

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ

Б.Курбонова

старший преподаватель Фергу

АННОТАЦИЯ

В данной статье рассматриваются вопросы художественного воспитания учащихся общеобразовательных школ через организацию различных игр на уроках изобразительного искусства.

Ключевые слова: *игра, искусство, умение, навык, цветоведение, картина, метод.*

ABSTRACT

This article discusses the issues of artistic education of students of secondary schools through the organization of various games in the lessons of fine arts.

Key words: *game, art, skill, skill, color science, picture, method.*

Игра - один из основных видов человеческой деятельности, один из важнейших способов познания окружающего мира, чрезвычайно значимый в детском возрасте. Игра хранит и передает огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих знаний. Ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом. Ценность игры как метода воспитания и обучения в том, что она воспроизводит разнообразные практические ситуации реальной жизни, культуры, а значит, несет знания о мире, искусстве, становится эффективным средством для активизации и совершенствования зрительного восприятия произведений искусства детьми [4, с. 7].

Использование дидактических игр при знакомстве с изобразительным искусством продиктовано связями игры и художественного творчества. Именно в играх лучше всего выявляются интересы к изобразительному искусству. Любая игра начинается с «включения» эмоций, переживаний, провоцирующих интерес к предстоящей деятельности: примеры из жизни, проблемные ситуации, поисковые задания, эмоциональные провокации [1, с. 4].

На уроках необходимо широко использовать игровые задания, направленные на приобщение юного поколения к миру прекрасного,

углубление знаний по изобразительному искусству, развитие художественных умений и навыков. Вот некоторые из них.

Игра «Палитра осени».

Задачи: способствовать развитию зрительной памяти, цветовой зоркости; создавать условия для формирования знаний по цветоведению, способствовать совершенствованию навыков работы с красками и кистью.

Материал: карточки-задания с указанием, какие цвета нужно смешать, чтобы получить третий цвет.

Содержание. Каждый ребенок получает карточку, на которой он выполняет задания:

а) два прямоугольника раскрашены, например, один желтым, а другой коричневым цветом, между ними поставлен знак «+», третий прямоугольник остается нераскрашенным. Дети смешивают на палитре два указанных цвета, получают третий (дополнительный цвет);

б) прямоугольник раскрашен, например, желто-зеленым цветом, рядом с ним два нераскрашенных прямоугольника, соединенных знаком «+». Учащиеся должны догадаться, с помощью каких цветов получен исходный оттенок.

Примечание. Чтобы создать дополнительную занимательность, предлагается игровая ситуация: нечаянно дождем смыты цвета с осенних листьев (вместо прямоугольников на карточках изображены силуэты листьев деревьев), предложить детям восстановить их цвет [3, с. 46].

Игра «Художник - Осень».

Задачи: способствовать развитию зрительной памяти, навыков работы с красками и кистью, создавать условия для формирования знаний по цветоведению.

Материал: заранее подобранные загадки о деревьях, кружки цветной бумаги с палитрой осенних листьев.

Содержание. Предлагается отгадать загадку и показать те цвета, в которые окрашивает осень листву данного дерева. Зачитываются загадки о деревьях.

Игра «Найди ошибку»

Задачи: способствовать развитию цветовой зоркости, образному мышлению, создать условия для совершенствования зрительной памяти.

Материал: картина М.К.Копытцевой «Цветет сирень».

Содержание: Описывается картина. Дается установка - смотреть и слушать внимательно, т. к. в рассказе будет допущена ошибка. Дети находят ее в экспозиции, исправляют ошибку.

Весна. Май. Природа ожила и наполнилась яркими красками. Распустилась белая сирень. Ярким изумрудным цветом поблескивает первая зелень. Солнечный свет заливал веранду. Петя и Аня зачарованно любуются весенним садом, стоя на веранде. *(Находят ошибку: на картине изображено 2 мальчика).*

Игра «Психолог»

Задачи: способствовать развитию эмоциональной чуткости, образного мышления, создать условия для совершенствования зрительной памяти.

Материал: карточки с изображением человека в различных эмоциональных состояниях.

Содержание: Раздаются карточки, рассматривая картины в экспозиции, дети выбирают, какое эмоциональное состояние подходит к данному произведению изобразительного искусства, и достают нужную карточку.

Если для педагога игра - средство достижения определенной педагогической цели, то для ребенка цель - сам процесс игры. В чем же польза игры?

1. Игра создает гармонию, формирует стремление к совершенству, противопоставляя жестокому миру реальности, иллюзорный гармоничный мир-антипод.

2. Игра дает возможность создать коллектив и сплотить его. Игровые содружества способны сохраняться, и после игры.

3. Игра дает увлеченность. Вовлекает и активизирует возможности человека.

4. Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

5. Игра дает импульс к развитию ума.

6. Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их в своем вымышленном мире.

7. Игра дает развитие психологической пластичности. Это не только состязание, но и театральное искусство [2, с. 67].

Какую игру выбрать? Что предложить ребенку, чтобы коэффициент полезности игры был высоким? Выбирая, необходимо понимать, чего хочет организатор игры: активировать процесс познания, выявить в участниках

какие-либо качества характера, поведения в той или иной жизненной ситуации, помочь приобрести знания по изобразительному искусству.

