

О. Степанова,
преподаватель детской
творческой студии
архитектуры и дизайна
«Смайлик», г. Ижевск



ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

Линия простая и важная

Мне бы хотелось предложить вашему вниманию небольшой материал из опыта работы — вариант занятия изобразительной деятельностью, который был разработан мной с целью развития графических навыков у детей дошкольного возраста. Занятие это интересно и полезно: оно развивает внимание, наблюдательность, образное мышление, формирует сенсорные представления, влияет на общий уровень интеллекта, развитие воображения и фантазии.

Графический навык — навык письма и рисования (от греч. grapho — пишу, рисую) возникает у ребёнка, можно сказать, случайно. Первым графическим материалом оказывается веточка дерева, камешек, попавший в руки и оставивший след на земле. Постепенно навык развивается. Уже на бумаге появляются забавные изображения «пучков» и «мотков», прямых и закрученных линий, которые сменяются рисованием «головоногов», и только в возрасте 4–5 лет ребёнок осваивает более сложные способы изображения предметов. На этом этапе необходимо обратить особое внимание на развитие графических навыков, так как именно они являются тем необходимым инструментарием, который позволит ребёнку перейти от элементарной понятности рисунка к его выразительности и привлекательности. Это возможно только с помощью игровой деятельности, так как именно игра является для ребёнка реальным жизненным пространством, той средой, в которой комфортно и просто.

Жила-была линия...

«В мастерской Художника, в стаканчике, вместе со старыми карандашами, скучными мелками и легкомысленными фломастерами, жила-была Линия. Линия и Художник очень дружили. Когда Художник задумывал новую картину, он всегда звал на помощь Линию. Но однажды она потерялась, а может быть, просто спряталась...»

Сказка о потерянной Линии сочиняется на ходу. На занятии с каждой новой группой она по-новому обрастает подробностями и изменяет сюжет. Возникшая спонтанно игровая ситуация (идея) развивается и обретает конкретную цель: во что бы то ни стало вернуть Линию Художнику, отыскав её в пространстве студии и окружающей

жизни (Страны Геометрических форм) и изобразив на листе.

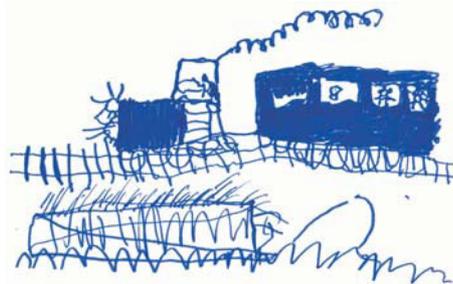


Рис. 1. Данил, 4 года
«Паровозик и вагоны» (прямая, волнистая линии).

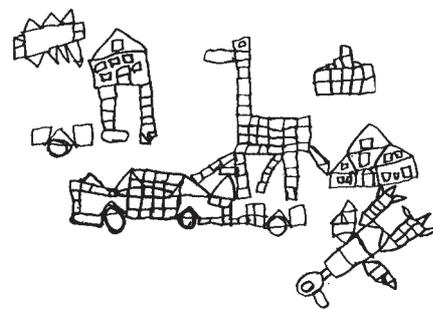


Рис. 2. Руслан, 4,5 года
Жираф, попугай, машина и избушка на курьих ножках (прямая и ломаная линии).

Занятия заканчиваются. Геометрические формы предметов обследованы, Линия найдена, изображена и унесена с собой. Цель занятия — «освоить изображение линий разного характера» — реализована, но идея продолжает развиваться: «А что если так?». Набрасываю контуры предметов — игровое поле, выделяю линии контура тех же предметов на отдельных карточках — Линеарное лото! Так появляется новая дидактическая игра.



«Линия спряталась»

Рис. 3

На игровых полях, в графических изображениях различных предметов и явлений «прячутся» линии. Какие? Отгадать не сложно, следует только быть внимательным, и игровые карточки подскажут ответ! Вот этот колючий полукруг — ломаная линия (1), больше похож на ежа; три закрученных линии (4) — это шары воздушные, а пересекающиеся прямые (3) — город.

— Смешная игра получилась! — говорят дети, уходя со следующего занятия, а для чего она? Для того, отвечаю, чтобы вы научились линии разные узнавать, различать и рисовать, а еще и в картинах художников эти линии находить!

— Это же очень сложно!

— Сложно, но интересно! А без сложности — какой интерес? — отвечаю и задумываюсь: «А действительно, не сложно ли? Может, стоило начать с чего-нибудь попроще?»

Следующая игра рождается быстро. Это тоже лото, только на игровых полях не изображения предметов, а простые линии: волнистые, ломаные, закрученные, пунктирные (рис 3). Выбрать карточку, наложить на линию, назвать... Просто! Уже в 4 года вполне пригодится! Только вот сюжет к этой игре бы придумать и название. «Линия простая и важная» — как раз то, что нужно! По характеру (простому или важному) и карточку выбирать интересно, как будто с новым персонажем сказки знакомишься. А

ещё лучше вообще всё в сказку превратить. Например, в «Вокзальную»! Карточки с изображением линий будут пассажирами поезда (большой коробки), а игровые поля — гостиницами, кафе, бульварами, парками, вагонами другого поезда. Тогда история будет примерно такой: «... и тут из вагона появилась степенная важная тетушка Прямая линия, вот такая (здесь я извлеку из большой коробки и покажу карточку), и неторопливой походкой отправилась в самую прямую аллею города на прогулку (самой прямой аллеей города будет такое же изображение прямой линии на игровом поле). Волнистая линия отправится к морю, а ломаная — на экскурсию в горы... Увлекательная получится история!»

«Линия простая и важная»

В усложнённом варианте этой игры (рис. 4) линии переплетаются в узорах: подобрать к фрагменту игрового поля соответствующую карточку с изображением линии становится сложнее — в узоре линий несколько.

Рис. 5

Так рождаются и воплощаются идеи. Так получаются новые игры, развивающие внимание, наблюдательность, образное мышление, расширяющие рамки восприятия графического изображения. А как они играют — судить вам и вашим детям. ●

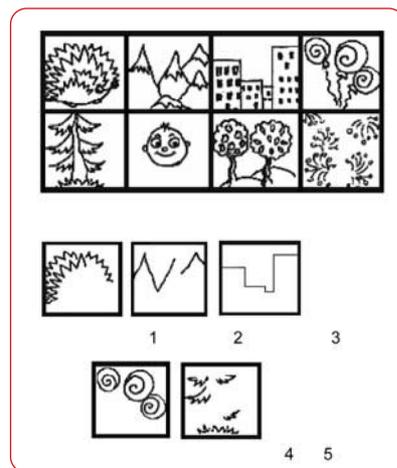


Рис. 3

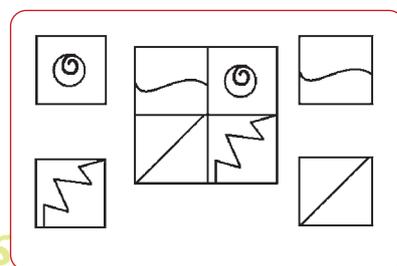


Рис. 4



Рис. 5

Рисунок
Андрюши Ладанюка