

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ТУРИЗМА И КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

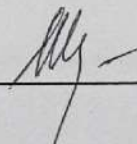
ОТЧЕТ
ПО УЧЕБНОЙ
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ
ПРАКТИКЕ (ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ
НАВЫКОВ НИР)

Студент
гр. БПО2-24-ИИ1



А. Э. Кудишина

Руководитель,
д-р техн. наук, профессор



И. А. Шеромова

Владивосток 2026

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ТУРИЗМА И КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

УТВЕРЖДАЮ
И.О. зав. кафедрой ДЗТ
_____ Туговикова О.Ф.
« ____ » _____ 2026г.

ЗАДАНИЕ
на учебную научно-исследовательскую практику
(получение первичных навыков НИР)

Студенту Кудишиной Анастасии Эдуардовне гр. БПО2-24-ИИ1

1. Место прохождения практики ФГБОУ ВО «ВВГУ», ИТКИ, Кафедра ДЗТ, г. Владивосток в соответствии с приказом по университету № 1770-а от 23. 06. 2026 г.
2. Сроки прохождения практики
с 06.07.2026 по 26.07.2026 г.
3. Срок сдачи отчета 23.07.2026 г.
4. Тема исследовательской работы: Интеграция игровых технологий в педагогическую практику преподавания изобразительного искусства

Задачи, которые должны быть решены при выполнении исследования:

- 1) Определить цель и задачи исследования, основные методы, необходимые для их достижения.
- 2) Выполнить анализ теоретических материалов по теме исследовательской работы и выбрать методы эмпирического исследования.
- 3) Провести эмпирическое исследование по теме исследовательской работы в соответствии с выбранными методами исследования.
- 4) Сформулировать общие выводы по результатам эмпирического исследования.
- 5) Подготовить и оформить отчет по практике в соответствии с действующими во ВВГУ требованиями.
- 6) По результатам исследования подготовить доклад для выступления на научной конференции.

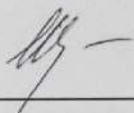
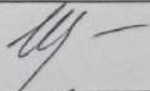
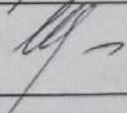
Дата выдачи задания «03» июля 2026 г.

Руководитель _____ И.А. Шеромова
подпись

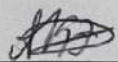
Студент _____ А.Э. Кудишина

РАБОЧИЙ ГРАФИК (ПЛАН)
прохождения учебной научно-исследовательской практики
(получение первичных навыков НИР)

Студент гр. БПО2-24-ИИ1 Кудишина Анастасия Эдуардовна направляется для прохождения учебной научно-исследовательской практики (получение первичных навыков НИР) на кафедру Дизайна и технологий ВВГУ с 06.07.2026 по 26.07.2026 г.

Содержание выполняемых работ по программе	Сроки выполнения		Отметка о выполнении	Подпись руководителя
	Начало	Окончание		
Проведение организационного собрания: - ознакомление с особенностями прохождения практики; - согласование рабочего графика (плана) практики; - получение индивидуального задания на практику.	03.07.2026	03.07.2026	Выполнено	
1. Определение объекта и предмета, целей и задач исследования.	06.07.2026	6.07.2026	Выполнено	
2. Анализ теоретических материалов по теме исследовательской работы и выбор методов эмпирического исследования	7.07.2026	11.07.2026	Выполнено	
3. Проведение эмпирического исследования по теме исследовательской работы и анализ полученных результатов	12.07.2026	17.07.2026	Выполнено	
4. Формулирование общих выводов по результатам эмпирического исследования и разработка рекомендаций по их применению на практике	18.07.2026	20.07.2026	Выполнено	
5. Написание отчёта по практике	21.07.2026	23.07.2026	Выполнено	
6. Сдача отчёта по практике руководителю практики	23.07.2026	26.07.2026	Выполнено	

Студент-практикант

 А.Э. Кудишина

Руководитель практики

 И.А. Шеромова

Содержание

Введение.....	3
1 Теоретические основы интеграции игровых технологий и изобразительного искусства.....	5
1.1. Понятие и сущность игровых технологий в педагогике.....	5
1.2. Специфика изобразительного искусства как учебного предмета.....	6
1.3. Психолого-педагогические основания интеграции игры и художественной деятельности.....	7
1.4. Классификация игр и игровых приёмов для уроков изобразительного искусства.....	9
2 Методическая разработка подборки игр для интеграции в педагогическую практику.....	11
2.1. Критерии отбора игр для уроков изобразительного искусства.....	11
2.2. Систематизированная подборка игр.....	12
2.3. Методические рекомендации по использованию подборки игр.....	17
2.4. Примеры реализации на основе Федеральной рабочей программы.....	18
Заключение.....	25
Список используемых источников.....	27
Приложение А Поурочная подборка игр к программе «Федеральная рабочая программа».....	29

Введение

Учебная научно-исследовательская практика входит в Блок 2 «Практики» учебного плана ОПОП по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили Изобразительное искусство и игропедагогика. Проходит с 06.07.2026 по 26.07.2026 г. Данная учебная практика является связующим звеном между теоретическими знаниями, полученными на дисциплинах учебного плана ОПОП и практической деятельностью по внедрению этих знаний в профессиональную деятельность при формировании компетенций УК-1 и ОПК-9.

Целью учебной научно-исследовательской практики является формирование и развитие профессиональных навыков и умений в области исследовательской работы, формирование компетенций поиска, критического анализа и синтеза информации с применением системного подхода для решения поставленных задач.

Основной задачей практики является проведение теоретических и эмпирических исследований в соответствии с темой исследовательской работы, предложенной руководителем практики.

Тема исследовательской работы: Интеграция игровых технологий в педагогическую практику преподавания изобразительного искусства.

Актуальность исследования: современное образование находится в поиске методов, которые позволяют удерживать познавательный интерес учащихся и одновременно развивать их образное мышление, эмоциональную сферу и творческие способности. Одним из таких методов признаётся интеграция игровых технологий и изобразительного искусства, поскольку и игра, и художественная деятельность апеллируют к визуальному восприятию, воображению и личному опыту ребёнка.

Однако анализ методической литературы показывает, что существующие разработки по использованию игр на уроках изобразительного искусства часто фрагментарны, не имеют единой классификации и не учитывают специфику интеграции — то есть органичного соединения игровых и художественных задач. Опыт использования игровых методик уже имеется, однако учителю приходится самостоятельно адаптировать разрозненные игровые приёмы, что затрудняет их системное применение. Таким образом, актуальность исследования обусловлена необходимостью теоретического анализа подходов к интеграции игровых технологий в изобразительное искусство, а также потребностью в создании систематизированной подборки игр, пригодной для использования в педагогической практике без дополнительной доработки.

Объект исследования: игровые технологии в педагогической практике преподавания изобразительного искусства.

Предмет исследования: интеграция игровых технологий в педагогическую практику преподавания изобразительного искусства.

Цель исследования: составить практико-ориентированную подборку игр для уроков изобразительного искусства.

Для достижения поставленной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- проанализировать теоретические основы интеграции игровых технологий в педагогической практике преподавания изобразительного искусства.;
- выявить и систематизировать виды игр и игровых приёмов, релевантных для уроков изобразительного искусства;
- составить систематизированную подборку игр с указанием цели, этапа урока, необходимых материалов и предполагаемого результата, разработать краткую подборку игр по темам 1 класса для наглядного применения, разработать методические рекомендации по использованию составленной подборки игр.

Методы исследования:

Основной метод исследования теоретической части работы библиографический (анализ специальной литературы и интернет-источников).

