

Ольга Степанова,
преподаватель изобразительной деятельности,
детский сад № 234, г. Ижевск, Удмуртия

КАК «ЧИТАТЬ» КАРТИНУ

Художественно-перцептивные игры

У многих туристов, посещающих музеи Флоренции, было замечено резкое расстройство нервной системы. Анализ 107 случаев показал, что у определённой категории людей в музеях наступает перебор положительных эмоций, который и приводит к шок-овому состоянию. Такая болезнь восприятия получила название «синдром Стендаля»¹.

Поэтому, на наш взгляд, важно обращать внимание на формирование целостного восприятия художественного произведения уже в детском возрасте. Это возможно только с помощью игровой деятельности, так как именно она является для ребёнка жизненной реальностью.

ЗАКОНОМЕРНОСТИ ВОСПРИЯТИЯ

Предлагаемые нами художественно-перцептивные игры направлены на развитие основных закономерностей восприятия:

- **целостность** (умение цельно видеть объект);
- **осмысленность** (осознание конкретного предмета, выделенного из ряда других);
- **апперцепция** (зависимость восприятия от прошлого опыта);
- **избирательность** (предпочтение одних объектов другим);
- **константность** (неизменность восприятия свойств предмета в изменяющихся условиях)².

В таких играх развивается мышление, воображение, формируется оценочное суждение, способность

ребёнка к анализу. Они просты в изготовлении (создаются из бросового материала: кусочков бумаги, вырезок из старых журналов и т.п.) и использовании.

Ребёнок воспринимает прежде всего то, что созвучно его внутреннему миру, что действенно, понятно, где есть сюжет. Молчаливые пейзажи, мёртвые натюрморты, грустные портреты вызывают у него скуку и непонимание. Да и понимать их никто его не учил... А может, и не нужно это совсем?!

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

Художественно-перцептивные игры – это игры, существующие в синтетической «языковой» системе искусства. Мы подразделили их на две большие группы: формальные (игры в области формы художественного произведения) и содержательные (игры в области содержания).

ФОРМАЛЬНЫЕ делятся на **колористические** (игры с цветом), **линейные** (игры на восприятие различного характера линий), **ком-**

позиционные (на формирование композиционных навыков).

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ включают в себя **характерные** (игры на восприятие психо-эмоциональной стороны художественного произведения) и **сюжетные** (игры на восприятие сюжета).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Эффективность применения развивающей игры зависит от ряда правил:

- 1) игра **не навязывается**, но всегда директивна, то есть имеет определённые правила и установки;
- 2) **вписывается** в структуру занятия;
- 3) проводится в **непринуждённой** обстановке (например, на ковре);
- 4) **повторяется**, возможно с некоторыми вариациями (это позволяет сформировать устойчивый навык игры и использовать её в свободной деятельности);
- 5) становится **средством самовыражения** и, в некотором роде, психотерапии (арт-терапия).

Соблюдение этих правил позволит создать у ребёнка уверенность в том, что он **играет, а не обучается**.

ВХОЖДЕНИЕ В ИГРУ

Условия и правила игры обосновываются педагогом в форме сказки, рассказа, истории. Вариантом вхождения в игру может стать такой фрагмент занятия на тему «Восприятие эмоциональных характеристик цвета».

¹ Стендаль потерял сознание, рассматривая во Флоренции живопись гигантов Возрождения. Когда писатель пришел в себя во дворце Медичи, он никак не мог объяснить, что с ним произошло. / А.М.Дыбов, В.А.Иванов «Концепция современного естествознания». Ижевск, 1999. С.223.

Дети располагаются на ковре. Вокруг создаётся обстановка сказочного сада (по ковру разбрасываются сказочные цветы, вырезанные из бумаги светлых и тёмных тонов). Под тихую музыку педагог начинает рассказывать сказку О.Дриза:

– Давным-давно жил на свете один удивительный сказочник. Свои сказки он не придумывал, не записывал чернилами на бумажных листах. Нет, эти очень красивые сказки росли у него в саду. И каждое утро, чуть вставало солнце, старик брал лейку и поливал розовой водой восхода свои пока ещё маленькие сказки. А потом весь день, не разгибая спины, он вырывал злые колючки. И нельзя было иначе. Ведь если хоть одна колючка тронет красивую сказку, она вырастет колючей и злой. Ну а кому нужна красивая, но злая сказка? Вот потому так и старался сказочный садовник от самого восхода до самого заката солнца. А сказки росли, пускали листочки, цвели нежными цветами. И, однажды созрев, они начинали шептать: «Пора, пора, наш добрый сказочник» И тут сказочник открывал ворота своего сада и звал всех детей города собирать сказочный урожай... (По ходу сказки дети вместе с педагогом выполняют пластический этюд «Цветы».) И нас он тоже пригласил в свой сад. Но, ребята, посмотрите вокруг: кажется, в саду доброго сказочника случилось несчастье! Он не успел выколоть все колючки, поэтому сказки выросли тёмными, некрасивыми, злыми. Давайте попробуем вернуть сказкам светлые, радостные тона...