Таким образом, продуктивность игры как метода воспитания проявляется в духовном приобщении личности к миру прекрасного, приобретении опыта постижения высокого искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (REFERENCES)

1. Зеленина, Е.Л. Играем, познаем, рисуем: Кн. для учителей и родителей. - М.: Просвещение, 1996.
2. Увлекательная внеклассная работа в начальных классах./ Н.Ф. Дик. - Ростов н/ Д: Феникс, 2008
3. Yunusaliyev, M. T. (2022). DEKORATIV KOMPOZITSIYALARDA KONTRAST VA NYUANS'LARNING AHAMIYATI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 5-8.
4. Barchinoy, K., Sevarakhon, S., & Mukhammadkodir, Y. (2021). EFFECTIVE METHODS OF TEACHING FINE ARTS AND DRAWING AT SCHOOL.
5. Qurbonova, B., & Yuldashev, I. (2022). MOVAROUNNAHRDAGI MADANIY HAYOTDA TASVIRIY SAN'AT TURLARIGA BO 'LGAN E'TIBOR. *Research Focus*, 1(2), 248-253.
6. Mamirjonovich, M. N., Jumadillayevich, S. R., & Anvarovich, M. A. (2021). The Role Of Historical Monuments In The Development Of Central Asian Architecture. *The American Journal of Engineering and Technology*, 3(02), 1-5.
7. A'Zamjonov, A. A. Z. (2022). UMUMTA'LIM MAKTABLARIDA TASVIRIY SAN'AT FANINI O'QITISHGA INNOVATSION YONDASHUV YO'LLARI MAVZUSI BO'YICHA AMALIY ISHLANMA. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 56-60.
8. A'zamjonov, A., & Hamdamov, K. H. (2022). TASVIRIY SAN'AT MASHG'ULOTLARI MAZMUNINING DAVLAT TA'LIM STANDARTLARI BILAN BOG'LIQLIGI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 71-77.
9. Курбанова, Б. М., Юнусалиев, М., & Арзиева, Н. (2022). ОСОБЕННОСТИ ТЕХНИКИ: АКВАРЕЛЬ, МАСЛО И ГУАШЬ. *Research Focus*, 1(2), 319-325.
10. Курбонова, Б., Ахмедова, Н., & Юлдашев, И. (2022). РАНГТАСВИР ТЕХНИКАСИДАН ФОЙДАЛАНИШ УСУЛЛАРИ. *Research Focus*, 1(2), 231-237.

11. Boboyeva, Z. A., & Mo'Minova, D. B. Q. (2022). TALABALARNING KREATIVLIK QOBILİYATLARINI RIVOJLANTIRISHNING NAZARIY ASOSLARI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 221-233.
12. Mirzahamdavonova, K. B., Erkinovna, A. N., & Jumadillaevich, S. R. (2021). Use of Innovative Educational Technologies in Fine ARTS Classes of Higher Education Institutions. *European Journal of Humanities and Educational Advancements*, 2(4), 25-27.
13. O'Rinov, M. X. O. G. (2022). CHIZMACHILIK FANI DARSLARIDA UYG'UNLASHGAN TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 167-173.
14. O'Rinov, M. X. O. G. (2022). TALABALAR MUSTAQIL TA'LIMIDA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINING CHIZMACHILIK FANIDAGI O'RNINI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 110-114.
15. Sadikovna, S. G., Kurbonova, B., Akhmedova, N., & Sulaymanova, S. (2020). FUNDAMENTALS OF PROFESSIONALISM DEVELOPMENT ON THE EXAMPLE OF PRACTICAL EXERCISES ON FORMING THE SKILLS AND SKILLS OF FUTURE TEACHERS. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 8894-8903.
16. Бобоева, З. (2022). ИЖТИМОЙИ ФАОЛЛИКНИ РИВОЖЛАНТИРИШДА ТАСВИРИЙ САЊАТНИНГ ЎРНИ. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 51-55.
17. Barchinoy, K., Sevarakhon, S., & Mukhammadkodir, Y. (2021). EFFECTIVE METHODS OF TEACHING FINE ARTS AND DRAWING AT SCHOOL
18. Ахмедова, Н. Э. (2022). МЎЪЖАЗ САЊАТНИНГ БЕТАКРОР НАФОСАТ ОЛАМИ. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 125-130.
19. Ахмедова, Н. Э. (2022). БУГУНГИ ЁШ АВЛОДНИ АХЛОҚИЙ, КОГНИТИВ ВА ЭСТЕТИК ТАРБИЯСИНИ ШАКЛЛАНТИРИШДА КИТОБОТ САЊАТНИНГ ЎРНИ. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 204-208.
20. Zulfiya, B., & Raxmonali, S. (2022). SAN'ATNING IJTIMOIIY HAYOTNING MURAKKAB MUNOSABATLARI BILAN ALOQADORLIGI. *Research Focus*, 1(2), 296-300.

-
21. Zulfiya, B., Rakhmonali, S., Murodjon, K., & Makhpuzakhon, A. (2021). Drawing Tools And Design Elements In Geometric Drawing. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(10).
22. Сулайманова, С., Омонов, Д., & Аъзамжонов, А. (2022). Алишер Навоий асарларидан бадий олий таълим муассасаларида тасвирий санъатни ўқитиш жараёнида фойдаланишнинг зарурияти. *Research Focus*, 1(2), 272-277.
23. Sulaymanova, S. B. Q. (2022). BADIY OLIY TA'LIM MUASSASALARDA TASVIRIY SAN'AT FANINI O'QITISHGA BO'LGAN EHTIYOJNING OSHISHI VA UNING BUGUNGI HOLATI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(10-2), 89-96.