактор включения учащихся младшего школьного возраста в художественную деятельность.....	22
Глава 2. Анализ аналогов настольных игр	
2.1 Сравнительно – аналитическое исследование истории развивающих настольных игр, на примере настольной игры - пазл.....	29
2.2 Анализ аналога игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка».....	32
2.3 Анализ аналога игры «BrainBox Сундучок знаний».....	33
2.4 Анализ аналога игры Survive: Escape from Atlantis! (Выжить! Побег с Атлантиды!).....	34
2.5 Анализ аналога игры «Поморская лоция. По великому рыбному пути».....	35
2.6 Проведение исследовательской работы: «Сбор информации о развивающей функции настольных игр».....	35
Глава 3. Предложение по разработке учебно-методического пособия по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира»	
3.1 Программа учебно – методического пособия. Тематическое планирование к программе по дисциплине «Графическая композиция».....	38
3.2 Краткие конспекты проведенных уроков	46
3.3 Предложение по разработке учебно-методического пособия «Игра: Обитатели подводного мира».....	52
Заключение.....	59
Список используемой литературы.....	61
Приложение.....	65

- Приложение №1 Истории развивающей настольной игры - пазл
- Приложение №2 Таблица размер пазлов
- Приложение №3 Анализ аналога игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка»
- Приложение №4 Анализ игры «BrainBox Сундучок знаний»
- Приложение №5 Анализ игры Survive: Escape from Atlantis! (Выжить! Побег с Атлантиды!)
- Приложение №6 Анализ игры «Поморская лоция. По великому рыбному пути»; «Рыбки»
- Приложение №7 Проведение исследовательской работы: «Сбор информации о развивающей функции настольных игр»
- Приложение №8 Работы учащихся по дисциплине «Графическая композиция» на тему «Обитатели подводного мира»
- Приложение №9 Презентации к занятиям по дисциплине «Графическая композиция» на тему «Обитатели подводного мира»
- Приложение №10 Тесты к занятиям по дисциплине «Графическая композиция» на тему «Обитатели подводного мира»
- Приложение №11 Предложение по разработке учебно-методического пособия «Обитатели подводного мира»

Введение

В данной работе рассматривается игровая деятельность младшего школьника в процессе обучения, на занятиях «Графическая композиция», ее благотворное влияние на художественную деятельность учащихся. Также в работе даны общие характеристики игровой деятельности. Представлены классификации игр. Раскрыт обучающий, развивающий и воспитательный потенциал игры. Рассмотрен разнообразный опыт применения игр на занятиях «Графическая композиция». А также представлен комплекс развивающих игр и игровых приемов.

Для составления образовательно – художественной методологии, формирования навыков учащихся необходимо определить.

Цель: создание учебно – методического пособия по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира». Данная цель определяет постановку задач:

1. Изучить образовательно – художественную методологию формирования художественных навыков у учащихся младшего школьного возраста.
2. Изучить историографию методик художественного образования
3. Рассмотреть игровой компонент, как фактор включения учащихся младшего школьного возраста в художественную деятельность.
4. Провести сравнительно – аналитическое исследование истории развивающих настольных игр, на примере настольной игры – пазл.
5. Составить программу данного учебно – методического пособия, т.е. разработать тематическое планирование по теме: «Обитатели подводного мира»

Предметом исследования является история игровых методик в художественном образовании, а объектом исследования является создание проекта игры по освоению художественных методик.

В отечественных разработках проводились исследования и изучения феномена детской игры. Так, например, в отечественной науке К.Д.Ушинский является родоначальником теории игры, из зарубежных специалистов Э.З. Фром. Немецкий психолог А.С. Гросс первый предпринял попытку систематизировать изучения

игры. Он считал игру – изначальной моделью поведения ребенка в школьной жизни. Другой исследователь Януш Корчак, врач и педагог считал, что для ребенка возможность отыскать себя в обществе – это игра! Ведь игра способствует духовному развитию ребенка, так считали наши и зарубежные великие ученые: Ж.Ж. Пиаже, Р.Е. Левина, Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, В.А. Сухомлинского, К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко, С.А. Шмаков. В их трудах было уделено большое значение игре, особенно много было работ на эту тему у философа и психолога С.Л. Рубенштейна, он обозначил формирование и потребность ребенка в воздействии на окружающий мир.

Актуальностью данной работы является создание условий для формирования интереса учащихся младшего школьного возраста к творческой деятельности, к учебному предмету «Графическая композиция» через знакомство с обитателями подводного мира они овладеют знаниями, умениями и навыками, творческими способностями и научатся мыслить художественными образами.

Уникальностью данного предложения по разработке учебно-методического пособия по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира» является актуализация обратной связи преподавателя и учащегося, т.е. создается на основе продукта сделанного обучающимися.

Глава 1. Образовательно – художественная методология формирования художественных навыков у учащихся младшего школьного возраста.

В младшем школьном возрасте главная и ведущая деятельность – учебная, включающая овладение новыми знаниями, навыками и умениями. Философия познания – основа процесса обучения, включающее в себя отражение реальной действительности в сознании человека.

Ученые давно задумывались над понятием навык и умения у учащихся. Психологи и педагоги считают, что умение – более высокая психологическая категория, чем навыки, а педагоги-практики держатся противоположной позиции: навыки, как они считают, наиболее высшая стадия овладения физическими упражнениями и трудовыми деяниями.

Сторонниками формирования умений занимались такие известные психологи и педагоги как Н. Ф. Талызина, С.Л. Рубинштейн, Л. М. Фридман, Н.А. Лошкарева, А. В. Хуторской и др. Понятия умения ученые трактуют по разному. Первое умение предшествуют навыку, а второе навыки предшествуют умению. В книге С.Р. Немов «Общие основы психологии» автор говорит, что:

¹Умение – это способность к действию, не достигшему наивысшего уровня сформированности, совершаемому полностью сознательно.

Навык – это способность к действию, достигшему наивысшего уровня сформированности, совершаемому автоматизировано, без осознания промежуточных шагов.

Различают множество типов умений: интеллектуальны, теоретические, практические, исследовательские, познавательные, коммуникативные и двигательные. Что можно сказать о понятие «навыки». Ученый-педагог Л. М. Фридман отметил, что способность выполнять действие формируется, как умение, и по мере выполнения и тренировки этого действия, умения совершенствуется и действия доходит до автоматизма. То есть у ученика образуется навык в

¹ http://sbiblio.com/BIBLIO/archive/nemov_obchie/03.aspx Немов С.Р. Общие основы психологии. Книга 1

выполнении этого действия. Из всего этого мы видим, что умение перешло в навык. С.Л. Рубинштейн же рассматривает навыки как полностью автоматизированные, т.е. инстинктоподобные умения реализуется бессознательным контролем. Другие педагоги и психологи имеют противоположное мнение, что умение – образуются с помощью действий, которые находятся под сознательным контролем. И усваиваются от регулярного повторения действий. Например, при изучении средства выразительности в графике, учащиеся младшего школьного возраста развивают навык определения формы с помощью разных по характеру линий. К этому возрасту они обладают навыком держать карандаш и осуществлять простые движения рукой и выполнять их автоматически. Но одного навыка не достаточно, необходимо неоднократная тренировка для овладения умения.

Дисциплина «Графическая композиция», благотворно воздействует на развитие знаний, умений и навыков при ее исследовании.

² Б.М. Теплов отграничивает навыки от способности, считая, что навыки - это то, что можно усвоить, перенять, а способность предполагает и собственно внутренние индивидуальные предпосылки психологических условий выполнения деятельности. Это применимо и к художественным навыкам.

Художественные навыки являются одним из основных средств приобщения к художественной культуре. Художественные навыки и умения, классифицируются следующим образом: композиция, пространство, пропорции, форма, линия, и светотональность, объём, фактура материала, цвет, ритм. Во многом развитие художественных навыков зависит от профессионализма преподавателя. На различных этапах обучения в дополнительном образовании развитие художественных навыков подразумевает конкретные знания и умения, которые преподаются и закрепляются различными формами и методами обучения.

³ Существует несколько методов воспитания, развития и получение

² Теплов Б. М. Избранные труды: в 2-х т. Т. 1. — М.: Педагогика, 1985

³ Сборник научно-методических материалов для начинающих педагогов дополнительного образования «Педагогический ликбез». – Донецк: ИМК Кировского Дворца детского и юношеского творчества г. Донецка. – 2015. – 44 с.

художественных навыков творческих возможностей школьников. По мнению Л.В.Мальцевой существует три метода.

⁴Любой из методов имеет: возрастные особенности школьников; персональный подход к ученикам на занятиях по изобразительному искусству; систему межпредметных связей по изучению художественной культуры.

- практический метод, который используется в начале преподавания, представляющим собой трудности, такие как нерешительность в себе, в своих силах, возможностях.

- поисково-конструктивный метод, включает исследование, обобщение модификации, стилизации естественных форм, приобретении знаний, умений и навыков, овладения мастерством в области изобразительного искусства.

- метод творческо-активной деятельности, на основе приобретенных знаний, умений и навыков на уроках изобразительного искусства у школьников появляется рвение к самостоятельности, появляется уверенность в себе и своих силах.

Постановка цели: овладеть определенным умением. Далее следует совместная с преподавателем деятельность. При совместной деятельности обучающийся получает алгоритм работы. Затем выполняются упражнения в использовании приобретенного умения. В следствии выполнения упражнений происходит автоматизация навыков, совершенствование умений. Для чего нужно использовать в учебной деятельности упражнения, как на этапе выработки умений и навыков, так и в процессе их сохранения, для того, чтобы при постоянных систематических упражнениях умения и навыки не утрачивались, не теряли свои качества.

⁵Последовательность работы над графической композицией:

1. Проводиться беседа по заданным темам.
2. Продумывается сюжет
3. Продумывается техника, в которой будет выполнено
4. Подборка материала и разных источников по теме

⁴ Материалы к педсовету по теме "Совершенствование культуры учебного труда при формировании общеучебных умений и навыков - необходимое условие в успешности обучения"

⁵ http://www.iroski.ru/sites/default/files/library/lib_4.doc

5. Эскизы в карандаше, либо в другом материале
6. Выполнить различные упражнения, для выбора необходимой техники
7. Проработка тональных и композиционных эскизов
8. Перенос эскиза на лист большего размера и выбор формата
9. Выполнение подготовительного рисунка в листе
10. Работа в материале

Из-за того, что на аудиторские занятия по дисциплине «Графическая композиция» не достаточно выделяется времени в учебном плане то, в основном, все работа идет за пределами учебных аудиторских занятий. В аудитории выполняется следующая работа преподавателя: объявление темы, постановка цели, задач, просмотр классических аналогов, создание эскизов (частично), тональных эскизов, индивидуальная работа с каждым учеником.

1.1 Историография методик художественного образования.

« ...Художественное образование – это процесс овладения и присвоение человеком художественной культуры своего народа и человека, один из важнейших способов развития и формирования целостной личности, ее духовности, творческой индивидуальности интеллектуального и эмоционального богатства...»⁶

Среди ученых есть мнение, что первобытное искусство возникло на основе подражания природе. Так в глубокой древности отображение первобытного мира достигало реалистичности. Мы можем это видеть в рисунках на костях бивнях мамонта в пещерах. В эпоху неолита рисунки были красочные и выразительные, затем человек делал абрис, а затем вносил детализацию. Рисунки носили орнаментальный, геометрический характер. Они применялись для украшения предметов ремесла и талисманов. Со временем рисунки становились более схематичные и условные. У древнего художника менялось мировоззрение, он научился обобщать, абстрагировать. Это повлияло на характер рисунка, т.е.