В эмпирической части работы использовались следующие методы:

- работа с документами;
- анализ информации, полученной из интернет-ресурсов.

Структура отчета состоит из: введения, 2 разделов, заключения, списка использованных источников, 1 приложения.

Отчет изложен на 30 страницах. Список литературы состоит из 20 наименований. Отчет включает в себя 6 таблиц.

1 Теоретические основы интеграции игровых технологий и изобразительного искусства

1.1 Понятие и сущность игровых технологий в педагогике

В современной педагогической науке понятие «игровые технологии» рассматривается как составная часть более широкого понятия «педагогические технологии». Термин «педагогическая технология» получил распространение в отечественной педагогике с середины XX века. По определению В.П. Беспалько, педагогическая технология — это содержательная техника реализации учебного процесса [1, с. 18]. В свою очередь, М.В. Кларин определяет педагогическую технологию как «системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» [1, с. 96].

В структуре педагогических технологий исследователи выделяют различные виды. Так, Н.В. Бордовская и А.А. Реан предлагают классификацию, включающую задачные, игровые, компьютерные, диалоговые и тренинговые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение), при этом образовательные задачи включаются в содержание игры [2].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя совокупность методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Ключевое отличие педагогической игры от игры вообще заключается в наличии чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [2]. И.В. Патрушева в учебнике «Психология и педагогика игры» отмечает, что игра является естественной формой деятельности ребёнка, в которой наиболее эффективно развиваются психические процессы, формируются социальные навыки и происходит освоение культурных норм [3, с. 45].

Значение игровой технологии невозможно оценить исключительно развлекательно-рекреативными возможностями. Как отмечается в педагогической литературе, «являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании» [2].

Согласно исследованиям, игровые технологии в современной школе используются:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, закрепления, контроля);
- как технология внеклассной работы [2].

Игровая технология характеризуется наличием следующих компонентов: игровая модель, сценарий игры, ролевые позиции, возможности альтернативных решений, предполагаемые результаты, критерии оценки результатов работы, управление эмоциональным напряжением [4, с. 28].

Основные принципы использования игровых технологий в образовании включают:

- игра — это деятельность, направленная на удовлетворение потребностей личности, а также на её самоутверждение и самовыражение;
- игра — это форма выражения имманентности личности;
- игра — это возможность овладеть некоторыми социальными установками;
- игра — это свобода личности и развитие воображения, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

Игровые технологии реализуют деятельностный подход в образовании, который направлен на организацию образовательного процесса с максимально самостоятельной познавательной деятельностью учащихся, нацеленных на достижение поставленной учебной цели. Характерной чертой использования игровой технологии является то, что она изменяет стандартные взаимоотношения «учитель-ученик» на партнёрские отношения.

Главной целью использования игровых технологий является формирование непрерывного познавательного интереса учащихся с помощью игровых форм обучения [1].

1.2 Специфика изобразительного искусства как учебного предмета

Изобразительное искусство как учебный предмет занимает особое место в системе общего образования. В отличие от большинства других дисциплин, оно ориентировано не столько на передачу суммы знаний, сколько на развитие эмоционально-ценностного отношения к миру, формирование художественного мышления и творческих способностей учащихся [5, с. 5]. По мнению Б.М. Неменского, автора одной из ведущих программ по изобразительному искусству в России, данный предмет призван решать три основные группы задач: формирование художественной культуры учащихся как неотъемлемой части культуры духовной; развитие художественно-творческих способностей; овладение образным языком изобразительного искусства [5, с. 8]. Неменский подчёркивает, что «изобразительное искусство — это не только рисование, это целостный мир, в котором ребёнок учится видеть, чувствовать и понимать действительность» [6].

Несмотря на различия в акцентах программ, исследователи сходятся во мнении, что специфика изобразительного искусства как учебного предмета определяется его интегративным характером. Урок изобразительного искусства объединяет в себе элементы истории, литературы, музыки, технологии, психологии и собственно художественной практики [7, с. 45].

С.П. Ломов в работе «Методика обучения изобразительному искусству» выделяет следующие специфические особенности предмета: образность — в основе содержания лежат художественные образы, которые требуют не логического, а эмоционально-чувственного восприятия; вариативность — отсутствие единственно правильного решения, возможность множества интерпретаций одной темы; субъективность — творческий результат неразрывно связан с личным опытом, чувствами и мироощущением учащегося; практико-ориентированность — основная деятельность учащихся на уроке — это практическая художественная работа (рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество); полихудожественность — тесные связи с другими видами искусства (музыкой, литературой, театром, архитектурой) [8, с. 23].

Е.А. Ермолинская в учебном пособии «Методика преподавания изобразительного искусства в школе» отмечает, что эффективность уроков изобразительного искусства напрямую зависит от мотивации учащихся. «Ребёнок не будет рисовать, если ему неинтересно, если тема ему чужда или если он боится ошибиться. Задача учителя — создать такую образовательную среду, в которой каждый ученик почувствует себя художником» [9, с. 78].

Исследования показывают, что именно на уроках изобразительного искусства наиболее остро проявляются проблемы, связанные с отсутствием внутренней мотивации: дети, не уверенные в своих способностях, отказываются от выполнения задания, копируют чужие работы или вовсе уходят в пассивное поведение [7, с. 112].

В этой связи, как подчёркивает Л.Г. Савенкова, особенно важным становится использование таких методов и технологий обучения, которые способствуют снятию эмоциональных зажимов, активизируют воображение и создают ситуацию успеха для каждого учащегося. Именно здесь игровые технологии могут сыграть ключевую роль, так как они органично вписываются в образную природу изобразительного искусства и позволяют перевести учебную задачу в увлекательную творческую деятельность [6]. Таким образом, специфика изобразительного искусства как учебного предмета заключается в его образной, субъективной и практико-ориентированной природе, что требует особых подходов к организации учебного процесса, одним из которых является интеграция игровых технологий.

1.3 Психолого-педагогические основания интеграции игры и художественной деятельности

Теоретической базой для интеграции игровых технологий и изобразительного искусства служат фундаментальные положения отечественной психологии о природе игры и художественного творчества, их роли в психическом развитии личности.

Основополагающее значение для понимания взаимосвязи игры и творчества имеют исследования Л.С. Выготского. Ученый определял игру как ведущий вид деятельности, в котором «ребенок на голову выше самого себя», поскольку игра создаёт зону ближайшего развития

и формирует психологические новообразования [10, с. 68]. Как отмечает Л.С. Выготский, в игре ребенок учится действовать в воображаемом поле, создавать произвольные намерения и волевые мотивы, что напрямую связано с развитием творческого воображения [11].

Ключевое положение теории Выготского заключается в том, что игра и рисование у детей существуют в синкретичном, неразделённом единстве. Как подчёркивается в современных исследованиях, на определённых этапах развития «невозможно провести строгую грань между игрой, нарративом, коммуникацией или рисованием» [12, с. 28]. Эта неразличенность создаёт естественную основу для их интеграции в образовательном процессе.

Д.Б. Эльконин, развивая идеи Выготского, дал развёрнутое определение социальной природы игры. По его мнению, игра — это деятельность по ориентации в смыслах человеческой деятельности, в которой ребёнок осваивает систему человеческих взаимоотношений через принятие роли и создание воображаемой ситуации [11]. Эльконин выделил ключевые компоненты игры: роль, которую берёт на себя ребёнок, игровые действия со значениями (носящие изобразительный характер), а также правила, создающие новую форму удовольствия — радость от следования требованиям игры [13].

