

У грі діти найліпше набувають досвіду, розвивають соціальні навички, пізнають властивості об'єктів і явищ довкілля. Тож залучати їх до мистецтва теж варто за допомогою ігор. Скористайтеся підказками і ви зможете організувати артігри у своєму дитячому садку. А як бонус заберіть у свій методичний кейс кілька прикладів



Олена Половіна,
завідувач кафедри дошкільної
освіти Педагогічного інституту
Київського університету
імені Бориса Грінченка,
канд. пед. наук, доцент

Граємо, фантазуємо, творимо! Або Артігри в дитячому садку

Відомий педагог Януш Корчак влучно зазначив, що дитина прагне створити навколо себе світ добра та краси, своєрідний мікрокосм реального світу. Тому одна з важливих умов розвитку особистості дитини — її самовираження в різноманітних активностях. Зокрема, в мистецько-творчій діяльності, яка розширює діапазон пізнання світу, мотивує до творчої активності та сприяє самореалізації. Один із найефективніших видів мистецько-творчої діяльності, який спонукає дітей самовиражатися, — артігри.

Які ігри обирати

Мистецько-творча діяльність дошкільників не існує в тому розумінні, яке вкладають у неї дорослі. Від творчого задуму до його реалізації дитина потребує педагогічного супроводу. Єдина діяльність, у якій вона самостійно реалізує задум і виходить на значимий результат — **задоволення** — це гра. Під час такої діяльності в дошкільника розвиваються психічні процеси, що не лише є основою для нового щабля розвитку, а й допомагає жити в гармонії із собою та світом. Тож артігри дають змогу розвивати творчу активність дитини в природній для неї діяльності.

Артгра — це вільна діяльність дитини з різноманітними художніми матеріалами, музичними інструментами, театральними атрибутами та їхніми заміниками. Вона відрізняється від ігрової справи наявністю ігрового сюжету, що спонукає дитину до ігрових дій.



Для того щоб відрізнити артгру від ігрової справи, проаналізуйте структуру. Якщо наявні ігрові художні матеріали, ігровий сюжет та ігрові дії — це артгра. Якщо сюжет відсутній — це ігрова справа.

Така ігрова діяльність ґрунтується на синтезі різних видів мистецтва й охоплює художньо-продуктивну, музичну та театральну діяльність. Тому артігри та ігрові справи можна умовно об'єднати в три групи (схема).

1

Ігри та ігрові вправи, що розкривають виражальні особливості образотворчого мистецтва, викликають позитивне ставлення до художньо-продуктивної діяльності, пізнання властивостей різних художніх матеріалів, сприяють комунікації через твори мистецтва

2

Музичні ігри та ігрові вправи, що спонукають накопичувати яскраві музично-образні враження, новий досвід музичного виконавства, способи творчого самовираження, спілкування

3

Ігри та ігрові вправи, які допомагають формувати основи глядацької та виконавської культури, удосконалювати вміння використовувати міміку, пластику, різноманітні атрибути для створення театральних образів; закріплюють уявлення про театральні професії, правила поведінки в театрі; а також ігри та ігрові вправи на розвиток чуттєвості, пластичності та чуғливості

Приклади авторських артігор для освітньої взаємодії з дітьми 5—7 років наведені в *Додатку*.

Як стимулювати творчу активність дітей

Для того щоб артгра сприяла розвитку творчої активності дитини, створіть певні умови. Налаштуйте атмосферу **довірливого спілкування**, співпраці, співчуття, віри в сили дитини, підтримки при невдачах, радості від досягнень. Збагачайте дітей яскравими враженнями й допомагайте їм набувати емоційно-інтелектуального досвіду.

Під час освітньої мистецької взаємодії використовуйте **спеціальні завдання** ігрового характеру, націлені на розвиток творчості. Однак, перш ніж запропонувати артгру, врахуйте індивідуальні особливості дитини — темперамент, характер і навіть настрої. Також важливо для пробудження творчої активності дитини **мотивувати** її до мистецько-ігрових завдань. Тобто задіювати близькі та зрозумілі їй мотиви й заохочувати приймати запропоноване завдання.

Матеріали для мистецько-творчої діяльності дошкільників мають бути різноманітними та завжди в наявності. Зокрема, завжди у вільному доступі мають бути фарби трьох основних кольорів і білила, дитячі музичні інструменти й різні залишкові та природні матеріали. Уже самі ці матеріали стимулюватимуть творчу активність дітей.