6

Приказ Минкультуры РФ от 28.12.2001 N 1403 "О концепции художественного образования в Российской Федерации" (вместе с "Концепцией ...", утв. Минобразования РФ 26.11.2001, Минкультуры РФ 26.11.2001)

изменился метод рисования.

В разных странах соответственно были разные правила изобразительного искусства. Так например, в Древнем Египте художники изображения своих богов, фараона, важнейшие исторические события выполнялись согласно условиями заказчиков и религиозными догмами. Носил классовый характер. В данном случае рисунок носит линейный характер, в нем отсутствует трехмерность, светотень, перспектива. За частую рисование связано с письменной грамотой, изображение отдельных предметов обозначали буквы и слова.

В искусстве Древней Греции наоборот, реальность лежит в основе каждого образа. Рисование с натуры было главным. В результате многолетнего труда художники имели высокий уровень техники рисунка. Строение человеческого тела, его форма видны в произведениях скульптуры, вазописи и копиях. С произведений греческих художников выполненных римскими живописцами к IV века до н.э. появились школы рисунка. Сикионская (основатель Эвпомпом), Эфесская (оснаватель Эфранор из Коринфа), фиванская (основатель Аристид, Никомах). Методы обучения в этих школах отличались, так в фиванской школе, светотеневым эффектам. В Эфесской основывалась на «чувственном восприятии природы и на внешней красоте». В Сикионской требовалась «величайшая точность и строгость рисунка».⁷

Живописцы и скульпторы Древнего мира стремились к точному реалистичному рисунку. Их интересовала только техническая сторона, в основном это были копии работ художников Греции. Из нововведений стало употребление в рисовании сангины.

В конце эпохи средневековья увеличилось потребность ремесленного ученичества, что повлекло за собой создание «академий», так возникло разделение между «искусством и ремеслом». Во Флоренции основывается «Академия рисунка». Срок ученичества в среднем двадцать лет. Образовательный процесс состоял из учение и обучения. В основе лежит подражание манере, профессиональным

⁷ Ломов С. П. «Методология художественного образования». – М.:2011г

навыкам мастера-наставника. Ключевым моментом была подготовка в области «изящных искусств», где большое значение имело овладение техникой эскиза и рисунком. Этот академический период оказал влияние на систему школ, училищ, так и университетского образования в Европе в эпоху Возрождения и позднего Средневековья.

Необходимо особо отметить художников эпохи Возрождения, сделавших большой вклад в теорию и методику преподавания изобразительного искусства для начального и профессионального обучения (Ченнини Ченнино, Альберти, Дюрер, Леонардо да Винчи и др.). Они стремились возродить античную культуру. Особенностью методики преподавания рисования, в эту эпоху, был метод личного показа. Они не разрабатывали систему обучения и воспитания, а способствовали становлению рисования, как учебного предмета. В художественных мастерских эпохи Возрождения – боттеги – обучение рисованию, было тесно связано с композицией, в мастерских художников, которые являлись необычными научными лабораториями ученик овладевал рисунком в тесной связей с композиционной работой. Стали появляться первые труды: «Трактат о живописи» Ченнино Ченнини, описывающие обучение рисования с натуры. Дюрер рассматривал рисование с натуры при помощи завесы. Однако, минус этого метода было то, что рисование превращалось в механическое проектирование, хотя в тоже время его метод обобщение формы был очень важен для обучения рисунку.

Научные наблюдения художников эпохи Возрождения, о пропорциях, перспективы и анатомии, внесли большой вклад в искусство этого времени. Однако учебный рисунок самостоятельного значения в ту эпоху еще не получил.

Конец XVI века обучение начинает проводиться в специальных учебных заведениях.

XVII век, Петр I в 1724 г. подписывает в Сенате «Проект положения об учреждении Академии наук и художеств». Выдвигаются требования к ученикам педагогам академической системы обучения рисования.

XVIII век, происходит подъем национальной культуры, который дает толчок учреждению Академии художеств в Петербурге. Миссией Академии было, развитие

отечественного изобразительного искусства и развитие художественного образования.

Передовым стилем того времени в Европе, являлся классицизм, который в России получил высочайшее развитие. В России это направление имело принципы исконно русского классицизма. Воспевание величия подвигов, гражданственности на благо отечества, являвшие собой, основу этого направления в России.

Выпускники Академии создавали работы нового художественного направления – романтизм, основой его был романтизм, который соответствовал настроению передовых общественных кругов России, что внесло значительный вклад в развитие художественного образования. Преподаватели Академии основывались на научных подходах к методике обучения и воспитания, что оказало воздействие на методы преподавания рисования в общеобразовательных учебных заведениях.

Художественное образование и наука в России неотвратимо двигались вперед. С. А. Аманжолов, С. П. Ломов в книге «Методология художественного образования» описывают историографию становления художественно-педагогических систем в школах России, где видно, как происходило развитие, эволюция предмета изобразительного искусства. Так до XVIII века преобладало ученичество у иконописцев, резчиков, в монастырях, в мастерских Оружейной палаты. Художественное образование осуществлялось в мастерских художников (ремесленников).

С 1732 года в гимназиях при Петербургской Академии наук, Московском и Казанском университете - с середины XVIII века, рисование велось, как учебный предмет. Они являлись частью военной подготовки в кадетских корпусах. В начале XVIII века, интерес к рисованию был, как к учебной дисциплине. В 1804 году Александром I утвержден устав учебных заведений. Создаются приходские, уездные училища и гимназии, где официально предусматривается преподавание рисования. Так в Царскосельском лицее задачей рисования определялись «Часть сия ни в каком случае не должна иметь другого вида, кроме забавы и отдыха»,⁸ т.е. занятия

⁸ Ломов С. П. «Методология художественного образования». – М.:2011г

рисованием было схоже с обучением в младших классах художественной школы. Основа этой методики было описано в книге И. Прейслера «Основательные правила, или Краткое руководство к рисовальному искусству» (1795г.).

В начале XIX века рисование входит в учебный план. По мнению швейцарского педагога Иоганна Генриха Песталоцци, рисование должно предшествовать письму. На методику обучения рисования в школе всегда влияла эстетика изобразительного искусства. Рисование как общеобразовательный предмет теряет свое значение. Интерес к детскому рисунку ограничивается только изучением творчества детей. «Искусствоведы начинают воспевать его, художники подражают детям. Ведутся разговоры о сохранении детской, наивной непосредственности восприятия мира, о том, что обучение вообще оказывает вредное влияние на развитие ребенка».⁹

Появляются такие новые методы, как стигмографическое рисование и рисование по сетке, в 40-е годы XIX столетия. А к концу XIX века специалисты школьного преподавания рисования разделились на два лагеря: в одну группу объединились сторонники геометрального метода, в другую - натурального. Рисунок основывается на геометрии, это при геометральном методе обучение, который способствует правильности и точности рисунка. Если обучающийся рисует предметы сразу так, как он их видит, без каких либо упрощенных форм, то это метод называется натуральный. Продолжая свое исследование о преподавании в общеобразовательных школах, можно сделать вывод, что в этот период учебный предмет рисования включал уже четыре вида занятий: рисование с натуры, где занимались рисунком и живописью, декоративное рисование, тематическое рисование и беседы об искусстве.

Русская школа академического рисунка становится лучшей в Европе к началу XIX века. Что же происходило в рисовальных классах, оказывается, воспитанники академии досконально изучали натуру, а профессора академии контролировали, чтобы натура была изображена правильно и выразительно, эти требования очень важны и в современной ситуации обучения изобразительному искусству, в это

⁹ Ломов С. П. «Методология художественного образования». – М.:2011г

период зарождается метод рисования по памяти, а в рисунке стали ценить технику исполнения, можно сказать, виртуозность. В.К. Шебуев в системе академического образования создает методику рисования, которая была основана на «проверочном» рисовании, суть этого метода в том, чтобы изучить строение тела человека необходимо было рисовать его по частям. Методом такого обучения стал более эффективным и его используют и сейчас, в современной системе преподавания изобразительного искусства. Тем временем в Академии художеств начинают проявляться новые методики обучения. Методика, говорил Гиппиус, не должна придерживаться определенного шаблона, разными методами преподавания можно достигнуть хороших результатов, так К.П.Брюллов в 40 годы XIX века вводит и применяет индивидуальный подход в обучении. Так говорил И.Н. Крамской: «Преподавателю, прежде всего, нужно: отказаться от желания получить сейчас же щегольские рисунки), научить глаз ученика измерению и пониманию видимой формы, сосредоточить все свое внимание на развитие в ученике понятий о предмете, о главных, типичных его очертаниях, и о законах, от которых они зависят»¹⁰. Для того чтоб, методика обучения стало единой, обучающиеся должны постепенно углублять знания, совершенствовать навыки и умения, т.е. от простого к сложному, что является актуальным и для современной системы образования. «Хотя мы в общеобразовательной школе и не готовим художников, говорил Чистяков, однако преподавание должно проходить по всем правилам и законам этого искусства».¹¹ «Рисование как изучение живой формы есть одна из сторон знания вообще; оно требует такой же деятельности ума, как науки, признанные необходимыми для элементарного образования».¹² Он ставил научную основу в главный метод обучения. Последовательность в обучение по мнению П.П. Чистякова: «Черчение и рисование начинается с изображения проволочных линий, углов, геометрических фигур и тел, за которыми следует рисование геометрических фигур, сделанных из картона или дерева, и с гипсовых орнаментов, причем дается понятие об ордерах

¹⁰ Ломов С.П. Методология художественного образования : учебное пособие / С. П. Ломов, С. А. Аманжолов [Текст]; М-во образования и науки Рос. Федерации, Моск. пед. гос. ун-т. - Москва : Прометей, 2011. - 185 с.

¹¹ Чистяков П. П. Письма. Записные книжки. Воспоминания. М., 1953. С. 437. 2 Там же. С. 436.

¹² Там же. С. 438.

архитектуры. Оканчивается оно изучением частей и маски головы, целой головы с анатомией, пейзажа и перспективы — это можно считать нормой гимназического курса».¹³ Заслуги методики П.П. Чистякова, являются значимыми и применяются в наши дни в художественной педагогике. Минусы методов преподавания того времени, в академической школе заключаются в том, что они не имели под собой научного обоснования, что не соответствовало новым требованиям.

¹⁴ К концу XIX века школьные преподаватели разделились на два лагеря: сторонники геометрального и натурального метода, соответственно геометральный метод обучения рисунка основывается на геометрии, т.е. правильность и точность рисунка. Выполнение рисунка по геометральному методу.