Дети собирают разбросанные на ковре «злые сказки» и гуашью перекрашивают их в звонкие, яркие или в светлые, нежные, «добрые» цвета.

КОЛОРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«Что бывает красным?». Предназначена для детей 2–7 лет. Представляет собой набор карточек (фотографий, предметных картинок, иллюстраций), изображающих предметы и явления красного цвета

(закат, яблоко, земляника, пламя, зонт и пр.).

В 2–4 года строится на показе и проговаривании взрослым цвета предмета. Первоначально задаётся общий вопрос: «Что бывает красным?». Дети называют простые предметы по памяти, затем взрослый демонстрирует картинки, обозначая предмет и его цвет: «Яблоко красное; красная земляника, красный гриб» и т.д.

В 5–7 лет задача усложняется. Игра приобретает вид игры-загадки: «Отгадай, что бывает красным на букву ...». Побеждает тот, кто назовёт большее количество предметов и явлений красного цвета на предложенную букву.

Игра развивает цветовое зрение, умение воспринимать цвет в окружающей действительности, давать ему название. (По тому же принципу организуются игры: «Филетовое чудо», «Жгучая жёлтая», «Синий мир», «Зелёный шум»).

«Придумай цвет и название». Проводится с детьми 4–7 лет. Представляет собой набор карточек, с одной стороны которых – предметная картинка, с другой – цветное поле, соответствующее цвету изображённого предмета. Задача детей – по показу педагога (или самостоятельно) подобрать название цветовой карточки, в основу которого ляжет название предмета.

Например, если на карточке изображена земляника, соответствующим названием цвета будет земляничный или землянично-красный, лимон – лимонный, или лимонно-жёлтый и т.д. Таким же образом образуются следующие названия цвета: пасмурно-синий, небесно-голубой, бирюзовый, кирпично-красный, фиалковый, фисташковый, землисто-коричневый и пр. Игра расширяет представление детей о цвете и его оттенках (см. приложение, рис. 1).

«Фактура и цвет». Возраст участников 5–7 лет. Игрокам предлагаются цветовые поля разных

цветов и оттенков и карточки к ним, изображающие какую-либо фактуру (кусочек ткани, каплю воды, фактуру какого-либо фрукта и т.д.).

Игра проходит по типу игры в лото. Дети выбирают игровые поля разного цвета, можно по 2 или 3. Водящий предлагает карточки с фактурными изображениями. Задача играющих – определить общий цвет фактуры, прищурив глаза, и выбрать нужную карточку.

Игра интересна тем, что помимо определения цвета дети угадывают, что изображено на карточке или на что изображение похоже. Кроме цветового зрения, игра развивает воображение (см. приложение, рис. 2).

«Создай гамму». Рекомендуются для детей 5–7 лет. Перед детьми – репродукция. На первом этапе нужно определить, какие цвета есть в картине и выбрать их из предложенных цветовых карточек. На втором этапе задача усложняется: из выбранных цветов требуется выложить гамму «от светлого к тёмному» или, наоборот, «от тёмного к светлому». Дети характеризуют цвет по насыщенности, светлоте, теплотой.

После игры можно провести упражнение «Какого цвета больше?». Детям предлагается раскрасить лист бумаги так, чтобы на нём было видно, какого цвета использовал художник в картине больше, а какого – меньше (см. приложение, рис. 3).

Лёгким вариантом этой игры можно назвать упражнение **«Собери радугу»**. Оно может использоваться с 3 лет. Здесь задача игроков проста: выложить радугу, соблюдая последовательность цветов.

В 4 года уже можно использовать работу с репродукцией, не составляя цветовой растяжки, а лишь выбирая использованные художником цвета. Например, «собери небо, лес, море, пустыню».

Игра учит ребёнка обращать внимание на цветовую строй произведения: выделять цветовую гамму, анализировать цветовую композицию.

Реплика Вячеслава Сухарева,

педагога, художника, дизайнера и нашего постоянного автора (см. в каждом номере «Сказки дяди Славы»)

Случай из практики. Женя, девочка пяти лет, показывает мне свою только что законченную картину. Я говорю: «Здорово! А что это?» Отвечает: «Не знаю, **не придумала ещё**».

Короче, мне всё в статье нравится, только надо назвать её как-то иначе. Слова «читать» и «перцепция» – антонимы. Вообще с названиями в изобразительном искусстве сплошная путаница. Зачастую то, что считается «художеством», надо называть по-другому: литература, музыка, театр, пластика... Не знаю. Я всегда удивлялся: почему хеппенинг или перформанс относят к изобразительному искусству? Не театр, не музыка... Так и здесь. Изобразительное искусство только **в силу традиции** называется изобразительным. Оно уже давно ничего не изображает!!! Ещё до того, как стало называться изобразительным.

Так что всё это хорошо и здорово (и спасибо автору статьи), **но без прицела на «чтение» картин.** А то ведь что получается? Оперу «Петя и волк» не смог подвергнуть «правильному анализу», так и в филармонию не ходи? Мол, не понимаешь ты музыки! Так, что ли?

