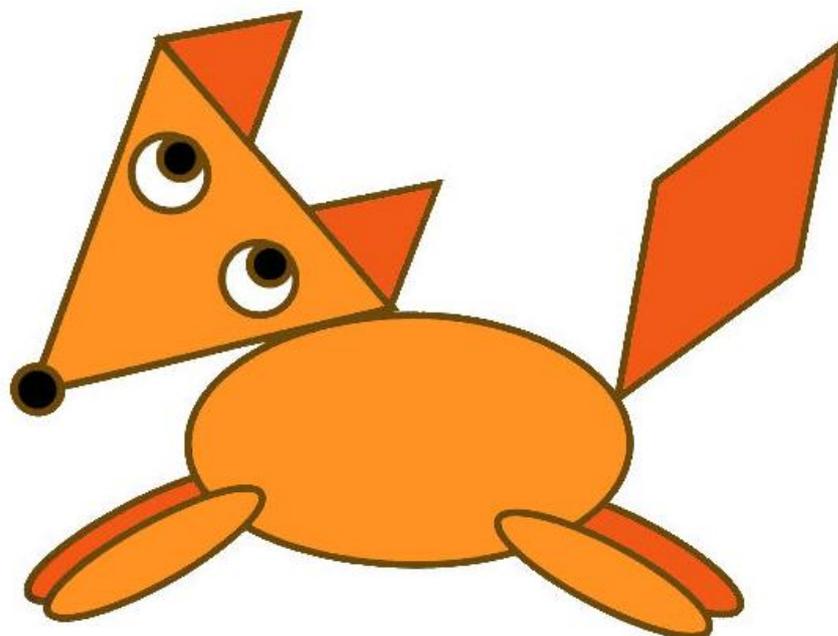


Отдел образования администрации Шатковского муниципального района  
муниципальное образовательное учреждение дополнительного  
образования «Детско-юношеский центр»

Методическая разработка дидактических  
игр

**Учимся играть**



Подготовила и провела  
Куликова Людмила  
Викторовна,  
педагог дополнительного  
образования

Шатки  
2019

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.**

Одна из важных задач педагогики это развитие творческих способностей, что способствует всестороннему развитию ребенка. Именно изобразительная деятельность является наиболее эффективным средством для решения этой задачи.

В процессе рисования ребенок приобретает различные знания, испытывает разнообразные чувства: радости, грусти, восторга, удивления, а самое главное он начинает осмысливать качество предметов, запоминает их характерные особенности и детали, овладевать изобразительными навыками и умениями.

Еще в древности заметили, что рисование способствует разностороннему развитию ребенка. В дидактических играх ребенок учится видеть, понимать окружающий мир, переносить увиденное, услышанное в свое творчество, и, наоборот, новые знания и умения переносить в игру. В этом и состоит главная связь между дидактической игрой и изобретательностью.

### **Ди «Что получится?»**

Цель. Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал. Лист бумаги, краски.

Задание. Педагог раздает детям по одному фрагменту из разрезанной картинке. Ребенок говорит, что это может быть, и дорисовывает картинку на свое усмотрение. Следующий должен придумать к своему фрагменту и дорисовать в соответствии со своим замыслом. И так далее. В итоге получается много разных картинок. Детям интересно будет их сравнить с первоначальной картинкой.

### **Ди «Волшебная гусеница»**

Цель. Развивать чувство цвета.

Материал. Гуашь, палитра.

Задание. Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краску с белилами. Можно предложить раскрасить гусеницу, каждая часть гусеницы, чем ближе к хвосту тем светлее. Разбеливать краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося на круги гусеницы. Главное – добиться того, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Побеждает тот у кого длиннее гусеница.

### **Ди «Угадай автора портрета»**

Цель: Закрепить знания о художниках портретистах, жанре портрета, особенностях изображения разными художниками.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с фамилиями известных художников. Педагог показывает ряд репродукции картин с изображением портретов. Дети

выбирают те картины, которые соответствуют - художнику указанному на карточке.