Як створити ситуацію успіху для творчої активності дитини

Відмовтеся від усталених стереотипів щодо наявності зразка та його відтворення.

Дайте дітям змогу вільно експериментувати, робити відкриття, втілювати свої ідеї, виражати емоції.

Мотивуйте до активності в різних видах мистецько-творчої діяльності за допомогою ігрового сюжету, варіативності матеріалів, свободи ігрових дій.

Формуйте естетичне ставлення до природних об'єктів, які можуть бути атрибутами артгри.

Будьте партнером, який створює відповідні умови для артгри та надихає кожную дитину на вільну творчість

Як створити власну артгру

Якщо ви не знайшли артгру необхідного змісту, створіть власну за простим алгоритмом (рис.).

Алгоритм створення артгри

На першому етапі вигадайте оригінальну назву. Наприклад, «Хованки для фарби», «Нитковий лабіринт», «Де живе музика», «Тістомандри», «Співак-папуга», «Збери друзів», «Сюрпризи від театральної ширми» тощо.

Далі визначте, що потрібно для гри: фарби, губки, тісто, нитки, музичні інструменти, театральні атрибути тощо. Відтак підготуйте необхідне обладнання.

На третьому етапі продумайте й опишіть ігровий сюжет. Це може бути пригода, перетворення, чаклування тощо. Під час добору сюжету орієнтуйтеся на інтереси дітей, їхні можливості та бажання.

На останньому етапі визначте та пропишіть ігрові дії. Вони мають бути чіткі та конкретні, щоб дитина зрозуміла, як грати. Відтак продумайте рефлексійні запитання.



Результатом гри **завжди має бути задоволення**. Тому перш ніж уважати гру ефективною, перевірте, чи цікаво дітям у неї гратися.

Отже, артгри — ненав'язливий спосіб залучити дітей до мистецтва. Ці ігри розвивають у них уяву, фантазію та творчу активність. Комбінуйте й систематично використовуйте різні типи артгор, щоб привертати увагу дітей до різновидів мистецтва. Успіхів!



Артігри для освітньої взаємодії з дітьми 5—7 років

Гудзикова метушня

Обладнання: фарби, палітра, мастихін, гудзики.

Ігровий сюжет:

У кольоровому місті Дивоград жила дівчинка Настуня. Місто славилося великою кількістю мальовничої природи: парки, річка, озеро, сквери. Кожного дня тут можна побачити щось цікаве. Одного разу Настуня вийшла погуляти. А коли вона втомилася, то сіла в автобус і поїхала додому. Однак, спостерігаючи у вікно за тим, що діється на вулицях міста, дівчинка швидко дісталася кінцевої зупинки. «Автобус далі не їде», — почувла Настуня. Дівчинка вийшла з транспорту та пішла вперед. Але раптом зупинилася: під ногами щось кольорове виблискувало на сонці. Настуня здивувалася: «Може, це скарби?» Дівчинка нахилилася, розгорнула траву й широко розкрила очі від здивування. Як ви гадаєте, що вона там побачила?

Хіг:

Діти «малюють» те, що побачила Настуня, за допомогою гудзиків і власноруч виготовленої палітри фарб із трьох основних і білого кольорів. Після гри педагог заохочує дітей поміркувати, чому зображене — незвичайне та дивовижне.

Пригоди картини

Обладнання: простий олівець, чорно-біла ксерокопія картини в стилі графіки з безліччю дрібних деталей розміром А2 (верхній правий кут зафарбований білою фарбою).

Ігровий сюжет:

Жив собі маленький хом'ячок — хороший, але трохи неслухняний. Якось він виліз зі свого будиночка та пішов мадрувати робочим столом свого хазяїна — талановитого художника-графіка. На столі було безліч цікавого: альбоми з яскравими ілюстраціями, фотографії, реклами, афіші... Там лежала й нова картина, яку художник створював за допомогою простого олівця. Вона була чорно-біла й містила багато дрібних деталей. Їх можна було побачити лише за допомогою лупи, яка лежала поруч. Хом'ячок так завзято нишпорив, що незчувся, як зсунув лупу на край столу. Вона впала й розбилася. Хом'ячок засмутився, забігав збентежено й зачепив банку білої фарби, яка стояла тут таки на столі. Трохи фарби хлюпнуло на картину й залило верхній правий кут. «Що тепер буде?» — злякано подумав хом'ячок, і від переживань його крихітне серденько застукало швидко-швидко.