Важным для понимания интеграции является положение Эльконина о том, что содержанием развитой формы ролевой игры является не предмет и его употребление, а отношения между людьми [11]. Именно этот аспект может быть эффективно перенесён на уроки изобразительного искусства, где игра позволяет моделировать не только практические действия с художественными материалами, но и эстетические отношения к миру, произведениям искусства, процессу творчества.

Исследователи подчёркивают, что для детей характерно сочетание игровых и изобразительных средств передачи образа [14]. Желая стать активным участником изображаемых событий, ребёнок испытывает потребность в игровом отношении к образу, что естественным образом побуждает его к интеграции игровой и художественной деятельности [14].

Психологический механизм этой интеграции описывается через понятие «личностного смысла» (А.Н. Леонтьев). В процессе изобразительной деятельности, организованной в игровой форме, у ребёнка рождается личностный смысл искусства и творчества, так как он переживает «свою сопричастность миру искусства» и одновременно свой близкий, понятный только ему мир переживаний, предпочтений и симпатий [14].

С.А. Шмаков, один из основоположников игровой педагогики в России, выделил четыре главных признака игры, которые имеют прямое отношение к интеграции с изобразительным искусством: свободная развивающая деятельность по желанию ребёнка, приносящая удовольствие от самого процесса; творческий, импровизационный характер деятельности; эмоциональная приподнятость и состязательность; наличие правил, отражающих содержание игры [15].

Анализ психолого-педагогической литературы позволяет выделить следующие основания для интеграции игры и художественной деятельности:

- общность психологической природы. И игра, и ИЗО опираются на воображение, символическое замещение, создание образов и моделей действительности [14];
- эмоциональная насыщенность. Оба вида деятельности связаны с переживаниями, выражением чувств и отношением к миру, которые создают особые условия для формирования личностного смысла [14; 12];
- свобода самовыражения. И в игре, и в творчестве отсутствует жёсткая регламентация, допускается множественность решений и индивидуальная интерпретация [15];

Развивающий эффект. Игра создаёт «зону ближайшего развития» для художественной деятельности, подготавливая ребёнка к более сложным творческим задачам [10; 11].

Таким образом, психолого-педагогические основания интеграции игры и художественной деятельности заключаются в их внутренней взаимодополняемости: игра обеспечивает мотивацию, эмоциональную включённость и освоение смыслов, а изобразительное искусство предоставляет средства и материал для их выражения и объективации. Это создаёт принципиальную возможность для органичного соединения игровых технологий с задачами уроков изобразительного искусства в педагогической практике.

1.4 Классификация игр и игровых приёмов для уроков изобразительного искусства

В педагогической науке существует множество подходов к классификации игр, что обусловлено многогранностью самого феномена игры. Для целей интеграции игровых технологий с изобразительным искусством наиболее продуктивными являются классификации, учитывающие дидактическую цель, характер игровых действий и место игры в структуре урока. Одна из наиболее распространённых классификаций принадлежит С.А. Шмакову.

С.А. Шмаков выделяет следующие типы игр:

- творческие (сюжетно-ролевые, театрализованные, конструкторские)
- игры с правилами (дидактические, подвижные, настольные) [15].

Применительно к урокам изобразительного искусства наибольший интерес представляют дидактические игры, сюжетно-ролевые игры и игры-упражнения. Дидактические игры целенаправленно создаются для решения учебных задач: знакомство с цветом и его оттенками («Подбери палитру», «Тёплые и холодные цвета»), изучение жанров искусства («Картинная галерея», «Угадай жанр»), освоение композиционных приёмов («Составь натюрморт», «Что в центре?»), закрепление знаний о материалах и техниках («Что нужно художнику?») [6].

Сюжетно-ролевые игры предполагают принятие учащимися определённых ролей: экскурсовода, искусствоведа, художника-реставратора, критика, владельца картинной галереи,

мастера народного промысла и др. Исследователи отмечают, что сюжетно-ролевая игра способствует более глубокому проживанию темы, так как ученик действует от лица персонажа, что помогает преодолеть страх перед оценкой и раскрепоститься в творчестве [6].

Игры-упражнения (игровые приёмы) представляют собой кратковременные игровые действия, направленные на отработку конкретного навыка или включение в деятельность: «Пальчиковая живопись» (снятие зажимов), «Кляксография» (развитие воображения), «Дорисуй за художником» (развитие композиционного мышления), «Что спрятано в линии?» [6].

По месту в структуре урока игры можно классифицировать следующим образом: игры на этапе мотивации и целеполагания («Загадка картины», «Письмо от художника»), игры на этапе изучения нового материала («Мастер-класс от мастера», «Путешествие в страну цвета»), игры на этапе закрепления и рефлексии («Выставка работ», «Найди ошибку художника», «Опиши картину соседа») [2].

Е.В. Везетиу вводит понятие «геймификация», которое отличается от полноценной игровой технологии. Геймификация предполагает использование игровых элементов (баллов, уровней, достижений, бейджей, рейтингов) в неигровом контексте. На уроках изобразительного искусства это может выражаться в получении «звания» (Мастер линии, Король цвета) или в системе накопительных баллов за творческие достижения [4, с. 28].

Для систематизации игр и игровых приёмов, используемых на уроках изобразительного искусства, представляется целесообразным выделить несколько классификационных оснований, представленных в таблице 1.

Таблица 1 – Классификация игр для уроков изобразительного искусства.

Основание классификации	Виды игр
По дидактической цели	Обучающие, закрепляющие, контролирующие
По способу организации	Индивидуальные, парные, групповые, коллективные
По этапу урока	Мотивационные, содержательные, рефлексивные
По типу игровой деятельности	Дидактические, сюжетно-ролевые, игры-упражнения, соревновательные, творческие
По используемому материалу	Словесные, наглядные, с раздаточным материалом, с ИКТ

Таким образом, многообразие видов игр и игровых приёмов позволяет учителю изобразительного искусства гибко подходить к их выбору в зависимости от темы, цели урока и особенностей класса.

Однако отсутствие единой систематизированной подборки, привязанной к конкретным художественным задачам, подтверждает актуальность настоящего исследования.

2 Методическая разработка подборки игр для интеграции в педагогическую практику

2.1 Критерии отбора игр для уроков изобразительного искусства

Для составления систематизированной подборки игр, интегрируемых с задачами уроков изобразительного искусства, необходимо определить критерии отбора. Следующие критерии выбраны на основе анализа психолого-педагогической литературы и основных требований к современному уроку.

На основе анализа работ Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина и современных исследователей [10; 11; 6] можно выделить следующие критерии.

Первый критерий — соответствие дидактической цели урока. Игра не должна быть самоцелью. Каждая игра или игровой приём должны работать на достижение конкретной учебной задачи: знакомство с жанром, освоение техники, закрепление знаний о цвете, композиции.

Второй критерий — учёт специфики изобразительной деятельности. Игра должна органично вписываться в художественный контекст урока, не разрушая творческую атмосферу. Например, на уроке рисования с натуры неуместны шумные соревновательные игры, в то время как на уроке декоративного рисования они могут быть эффективны.

Третий критерий — доступность и простота организации. Игровой приём не должен требовать сложного реквизита, длительной подготовки или громоздких инструкций. Оптимальные игры — те, которые учитель может организовать «здесь и сейчас» с минимальными затратами времени.

Четвёртый критерий — активизация воображения и творческого мышления. Поскольку изобразительное искусство опирается на образное мышление, отбираемые игры должны стимулировать фантазию, вариативность решений, нестандартный взгляд на предмет [6].

