

**Возможность применения  
игровых заданий в  
художественном развитии  
детей по методике  
А.А. Мелик-Пашаева**

Выполнила: Колчина Г.С.

# Александр Александрович

## Мелик-Пашаев

Дата рождения: 09.07.1941

Заведующий лабораторией  
психологических проблем  
художественного развития ПИ РАО.

Доктор психологических наук,  
профессор, главный редактор журнала  
«Искусство в школе», автор 140  
публикаций в области психологии  
искусства, художник.



### Научные интересы

- психология творчества
- психология и педагогика искусства

# Художественное развитие ребенка проявляется в трех сферах:

1. восприятие действительности,
2. собственное творчество,
3. восприятие искусства.

# Блок 1. Восприятие действительности.

Главная цель: развитие эстетического отношения к миру, к «сырой» действительности, не преобразованной ничьим художественным творчеством. Развитие способности воспринимать чувственный облик вещей и явлений как выражение внутренней жизни, в чем-то родственной человеку.

Что и во что должно быть трансформировано: обычная наблюдательность трансформируется в «родственное внимание к миру». Имеется в виду особое отношение к любому предмету и явлению бытия, основанное на изначальном родстве, на единстве происхождения всего в мире.

# Примеры игровых заданий

**а) «найди два одинаковых предмета».** Предлагается ряд однородных, но различающихся предметов, например – листья дерева одной породы. Игры типа «На что похоже...?» – поиски сходных признаков;

**б) «оживший предмет».** Представь себе, что этот предмет – живой. Каким был бы его характер? В каких отношениях он был бы с другими предметами? О чем и как они могли бы говорить? и т. д. Предметы выбираются простые (например, клубни картофеля, щетки и т. п.), а также предметы, обращенные к разным чувственным модальностям – например, колокольчики, которые отличаются звучанием, или предметы, «характер» которых познается через их «фактуру», на ощупь и т. п.;

**в) «говорить от имени...»** Возможный вариант: предъясняется выразительная фотография каких-либо предметов, например – дерева, растущего на камнях посреди бурлящего потока. Один из детей рассказывает «от имени дерева», другой – «от имени потока» об одной и той же, общей для них ситуации;

**г) найти среди ряда однородных предметов – предмет с заданными характером или настроением.** Например: какое дерево – самое грустное? Какая из этих кукол – самая веселая? и т. п.;

**д) вариант игры «оживший предмет»,** переходящий в игру-драматизацию с возможным привлечением образных средств разных искусств. Дети «оживляют» группу однотипных предметов, например – несколько каштанов, в каждом из которых таится заколдованный гном. Характер «расколдованных» гномов определяется в связи с внешними особенностями каштана. Каждый из детей берет на себя роль одного из гномов; под руководством педагога полуимпровизационным путем складывается сказочный сюжет, при развитии которого необходимо удерживать особенности характера и поведения каждого персонажа.

## Блок 2. Творчество.

Главная цель: а) развитие художественного воображения детей, понимаемого как способность находить чувственно воспринимаемый образ (живописный, пластический, звуко-ритмический и т. д. и т. п.), адекватно выражающий чувство, отношение автора, характер изображаемого персонажа и пр.;

б) приобретение первоначальных навыков, дающих возможность решать задачи общего художественного развития в материале конкретных видов искусства.

Что и во что должно быть трансформировано:

трансформируется детская игра (преимущественно сюжетно-ролевая) в первичные формы художественного творчества.