### **Д/и «Животные из геометрических фигур»**

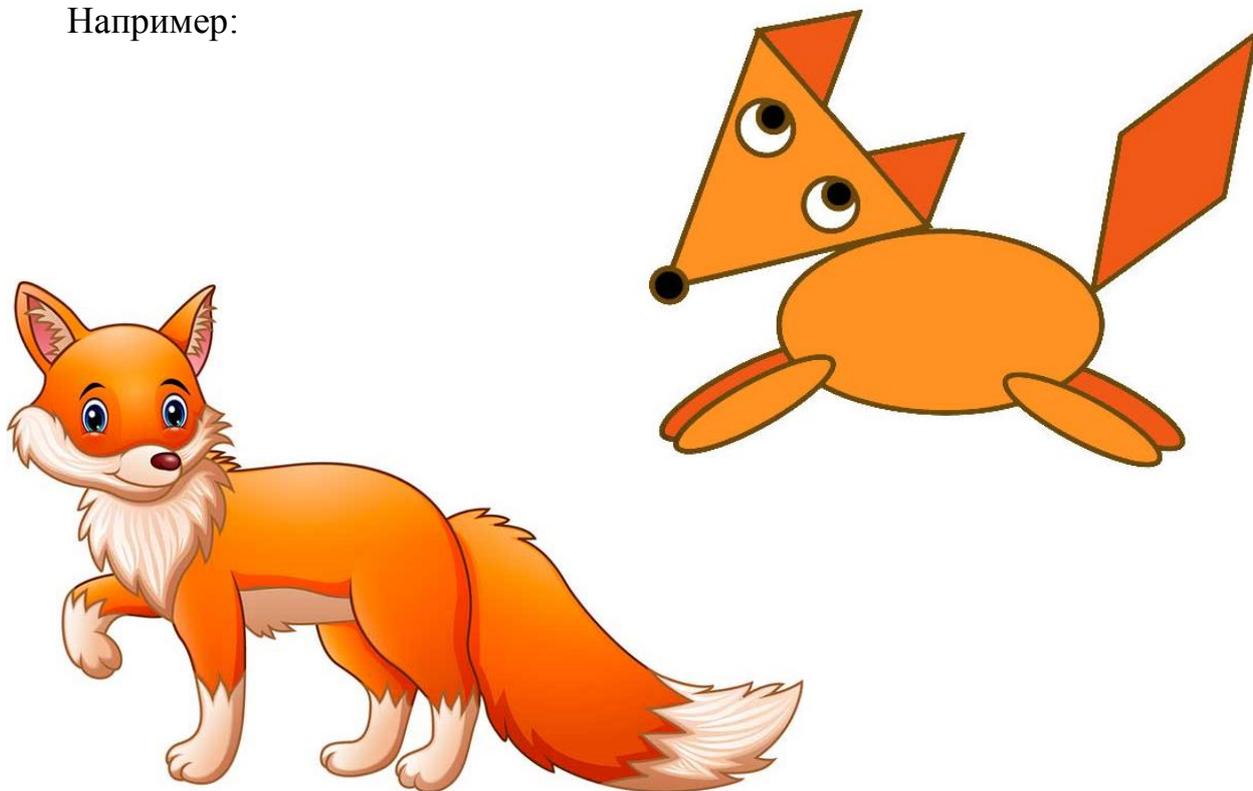
Цель: Развивать воображение и умение соотносить форму с геометрическими фигурами.

Задание. Составь картинку – животных из геометрических фигур.

Детям раздают нарезанные геометрические фигуры и картинки животных.

Нужно выбрать нужные фигуры и составить животное.

Например:



### **Д/и «Художники и их картины»**

Цель: Знакомить детей с художниками и их творчеством.

<https://learningapps.org/display?v=pzyzi37h319>