Пятый критерий — эмоциональная безопасность. Игра должна создавать ситуацию успеха для всех учащихся, независимо от уровня их художественной подготовки. Недопустимы игры, в которых ребёнок может быть публично осмеян за неудачный рисунок или неправильный ответ.

Шестой критерий — возможность интеграции на разных этапах урока. Игра может быть использована на этапе мотивации, объяснения нового материала, закрепления, физкультминутки или рефлексии. Предпочтение отдаётся играм, имеющим вариативное применение.

На основе перечисленных критериев в следующем пункте будет представлена систематизированная подборка игр, структурированная по этапам урока и дидактическим целям.

2.2. Систематизированная подборка игр

На основе анализа методической литературы и интернет-ресурсов [6; 2; 4; 15] составлена подборка игр и игровых приёмов, которые могут быть интегрированы в уроки изобразительного искусства. Подборка структурирована по следующим основаниям: этап урока, цель игры, краткое описание, необходимые материалы, предполагаемый результат.

Данные об играх на этапе мотивации и целеполагания приведены в таблице 2.

Таблица 2 – Игры на этапе мотивации и целеполагания

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Письмо от художника»	Создание проблемной ситуации, формулировка темы	Учитель зачитывает письмо от сказочного художника, который просит помощи	Конверт, письмо	Учащиеся формулируют тему и задачи урока
«Чёрный ящик»	Развитие любопытства, введение в тему	В непрозрачной коробке лежит предмет, связанный с темой урока. Учащиеся задают вопросы с ответом «да» или «нет»	Коробка, предмет (кисть, палитра, репродукция)	Сфокусированное внимание на начале урока
«Тень мастера»	Создание интриги, формулировка темы	Учитель показывает на экране только силуэт (тень) знаменитой картины или скульптуры. Учащиеся угадывают, что это, и формулируют тему урока	Проектор, силуэты известных произведений (например, «Давид» Микеланджело, «Мона Лиза»)	Учащиеся сами называют тему, связанную с портретом, скульптурой или историей искусства
«Мешок ощущений»	Активизация тактильного восприятия, введение в тему фактуры	В непрозрачном мешке лежат предметы с разной фактурой (гладкий камень, шершавая кора, мягкий мех). Учащиеся на ощупь описывают ощущения и предполагают тему урока	Мешок, предметы с разной текстурой	Осознание важности фактуры в искусстве, формулировка темы о материалах и техниках
«Что прячет рама?»	Развитие любопытства, целеполагание	На экране появляется пустая рама. Постепенно открываются фрагменты картины. Учащиеся задают вопросы и выдвигают гипотезы о том, что изображено	Презентация с постепенным открытием изображения	Сфокусированное внимание, самостоятельная постановка задач урока

Продолжение таблицы 2

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Слушай и рисуй»	Связь музыки и живописи, введение в тему настроения	Учитель включает музыкальный фрагмент (например, «Времена года» Вивальди). Учащиеся должны назвать ассоциативные цвета и линии, а затем сформулировать тему урока	Аудиозапись, доска для записей	Понимание связи музыки и цвета, формулировка темы о передаче настроения в искусстве
«Чемодан художника»	Создание проблемной ситуации, введение в тему материалов	Учитель показывает чемодан с разными художественными материалами (кисти, уголь, акварель, пастель). Один предмет лишний. Учащиеся угадывают, что сегодня понадобится	Чемодан, художественные принадлежности	Определение инструментов для урока, формулировка темы о техниках рисования

Игры, представленные в таблице 2, направлены на создание эмоционального настроения, пробуждение любопытства и вовлечение учащихся в тему урока с первых минут. Они не требуют специальной подготовки и могут быть использованы учителем для любого раздела программы.

Данные об играх на этапе изучения нового материала приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Игры на этапе изучения нового материала

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Тёплые и холодные цвета»	Знакомство с цветоведением	Учащиеся поднимают карточки с тёплыми, холодными цветами по команде	Карточки с цветами	Освоение понятий «тёплая/холодная гамма»
«Мастер-класс от мастера»	Освоение художественного приёма	«Мастер» (учитель или ученик) показывает технику, остальные повторяют	Краски, кисти, бумага	Овладение техническим приёмом
«Состав натюрморт»	Изучение композиции	Из вырезанных силуэтов предметов составляется композиция натюрморта	Силуэты, лист, клей	Понимание принципов композиции
«Путешествие в страну жанров»	Знакомство с жанрами искусства	Группы получают репродукции, определяют жанр и обосновывают	Репродукции картин, презентация с объяснением	Умение различать жанры искусства
«Цветовой круг»	Изучение цветовых сочетаний, практическое освоение	Учащиеся находят на цветовом круге пары дополнительных цветов и смешивают их на палитре, наблюдая за результатом	Цветовой круг, палитра, гуашь, кисти	Практическое усвоение знаний о цветовых контрастах и нюансах

Продолжение таблицы 3

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Мастерская перспективы»	Изучение линейной перспективы	Учащиеся на листе с заранее намеченной точкой схода рисуют уходящую вдаль дорогу и деревья, соблюдая правила уменьшения объектов	Бумага с точкой схода, простые карандаши, линейки	Практическое освоение элементарных законов линейной перспективы
«Фактурная лаборатория»	Изучение текстур и способов их передачи	Учащиеся экспериментируют с разными материалами (губка, зубная щетка, картон, ткань), создавая фактурные отпечатки на бумаге	Краски, валики, губки, зубные щетки, ткани, бумага	Освоение нетрадиционных техник, понимание разнообразия фактур
«Строим натюрморт»	Изучение композиции и пропорций	Учащиеся на листе размещают силуэты предметов, соблюдая правила композиции (центр, ритм, равновесие). Затем переносят на бумагу	Наборы вырезанных силуэтов, листы бумаги, клей	Осознанное построение композиции, понимание законов перспективы

Игры из таблицы 3 позволяют в активной форме освоить новые понятия и технические приёмы. Они могут быть как индивидуальными, так и групповыми, что способствует развитию коммуникативных навыков учащихся в процессе художественного обучения.

Данные об играх на этапе закрепления и рефлексии приведены в таблице 4.

Таблица 4 – Игры на этапе закрепления и рефлексии

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Выставка работ»	Развитие умения анализировать и оценивать	Рисунки вывешиваются, «зрители» выбирают понравившуюся работу и объясняют почему	Готовые работы учащихся	Формирование навыков художественной оценки
«Найди ошибку художника»	Закрепление знаний о пропорциях, перспективе, цвете	Учитель показывает «неправильный» рисунок, учащиеся находят ошибки (рисунок А.2)	Рисунок с ошибками	Осознанное применение правил рисунка
«Светофор»	Быстрая рефлексия понимания	Учащиеся поднимают кружок: зелёный (все понял), жёлтый (вопросы), красный (не понял)	Цветные кружки	Оперативная обратная связь для учителя