Примером могут служить пособия: А. Н. Смирнов. Таблицы для преподавания начального рисования. СПб., 1894; М. М. Попов. Стенные таблицы для элементарного рисования. СПб., 1896 и 1899; Ф. Ф. Пуцыкович. Рисование по сетке. СПб., 1881 и 1908; М. Маймистов. Пособие при первоначальном обучении рисованию. М., 1890; В.Я. Волчаскии. Элементарный курс рисования. Ч. 1-3. Лодзь, 1898. Натуральный метод обучения, на рисовании предметов учеником, так как он видит, без каких либо упрощенных форм. Учебный предмет рисования в то время, включал в себя четыре вида занятий: рисование с натуры (рисунок, живопись), декоративное рисование, тематическое рисование и беседы об искусстве. В XIX веке русская школа академического рисунка становится лучшей в Европе. Воспитанники Академии досконально изучают натуру, а преподавательский состав следит за тем, чтобы натура была изображена не только правильно, но выразительно, что являлось важным требованием обучения изобразительному искусству в тот период. Так же получает свое развитие и рисунок по памяти. Одновременно использовалась методика В.К. Шебуева, где научная картинная плоскость применялась, как посредник между рисующим и предметом, который он рисует. Это было прогрессивным направлением в системе академического

¹³ Там же. С. 437.

¹⁴ Канунникова Т. А. Сочетание «геометрального» и «натурального» методов обучения изобразительному искусству [Текст] / Т. А. Канунникова // Молодой ученый. — 2013. — №5. — С. 722-725

образования и имело большое значение в последовательном изучении строения человеческой фигуры, рисования частей тела и головы по отдельности, что актуально и в современной системе обучения изобразительному искусству. Методика, не должна придерживаться определенного шаблона или клише. Разные методы преподавания обязательно достигнут хороших результатов.

Научных исследований в дореволюционной и советской общеобразовательной школе очень небольшие, в основном это выглядит в форме исторических очерков, не соответствующих уровню современных требований преподавания изобразительного искусства. Иногда соединяется обучение рисунку в общеобразовательной и профессиональной школе.

В 20-е годы методика преподавания изобразительному искусству строилась по двум направлениям. Первый метод «комплексного» обучения и вторая методика развития «свободного творчества», одним из авторов второй являлся А.В. Бакушинский.¹⁵ «Сторонники комплексных программ утверждали, что природе детей не свойственно расчленять жизненные явления на особые системы, представленные в учебных предметах, что проще, доступнее и естественнее брать целые куски жизни, как они даны в действительности, и их изучать. Эти «куски жизни» — комплексы и были представлены в программах ГУСа в виде ряда комплексных тем, например «Осенние работы в деревне», «Наш город», «Охрана здоровья» и др. По темам организовывались наблюдения детей, велись беседы, выполнялись иллюстративные работы, те или иные виды общественно полезной работы, читались статьи в учебных книгах и т. д.»¹⁶

¹⁷Н. К. Крупская была противницей теории Бакушинского и доказывала, что при развитии творческих способностей детей руководящая роль должна принадлежать учителю, он должен направлять творчество ребенка в определенное русло, а не устраняться, как того требовали представители теории «свободного воспитания».

Идея «свободного воспитания» становится общей к 30 гг. XX века. Идет

¹⁵ Бакушинский А.В. Художественное творчество и воспитание. М.: Культура и просвещение, 1922. — 51-60, 68, 197с.

¹⁶ Педагогический словарь. Т. 1. М., 1960. С. 547

¹⁷ Бакушинский А. В. Художественное творчество и воспитание. М., 1925. С. 160

отстранение учителя от руководства, личность ребенка имеет права на выражение мыслей и чувств. Рисунок, как основа познания окружающего мира, основа изобразительного искусства постепенно теряет свое значение.

Некоторые теоретики детского творчества начинают заявлять, что «в общеобразовательной школе детей следует не изобразительной, графической грамоте обучать, - это задача художественной школы, - а содействовать общему эстетическому развитию ребенка». В конце 30х годов происходит перестройка методов преподавания, содержания программ и учебных планов. Новые программы предусматривают рисование на тему, рисование с натуры, по представлению, декоративное рисование и беседы об искусстве. Для всех нововведений необходимы были подготовленные педагогические кадры, так в 1937 году открыли Московский институт изобразительных искусств, Ленинградский институт живописи, скульптуры и архитектуры, где главенствующее место занимал академический рисунок. Для обеспечения профессиональной подготовки художников можно сделать вывод, что художники-педагоги основным методом обучения ставили рисование с натуры. Большую помощь учителям рисования в те годы оказали следующие пособия:

П. Ф. Павлинов. Графическая грамота: пособие для учителей средней школы. М., 1933; Н. Радлов. Рисование с натуры. Л., 1935; Сборник заданий по рисованию. М.; Л., 1938; Пособие по рисованию. /Под ред. Д. Н. Кардовского, В. Н. Яковлева и К. Н. Корнилова. М., 1938; Я. Башилов, Е. Кондахчан. Детский рисунок. М.; Л., 1940.

В основу своего метода Д. Н. Кардовский положил принцип упрощения сложной формы предметов до наипростейших форм.

Константин Федорович Юон занимался методикой преподавания в художественных школах, он так же интересовался и обучением рисунку в общеобразовательных школах.

«Я бы также сказал, что до сих пор существует большая недооценка этого замечательного предмета, — писал в 1941 году К. Ф. Юон. -Если бы на него давали больше времени и надлежащим образом разработали методику преподавания, то он

бы облегчал восприятие знаний по всем другим предметам и сторонам преподавания и был бы действительно связующим звеном. Рисование имеет значение в формировании личности человека, а кроме того, оно способствует пониманию явлений мира».¹⁸

В СССР в 1947 году принято постановление Совета Министров «О преобразовании Всероссийской Академии художеств в Академию художеств СССР». Правительство возложило на Академию художеств неуклонно развивать советское изобразительное искусство во всех его формах на «базе последовательного осуществления принципов социалистического реализма и дальнейшего развития лучших прогрессивных традиций искусства народов СССР, и, в частности, русской реалистической школы».¹⁹

²⁰ Методика преподавания изобразительным искусством в художественных школах ставит в основу рисунок, перед этим предметом необходимо обучать скульптуре и живописи.

Вопросами теории методики преподавания рисования начинают заниматься многие специалисты. В помощь учителям школ были изданы работы: Е. С. Кондахчан. Рисование в начальной школе. М.; Л., 1946; Е. С. Кондахчан. Методика рисования. М., 1947; Л. А. Лилиева. Рисование. М., 1948; И. И. Евдокимов. Рисование. М., 1949.

К 50 гг. XX века эстетическое воспитание, проблема всестороннего развития личности является, вот что становится главным. Строгая система преподавания в зарубежных школах пошатнулась. Рисование, как общеобразовательный предмет теряет значение, поэтому и методики обучения не стало. В 1861 году К. Д. Ушинский издал книгу «Детский мир и хрестоматия», в которой раскрыл новые методы развития мышления и языка учащихся. Успех этой книги был поразительным: в том же году потребовалось три издания ее. Н. Г. Чернышевский публикует диссертацию «Эстетические отношения искусства к действительности»

¹⁸ Юон К. Ф. Об искусстве. М., 1959. Т. 1. С. 297

¹⁹ Гусев Е.О. Творческий процесс и художественное восприятие. Л., 1978. - 43, 94с.

²⁰ Лихачев Б. Т. Теория эстетического воспитания школьников: Уч. пособ. по спец. курсу для студентов. - М., 1985. – 35, 42-53с.

(1855 — первое издание, 1865 — второе), в которой провозглашает: «Прекрасное есть жизнь».

Со временем в нашей стране школы стали отделены от церкви, были созданы условия для художественного образования и изобразительного искусства, в СССР художественное образование, а в частности, рисование, стало частью комплексных программ обучения. Работники народного просвещения стали перестраивать содержание, формы и методы преподавания. Минусы этой перестройки в том, что в учениках пытались развивать творческие способности, а не занимались обучением изобразительному искусству.

В связи с тем, что учебников по рисованию в России предназначенных для средних общеобразовательных школ не было, в 50-е годы принято решение, создать при педагогических институтах художественно-графические факультетов.

«Особый интерес представляют следующие работы: Н. Н. Волков. Восприятие предмета и рисунка. М., 1950; Л. С. Выготский. Избр. психология, исследования. М., 1956; Е. И. Игнатьев. Психология изобразительной деятельности детей. М., 1959 и 1961; Н. Н. Волков. Цвет в живописи. М., 1965; С. В. Кравков. Цветовое зрение. М., 1951; Е. И. Игнатьев. Вопросы психологического анализа процесса рисования. / Изв. АПН РСФСР. Вып. 25.1950; Е.И.Игнатьев. Теоретические вопросы исследования процесса рисования по представлению. / Психология рисунка и живописи. М., 1954; Е. И. Игнатьев. Формирование сложного образа, пригодного для полноценного рисования по представлению. Там же; Е. И. Игнатьев. Перестройка изобразительной деятельности у младших школьников. / Материалы совещания по психологии. М., 1957; Е. И. Игнатьев. Восприятие и воспроизведение цвета детьми школьного возраста при обучении рисованию. / Вопросы психологии, 1957, N 1; В. И. Киреенко. Исследование основных способностей к рисованию. / Изв. АПН РСФСР. Вып. 13. 1948; В. И. Киреенко. Наблюдение над использованием вертикали и горизонтали. / Психология рисунка и живописи. М., 1954; Психология способностей к изобразительной деятельности. Сб. М., 1959; Б. Ф. Ломов. К вопросу о физиологическом механизме восприятия рисунка. / Материалы совещания по

психологии. М., 1957».²¹

Проходит реорганизация ряда учебных заведений: Академии педагогических наук РСФСР, научно-исследовательские институты Академии, Институт художественного воспитания, согласно постановления ЦК КПСС и Совета Министров СССР. При Министерстве просвещения РСФСР формируется научно-исследовательский институт школ, где проводились исследование методики преподавания изобразительного искусства. Проводится огромная работа, исследования и различные эксперименты, что повлияло на возникновение нового учебного предмета изобразительное искусство, в замен учебного предмета «рисование». Над этим работали в 80-е, 90-е годы Б.М. Неменский, Б.П. Юсов, В.С. Кузин. В это период происходили изменения и в общеобразовательных школах, где образование перешло на трехлетнее, введены факультативные занятия.

Для того, чтоб создать некий синтез знаний методов преподавания изобразительного искусства в учреждениях разного уровня, можно сделать вывод, что необходимо применять все лучшие методы обучения, которые использовали педагоги, художники и совмещать их с современными методами.

1.2 Игровой компонент, как фактор включения в художественную деятельность.

В практике начального художественного образования очень важен выбор методов обучения, адекватных уровню художественной подготовленности и возрастным особенностям учащихся. В связи с этим возрос интерес к применению игрового компонента, как фактор включения в художественную деятельность.

Игровой компонент – это способ организации овладения знаниями, умениями и навыками, развитие творческих способностей учащихся, научение мыслить художественными образами. Он основан на процессе включения в обучения компонентов игровой деятельности (воображаемой игровой ситуации, сюжета, роли, действий с предметами, правил).

²² В младшем школьном возрасте игра не теряет своего психологического

²¹ <http://www.studfiles.ru/preview/3608055/page:4/>

значения как желаемая деятельность, она продолжает развивать психические функции ребенка, прежде всего воображение, навыки общения в играх с правилами, в интеллектуальных играх. В изобразительной деятельности продвижение учащихся направляет игровой мотив. Организация формирования учебных мотивов очень важно. Ребенок должен усвоить, что каждый человек умеет учиться, для этого он должен захотеть изменять себя в ученье и постепенно становиться таким же, как все современные взрослые люди.