Акцент надо делать вот на чём. Осваивается ещё один **синтетический язык общения.** Звук, цвет, линия (в пластическом движении, танце в том числе) – «слова» этого языка, которыми можно **выразить неназываемое.** Для чего обычных слов недостаточно.

Слово «читать», даже в кавычках, дезориентирует читателя. Если «читать» картины, то это **получатся комиксы.** Говорят, Достоевского уже нарисовали. Кому-то нравится.

ЛИНИАРНЫЕ ИГРЫ

«Линия простая и важная». Проводится с детьми 5–7 лет. Игра проходит по принципу игры в лото. Задача – подобрать к каждому изображению линии соответствующую карточку. Развивает образное мышление, расширяет рамки восприятия графического изображения.

«Линия спряталась». Условия игры те же.

КОМПОЗИЦИОННЫЕ ИГРЫ

«Цветущий луг». Простой вариант игры может применяться для работы с детьми 3 лет, более сложный – с детьми старшего дошкольного возраста.

Предлагается игровое поле – «Цветущий луг» и фигурки бабочек. Задача – создать композицию, разместив бабочек на цветах.

Более сложный вариант: на поляне цветы не изображаются, а игроки размещают бабочек «на глаз», так чтобы ни одну из них нельзя было ни убрать, ни добавить.

Игра развивает умение ориентироваться на листе, создавать композицию изображения.

«Лесной пейзаж». Проводится с детьми 6–7 лет. Представляет собой игровое поле (лесная поляна) и отдельные изображения деревьев, кустарников, облаков. Задача – разместить фигурки на игровом поле, так чтобы создавалось ощущение перспективы. Для организации этой игры необходимо закрепить правила построения перспективного изображения на листе: *ниже–ближе, выше–дальше* (на земле). На небе облака будут располагаться наоборот: *ниже–дальше, выше–ближе*.

Игра направлена на развитие восприятия перспективы.

«Морской бой». Проводится с детьми 6–7 лет, по аналогии с игрой «Лесной пейзаж». Игрокам предлагается составить панораму морского боя, разместив на игровом поле (в морской бухте) корабли различных моделей, так чтобы

одни из них вели сражение в открытом море (далеко), другие – прямо в бухте (перед зрителем).

ХАРАКТЕРНЫЕ

«Магия слова». Проводится с детьми 5–7 лет. Предлагается какая-либо репродукция и 2-3 стихотворных фрагмента. Задача детей – из предложенных фрагментов подобрать тот, который соответствует репродукции по *настроению, ритму, мелодике*.

Игра расширяет словарный запас, развивает мышление, умение выражать впечатления связной речью.

«Подбери музыку». Может использоваться с 4 лет. Потребуется набор репродукций, фонотека. Проводится по аналогии с игрой «Подбери стихотворение».

После предварительного прослушивания 2-3 музыкальных фрагментов дети выбирают тот, который соответствует предложенной репродукции.

Игра развивает умение чувствовать *музыкальность цвета, его эмоциональную окраску*.

«Динамика-статика». Рекомендуется для детей 5–7 лет. Представляет собой обыгрывание в пластике того или иного произведения. Задача: определить характер картины, её настроение и попытаться выразить это в пластике. Такое «вживание» в образ позволяет глубже прочувствовать картину, развивая воображение.

«Выложи настроение». Используется для занятий с детьми 4–7 лет. Представляет собой набор разного цвета пазлов. Требуется собрать из них цветовую картинку, соответствующую настроению игрока. Игра развивает чувственное психоэмоциональное восприятие цвета (по аналогии собираются цветовые картины «Твоя мечта», «Радость», «Грустная музыка» и т.д.).



Приложение 1

Рис 1. Карточки для игры
«Придумай цветцу название»

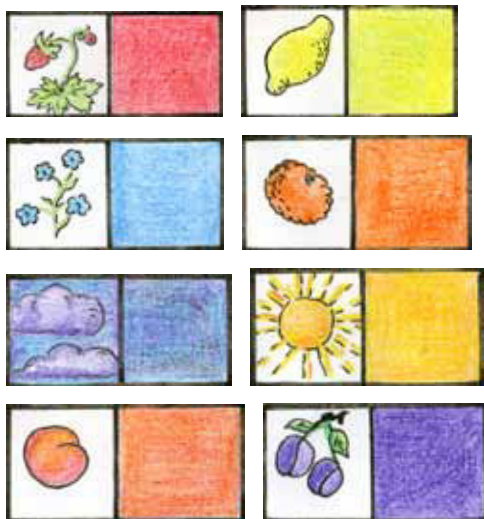


Рис 2. Игра «Фактура и цвет»



Рис 3. Игра «Создай гамму»

А. Айвазовский. Восход солнца у берегов Ялты

Предлагаются карточки разных цветов и оттенков, например:



Требуется выложить гамму:



Или определить, какого цвета больше:



В силу обстоятельств, мы не смогли опубликовать все приложения.
Редакция приносит свои извинения читателям и автору этой статьи.