Хіг:

Педагог просить дітей допомогти відновити зображення. Але за однієї умови: кожна дитина

може домалювати лише одну пряму лінію, одне коло й одну хвилясту лінію. Діти по черзі малюють один елемент і передають олівець іншому.

Крапкоманчик

Обладнання: гуаш, палітра, мастихін, простий олівець, шматки шпалер, ватні палички.

Ігровий сюжет:

Усі художники малюють по-різному: у кожного є свій стиль, за яким люди впізнають його роботи. Я побувала в майстерні одного сучасного художника, який познайомив мене з Крапкоманчиком. Це істота, яка вважає крапку найголовнішою у світі. Він нещодавно приїхав з Англії, де має безліч родичів, зокрема тітоньку Поінт (*англ. point* — крапка). Тітонька Поінт дуже пишається своєю ріднею: серед них учені, письменники, філософи. Але найбільша її гордість — це художня техніка, названа на її честь, — пуантілізм. Це коли картини пишуть за допомогою крапок. Саме тому тітонька Поінт небезпідставно вважає себе музою багатьох художників. Пропоную спробувати й перевірити, чи насправді крапка така важлива в малюванні.

Хіг:

Спочатку діти вирішують, що вони хочуть зобразити. За потреби педагог допомагає уточнювальними запитаннями. Відтак вони простим олівцем роблять ескізи нескладних зображень: метелика, хмаринки, кішки, сердечка, сонця, місяця, яблука, сніжинки тощо. Потім кожна дитина виготовляє необхідну палітру кольорів, занурює ватну паличку у відповідний колір і за її допомогою ставить крапки по контуру та по всій поверхні малюнка. Крапками має бути заповнена вся поверхня зображення.



Продовження Додатка

**Кольоровий квач**

Обладнання: солоне тісто, харчові барвники, картонна коробка, великий шматок непрозорої клейонки.

Хіг:

Кожна дитина додає до тіста харчові барвники та скочує з нього вісім кульок різних кольорів. Діти сідають на килимку навколо ігрового поля. Кожен розкладає навпроти себе кольорові кульки. За сигналом педагога «Один, два, три, кулька кульку дожени!» діти прокочують будь-яку кульку на середину ігрового поля. Якщо там зустрілися кульки однакового кольору, педагог їх прибирає в окрему коробку. Гра продовжується, доки всі кульки не опиняться в коробці.

Пригоди анімаліста

Обладнання: фольга, музичний фрагмент із характерною мелодією африканських племен.

Хіг:

Педагог вмикає музику та пропонує дітям уявити: «Ви художники, які прилетіли в Африку малювати екзотичних тварин: жирафів, бегемотів, зебр. Аж раптом ви побачили лева. Ваше завдання — втекти від небезпечного хижака. У кожного з вас є помічник — фольга. Виготовлений із неї виріб може перетворитися на справжній, реальний. Але це не має бути зброя». Діти міркують, який предмет допоможе врятуватися від лева, та виготовляють його з фольги. Відтак коментують свій вибір.

Звуколови

Обладнання: дитячі музичні інструменти, саморобні шумові інструменти, фольга, поліетиленовий пакет, металева банка з квасолею, пакет із волоськими горіхами, папір, пластикова пляшечка з третиною води тощо.

Хіг:

Діти сідають кружка. Одна дитина сідає всередину кола й заплющує очі. Педагог обирає дитину, яка йде в іншу частину кімнати, бере будь-який музичний або шумовий інструмент чи будь-який предмет і починає видавати звуки. Дитина всередині вказує в напрямку звуку. Якщо вона правильно ідентифікує звук і його напрямок, вона йде створювати звук іншим музичним або шумовим інструментом чи їхніми замінниками, а як ні — сідає на своє місце. Гра повторюється.

Рибка — діджей

Обладнання: мікрофон, фонограми відомих дітям пісень.

Ігровий сюжет:

Одному хлопчику подарували золоту рибку та розповіли, що вона любить слухати пісні, які

виконують із закритим ротом, тобто мугикаючи. Це схоже на гру діджея на вініловій платівці. Повертаючись додому вздовж берега річки, хлопчик роздивлявся подарунок. Рибка спокійно плавала в банці. Хлопчик так захопився, що не помітив камінь, спіткнувся та впав. Банка розбилася, рибка зникла в річці. Як не намагався хлопчик розгледіти її у воді — не зміг. Допоможімо йому знайти рибку.