Идея использования элементов игры с целью активизации познавательной деятельности не нова. Так, выдающийся немецкий педагог Ф. Фребель считал, что развивать фантазию ребенка младшего возраста можно с помощью использования простого игрового материала. Он рассматривал игру ребенка как «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира». «Дары» Фребеля – шар, куб, цилиндр – дидактическое средство, с помощью которого дитя устанавливает связь между внутренним и внешним миром.

Используя игровой компонент на уроках «Графической композиции», помогает строить занятия таким образом, чтобы учащийся переводил внимание от практических действий к учебным, т.е. от способа к результату.

В изобразительной деятельности могут быть использованы игровые моменты, что помогает ребенку не только передохнуть, но и научиться отличать особенности, разницу игровой и художественной деятельности.

Художественное творчество может успешно развиваться только при условии целенаправленного руководства со стороны преподавателя. Цель каждого задания - развивать их творческие потенциальные возможности. Одно из главных условий успехов в обучении – индивидуальный, дифференцированный подход к каждому обучающемуся.

Уроки «Графической композиции» играют важную роль, помогают развить творческое воображение, фантазию, оказывают большую помощь в освоении различных школьных дисциплин. На уроках отрабатывается навык графической

деятельности: развивается контролирующая функция глаза за рукой и формируются моторно-двигательные действия пальцев и всей кисти руки (сила, выносливость).

²³ Несформированность графической деятельности мешает ребёнку выражать в рисунках задуманное, адекватно изображать предметы объективного мира и затрудняет развитие познания и эстетического восприятия.

«Игры по развитию моторики должны быть самостоятельным разделом занятий, организуемых преподавателем. Это может быть включено в план уроков, а также рекомендованы родителям для дополнительных занятий с ребенком во внеурочное время».²⁴

Некоторые виды таких занятий, направленные на развитие тонкой моторики руки и зрительно – двигательной координации:

1) срисовывание графических образцов (геометрических фигур и узоров разной сложности);

2) обведение по контуру геометрических фигур разной сложности с последовательным расширением радиуса обводки (по внешнему контуру) или его сужением (обводка по внутреннему контуру);

3) вырезание по контуру фигур из бумаги (особенно вырезание плавное, без отрыва ножниц от бумаги);

4) раскрашивание и штриховка;

5) различные виды изобразительной деятельности (рисование, лепка, аппликация и пр.);

6) конструирование и работа с мозаикой;

7) освоение ремесел (вышивание, вязание, плетение, работа с бисером и пр.).

²⁵ Так как учащихся младшего школьного возраста развитие и автоматизация графических навыков осложняется из-за недостаточной динамичности мышц руки, недоразвития ручной моторики и слабости мышечного тонуса. Замедленность

²³ Нефедова Ю.В. Диссертационная работа: Система работы по развитию психомоторики школьников: Дис. канд. пед. наук: 13.00.03: [Текст], Ю.В. Нефедова. -Санкт-Петербург, 2005. -198с.;

²⁴ Метиева Л. А. Учебник: Развитие сенсорной сферы детей. [Текст], Л.А. Метиева. -Москва, 2000. -377с.;

²⁵ Фарбер Д.А. Учебник: Психофизиология развития. [Текст], Д.А. Фарбер - Москва, 2005. -94с.;

процесса переработки сенсорной информации, несовершенство межанализаторной интеграции, несовершенство зрительного и двигательного контроля за движениями приводит к многочисленным графическим ошибкам и трудностям.

Поэтому такой игровой компонент как, «Пальчиковые» игры и упражнения не только совершенствуют ловкость и точность движений, но и улучшают внимание, память, помогают научиться терпению, вырабатывают усидчивость. По-настоящему согласовать движения рук невозможно без того, чтобы сосредоточиться зрительно. Научить руки «послушанию» необходимо, так как наступает пора активного освоения окружающего мира, который состоит из разных предметов. Каждый нужно суметь не просто взять в руки, а взять удобно. Тогда им можно манипулировать.²⁶

Создавая игровые моменты при проверке качества знаний на уроках в ДШИ необходимо учитывать интересы учащихся.

²⁷ Используя рисунки – трафареты на занятиях, дети проявляют интерес к копированию рисунков. Детям предоставляется возможность самостоятельно дорисовать свои рисунки. К примеру, методика М. Богданович и А. Зарина.

В последнее время преподаватели часто используют на уроках кроссворды.

²⁸ Кроссворд (от англ. «cross» — пересечение и «word» — слово)- задача – головоломка, состоящая в заполнении пересекающихся рядов клеток (по вертикали и горизонтали) словами, разгадываемыми по списку определений их смысла. Реже встречаются круговые кроссворды, в которых клетки для вписывания букв расположены вокруг номера, и диагональные. Кроссворд, пожалуй, самая популярная и широко распространенная игра в мире, хотя и имеет короткую (по сравнению с другими) историю. Первые кроссворды появились в Великобритании во второй половине XIX в. в детских книжках и периодических изданиях. По форме эти кроссворды представляли собой квадрат, заполненный группой слов, читавшихся как по горизонтали, так и по вертикали. Первый кроссворд на русском языке появился 11 мая 1924 г. в воскресном приложении «Наш мир» к берлинской

²⁶ Габдрахманова Е.В. Методические рекомендации/ Особенности преподавания учебного предмета «Изобразительное искусство» в 2014/2015 учебном году: [Текст], Е.В. Габдрахманова. - Казань: ИРО РТ, 2014. -32с.;

²⁷ Соснин Н.В. Журнал: Гуманитарные науки. [Текст], Н.В. Соснин. -Санкт-Петербург, 2011. -66с.;

²⁸ <http://works.doklad.ru/view/ldWyHiYQk4Y/4.html>

эмигрантской газете «Руль».

На уроках «Графической композиции», в зависимости от цели урока можно применять разные виды кроссвордов. Тематические кроссворды, очень актуальны – для проверки и закрепления знаний по данной теме или разделу.

Такое задание, как придумать сказку, с определенными условиями, интересно и возможно сложное, не у всех учащихся развиты фантазия, игра воображения, да и способность излагать свои мысли на бумаге.

Поэтому для развития фантазии и воображения необходимо придумывать сказки, где главными действующими лицами являются те предметы или правила, которые они изучают на уроке «Графической композиции». Например, сложно запомнить последовательность изготовления линогравюры, но с помощью сказки она хорошо усваивается. Или правила безопасности – дети обычно не понимают важности их усвоения, но если в сказке ее герой попадает в различные сложные ситуации и спасти его может знание этих правил, то учащийся надолго запомнит их.

Используя игровой компонент лото – настольные игры с карточками, приносит удовольствие и одновременно выявляет знания учащихся. Игру можно проводить индивидуально и по группам. Используя одну или несколько карточек. Можно применять для изучения тем и разделов программы.

Можно использовать игру под названием «Пазлы». Принцип игры хорошо знаком детям: картину, наклеенную на картон, разрезают на части, смешивают их и предлагают играющему сложить из них целое. Складывать картинки можно по образцу, т. е. имея перед собой второй ее экземпляр или без образца. Именно по этому принципу можно построить проверку знания учащимися чертежа швейного изделия.

Например: силуэт подводных жителей, нужно разрезать на части, перемешать и попросить собрать. Естественно никакого образца у них перед глазами нет и, если учащиеся не знают, как выглядит силуэт, справиться с таким заданием будет нелегко. Обучающиеся, не подозревают, что это проверка их знаний, с удовольствием играют в «Пазлы».

Особенностью проверки знаний при помощи игры в пазлы является не только

закрепление материала, но и тренировка зрительной пространственной памяти, развитие внимания и логического мышления, а также воспитание аккуратности и усидчивости.

Вывод который можно сделать по первой главе гласит, что изучение образовательно – художественной методологии формирования художественных навыков у учащихся младшего школьного возраста позволяет сделать вывод о том, что художественные навыки являются одним из основных средств приобщения к художественной культуре. Во многом развитие художественных навыков зависит от профессионализма преподавателя. На различных этапах обучения в дополнительном образовании развитие художественных навыков подразумевает конкретные знания и умения, которые преподаются и закрепляются различными формами и методами обучения. Благодаря упражнениям происходит автоматизация навыков, совершенствование умений, деятельности в целом. Упражнения необходимы как на этапе выработки умений и навыков, так и в процессе их сохранения. Без постоянных систематических упражнений умения и навыки обычно утрачиваются, теряют свои качества.

В первой главе подчеркивалось, что игра в младшем школьном возрасте возникает из потребности ребенка, не смотря на то, что ведущая деятельность – учебная, именно на этом этапе есть возможность развивать игровую деятельность под влиянием воспитания и обучения, так как ее развитие зависит от создания условий для формирования интереса учащихся к творческой деятельности, к учебному предмету. Игровой компонент – это способ организации овладения знаниями, умениями и навыками, развитие творческих способностей учащихся, научение мыслить художественными образами. Он основан на процессе включения в обучения компонентов игровой деятельности.

Глава 2. Анализ аналогов настольных игр

2.1 Сравнительно – аналитическое исследование истории развивающих настольных игр, на примере настольной игры – пазл

²⁹Ведущее место в настольных развивающих играх занимают пазлы. Пазл – это игра-головоломка, представляющая собой мозаику, которую необходимо собрать из множества фрагментов рисунка различной формы. Цель при сборе пазлов одна — получить из разнообразных элементов единую картину. Термином puzzle, переводится, как «загадка» или головоломка.

Игра пазлы развивает мышление, память, воображение, внимание и познавательные способности детей. По мнению психологов к этому списку можно добавить еще и развитие образного и логического мышления, произвольного внимания, восприятия, учит правильно воспринимать связь между частью и целым, развивает мелкую моторику рук.

Как собирать пазлы?

- Выкладываем на ровную поверхность, например, стол, все части пазла
- Внимательно рассматриваем картинку, которую хотим собрать
- Находим наиболее легкие элементы (углы, края пазлов)
- Находим цветовые сочетания и собираем пазл

Развивающая функция пазлов состоит в том, что в процессе обучения происходит развитие ребёнка во всех направлениях: развивается его речь,

²⁹ <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1083667>

мышление, эмоционально-волевая, мотивационная и сенсорно-двигательная сферы личности.

О происхождении пазлов нам известно из разных источников. Одним из них считается Германия, Англия, Франция, Дания и Нидерланды.

Первые пазлы представляли собой разрезанные на кусочки географические карты, которые являлись учебным пособием по географии. Но самым известным изобретателем пазлов считается Джон Спилсбери, член английского королевского географического общества. В 1761г. Спилсбери разрезал карту Англии и Уэльса. Он использовал тонкие листы древесины из ливанского кедра и красного дерева, наклеил на них черно-белые гравюры географических карт, затем все это разрезал на мелкие куски оригинальной формы (приложение №1 рисунок 1). Так собирая нужные кусочки, элемент за элементом ученик изучал географию. Один из таких географических пазлов в наши дни можно увидеть в Британском Музее. Получив патент, на изобретение пазла, Спилсбери открыл магазин по продаже карт-пазлов. Деревянные пазлы плохо соединялись друг с другом. Картину легко можно было разрушить неосторожным движением. Цена на пазлы, в то время была высокая (месячный заработок рабочего), новинка прижилась из учебных классов перекачивала в солоны аристократии, превратившийся в развлекательную забаву. В 2007г. учреждена международная премия имени Спилсбери, которую вручают людям, внесшим значительный вклад в развитие признания головоломок.

