

Авторская дидактическая игра. «Угадай верно. Народные промыслы»

Введение.

- Дидактическая игра «Угадай верно. Народные промыслы».
- Описание игры
- Варианты игры
- Заключение
- Список литературы
- Приложенные материалы

Декоративно-прикладное искусство призвано украшать, облагораживать и преобразовывать предметный мир. Это искусство возникло на ранних этапах развития человечества. Люди стремились, чтобы вещи были не только практичными и удобными для пользования, но и привлекательными по внешнему виду. Строя жилище, изготавливая орудия труда, предметы обихода человек украшал их орнаментами, раскрашивал, совершенствовал форму. Каждый народ под влиянием жизненных и природных условий создаёт свои традиции в развитии прикладного искусства. Характерные черты народного творчества легли в основу профессионального декоративно-прикладного искусства.

Необходимым условием построения современной системы эстетической культуры личности является использование народного искусства в педагогической работе с детьми.

Практическая часть.

Предлагаю рассмотреть возможности интересной и познавательной дидактической игры «Угадай верно. Народные промыслы». Данная игра имеет множество различных вариантов использования, этим она нам и интересна. А возможность применения карточек в процессе игры позволяет моделировать множество различных игровых ситуаций.

Цель:

Обеспечить накопление представлений у детей о разных видах народного промысла. Обогащать ребенка в простой и увлекательной форме знаниями об особенностях разных видов народных промыслов.

Дидактическая задача:

- расширять представления ребят о многообразии узоров народных промыслов России;
- совершенствовать представления о характерных элементах узора и цветосочетании народного декоративно – прикладного искусства: «Городецкая роспись», «Гжель», «Филимоновская игрушка», «Дымковская

игрушка», «Хохлома»; «Полхово-майданская роспись», «Северодвинская роспись»,

2

«Каргопольская игрушка»

- воспитывать чувства привязанности к родным местам, уважительного отношения к своим национальным корням;
- развивать зрительное восприятие, внимание, зрительную память, логическое мышление и речь, наблюдательность.

Игровая задача:

Определить вид народного промысла и разложить карточки в нужном порядке. (Заполнить карточками свое игровое пространство (поле) по принципу соответствия нужных определяющих элементов росписи к нужному игровому полю-большой карточке, либо по словесному описанию элементов, либо по показу большой карты с видом народного промысла) .

Игровые действия:

Участники игры берут по одной малой карточке на каждый вид народного промысла по словесному описанию, либо по показу большой карты с видом народного промысла. Каждый играющий в свой ход должен положить 1 карточку к большой основной, которая соответствует ей по содержанию . Если у играющего в момент хода не оказалось нужной карточки, или положили ее не туда, то ход передается следующему. Неправильно положенные карточки возвращаются играющему.

Оборудование. Материал для изготовления:

В игре могут участвовать от 2 до 8 детей, старше 6 лет. Игра состоит из больших игровых карточек-8 штук, маленьких карточек- 14 шт на каждую из 8 больших игровых карточек.

Правила игры.

Игроки выполняют ходы-действия: либо берут из коробочки с секциями, либо из мешочка, карточки на ощупь, не глядя в него, по очереди; либо карточки раздают всем поровну произвольно, либо в игре участвует ведущий (сначала взрослый, позже можно и ребенка).

Если карточка соответствует образцу, который он искал-он сохраняет ее у себя, как выигранное очко. Ходы совершаются по очереди.

Если карточка не соответствует образцу - кладет ее назад в мешочек, продолжает игру следующий игрок.

Ход игры:

Все карточки лежат в коробочке с секциями, либо в мешочке, (либо на столе рубашками вверх). Игроки по очереди берут карточки и заполняют свои игровые зоны, игровые поля. Рассмотрев карточку, ребенок сравнивает

3

полученную карточку со своей, оценивает соответствие элементов определенному виду народного промысла, называет элементы, игрушку, народную роспись вслух.