Хіг:

Педагог навмання обирає двох дітей на ролі рибки та діджея. Діджей співає рибці куплет із будь-якої пісні із закритим ротом. Якщо рибка відгадує мелодію, вона потрапляє на берег і стає діджеєм. А на роль рибки обирають іншу дитину.

Веселий мікрофон

Обладнання: мікрофон, аудіозаписи відомих дітям пісень.

Хіг:

Діти стають кружка. Педагог дає одній дитині мікрофон і вмикає запис пісні. На кожне нове слово дитина має встигнути передати мікрофон сусіду по колу. Якщо хтось не встигає, педагог вмикає пісню спочатку.

Ускладнення: діти не лише передають мікрофон, а й проспівують слово.

Муха-повторюха

Обладнання: дитячі музичні інструменти за кількістю дітей: металофон, трикутник, цитра, барабан, бубон, тріола, дудочка, маракаси, кастаньети тощо.

Хіг:

Педагог обирає одну дитину на роль музиканта. А інші діти — «мухи-повторюхи». Усі сідають кружка. Музикант грає коротку мелодію, а мухи-повторюхи по черзі за годинниковою стрілкою чи проти неї наслідують її. Дитина, яка не змогла правильно повторити мелодію, виконує штрафний повтор, а потім стає музикантом.

Театральна маска

Обладнання: заготовки масок, матеріали для декору, ножиці, двосторонній скотч, клей, пензлики для клею.

Ігровий сюжет:

У групу потрапили маски, але всі вони однакові — безликі. Колись вони були різними, але ворог театру — Його Величність Сірість XIV — знищив їхнє оздоблення, характерні ознаки. Вони втратили своє обличчя і стали ніякими... Маски дуже страждають. Адже акторський досвід у них багатий, і вони могли б іще послужити в театрі... Допоможімо їм?



Хіг:

Діти беруть заготовки та домовляються, хто яку маску робитиме, адже всі вони мають бути різними. Відтак діти сідають за один великий стіл і починають оформлювати маски за допомогою різних матеріалів. Педагог перебуває поруч і надає необхідну допомогу, наголошуючи на тому, що він у цій грі дизайнер-консультант. Наприкінці він влаштовує виставку масок. А також пропонує дітям приміряти різні маски та представитися від імені кожної голосом із відповідною інтонацією.

Світ театральних професій

Обладнання: картки лото, на яких зображені представники театральних професій — гример, капельдинер, освітлювач сцени, актор, режисер, сценарист, музикант, театральний гардеробник, художник-декоратор, костюмер, драматург, суфлер та інші; квадратні картки-фішки; розрізані картки, із зображенням представників різних театральних професій; непрозорий мішечок.

Хіг:

На початку гри педагог роздає кожному учаснику картку лото та визначає ведучого. Ве-

дучий дістає з мішечка картку й оголошує професію. Гравці шукають її на своєму ігровому полі й закривають фішкою. Виграє той, хто першим закрив усе ігрове поле. Він стає ведучим. Педагог збирає ігрові поля, перемішує їх і роздає знову.

Королівство кривих дзеркал

Обладнання: дзеркала з пінопластових декоративних багетів і прозорої плівки замість скла.

Ігровий сюжет:

Діти потрапили в Королівство кривих дзеркал. Там живуть мешканці Задзеркалля, які все бачать навпаки: замість усмішки — сльози, замість радощів — сум, замість співчуття — агресію.

Хіг:

Діти об'єднуються в пари: один — актор, другий — мешканець Задзеркалля. Кожна пара бере дзеркало та ставить між собою. Актор показує будь-яку емоцію або стан, а мешканець Задзеркалля — протилежну емоцію.

Інший варіант: актор показує рухи, пози, нескладні пластичні етюди, а мешканець Задзеркалля відображає їх навпаки — дзеркально.

”

Щоб ви знали про всі зміни в освіті,

я готую для вас безплатну електронну газету

«Ранкові новини від Педради»

Зареєструйтеся на pedrada.com.ua —
і отримуйте газету двічі на тиждень

Юлія Федина,
головна редакторка порталу «Педрада»