В России пазлы появились во второй четверти 19 века, в Санкт-Петербурге и назывались «Пузелями». Художник и литограф П. Вдовичев имел в Санкт-Петербурге собственную мастерскую детских игр. Он выпускал картинки, которые надо было раскрашивать, наклеивать на картонку, разрезать на кусочки и опять складывать.

Время двигалось вперед на выручку ценителям головоломок пришел научно-технический прогресс. С изобретением штамповки по картону, в конце 19 века появляются картонные пазлы. Новшество приобрело огромную популярность в Европе и США и вытеснила деревянные пазлы. Американская компания «Parker Brothers» в 1909г. начали выпускать коллекция «Досуг» (приложение №1

рисунок 2), которые отличались от предыдущих пазлов лучшим качеством, а так же они отошли от надоевших географических пазлов и стали выпускать художественные репродукции. В результате нововведений: использование картона, возможность массового производства, снижение цены на пазлы, открыв возможности для каждого желающего. Во времена Великой Депрессии пазламания охватила всю Америку, продажи пазлов достигли астрономической цифры, 10000000 долларов в неделю, и 1932г. увлечение пазлами стало явлением национального масштаба. Стали проходить конкурсы и соревнования по сбору пазлов. В 50-х годах – новая волна увлечения пазлами, связанная с именем немецкой компании «Ravensburger», производивший пазлы принципиально нового качественного уровня. Компания предложила свои потребителям пазлы с большим количеством деталей, от 1000 до 5000. Самый большой пазл попал в книгу рекордов Гиннеса и насчитывает 18000 элементов, это картина Леонардо да Винчи Мона Лиза (Джоконда) (приложение №1 рисунок 3).

По прошествии стольких лет пазлы претерпели множества изменений, сейчас трудно придумать тематику на которую не выпускались бы пазлы, тем более, что производители не стоят на месте и предлагают новые коллекции. Жанровое разнообразие которых удовлетворит любые требования. Пазлы и сегодня остаются для одних игрой и увлекательной забавой, для других серьезным увлечением. С уверенностью можно сказать, что головоломки - пазл никогда не утратят своего очарования. Их история насчитывающая более двух с половиной веков лучшее тому подтверждение. В начале 21 века пазлы начинают завоевывать свою популярность уже в интернете.

³⁰Для изготовления пазлов используют различные материалы: картон, дерево, пластмасса, керамика, металл, ткани, пробка и т.д. так же существуют пазлы объемные (3D-пазлы, голографические), фактурные, светящиеся (флуоресцентные), пазлы с текстурой. Использование и значение пазлов безгранично, например, в 2001г. в Либерии, выпущено в обращение серебряная монета в виде пазла,

³⁰ <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/136121>

посвященная знакам лунного календаря. По форме пазлы бывают классические, прямоугольной формы (с выступами и выемками), треугольные, круглые, овальные и т.д. в зависимости от материала, формы, для какой целевой аудитории предназначены, сюжета размеры пазла бывают (приложение №2):³¹ Наиболее известные производители: Castorland, Clementoni, EditRecordi, Educa, Gibsons, Heye, Jumbo + Falcon, Heye, Piatnik, Ravensburger.

³² В учебном процессе игра пазл, при использовании ее на занятиях, предусматривает цель и задачи. Преподаватель должен четко понимать возрастные особенности учащихся, образовательные, развивающие и воспитательные требования для тематики игры пазл. Возможно предложить учащимся самим сделать свой пазл, на заданную тему, тем самым это сформирует мотивацию мотивов учебно-познавательной деятельности, интерес к предмету.

2.2 Анализ аналога игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка»

Игра «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» разработана Ириной Владимировной Мальцевой – педагогом-психологом и методистом. Она разрабатывает не только игры, но и различные образовательные программы, «компакт-технологии», для эффективного обучения детей, которые успешно апробированы в детских учреждениях.

Игра развивает пространственное мышление, мелкую моторику, готовит руку к письму, знакомит с буквами.

Дизайн коробки прост, выполнен из бумаги 280 грамм, очень похож на коробку для конфет. Чтоб открыть ее необходимо дернуть за веревочку, тем самым ребенок играет, не начиная играть в игру. В коробке инструкция и 32 карточки с заданиями на знакомство с буквой. Можно тренироваться ребенку и писать буквы прямо на карточке, стирать и писать снова. Размер карточек 105 на 148.

Автор так же предлагает следующие игры из серии я учусь: «Я учусь

³¹ <http://puzzlers.ru/container/14063>

³² <http://si-sv.com/publ/1/obuchenije/14-1-0-103>

писать. Логические прописи», «Я учусь писать. Узнай слово», «Я учусь писать. Веселая математика». Анализ аналога игры в приложении № 3. Все серии игр этого автора зарекомендовали себя, как хороший помощник в подготовке детей к поступлению в школу и основывается на требованиях ФГОС.

2.3 Анализ аналога игры «BrainBox Сундучок знаний»

Это серия игр-викторин, разработанная в Великобритании. Все сундучки имеют возрастные категории и в правом верхнем углу каждой коробки указан возраст в желтом кружке. Включает несколько наборов с картонными карточками, посвященных определенной тематике: «Азбука 4+»; «Мои первые картинки 4+»; «Мои первые знания 5+»; «Сказки 6+»; «Россия 7+»; «Мир математики 7+»; «Искусство 7+»; «Вокруг света 8+»; «Всемирная история 8+»; «Природа 8+»; «Изобретения 8+»; «Учим английский 8+». Изготовлена в Китае.

Игра развивает кругозор, память, внимание. Простые правила, понятный материал обеспечили успех этим «умным коробочкам», успешно продаваемым во многих странах мира.

Дизайн игры прост и одновременно яркий и красочный. Коробка выполнена из картона с откидной крышкой, которая фиксируется магнитом, тем самым карточки не выпадают при случайном падении. Так же в игре есть песочные часы, кубик. Размер карточек 12*12*12, всего их 70 штук. Одна карточка является универсальной, для всей серии игр «BrainBox», это правила.

Карточки из «Азбуки» можно разделить на две группы: буквы алфавита и буквосочетания. На одной стороне квадратной картонки изображена сама буква, а также связанные с ней животные и предметы (по аналогии со стандартной азбукой).

На каждой карточке «Природа» изображено одно или несколько животных, указано его название, даны некоторые сведения в письменном виде и в виде таблицы со значками. Расшифровка значков представлена на отдельной карточке. Это несколько усложняет задания, поскольку и сами значки тоже нужно запомнить.

Необходимо бросить кубик и ответить на вопрос соответствующего числа

кубика, выигрыш – карточка.

Производитель также предлагает возможность Онлайн игры, но на мой взгляд полезно детям оторваться от компьютера или телевизора, потренировать свою память и провести интересно время в кругу друзей. В эту игру можно играть даже одному человеку, если нет компаньона, чтобы потренироваться и восполнить свои знания новой информацией.

Анализ игры «BrainBox Сундучок знаний» в приложении №4.

2.4 Анализ аналога игры Survive: Escape from Atlantis! (Выжить! Побег с Атлантиды!)

Издатель: Asmodee (Франция). В 2012 году вышло юбилейное издание игры которая вышла около 30 лет назад. Тип игры: приключение, выживание, гонка, стратегия. Рассчитана на возраст от 8 лет.

Это настоящее настольное приключение! Задача игроков состоит в том, чтобы переправить свои фишки с острова на берег. Игра оформлена в коробке со съёмным пластиковым вкладышем, которые позволяют хранить все компоненты на своих местах. Дизайн поля приятен глазу, на нём лучше видны человечки тёмных цветов. Размер полей одинаковый. По темно-синему фону плавают дельфины, в воде растут кораллы, острова заросли лесом. На коробке есть информативные значки. Взглянув на них, становится ясно, на сколько гексов перемещается тот или иной представитель водного мира и какие последствия произойдут при их встрече с терпящими бедствие лодками и людьми. Так же в комплект игры входит: 40 тайлов земли (16 — пляжа, 16 — леса, 8 — гор); 40 фишек людей (по 10 четырёх разных цветов); 5 фишек морских чудищ; 6 фишек акул; 5 фишек китов; 12 лодок; кубик морских чудовищ. Правила игры просты и понятны, в эту игру можно играть от 2 до 4 человек.

Понравилось: качество компонентов. Красивый и приятный дизайн плюс приятное качество изготовления фигурок. Быстрый и веселый геймплей, который при этом не страдает отсутствием тактических и стратегических решений. Акулы и

киты. Ландшафт. Легкая для понимания.

Не понравилось: конфликтность. Тут скармливают чужих людей акулам и топят лодки. Желательно быть готовым к этому. На синих миплах плохо видно, сколько они дают очков. Не очень удачное сочетание цветов (приложении №5).

2.5 Анализ аналога игры «Поморская лоция. По великому рыбному пути»

В 2016 году Стас Серебряков, автор, собственными силами выпустил свою новую игру на старую тему ловли рыбы в Белом море.

Коробка у игры необычная - она приплюснутая. Дизайн соответствует теме. Правила напечатаны на обычной бумаге, как и листок на котором имеется информация о том, что такое «Поморская лоция».

Оформление простое и незамысловатое, но очень понятное потребителям. Карточки гладкие, жетоны в игре выполнены из дерева. Все компоненты легко помещаются в пакетики, которые тоже имеются в комплектации. Игра очень простая. Основные компоненты игры - это карточки. Они делятся на 2 вида - карты навигации и карты улова со штормами. В Поморской лоции игроки занимаются ловлей рыбы и ее продажей в портах. Цель игры такова, чем больше рыбы будет продано, тем больше очков получит игрок. Задача - набрать 10 очков, которые приводят игрока к автоматической победе (приложении №6).

2.6 Проведение исследовательской работы: «Сбор информации о развивающей функции настольных игр»

В ходе исследовательской работы на базе МКОУДО «Гостилицкая ДШИ» было проведено наблюдение и анкетирование за учащимися младшего школьного возраста на занятиях «Графическая композиция». В начале входное исследования, а затем текущее и итоговые исследования, для того чтоб, можно было проследить динамику улучшения или ухудшения положительных мотивов к учебно-познавательной деятельности.

Цель наблюдения: получить информацию о развивающей функции пазлов

Задачи наблюдения: определить уровень сформированности и развитие у учащихся положительных мотивов учебно-познавательной деятельности, интересов, активности и творческой инициативы; развитие внимания, памяти, мышления, чувств и эмоций.

Исследование проводилось методом письменного опроса (с применением анкеты). В ходе анкетирования среди учащихся, цель: получить информацию об мотивации к настольным играм.

Вывод: в ходе наблюдения за учащимися во время игры наблюдается низкая мотивация во входящем этапе исследования, не выстроено логическое мышление, затруднение в самостоятельности и индивидуальности, в выборе хода игры. Во время и после проведения тематических занятий по теме «Обитатели подводного мира» были проведены текущие и итоговые исследования. Результат наблюдения приведены в приложение № 7.