Продолжение таблицы 4

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Опиши картину соседа»	Развитие художественного описания	Учащиеся меняются рисунками и пишут 2–3 предложения о работе соседа	Работы детей, ручки, листочки	Умение анализировать работы
«Пойми меня»	Закрепление терминов через ассоциации	Один учащийся выходит к доске и с помощью жестов и мимики (без слов) показывает термин (например, «светотень», «перспектива», «набросок»). Остальные угадывают	Карточки с терминами	Осознанное использование профессиональной лексики, проверка понимания
«Стена искусства»	Рефлексия эмоционального восприятия	Учащиеся прикрепляют свои работы на общую стену. Затем берут стикеры и пишут, что у них получилось, а что было сложно. Стикеры клеят рядом с работой	Стенд, магниты, стикеры, маркеры	Осознание собственных достижений и трудностей, самооценка
«Ладонка успеха»	Рефлексия личного вклада	Каждый учащийся обводит свою ладонь и на каждом пальце пишет: что узнал нового, что научился делать, что понравилось, что было трудно, что захотелось узнать дальше	Листы бумаги, карандаши, фломастеры	Персонализированная рефлексия, мотивация к дальнейшему изучению
«Ответь одной фразой»	Закрепление и обобщение	Учитель предлагает несколько неоконченных предложений по теме: «Сегодня я понял, что...», «Самым интересным было...», «Для меня открытием стало...». Учащиеся по кругу заканчивают фразу	Доска с написанными фразами	Обобщение изученного, формирование целостного представления о теме

Игры, представленные в таблице 4, помогают закрепить пройденный материал в ненавязчивой форме, развивают навыки самоанализа и самооценки, а также дают учителю возможность быстро оценить степень усвоения темы. Данные об играх-упражнениях (физминутках с художественным содержанием) приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Игры-упражнения (физминутки)

Название игры	Цель	Описание	Материалы	Результат
«Кисточка танцует»	Снятие усталости, развитие воображения	Учитель называет движение, дети рисуют его в воздухе воображаемой кистью	Без материалов	Смена деятельности, отдых рук
«Палитра»	Снятие усталости, повторение цветов	Учитель называет цвет. Учащиеся должны быстро найти в классе предмет этого цвета и дотронуться до него рукой (или показать на него). Затем — смена цвета	Без материалов (или цветные карточки для ведущего)	Быстрая смена деятельности, активизация внимания, повторение цветов
«Живая скульптура»	Снятие мышечного напряжения, развитие пластики	Учитель называет жанр или образ («скульптура», «дерево», «бегущий человек»). Учащиеся замирают в соответствующей позе на 5–7 секунд. Затем новое задание	Без материалов	Разгрузка позвоночника, развитие чувства пластики и формы
«Линия в пространстве»	Развитие крупной моторики, координации	Учащиеся встают. Учитель называет тип линии (прямая, волнистая, зигзаг, спираль). Дети «рисуют» её всем телом: наклоняются, поворачиваются, вытягивают руки	Без материалов	Снятие напряжения с мышц спины и плечевого пояса, запоминание типов линий через движение
«Размер имеет значение»	Снятие усталости, изучение пропорций	Учитель называет объект. Если он большой (дом, гора) — дети встают на цыпочки и тянут руки вверх. Если маленький (бабочка, монета) — приседают. Можно чередовать быстро	Без материалов	Разгрузка ног, динамическая пауза, освоение понятия масштаба
«Художники и зрители»	Смена деятельности, развитие внимания	Учитель командует: «Художники!» — дети активно рисуют в воздухе. «Зрители!» — замирают и рассматривают «выставку» (друг друга или воображаемые картины). Чередование команд несколько раз	Без материалов	Развитие переключаемости внимания, смена статики и динамики

Продолжение таблицы 5

«Зеркало настроения»	Снятие эмоционального напряжения, связь с искусством	Учитель показывает эмоцию (радость, грусть, удивление, гнев), а дети повторяют её мимикой и движением рук, как делал бы художник. Затем — наоборот: дети показывают, учитель угадывает	Без материалов (или карточки с пиктограммами эмоций)	Снятие стресса, развитие эмоционального интеллекта, понимание выразительности в искусстве
----------------------	--	--	--	---

Игры из таблицы 5 выполняют одновременно две функции: снятие физического напряжения и подготовку руки к практической художественной деятельности. Они не требуют материалов, занимают 1–2 минуты и могут быть использованы в любой части урока. Таким образом, представленная подборка включает 14 игр и игровых приёмов, структурированных по этапам урока. Каждая игра имеет описание цели, краткую инструкцию, перечень необходимых материалов и предполагаемый педагогический результат. Данная подборка может быть использована учителем изобразительного искусства как целиком, так и фрагментарно — в зависимости от темы и задач конкретного урока.

2.3. Методические рекомендации по использованию составленной подборки игр

На основе анализа теоретической литературы и практического опыта, представленного в источниках [6; 2; 15], можно сформулировать методические рекомендации для учителя изобразительного искусства по интеграции игровых технологий в педагогическую практику.

Первая рекомендация: игра не должна заменять содержание. Игровой приём — это форма, в которую облекается учебное содержание. Если игра становится важнее художественной задачи, она теряет педагогическую ценность.

Вторая рекомендация: учитывать временные рамки. Большинство игровых приёмов должны занимать не более 5–7 минут урока. Исключение — сюжетно-ролевые игры, которые могут быть развёрнуты на протяжении всего занятия.

Третья рекомендация: предлагать вариативность. Одна и та же игровая ситуация может быть адаптирована под разные темы. Например, игра «Письмо от художника» может использоваться на любом уроке — достаточно изменить текст письма.

Четвёртая рекомендация: использовать игры дозированно. На одном уроке не рекомендуется использовать более 2–3 игровых приёмов, иначе игра перестаёт быть эффективным инструментом и превращается в развлечение.

Пятая рекомендация: включать игры в структуру урока осмысленно. Каждая игра должна работать на конкретный этап урока: мотивация — активизация интереса, основная часть — освоение или закрепление материала, рефлексия — подведение итогов.

Шестая рекомендация: учитывать индивидуальные особенности класса. В одном классе эффективны соревновательные игры, в другом — творческие или ролевые. Учителю следует наблюдать за реакцией учащихся и корректировать подборку.

Седьмая рекомендация: создавать «банк игр». Представленная в пункте 2.2 подборка может быть дополнена учителем самостоятельно. Рекомендуется вести собственную карто-теку игр с пометками о том, на каких уроках они были апробированы и какой дали результат.

Восьмая рекомендация: не бояться импровизации. Лучшие игровые приёмы часто рождаются спонтанно, в ответ на конкретную ситуацию на уроке. Учитель может модифицировать любую игру под свои задачи.

2.4. Примеры реализации на основе Федеральной рабочей программы

В рамках практической части исследования была разработана поурочная подборка игр, интегрирующих игровые технологии с содержанием уроков изобразительного искусства в 1 классе. Подборка составлена на основе Федеральной рабочей программы по изобразительному искусству для 1–4 классов (предметная область «Искусство», одобрена решением Федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 27.12.2023 № 2/24) и охватывает все 33 учебных часа, предусмотренных программой для 1 класса. [16]

Целью разработки данной подборки являлась не просто систематизация игровых приёмов по темам уроков, но и их осмысленное включение в структуру занятия. Каждая игра в таблице классифицирована по этапу урока: мотивация и целеполагание, изучение нового материала, закрепление и рефлексия. Такая структура позволяет учителю не только выбрать игру, соответствующую теме, но и определить оптимальное место для её проведения в логике урока.

Кроме того, для каждой игры предложена сказочная формулировка — вариант обращения к детям, создающий игровую мотивацию, эмоциональный настрой и погружающий учащихся в ситуацию. Это соответствует психолого-педагогическим основаниям интеграции игры и художественной деятельности, рассмотренным в первой главе настоящего исследования.

Представленная подборка носит практико-ориентированный характер и может быть использована учителем изобразительного искусства как в полном объёме (на протяжении всего учебного года), так и фрагментарно — в зависимости от темы, типа урока и особенностей класса.

