

РОЛЬ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОМУ РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Початок навчання дитини у школі часто стає стресогенним рубежем тому, що за її межами залишається гра – фундаментальна людська потреба (дефіцит гри в дитинстві, як стверджують психологи, потім переростає в «синдром дитини, що не дограла»). З огляду на це важливим фактором естетичного розвитку і саморозвитку дитини стає художньо-ігрове моделювання змісту інтегрованих уроків, що передбачає використання різних ігрових форм: театралізованих (пантоміміка, імітаційні лялькові діалоги, розгорнуті драматизації, інсценізації), хореографічних (пластичне інтонування, танцювальні пісні-ігри, хореографічні фантазії). Такі методи і прийоми збагачують і доповнюють композицію інтегрованого уроку, і якщо його сценарій розроблено з відповідною методичною доцільністю, вони створюють ситуації, коли вчитель може активізувати учнів згідно з їхніми художніми здібностями й можливостями [2, с. 103].

Гра – вид діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі, який приносить задоволення. Ігрове начало тією чи іншою мірою властиве будь-якій діяльності, особливо якщо вона має естетичну цінність. Із художньою діяльністю гру еднають такі ознаки, як вільна творчість – гра психічних сил, незалежна від утилітарних людських потреб і меркантильних інтересів, внутрішня емоційна насиченість (емоціогенність), а також умовність дії, ситуації [2, с. 104].

За рахунок гри розширюються горизонти власного, ще небагатого естетичного досвіду. На уроках мистецтва на емоційно забарвлених, значущих для дитини художньо-ігрових моделях молодші школярі вчать розуміти мову почуттів, жестів, рухів, а поступово і більш складних феноменів – інтонацій, знаків, символів [2, с. 105].

Виконуючи роль, дитина перевертілюється, стає активнішою, зацікавленою, набуває позитивних якостей, глибше та швидше опановує нову інформацію, підвищується її творчий потенціал. Якщо в навчанні невідоме іноді лякає учнів, і вони інстинктивно від нього відсторонюються, утрачаючи віру в свої сили, то у грі зустріч із невідомим є бажаною. Той самий учень сміливо «йде до невідомого», залюбки долаючи перешкоди.

В ігровій формі можна проводити і весь урок, окремі його етапи. Гру можна придумувати до кожної теми, до будь-якого виду діяльності [1].

Насамкінець нагадаємо найважливіше правило: ігрові художньо-педагогічні технології урізноманітнюють і доповнюють композицію уроку мистецтва, підвищують його ефективність, якщо вони розроблені з дидактичною та виховною доцільністю і впроваджені з методичною майстерністю.

Таким чином, художньо-ігрові технології:

- активізують пізнавальну діяльність учнів, розвивають художньо-образне мислення;
- збагачують почуттєву сферу дітей, посилюють емоційність сприйняття художньо-дидактичного матеріалу, загальну мотивацію навчання;
- стимулюють розвиток творчих здібностей, уяви, фантазії;
- формують елементи художньо-естетичного і соціокультурного досвіду;
- сприяють релаксації, здійснюють емоційну саморегуляцію, забезпечують профілактику психічної втоми, подолання гіподинамії [2, с. 115].

Список використаних джерел

1. Кравченко К. П. Використання інтерактивних методів навчання та організація ігрової діяльності на уроках музики // Мистецтво в школі (музика, образотворче мистецтво, художня культура). – 2011. – № 2. – С. 1–16.

Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі: Посібник для вчителів / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна, О. В. Калініченко, І. В. Руденко. – Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.