Во второй главе был проведен анализ аналогов различных настольных игр, который позволил на основе игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» Ирины Владимировны Мальцевой и «BrainBox Сундучок знаний» разработать предложение учебно-методического пособия рекомендованного по дисциплине «Графическая композиция» адресована преподавателям дополнительного образования. После проведения тематических занятий по теме «Обитатели подводного мира» были проведены итоговые исследования. Проанализировав особенности динамики мотивации учения в младшем школьном возрасте до и после включения в программу «Обитатели подводного мира» можно сделать вывод, что интерес к занятиям увеличился. Необходимо предусмотреть создание условий для формирования интереса учащихся к творческой деятельности, к учебному предмету «Графическая композиция» через знакомство с обитателями подводного мира, созданной на основе рисунков сделанных обучающимися.

Глава 3. Предложение по разработке учебно-методического пособия по дисциплине "Графическая композиция" в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира»

³³ Проанализировав программу по дисциплине «Графическая композиция», разработанная на основе примерной программы «Графическая композиция», автора В.Б. Баландовой, Москва 2006 и Н.В. Ратомской, Москва 2006 и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного «ЖИВОПИСЬ» можно согласиться с целью программы: обучение учащихся мыслить художественными образами, а также на эстетическое воспитание и духовно-нравственное развитие ученика, а также выявление одаренных детей в области изобразительного искусства и подготовка их к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Согласно цели вытекают следующие задачи:

- воспитание художественно образованного человека, умеющего понимать изобразительное искусство и создавать художественные произведения соответственно возрастным особенностям;
- знакомство с общими понятиями, законами в композиции.
- выбор формата, размера изображения в зависимости от композиционного замысла.

³³ http://www.iroski.ru/sites/default/files/library/lib_4.doc

- знакомство и применение в композиции графических средств исполнения: линия, пятно, штрих, фактура.

- знакомство с организацией плоскости листа, умение гармонично применять средства изображения

- выделение сюжетно-композиционного центра, подчинение ему второстепенного изображения.

- создание единой и цельной композиции на основе гармонии выразительных средств исполнения

- обучение навыкам самостоятельной работы;

Это дисциплина преподается с 1 по 5 класс, которая входит в вариативную часть учебного плана, для обучающихся поступивших в ДШИ с 10 лет. Сведения о затратах учебного времени свидетельствуют о том, что аудиторные занятия проводятся один раз по два академических часа, а на самостоятельную работу отводится один час в неделю. Содержание учебного предмета «Графическая композиция» построено с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их пространственного мышления; включает теоретическую и практическую части.

Исходя из программы учебного предмета «Графическая композиция» были предложены темы, которые знакомят с понятиями «графика», материалами и техниками, применяемыми при создании графической композиции. Знакомство с подводными обитателями. Изучение средств выразительности в графике – линия, точка, пятно. Создание образа обитателей подводного мира при помощи геометрических фигур. Использование цвета при создании образ.

3.1 Тематическое планирование к программе по дисциплине «Графическая композиция» по теме «Обитатели подводного мира»

	Тема	Цель. Задачи.	Содержание	Кол-во часов
	Вводное занятие	Цель: знакомство с подводными обитателями	Знакомство с разнообразием	2

	Тема	Цель. Задачи.	Содержание	Кол-во часов
		<p>Задачи:</p> <p>Обучающие.</p> <p>Формирование у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Изучить разнообразие подводного мира. Учить размещать на листе бумаги несколько объектов подводного мира. Научить рисовать рыб разной формы.</p> <p>Развивающие.</p> <p>Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по проведению линий простым карандашом. Развитие зрительного восприятия и глазомера. Освоение законов изобразительной грамоты. Развить образное мышление.</p> <p>Воспитательные.</p> <p>Воспитание внимания; бережного отношения к обитателям подводного мира</p>	<p>обитателей подводного мира. Детальный анализ формы рыб. Нарисовать эскизы рыб.</p>	
	<p>Линия. Характерные особенности. «Обитатели подводного мира»</p>	<p>Цель: изучить средство выразительности в графике – линию</p> <p>Задачи:</p> <p>Обучающие.</p> <p>Формирование у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить с разными видами линий. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.</p> <p>Развивающие.</p> <p>Отработка навыков рисования и</p>	<p>Используя линии разного характера нарисовать образ обитателей подводного мира.</p>	2

	Тема	Цель. Задачи.	Содержание	Кол-во часов
		<p>применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по проведению линий и определённых геометрических элементов. Развитие зрительного восприятия и глазомера. Освоение законов изобразительной грамоты.</p> <p>Воспитательные.</p> <p>Воспитание внимания, наблюдательности, художественного вкуса, аккуратности.</p>		
	<p>Точка, характерные особенности «У моря океана»</p>	<p>Цель: изучить средство выразительности в графике – точку.</p> <p>Обучающие.</p> <p>Продолжать формировать у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить с выразительностью точки. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.</p> <p>Развивающие.</p> <p>Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по рисованию точек разных по характеру и размеру. Освоение законов изобразительной грамоты.</p> <p>Воспитательные.</p> <p>Воспитание внимания, наблюдательности, художественного вкуса, аккуратности. Продолжать</p>	<p>Используя точки разного размера, создать композицию «У моря океана».</p>	2

	Тема	Цель. Задачи.	Содержание	Кол-во часов
		воспитать интерес к обитателям подводного мира.		
	Пятно, характерные особенности «Игра теней».	<p>Цель: изучить пятно, как средство выразительности в графике</p> <p>Задачи:</p> <p>Обучающие.</p> <p>Продолжать формировать у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить со свойствами пятна и приемами изображения с помощью пятна Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.</p> <p>Развивающие.</p> <p>Развить навык равномерного тонирования формы. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.</p> <p>Воспитательные.</p> <p>Воспитать аккуратность. Воспитывать интерес к знаниям о свойствах пятна.</p>	Используя фотографии рыб, нарисовать пятном подводного обитателя	2
	Разные средства выразительности в графике. «Морские обитатели»	<p>Цель: научить использовать разные средства выразительности в графике</p> <p>Задачи: для создания образа, научить объединять разные средства выразительности. Развить композиционные навыки. Воспитать чувства ритма, соразмерности.</p>	Создать образ обитателя подводного мира разными средствами выразительности	2
	Стилизация. преобразование	Цель: научить создавать образ при помощи	Создать стилизованную	2

	Тема	Цель. Задачи.	Содержание	Кол-во часов
	формы.	<p>геометрических фигур Задачи:</p> <p>Обучающие.</p> <p>Совершенствовать умение композиционного размещения и создание композиции. Обучить стилизации морских обитателей, водорослей, камней. Обучить работе в фактуре. Обучить использовать геометрические фигуры создавая образ подводного обитателя.</p> <p>Развивающие</p> <p>Развивать умение сравнивать. Научить делить форму на геометрические примитивы. Развивать воображение. Продолжать развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.</p> <p>Воспитательные.</p> <p>Воспитывать интерес к знаниям. Воспитать чувства равновесия в композиции.</p>	форму подводного обитателя, используя геометрические фигуры	
	Цвет в графике. «Подводный мир»	<p>Цель: создать образ при помощи цвета</p> <p>Задачи: научить получать разные оттенки воды. Развить цветовое восприятие образа. Воспитать чувства красоты.</p>	Использовать цветовое решение для создания образа подводного мира	2

В приложении № 8 представлены работы учащихся на занятиях «Графическая композиция» по теме «Обитатели подводного мира», где обучающиеся познакомились с обитателями подводного мира. Проводили детальный анализ формы рыб. Рисовали эскизы и создавали образ подводных обитателей. Используя различные средства выразительности графики научились обобщать форму при помощи пятна, развили навык равномерного тонирования формы. Научились получать разные оттенки воды, научились создавать стилизованную форму

обитателей подводного мира. Развили образное мышление, цветовое восприятие, композиционные навыки, навыки определения формы при помощи линии. Используя точки разной величины научились передавать образ обитателя подводного мира.

В Приложение №9 представлены презентации к занятиям по дисциплине «Графическая композиция» на тему «Обитатели подводного мира», которые использовались: «Графика, ее виды и средства выразительности. Разновидности графических материалов». «Рисуем аквариумных рыбок, последовательность рисования рыбы». «Основы композиции в графике». «Передача образа рыбы в графике», «Стилизация формы», «Передача образа рыбы в цвете».

В Приложение №10 представлены тесты к занятиям по дисциплине «Графическая композиция» на тему «Обитатели подводного мира», которые использовались: «Стилизация формы», «Графика»,

Для проведения занятий по теме «Обитатели подводного мира» представлены краткие конспекты уроков.

3.2 Краткие конспекты уроков.

Тема №1 Вводное занятие

Тип урока: вводный урок

Цель: знакомство с подводными обитателями

Задачи:

Обучающие.

Формирование у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Изучить разнообразие подводного мира. Учить размещать на листе бумаги несколько объектов подводного мира. Научить рисовать рыб разной формы.

Развивающие.

Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по проведению линий простым карандашом. Развитие зрительного

восприятия и глазомера. Освоение законов изобразительной грамоты. Развить образное мышление.

Воспитательные.

Воспитание внимания; бережного отношения к обитателям подводного мира

Средства обучения: технические средства обучения: проектор, компьютер. Презентация к занятию «Рисуем аквариумных рыбок, последовательность рисования рыбы». Иллюстрации с изображением подводного мира и аквариумного; изображение морских, речных и аквариумных рыб. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для форэскизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблицы с последовательностью рисования рыб. Карточки с последовательностью рисования рыб, для каждого обучающегося. Карточки с физминутками «Упражнение для укрепления позвоночника», «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой». Загадки на карточках «Камбала, окунь, щука, судак, морской конек, скалярия, фугу», таблички со словами море, река, аквариум (для игры).

Тема №2 Линия. Характерные особенности. «Обитатели подводного мира»

Тип урока: комбинированный.

Цель: изучить средство выразительности в графике – линию

Задачи:

Обучающие.

Формирование у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить с разными видами линий. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.

Развивающие.

Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по проведению линий и определённых геометрических элементов. Развитие зрительного восприятия и глазомера. Освоение законов изобразительной грамоты.

Воспитательные.

Воспитание внимания, наблюдательности, художественного вкуса, аккуратности.

Средства обучения: технические средства обучения: проектор, компьютер. Презентация к занятию «Основы композиции в графике». Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для фэрэскизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблица с последовательностью выполнения работы по этапам, работы учащихся из МФ. Карточки с физминутками: «Упражнение для укрепления позвоночника», «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой».

Тема №3 Точка, характерные особенности «У моря океана»

Цель: изучить средство выразительности в графике – точку.

Обучающие.

Продолжать формировать у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить с выразительностью точки. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.

Развивающие.

Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развитие навыков по рисованию точек разных по характеру и размеру. Освоение законов изобразительной грамоты.

Воспитательные.

Воспитание внимания, наблюдательности, художественного вкуса, аккуратности. Продолжать воспитать интерес к обитателям подводного мира.

Средства обучения: технические средства обучения: проектор, компьютер. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для фэрэскизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблица с последовательностью выполнения работы по этапам, работы учащихся из МФ. Таблицы с изображением точек разного размера, типа и

характера. Карточки с физминутками: «Упражнение для укрепления позвоночника», «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой».

Тема №4 Пятно, характерные особенности "Игра теней".