Данные о поурочной подборке игр для первого класса, на основании рабочей программы приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Поурочная подборка игр для 1 класса

№	Тема (по ФРП)	Название игры	Краткая суть (что делают дети)	Сказочная формулировка (как сказать детям)	Этап
1	Знакомство с материалами (гуашь, кисти, бумага)	«Волшебный сундучок»	На ощупь угадывают инструмент художника в непрозрачном мешочке, объясняют, зачем он нужен	«В мастерской художника переполох: все инструменты спрятались в сундук. На ощупь узнайте их и расскажите, зачем они нужны»	Мотивация и целеполагание
2	Пятно и линия (графика)	«Кляксография»	Ставят кляксу и дорисовывают её до зверя, дерева или облака — у кого интереснее образ	«Жили-были волшебные кляксы. В каждой из них кто-то спрятался. Кто именно — никто не знает. Лишь вы можете это увидеть, всмотритесь в кляксу. На что она похожа? Дорисуйте — и встретитесь с тем, кто там прятался»	Изучение нового материала
3	Силуэт и расположение на листе	«Угадай силуэт»	Смотрят на чёрный силуэт животного, угадывают, кто это, и объясняют: «Это жираф, потому что длинная шея»	«Тени потеряли своих хозяев. Найдите каждому силуэту его хозяина и докажите — почему вы так решили»	Изучение нового материала
4	Пропорции: короткое – длинное	«Собери животное»	Из вырезанных частей разной длины собирают жирафа (шея длинная) и зайца (уши длинные)	«Художник перепутал все части. Соберите животных так, чтобы их снова можно было узнать»	Изучение нового материала
5	Три основных цвета: красный, жёлтый, синий	«Разложите по коробкам»	Получают набор карточек (яблоко, цыплёнок, василёк). Раскладывают в три коробки: «Красная», «Жёлтая», «Синяя»	«Три королевства — Красное, Жёлтое, Синее — ждут гостей. Разложите предметы по их домам»	Мотивация и целеполагание
6	Смешение цветов (оранжевый, зелёный, фиолетовый)	«Волшебные капли»	На палитре смешивают: красный + жёлтый; жёлтый + синий; красный + синий. Закрашивают контуры морковки, лягушки, сливы	«Цвета из королевств, как вы уже запомнили, любят ходить друг к другу в гости. Каждый основной цвет дружит с другими. И когда цвета берутся за руки, появляется новый цвет. Давайте поэкспериментируем: какие цвета получатся на палитре? Раскрасьте предметы на листике»	Изучение нового материала

Продолжение таблицы 6

№	Тема	Название	Краткая суть	Сказочная формулировка	Этап
7	Эмоциональная выразительность цвета (радость)	«Радостный круг»	Слушают весёлую музыку. Выбирают краску для радостного настроения и закрашивают круг	«Если мы закроем глазки, то сможем представить то, о чём поётся в песенке. Что вы чувствуете, слушая эту музыку? А если бы вам сказали выбрать цвет у этого чувства — какой это был бы цвет? Давайте попробуем зарисовать круг этим цветом»	Изучение нового материала
8	Эмоциональная выразительность цвета (грусть, страх)	«Мрачный замок»	Получают силуэт замка, закрашивают «тревожными» цветами (тёмно-синий, фиолетовый, чёрный)	«Это таинственный замок, в котором живут чародеи и колдуны. Но вот беда: один из колдунов перепутал заклинание, и теперь их замок потерял все краски. Колдуны любят таинственную, тёмную атмосферу. Давайте раскрасим замок в их вкусе»	Изучение нового материала
9	Анализ детского рисунка	«Художник и зритель»	Делятся на пары: один рисует, другой описывает настроение и сюжет, потом меняются	«Представьте, что вы в музее. Один из вас — художник, другой — зритель. Расскажите, что вы видите и что чувствуете»	Закрепление и рефлексия
10	Картины В.М. Васнецова	«Войди в картину»	Представляют себя внутри «Алёнушки» или «Трёх богатырей», рассказывают, что бы делали	«Если бы вы могли шагнуть в картину, что бы вы там делали? Кого бы встретили? Расскажите»	Закрепление и рефлексия
11	Симметрия (бабочка)	«Дорисуй половинку»	Получают бабочку с одним крылом, зеркально дорисовывают второе, следя за формой и цветом	«Вы гуляли по лужайке и увидели бабочку. Бедняжка потеряла крылышко. У вас с собой есть волшебные кисточки. Помогите ей — восстановите вторую половину»	Изучение нового материала

Продолжение таблицы 6

№	Тема	Название	Краткая суть	Сказочная формулировка	Этап
12	Узоры в природе (листья, ракушки, кора)	«Найди и принеси узор»	Дома находят природный предмет с узором (лист, ракушка, спил дерева, перо). В классе рассматривают и зарисовывают узор или делают отпечаток	«В мире множество тайн, и природа хранит их у себя. Каждый листик, каждая ракушка, кусочек коры или шишка — всё это хранит свои узоры. Найдите такой предмет дома или на прогулке, принесите и попробуйте зарисовать или отпечатать то, что увидели»	Изучение нового материала
13	Монотипия	«Волшебный отпечаток»	Вариант А: наносят краску на половинку листа, складывают — получают симметричного жука. Вариант Б: на кусочке пеноплекса зубочисткой процарапывают домик и солнышко, наносят краску и делают отпечаток	«Когда-то рисунки делали при помощи гравюры. Сегодня мы отправимся в прошлое и сами попробуем сделать собственную гравюру»	Изучение нового материала
14	Дымковская игрушка (элементы росписи)	«Мастерская дымки»	Расписывают вырезанный силуэт игрушки только кругами, точками и прямыми линиями (по образцу)	«Вы — мастера из села Дымково. Распишите игрушку, используя только круги, точки и прямые линии»	Изучение нового материала
15	Каргопольская игрушка	«Угадай промысел»	По фрагменту росписи на карточке определяют, дымковская это игрушка или каргопольская	«Две игрушки поспорили. По фрагменту росписи определите — это дымковская или каргопольская игрушка»	Изучение нового материала
16	Орнамент в круге	«Круг-тарелка»	Получают бумажную тарелку и украшают её геометрическим узором (ромбы, полосы, треугольники)	«Вас пригласила в гости очень богатая светская дама, у которой есть своя выставочная галерея. Но попасть к ней не просто. У неё непростой нрав, и она остра на язык. Но вы знаете, что она любит коллекционировать тарелочки. Создайте свою тарелочку, и тогда она с удовольствием пригласит вас поучаствовать в выставке»	Изучение нового материала