Возможны варианты игры: Игра «Кто первый?»

Участникам раздаются игровые поля. Карточки-ситуации перемешиваются в мешочке. Ведущий достает из мешка по одной карточке, показывает игрокам (при усложненном варианте ведущий только называет карточку, не показывая ее).

Игрок, на чьем поле должна находиться соответствующая картинка, забирает карточку и накрывает ей совпавший большой рисунок. Если желающих забрать картинку нет, она возвращается в мешочек. Выигрывает тот, кто первым и без ошибок соберет все картинки с определенным видом народного промысла.

Игра «Что изменилось?»

Ведущий выкладывает от 3 до 6 разных картинок одного народного промысла изображением вверх. За некоторое время игроки должны постараться запомнить их. Затем участники отворачиваются. А ведущий, что-то меняет, например, убирает или докладывает одну или несколько карточек, меняет их местами. Игроки поворачиваются и стараются определить, что изменилось. Тот, кто сделает это первым, становится ведущим.

Игра «Подбери карточку»

Карточки раскладываются на игровой поверхности картинками вверх. Ведущий предлагает выбрать картинки с определенным изображением. Участники игры по сигналу ведущего начинают их выбирать. Когда все эти карточки выбраны, игроки проверяют правильность выбора и подсчитывают количество картинок. Победителем становится тот, у кого оказалось больше всех карточек с заданным видом народного промысла.

Игра «Что общее?»

Ведущий выкладывает три картинки, имеющие один общий признак. Задача игроков- определить признак и найти еще картинки с этим признаком. Выигрывает тот, кто нашел большее количество подходящих карточек, становится ведущим.

«Какая картинка лишняя?»

Ведущий выкладывает несколько картинок с одним общим признаком и одну лишнюю картинку. Задача игроков-догадаться, по какому признаку

собраны картинки и определить лишнюю. Выигрывает тот, кто нашел верное решение первым и смог его обосновать.

«Кто быстрее?»

4

Нужно разложить карточки изображениями вверх. Затем игроки берут по большой игровой карточке-полю. По сигналу ведущего они начинают поиск предметов, подходящих к данному виду росписи. Кто справился первым-тот победитель.

«Лото. Народные промыслы»

Каждый из участников берет по одной карточке на каждый вид народного промысла. Ведущий задумывает один из видов промыслов и называет какой-либо признак: часто использующийся элемент узора, цвет, местность. Где был распространен промысел, или просто название. Игроки должны найти у себя карточку с изображением предмета, соответствующего описанию. Затем все игроки показывают выбранные карточки друг другу и ведущему. Каждый, кто правильно выполнил задание, получает одно очко. Карточки возвращаются на место, а ведущий загадывает новый вид росписи. Победителем становится игрок, первый набравший пять очков.

Заключение.

Таким образом, тема декоративно - прикладного искусства очень интересна и многогранна, она помогает развить не только творческую личность, но и ненавязчиво воспитывает добропорядочность в детях, формируется эстетический вкус, любовь к родному краю, к своей стране в целом. Ребята проявляют интерес и желание еще больше узнавать о народных промыслах, о жизни и традициях русского народа.

Список литературы:

1. Агамова Н.С., Смацова И.С. Морозов И.А. Народные игры для детей. - М., 1995
2. Князева О.А., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры. – СПб.: Акцидент, 1997.
3. Лялина Л.А. Народные игры в детском саду. – М.: ТЦ Сфера, 2009.
4. Народное искусство в воспитании детей. / Под ред. Комаровой Т.С.. – М.: Педагогическое общество России, 2005.
5. Скоролупова О.А. Знакомство детей старшего дошкольного возраста с русским народным декоративно-прикладным искусством. – М.: Скрипторий, 2006.
6. Соломенникова О.А. Радость творчества. – М.: Мозаика-Синтез, 2008.
7. Халезова Н.Б. Народная пластика и декоративная лепка. – М.: ТЦ Сфера, 2005.