Тип урока: комбинированный.

Цель: изучить пятно, как средство выразительности в графике

Задачи:

Обучающие.

Продолжать формировать у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Познакомить со свойствами пятна и приемами изображения с помощью пятна. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний.

Развивающие.

Развить навык равномерного тонирования формы. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.

Воспитательные.

Воспитать аккуратность. Воспитывать интерес к знаниям о свойствах пятна.

Средства обучения: технических средств обучения проектор, компьютер. Иллюстрации с изображением пятна; изображение обитателей подводного мира. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для флэскизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблицы с последовательностью рисования. Карточки с последовательностью рисования обитателей подводного мира, для каждого обучающегося. Карточки с физминутками: «Упражнение для укрепления позвоночника», «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой». Атрибуты (для игры).

Тема №5 Разные средства выразительности в графике. «Морские обитатели»

Тип урока: комбинированный.

Цель: научить использовать разные средства выразительности в графике

Задачи:

Обучающие.

Продолжать формировать у учащихся умения последовательной работы над графическим изображением. Отработка навыков рисования и применения полученных знаний. Продолжать обучать передавать образ обитателя подводного мира при помощи линии, точки, пятна

Развивающие.

Продолжать отрабатывать навыки рисования и применения полученных знаний, умений и навыков на практике. Совершенствование знаний о композиционном решении изображения. Развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.

Воспитательные.

Воспитывать интерес к знаниям о свойствах линии, точки, пятна.

Средства обучения: технических средств обучения проектор, компьютер. Иллюстрации с изображением разных средств выразительности в графике; изображение обитателей подводного мира. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для форэскизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблицы с последовательностью рисования. Карточки с последовательностью рисования обитателей подводного мира, для каждого обучающегося. Карточки с физминутками: «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой». «Упражнение для укрепления позвоночника», атрибуты (для игры).

Тема №6 Стилизация, преобразование формы.

Тип урока: комбинированный.

Цель: научить создавать образ при помощи геометрических фигур

Задачи:

Обучающие.

Совершенствовать умение композиционного размещения и создание композиции. Обучить стилизации морских обитателей, водорослей, камней. Обучить работе в фактуре. Обучить использовать геометрические фигуры создавая образ подводного обитателя.

Развивающие

Развивать умение сравнивать. Научить делить форму на геометрические примитивы. Развивать воображение. Продолжать развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.

Воспитательные.

Воспитывать интерес к знаниям. Воспитать чувства равновесия в композиции.

Средства обучения: технических средств обучения проектор, компьютер. Презентация к занятию: «Стилизация, преобразование формы». Иллюстрации с изображением разных средств выразительности в графике; изображение обитателей подводного мира. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для форе́скизов, карандаши, резинка для стирания, гелевые ручки, маркеры, бумага А4 (для упражнения). Таблицы с последовательностью рисования. Карточки с последовательностью рисования обитателей подводного мира, для каждого обучающегося. Карточки с физминутками: «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой». «Упражнение для укрепления позвоночника», атрибуты (для игры). Тест по теме.

Тема №7 Цвет в графике. «Подводный мир»

Цель: создать образ при помощи цвета

Задачи:

Обучающие.

Совершенствовать умение композиционного размещения и создание композиции. Обучить получать разные оттенки воды. Обучить использовать цвет в графике создавая образ подводного обитателя.

Развивающие

Развить цветовое восприятие образа. Развивать воображение. Продолжать

развивать уровень мотивации и познавательного интереса обучающихся к предмету.

Воспитательные.

Воспитывать интерес к знаниям. Воспитать чувства равновесия в композиции.

Средства обучения: технических средств обучения проектор, компьютер. Иллюстрации с изображением разных средств выразительности в графике; изображение обитателей подводного мира в цвете. Конспект занятия, учебная программа, КТП, бумага А3, бумага для форе́скизов, карандаши, резинка для стирания, акварель, кисти №3,5, бумага А4 (для упражнения). Таблицы с последовательностью рисования. Карточки с последовательностью рисования обитателей подводного мира, для каждого обучающегося. Карточки с физминутками: «Упражнения для концентрации внимания. Ветер дует», «Мягкой кисточкой». «Упражнение для укрепления позвоночника», атрибуты (для игры).

3.3 Предложение по разработке учебно-методического пособия « Обитатели подводного мира»

На основе игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» Ирины Владимировны Мальцевой и «BrainBox Сундучок знаний» было предложено разработать учебно-методическое пособие «Обитатели подводного мира».

Краткая аннотация.

Предложение по разработке учебно-методического пособия рекомендовано по дисциплине «Графическая композиция» адресована преподавателям дополнительного образования. Оно предусматривает создание условий для формирования интереса учащихся к творческой деятельности, к учебному предмету «Графическая композиция» через знакомство с обитателями подводного мира, созданной на основе рисунков сделанного обучающимися.

Пояснительная записка.

Благодаря реализации программы «Графическая композиция» на 2016-2017 учебный год, в МКОУДО «Гостилицкая ДШИ», обучающиеся получили дополнительные знания об основных элементах композиции; знание принципов

сбора и систематизации подготовительного материала и способов его применения для воплощения творческого замысла; умение использовать средства графики, их изобразительно-выразительные возможности; умение располагать изображения в замкнутом пространстве; умение передавать пропорции изображаемого обитателя подводного мира; умение выполнять подготовительный рисунок; выполнять рисунок линией, точкой, пятном, цветом; уметь применять разнообразные технические средства графики.

Главной целью разработки учебно-методического пособия является: актуализация обратной связи преподавателя и учащегося, т.е. создается на основе продукта сделанного обучающимися игры «Обитатели подводного мира».

В процессе обучения, на занятиях «Графическая композиция» игровая деятельность благотворно влияла на художественную деятельность учащихся.

Кроме того, она способствовала развитию мотивации учащихся к более углублённому изучению предмета, в дальнейшем они принимали участие в различных выставках и конкурсах.

Описание игры.

Игра «Обитатели подводного мира» дает возможность развиваться в различных областях знаний. Этот огромный удивительный подводный мир теперь будет как на ладони. И познавать его детям и взрослым станет намного интереснее! Ведь "Обитатели подводного мира" наполнены красочными карточками, на которых изображены – Морской конек, рыба удильщик, клоун и много других интересных обитателей. Игра развивает зрительную память, концентрацию внимания, и увеличивает энциклопедические знания детей. Но задача у игроков непростая. Нужно внимательно рассмотреть изображение и правильно ответить на вопрос. А время-то на ответ всего 10 секунд! Тут придется хорошенько подумать, а еще много чего вспомнить из книжек, школьных уроков или из собственного опыта. Ведь так хочется выиграть!

В коробке:

Карточки – 14

Карточка с инструкцией – 1

Песочные часы – 1

Кубик – 1

Правила игры «Обитатели подводного мира»

Правила в «Обитателях подводного мира» объясняются за минуту: берёте карточку, переворачиваете песочные часы, и за 10 секунд стараетесь запомнить всё, что видите на картинке. Потом переворачиваете карточку, бросаете кубик и отвечаете на вопрос, номер которого выпал на кубике. Ничего неожиданного, все ответы на картинке. Именно поэтому игра «Обитатели подводного мира» - отличный тренажёр для зрительной памяти. За отведённые на запоминание карточки секунды необходимо не просто прочесть и запомнить информацию, но и постараться внимательно рассмотреть рисунок, так как из пяти вопросов парочка будет на внимание. И вам придётся вспомнить, какая рыбка живет в сказке или сколько зелёных листьев у водяного мака.

В набор входит коробка, 7 карточек викторины, 1 карточка с инструкцией и пояснениями, песочные часы, кубик. В эту викторину можно играть даже одному?

Иногда хочется развеять скуку, а рядом нет толпы друзей, чтобы сыграть с ними. Когда вас двое или больше, переворачивать часы и читать вопросы может соперник. Появляется момент азарта: если вы отвечаете на вопрос верно, карточку забираете себе. А кто в конце игры накопит больше всех карточек становится победитель. Настольная игра — отличный способ познания мира. После интересных вопросов викторины детям уже хочется посмотреть, какая на вид рыба - клоун. А ребятам постарше захочется почитать уже настоящую энциклопедию, чтобы узнать, действительно ли есть обитатели, у которых четыре сердца, и какие рыбы живут на нашей планете. А начинается всё с игры!

Процесс создания настольной развивающей игры включал в себя несколько этапов:

Первый этап:

- Выбор игровой механики
- Создания технического задания
- Написание текстовых заданий

- Выбор формата элементов
- Раскладка печатных материалов на листах
- Второй этап:
- Поиск дизайнерской концепции
- Подборка шрифтовых решений
- Создание графических макетов
- Проработка и корректировка текстов
- Техническая верстка всех материалов
- Допечатная подготовка и спуск полос
- Третий этап:
- Закупка необходимых материалов
- Создание макета коробки, его чертежа
- Процесс фотовывода и печати
- Послепечатные и отделочные работы, биговка
- Установка люверсов и шнура
- Сборка и комплектование
- Упаковка игр

Выбор игровой механики создание технического задания были выполнены на основе анализа аналогов игр, за основу взяли игру И. Мальцевой «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» и «BrainBox Сундучок знаний», серия игр-викторин природа.

Написание текстовых заданий. После того, как был проведен анализ аналогов игр, который представлен в главе 2, собрана информация об обитателях подводного, подобран материал, для составления описания и вопросов составлены эскизы по данной теме ВКР.

Выполнены акварельные текстуры и рисунки обитателей подводного мира, различных растений проводилось сканирование данного материала вместе с учащимися. Затем мною выполнена обработка рисунков и текстур в программе AdobePhotoshop, в итоге получились цветные изображения обитателей подводного мира.

Выбор формата элементов заключался в том, чтобы количество карточек

предложенных в разработке учебно-методического пособия по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира» могли помещаться на листе А2, поэтому нами выбран размер А6 (105 на 148), для экономичности дальнейшей печати.

Подборка шрифтовых решений. Создание графических макетов. Проработка и корректировка текстов. Техническая верстка всех материалов вся эта работа проводилась поэтапно. При верстке текстов особое внимание уделялось визуализации, так как он может привлечь внимание к игре или все разрушить, он должен быть читабелен, т.е. буквы легко считываются с карточки ребенком. Межбуквенный и межстрочный интервал, размер шрифта все это имело большое значение. В итоге выбран тонкий шрифт без засечек Helios Cond Light. Выполнена верста в программе Adobe Illustrator СС.

Для дизайн упаковки за основу взята игра «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» автор Ирина Владимировна Мальцева — опытный педагог-психолог и известный методист, много лет занимается разработкой образовательных программ. Её новейшая разработка – компакт-технология - уникальная методика, предназначенная для эффективного обучения ребёнка математике и логике, успешно прошедшая апробацию в детских садах. «Дерни за веревочку — коробка и откроется! Это не волк говорит, это наша «Азбука-узнавайка» открывается. В красивой коробке вы найдете 32 карточки с заданиями и инструкцию для родителей»³⁴.

Создание макета коробки, его чертежа . Закупка необходимых материалов это следующий этап в практической части диплома. Макета коробки, его чертеж выполнен в программе Adobe Illustrator СС. Продумано расположение всех элементов на упаковке игры, где будет располагаться веревка, люверсы. И сделан дизайн упаковки в программе Adobe Photoshop.