Продолжение таблицы 6

№	Тема	Название	Краткая суть	Сказочная формулировка	Этап
17	Орнамент в полосе	«Шарф для мамы»	На длинной полосе создают повторяющийся узор штампом (поролон, пробка) или пальцем	«Скоро зима, а у Деда Мороза от времени прохудился шарфик. Давайте подарим ему много-много шарфов, чтобы он никогда не мёрз на Северном полюсе. Украсьте каждый шарф своим повторяющимся узором»	Изучение нового материала
18	Оригами (новогодняя игрушка)	«Сложи зверушку»	По пошаговой инструкции складывают из квадрата бумаги лисичку или зайца для ёлки	«В квадрате бумаги спрятана игрушка. Сложите её по инструкции — и она появится»	Изучение нового материала
19	Объёмная аппликация из бумаги	«3D-открытка»	Вырезают лепестки, надрезают и закручивают их, приклеивают так, чтобы цветок «торчал» вверх	«Цветок на открытке хочет стать объёмным. Надрежьте и закрутите лепестки — он поднимется»	Изучение нового материала
20	Наблюдение архитектуры (по фото)	«Архитектор-разведчик»	Получают фото здания, называют его части: крыша, стены, окна, двери. Кто больше назвал	«Вы — разведчики в незнакомом городе. Рассмотрите здание и назовите все его части. Кто больше назовёт?»	Изучение нового материала
21	Рисование дома (отпечатками)	«Отпечаток-кирпичик»	Губкой печатают стены, ребром картона — крышу, ватной палочкой — окна	«Мы на стройке. Губка кладёт кирпичи, картон укладывает крышу, ватная палочка прорезает окна»	Изучение нового материала
22	Приёмы склеивания (праздничное украшение)	«Фабрика ёлочных игрушек»	Из полоски бумаги склеивают колечко, украшают точками и полосками. Собирают общую гирлянду	«Открыта фабрика ёлочных украшений. Склейте из полоски колечко, украсьте — и повесьте на общую гирлянду»	Изучение нового материала
23	Симметрия в конструировании	«Сложи пополам»	Складывают лист пополам, вырезают ёлку или башню. Разворачивают — получают симметричную форму	«Сложите лист пополам — это секретный приём. Вырежете половинку, а развернёте целое изображение»	Изучение нового материала

Продолжение таблицы 6

№	Тема	Название	Краткая суть	Сказочная формулировка	Этап
24	Макет сказочного города (аппликация)	«Город моей мечты»	Каждый вырезает и клеит свой дом, потом объединяют на общем листе	«Мы — команда архитекторов, попавшая в сказочную страну, но у жителей этого городка нет домиков. Давайте построим из бумаги город для всех жителей этой страны. Каждый из вас построит один дом, а потом мы поставим их вместе — получится настоящий сказочный город»	Изучение нового материала
25	Макет из пластилина	«Ветклиника»	Каждый лепит животное. Из коробки делают ветклинику, куда все «приходят на приём»	«В сказочном городке стало всё прекрасно, но жителям грустно: у них нет друзей-животных. Давайте им поможем и слепим для них разных животных. Делимся на две команды: одни лепят домашних, другие — диких. Потом устроим выставку животных»	Изучение нового материала
26	Складывание объёмных тел (куб, призма)	«Строим улицу»	Из готовых развёрток складывают куб и призму, раскрашивают окна — получаются домики	«Из развёрток сделаем кубики — это будут скамейки. На них посадят животных. Это будет как выставка. Два стола стоят вдоль стены, вдоль стены приклеена вереница из домиков»	Изучение нового материала
27	Коллективная игра «Сказочный город»	«Засели улицу»	Домики клеят на ватман, дорисовывают дорогу, из пластилина лепят жителей и машины	«Внизу у нас ватман, где мы нарисуем дороги и землю, поставим кубики (которые получились на прошлом уроке) и животных (которых слепили ещё раньше). Получится целая улица, где можно гулять и ходить в гости»	Закрепление и рефлексия
28	Бабочка (симметрия + узор)	«Наряди бабочку»	Раскрашивают бабочку, делая узор на левом и правом крыле одинаковым	«Бабочка просит наряд. Украсьте её так, чтобы левое и правое крыло стали одинаковыми»	Закрепление и рефлексия
29	Времена года (контраст цветов)	«Времена года»	Раскладывают карточки с пейзажами по временам года, объясняют выбор	«Времена года перепутались. Разложите пейзажи правильно и объясните, почему вы так решили»	Закрепление и рефлексия

Продолжение таблицы 6

№	Тема	Название	Краткая суть	Сказочная формулировка	Этап
30	Тёплые и холодные цвета	«Тёплая и холодная команды»	Получают карточки с цветами. Делятся на команды тёплых и холодных цветов	«Цвета потерялись. Тёплые — налево, холодные — направо. Кто ошибся — переходит в другую команду»	Закрепление и рефлексия
31	Фотографирование мелких деталей природы	«Фотоохота»	Находят и фотографируют интересную фактуру: кору, мох, прожилки листа, шишку	«Объявляется фотоохота. Найдите и сфотографируйте узоры природы»	Изучение нового материала
32	Рисование в Paint	«Цифровой художник»	Инструментами «Кисть» и «Заливка» рисуют солнце, траву и дом	«Компьютер превращается в холст. Инструментами „Кисть“ и „Заливка“ нарисуйте свой сюжет»	Изучение нового материала
33	Итоговая творческая работа	«Вернисаж»	Вывешивают все работы. Ходят по выставке и «покупают» картину, рассказывая о ней	«Открывается выставка года. Каждый — и художник, и покупатель. Расскажите о своей картине так, чтобы её захотели забрать домой»	Закрепление и рефлексия

Таким образом, представленная подборка охватывает все 33 темы программы 1 класса, классифицирована по этапам урока и может служить практическим инструментом для интеграции игровых технологий в обучение изобразительному искусству.

Заключение

Проведённое теоретическое исследование, направленное на анализ возможностей интеграции игровых технологий и изобразительного искусства в педагогическую практику, позволяет сформулировать следующие выводы.

В результате анализа психолого-педагогической и методической литературы по проблеме интеграции игровых технологий и изобразительного искусства установлено, что игровые технологии представляют собой совокупность методов и приёмов организации педагогического процесса в форме педагогических игр, обладающих чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Специфика изобразительного искусства как учебного предмета определяется его образной, субъективной и практико-ориентированной природой, что создаёт естественную основу для интеграции с игровыми технологиями. Психолого-педагогические основания такой интеграции, выявленные в работах Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, заключаются в общности психологической природы игры и художественной деятельности, их эмоциональной насыщенности и развивающем эффекте, что позволяет говорить о внутренней взаимодополняемости этих двух видов деятельности.

В ходе исследования были выявлены и классифицированы виды игр и игровых приёмов, релевантных для уроков изобразительного искусства. Наиболее продуктивными для интеграции являются дидактические игры (направленные на освоение цветоведения, жанров, композиции), сюжетно-ролевые игры (позволяющие учащимся принять роль экскурсовода, искусствоведа, художника) и игры-упражнения (кратковременные игровые действия для отработки навыков и снятия зажимов). Классификация игр по этапам урока (мотивация, изучение нового материала, закрепление и рефлексия) позволяет учителю осмысленно включать игровые приёмы в структуру занятия.

На основе анализа литературы были определены критерии отбора игр для интеграции с художественной деятельностью учащихся: соответствие дидактической цели урока, учёт специфики изобразительной деятельности, доступность и простота организации, активизация воображения и творческого мышления, эмоциональная безопасность, возможность интеграции на разных этапах урока. Данные критерии могут служить ориентиром для учителя при самостоятельном подборе или разработке игровых приёмов.

Основным результатом исследования стала систематизированная подборка игр, включающая 14 игр и игровых приёмов, структурированных по этапам урока.

Каждая игра содержит указание цели, краткое описание, перечень необходимых материалов и предполагаемый педагогический результат. Подборка охватывает три основных

этапа урока (мотивация и целеполагание, изучение нового материала, закрепление и рефлексия), а также включает игры-упражнения, выполняющие функцию физминуток с художественным содержанием.

Разработанные методические рекомендации по использованию составленной подборки игр включают восемь практических советов для учителя: игра не должна заменять содержание, необходимо учитывать временные рамки, предлагать вариативность, использовать игры дозированно, включать их в структуру урока осмысленно, учитывать индивидуальные особенности класса, создавать собственный «банк игр» и не бояться импровизации.