# Примеры игровых заданий

**а) раскрытие характеров.** Пример: два ребенка берут на себя роли крокодила и обезьяны и импровизируют их воображаемые диалоги, направляемые учителем. Задача – соответствие содержания диалога именно этим персонажам. С этой точки зрения диалоги оцениваются другими детьми, затем пары меняются, и т. д.;

**б) выражение собственного отношения к персонажу.** Пример – страшная Баба Яга и смешная Баба Яга;

**в) игровая ситуация, в которой ребенок переходит с позиции участника игры в позицию автора,** сочиняющего за обоих (или за всех) участников. Ситуация строится следующим образом: чтение сказки прерывается в интересном месте (завязка действия), а дети по желанию берут на себя роли сказочных персонажей и пытаются угадать и разыграть дальнейшее развитие событий и завершить сказку в той логике, которая задана ее автором в первой части;

**г) игры, связанные с отработкой навыков и с познанием свойств материала того или иного искусства.** Примеры: игра-соревнование на точное и быстрое проведение линий, связанное с определенным сюжетом («пройти по извилистой горной дороге», «проплыть между препятствиями» и т. д.). Игра-соревнование: кто составит больше оттенков определенного цвета, например «зеленой» или «красной» гаммы. Результаты: в увлекательной форме дети учатся смешению красок; попутно усваивают множество наименований цветовых оттенков; перестают связывать название цвета ("зеленый" и пр.) с каким-то одним, наиболее типичным оттенком, учатся сознательно различать тонкие оттенки цвета, что поможет им избавиться от «цветовых» стереотипов в изобразительной деятельности. Цветовые «угадайки»: ребенок должен угадать, какие краски из ограниченного набора использовал его партнер, чтобы получить определенный смешанный тон, и воспроизвести этот результат. Словесные игры типа «Что бывает... (острым, синим и т. д.)» подбор синонимов или близких по значению слов, относящихся к объектам и явлениям внешнего мира или характеризующих чувства и настроения человека, подбор слов, начинающихся или оканчивающихся на заданную букву или близких по каким-либо иным звуковым характеристикам, и т. д.

# Блок 3. Восприятие искусства.

Главная цель: а) развить способность адекватно воспринимать художественное произведение. Дети 6-7 лет могут воспринимать настроение, чувство, выраженное в произведении, и это послужит основой будущего «диалога с автором»;

б) заложить основы восприятия родства искусств, общности эмоционально-эстетического воздействия произведений разных видов искусства;

в) дать детям элементарные знания и навыки восприятия, которые позволят им ориентироваться в мире искусства.

Что и во что должно быть трансформировано:

стихийно сложившиеся способы восприятия искусства трансформируются в восприятие «пафоса» художественного произведения, целостной эмоциональной атмосферы произведения, выражающей не представленную пока в сознательном опыте ребенка авторскую «оценку» бытия.

# Примеры игровых заданий

## **а) задания, направленные на пробуждение и развитие «пафосного» восприятия искусства:**

— угадать «настроение» художественного произведения; какое оно – «радостное», «грустное», «спокойное», «страшное»?...;

— найти, какие из ряда произведений одного вида искусства похожи друг на друга по настроению (более легкий вариант – сходство настроения совпадает с общностью сюжета или сходством изображенных предметов; более трудный вариант – изображенная «картина жизни» различна, а настроение сходно);

— подобрать похожие друг на друга произведения из разных областей искусства (стихотворение, картину, музыкальный отрывок);

## **б) игры-соревнования на различение «складного» и «нескладного»**

стихов и прозы;

реального и фантастического (как бывает и как не бывает),

вокальной и инструментальной музыки,

графики и живописи;

«похожего» и «непохожего» (вплоть до абстрактных изображений);

**в) задания типа «найди среди этих изображений все портреты** (пейзажи и т. д.)»; попутно выяснится, что жанровые характеристики могут не совпадать с «пафосными» (жанр один, а настроение разное, или наоборот), что открывает большие педагогические возможности.

**г) игры-соревнования типа:** кто опишет словами произведение «несловесных» искусств так, чтобы другие дети могли его узнать в ряду прочих? Задание учит внимательному разглядыванию и слушанию, а также расширяет речевые возможности ребенка;

**д) игры, развивающиеся как «продолжение» восприятия произведения.** Это может быть игра-драматизация «в героев произведения», прежде всего – игра «в сюжет», но ее не следует сводить лишь к сюжетным построениям. В таких играх исполнители ролей должны удерживать характер персонажа, основную эмоциональную атмосферу произведения, характерность речи, соответствующую пластику и т. д.



Спасибо  
за внимание.