Для карточек использовались разные материалы: картон 2 мм, пенокартон 3 и 5

³⁴

https://www.clever-media.ru/CleverProducts/Books/book_4626/

мм, бумага 300гр., но в итоге выбран пенокартон, так как этот материал легкий и он будет облегчать коробку. Карточки для игры «Обитатели подводного мира» на пенокартоне хорошо лежат в руке и получились достаточно интересные. С лицевой стороны изображены обитатели подводного мира, с небольшим описанием и линейным рисунком. С оборотной стороны рассказывается о подводном обитателе, где они распространены, какого окраса, как защищаются от хищников. И пять вопросов об этом обитателе. Если внимательно прочитать описание и рассмотреть рисунок на карточке, то можно легко ответить на вопросы и выиграть. Из многообразного подводного мира были выбраны 7 обитателей: рыба Фугу, Морской петушок, Скалярия, Камбала, Морской конек, Рыба клоун, Дискус. Эти рыбы имеют свои отличительные особенности в цвете, форме, величине. Их строение зависит от среды обитания и того, как они приспособились к жизни под водой. Так, например, рыба клоун обитает рядом с актинией, позволяет ей жалить себя, но постепенно у рыбы вырабатывается иммунитет на состав слизи актинии, и сама рыба начинает вырабатывать это вещество, тем самым заплывая в щупальцы актинии в случае опасности, она может спастись от хищника. Рыба клоун заботится об актинии, вентилирует воду, чтоб она не застаивалась и убирает остатки не переваренной пищи.

Процесс печати состоял из выбора типографии и последующих цветопроб для карточек и коробки. Послепечатные и отделочные работы, биговка. Установка люверсов и шнурка. Сборка и комплектование, все это завершало процесс создания предложения по разработке учебно-методического пособия по дисциплине «Графическая композиция» в дополнительном образовании детей младшего школьного возраста «Обитатели подводного мира».

Согласно проделанной работе в третьей главе можно сделать вывод, что, составленная программа учебно – методического пособия, разработанное тематическое планирование по теме: «Обитатели подводного мира» эффективны. Проведенные серии уроков в МКОУДО «Гостилицкая ДШИ» с обучающимися 1 класс младшего школьного возраста свидетельствуют о том, что данное предложение возможно использовать в дополнительном образовании и оно будет

повышать интерес и мотивацию к дисциплине «Графическая композиция».

Заключение

На основе проведенных исследований можно сделать выводы: что изучение образовательно – художественной методологии формирования художественных навыков у учащихся младшего школьного возраста позволяет сделать вывод о том, что художественные навыки являются одним из основных средств приобщения к художественной культуре. Во многом развитие художественных навыков зависит от профессионализма преподавателя. На различных этапах обучения в дополнительном образовании развитие художественных навыков подразумевает конкретные знания и умения, которые преподаются и закрепляются различными формами и методами обучения. Благодаря упражнениям происходит автоматизация навыков, совершенствование умений, деятельности в целом. Упражнения необходимы как на этапе выработки умений и навыков, так и в процессе их сохранения. Без постоянных систематических упражнений умения и навыки обычно утрачиваются, теряют свои качества.

В первой главе подчеркивалось, что игра в младшем школьном возрасте возникает из потребности ребенка, не смотря на то, что ведущая деятельность – учебная, именно на этом этапе есть возможность развивать игровую деятельность под влиянием воспитания и обучения, так как ее развитие зависит от создания условий для формирования интереса учащихся к творческой деятельности, к учебному предмету. Игра для младших школьников – любимая форма деятельности. В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях. Игровой компонент – это способ организации овладения знаниями, умениями и навыками, развитие творческих способностей учащихся, научение мыслить художественными образами. Он основан на процессе включения в обучения компонентов игровой деятельности.

Во второй главе был проведен анализ аналогов настольных игр, который позволил на основе игры «Я учу буквы. Азбука-узнавайка» Ирины Владимировны Мальцевой и «BrainBox Сундучок знаний» разработать предложение учебно-методического пособия рекомендованного по дисциплине «Графическая

композиция» адресована преподавателям дополнительного образования. Оно предусматривает создание условий для формирования интереса учащихся к творческой деятельности, к учебному предмету «Графическая композиция» через знакомство с обитателями подводного мира, созданной на основе рисунков сделанных обучающимися.

В третьей главе составлена программа данного учебно – методического пособия, т.е. разработано тематическое планирование по теме: «Обитатели подводного мира» и проведены серии уроков в МКОУДО «Гостилицкая ДШИ» с обучающимися 1 класс, младшего школьного возраста.

Благодаря реализации учебно – методического пособия программы «Графическая композиция», обучающиеся получили дополнительные знания об основных элементах композиции; знание принципов сбора и систематизации подготовительного материала и способов его применения для воплощения творческого замысла; умение использовать средства графики, их изобразительно-выразительные возможности; умение располагать изображения в замкнутом пространстве; умение передавать пропорции изображаемого обитателя подводного мира; умение выполнять подготовительный рисунок; выполнять рисунок линией, точкой, пятном, цветом; уметь применять разнообразные технические средства графики.

Для достижения цели актуализации обратной связи преподавателя и учащегося, была создана игра «Обитатели подводного мира», на основе рисунков сделанных обучающимися, что является результатом практической части ВКР.

Список используемой литературы

1. Бакушинский, А.В. Художественное творчество и воспитание. М.: Культура и просвещение, 1922. — 51-60, 68, 197с.
2. Габдрахманова, Е.В. Методические рекомендации/ Особенности преподавания учебного предмета «Изобразительное искусство» в 2014/2015 учебном году: [Текст], Е.В. Габдрахманова. - Казань: ИРО РТ, 2014. -32с.;
3. Гусев, Е.О. Творческий процесс и художественное восприятие. Л., 1978.- 43, 94с.
4. Канунникова, Т. А. Сочетание «геометриального» и «натурального» методов обучения изобразительному искусству [Текст] / Т. А. Канунникова // Молодой ученый. — 2013. — №5. — С. 722-725
5. Лихачев, Б. Т. Теория эстетического воспитания школьников: Уч. пособ. по спец. курсу для студентов. - М., 1985. – 35, 42-53с.
6. Ломов, С. П. «Методология художественного образования». – М.:2011г
7. Ломов, С.П. Методология художественного образования : учебное пособие / С. П. Ломов, С. А. Аманжолов [Текст]; М-во образования и науки Рос. Федерации, Моск. пед. гос. ун-т. - Москва : Прометей, 2011. - 185 с.
8. Материалы к педсовету по теме «Совершенствование культуры учебного труда при формировании общеучебных умений и навыков - необходимое условие в успешности обучения»
9. Метиева, Л. А. Учебник: Развитие сенсорной сферы детей. [Текст], Л.А. Метиева. -Москва, 2000. -377с.;
10. Мухина, В.С. «Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество»
11. Нефедова, Ю.В. Диссертационная работа: Система работы по развитию психомоторики школьников: Дис. канд. пед. наук: 13.00.03: [Текст], Ю.В. Нефедова. – Санкт-Петербург, 2005. -198с.;
12. Педагогический словарь. Т. 1. М., 1960. С. 547
13. Приказ Минкультуры РФ от 28.12.2001 N 1403 «О концепции художественног

о образования в Российской Федерации»(вместе с "Концепцией ...", утв. Минобразования РФ 26.11.2001, Минкультуры РФ 26.11.2001)

14. Сборник научно-методических материалов для начинающих педагогов дополнительного образования «Педагогический ликбез». – Донецк: ИМК Кировского Дворца детского и юношеского творчества г. Донецка.– 2015. – 44 с.
15. Соснин, Н.В. Журнал: Гуманитарные науки. [Текст], Н.В. Соснин. -Санкт-Петербург, 2011. -66с.;
16. Теплов, Б. М. Избранные труды: в 2-х т. Т. 1. — М.: Педагогика, 1985
17. Фарбер, Д.А. Учебник: Психофизиология развития. [Текст], Д.А. Фарбер - Москва, 2005. -94с.;
18. Чистяков, П. П. Письма. Записные книжки. Воспоминания. М., 1953. С. 437. 2 Там же. С. 436.
19. Юон, К. Ф. Об искусстве. М., 1959. Т. 1. С. 297
20. Немов, С.Р. Общие основы психологии. Книга 1 – (http://sbiblio.com/BIBLIO/archive/nemov_obchie/03.aspx)

Список используемых интернет ресурсов

1. http://www.iroski.ru/sites/default/files/library/lib_4.doc
2. <http://www.studfiles.ru/preview/3608055/page:4/>
3. <http://works.doklad.ru/view/lDWyHiYQk4Y/4.html>
4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1083667>
5. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/136121>
6. <http://puzzlers.ru/container/14063>
7. http://www.iroski.ru/sites/default/files/library/lib_4.doc
8. <http://si-sv.com/publ/1/obuchenije/14-1-0-103>

Список используемых источников для конспектов

1. Н.П. Бесчастнов. Графика натюрморта. Москва ГИЦ «Владос» 2008 г.

- Изобразительное искусство. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений обучающихся по направлению подготовки дипломированных специалистов « Художественное проектирование изделий текстильной и легкой промышленности» (стр. 104-105).
2. Н.П. Бесчастнов. Портретная графика. Москва ГИЦ «Владос» 2007 г. Изобразительное искусство. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений обучающихся по специальности подготовки дипломированных специалистов « Художественное проектирование изделий текстильной и легкой промышленности» (стр. 134-143).
 3. Н.П. Бесчастнов. Черно- белая графика. Москва ГИЦ «Владос» 2005 г. Изобразительное искусство. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений обучающихся по направлению подготовки дипломированных специалистов « Художественное проектирование изделий текстильной и легкой промышленности» (стр. 46).
 4. К.Т. Дагдьян. Декоративная композиция. Изобразительное искусство. Издание второе, переработанное, дополненное. Ростов- на -Дону «Феникс» 2010 г. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 050602.65 (030800). (стр. 142- 156).
 5. И.И. Емельянович, Н.П.Бесчастнов. Печатный рисунок на ткани (проблемы графической организации). Москва. Легпромбытиздат 1990 г. Производственные издания (стр. 53-58, 75-88).
 6. Г.И. Панксов. Живопись: форма, цвет, изображение. Высшее профессиональное образование. Москва, издательский центр « Академия» 2007 г. Учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению « Архитектура», (стр. 47-52).
 7. Терминологический словарь. Аполлон. Изобразительное и декоративное искусство. Архитектура. Москва. Эллис Лак 1997 г. РАХНИИТ и ИИИ. Под общей редакцией А.М. Кантора (стр. 301-303 г.)
 8. В.С. Шаров. Академическое обучение изобразительному искусству. Рисунок. Живопись. Станковая композиция. Пленэр. ЭКСМО. Москва 2013 г. Учебное

пособие. Методический кабинет МГАХУ памяти 1905 г. для отделения «Живопись» художественных училищ и рекомендуемых Министерством культуры РФ (стр.81-84).

9. Ю.Г. Аксенов, М.М. Левидова. Цвет и линия. Практическое руководство по рисунку и живописи. Краткий справочник художественных терминов. Москва «Советский художник» 1986 г. (стр. 240)