Таким образом, цель исследования достигнута: на основе анализа психолого-педагогической и методической литературы выявлены принципы интеграции игровых технологий и изобразительного искусства в педагогической деятельности, составлена практико-ориентированная подборка игр для уроков изобразительного искусства. Полученные результаты могут быть использованы учителями изобразительного искусства в практической работе, а также служить основой для дальнейших исследований в области интеграции игровых технологий в преподавание художественных дисциплин.

Список используемых источников

1. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.
2. Игровые технологии как вид педагогических технологий. – Текст: электронный // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/igrovyte-tehnologii-kak-vid-pedagogicheskikh-tehnologii-5593913.html> (дата обращения: 5.07.2026).
3. Патрушева, И.В. Психология и педагогика игры: учебник для вузов / И.В. Патрушева. – Москва: Юрайт, 2025. – 125 с.
4. Везетиу, Е.В. Геймификация образовательного процесса: подтип игровой технологии / Е.В. Везетиу // Научный результат. Педагогика и психология образования. – 2022. – Т. 8, № 1. – С. 1–13. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-podtip-igrovoy-tehnologii> (дата обращения: 1.07.2026).
5. Неменский, Б.М. Педагогика искусства. Видеть, ведать и творить: учебное пособие для вузов / Б.М. Неменский. – Москва: Просвещение, 2018. – 240 с.
6. Интеграция игровых приемов в процессе обучения на уроках изобразительного искусства. – Текст: электронный // Издательский дом «Первое сентября»: [сайт]. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/667444> (дата обращения: 9.07.2026).
7. Копцева, Т.А. Изобразительное искусство в школе: теория и методика / Т.А. Копцева. – Москва: Юрайт, 2019. – 312 с.
8. Ломов, С.П. Методика обучения изобразительному искусству: учебник для вузов / С.П. Ломов. – Москва: Дрофа, 2018. – 286 с.
9. Ермолинская, Е.А. Методика преподавания изобразительного искусства в школе: учебное пособие / Е.А. Ермолинская. – Москва: ВЛАДОС, 2019. – 254 с.
10. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – Санкт-Петербург: СОЮЗ, 2020. – 96 с.
11. Развитие деятельности дошкольников. – Текст: электронный // Белорусский государственный педагогический университет: [сайт]. – URL: <https://bspu.by/blog/averyanova/article/lection/psihologiya-rannego-i-doshkol'nogo-vozrastov-razvitie-deyatelnosti-detej-doshkol'nogo-vozrasta/> (дата обращения: 6.07.2026).
12. Реморенко, И.М. Творчество и его развитие в игре и рисовании: взгляд Л.С. Выготского / И.М. Реморенко // Современное дошкольное образование. – 2021. – № 3. – С. 26–35. – URL: https://sdo-journal.ru/upload/iblock/9ca/SDO_03_2021.pdf (дата обращения: 10.07.2026).
13. Хорик, Н.В. Игротерапия как метод психологической коррекции. – Текст: электронный // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/statya-igroterapiya-kak-metod->

psihologicheskoy-korrekcii-1847250.html (дата обращения: 10.07.2026).

14. Земляная, С.И. Роль игры в изобразительном творчестве / С.И. Земляная // Ярославский педагогический вестник. – URL: https://vestnik.yspu.org/releases/doskolnoe_obrazovanie/1_6/ (дата обращения: 1.07.2026).

15. Использование игровых технологий на уроках изобразительного искусства. – Текст: электронный // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/metodicheskij-seminar-ispolzovanie-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-izobrazitelnogo-6066517.html> (дата обращения: 7.07.2026).

16. Федеральная рабочая программа по учебному предмету «Изобразительное искусство» (1–4 классы). – Текст: электронный / Министерство просвещения Российской Федерации. – Москва: Просвещение, 2024. – 120 с. – URL: https://edsoo.ru/wp-content/uploads/2025/07/2025_poo_frp_izo_1-4.pdf (дата обращения: 10.07.2026).

17. Двигательный режим на занятии ИЗО в старшей группе. – Текст: электронный // Издательский дом «Первое сентября»: [сайт]. – URL: <https://urok.1sept.ru/publication/88554> (дата обращения: 20.06.2026).

18. Игротека по ИЗО деятельности. – Текст: электронный // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/igroteka-po-izo-deyatelnosti-1917918.html> (дата обращения: 10.07.2026).

19. Сефикурбанова, З.Т. Игровые технологии как вид педагогических технологий. – Текст: электронный / З.Т. Сефикурбанова // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/igrovie-tehnologii-kak-vid-pedagogicheskikh-tehnologiy-3865361.html> (дата обращения: 10.07.2026).

20. Перфильева, П.А. Геймификация в образовании: мотивационные аспекты и эффективность / П.А. Перфильева // Молодой ученый. – 2025. – № 7 (558). – С. 114–116. – URL: <https://moluch.ru/archive/558/122667> (дата обращения: 10.07.2026).

Приложение А (обязательное)

Федеральная рабочая программа (фрагмент)



Минпросвещения России
ИНСТИТУТ СОДЕРЖАНИЯ
И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
им. В.С. ЛЕДНЕВА

ФЕДЕРАЛЬНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

(для 1–4 классов образовательных организаций)

Москва – 2025

Федеральная рабочая программа | Изобразительное искусство. 1–4 классы

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

1 КЛАСС

Модуль «Графика»

Расположение изображения на листе. Выбор вертикального или горизонтального формата листа в зависимости от содержания изображения.

Разные виды линий. Линейный рисунок. Графические материалы для линейного рисунка и их особенности. Приёмы рисования линиями.

Рисование с натуры: разные листья и их форма.

Представление о пропорциях: короткое – длинное. Развитие – навыка видения соотношения частей целого (на основе рисунков животных).

Графическое пятно (ахроматическое) и представление о силуэте. Формирование навыка видения целостности. Целая форма и её части.

Модуль «Живопись»

Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве. Навыки работы гуашью в условиях урока. Краски «гуашь», кисти, бумага цветная и белая.

Три основных цвета. Ассоциативные представления, связанные с каждым цветом. Навыки смешения красок и получение нового цвета.

Эмоциональная выразительность цвета, способы выражения настроения в изображаемом сюжете.

Живописное изображение разных цветков по представлению и восприятию. Развитие навыков работы гуашью. Эмоциональная выразительность цвета.

Тематическая композиция «Времена года». Контрастные цветовые состояния времён года. Живопись (гуашь), аппликация или смешанная техника.

Техника монотипии. Представления о симметрии. Развитие воображения.

Модуль «Скульптура»

Изображение в объёме. Приёмы работы с пластилином; дощечка, стек, тряпочка.

Лепка зверушек из цельной формы (например, черепашки, ёжика, зайчика). Приёмы вытягивания, вдавливания, сгибания, скручивания.

Лепка игрушки, характерной для одного из наиболее известных народных художественных промыслов (дымковская или каргопольская игрушка или по выбору учителя с учётом местных промыслов).

Бумажная пластика. Овладение первичными приёмами надрезания, закручивания, складывания.

Объёмная аппликация из бумаги и картона.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Узоры в природе. Наблюдение узоров в живой природе (в условиях урока на основе фотографий). Эмоционально-эстетическое восприятие объектов

5

Федеральная рабочая программа | Изобразительное искусство. 1–4 классы

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем учебного предмета	Количество часов	Программное содержание	Основные виды деятельности обучающихся
1	Ты учишься изображать	10	Модуль «Восприятие произведений искусства» Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ. Модуль «Восприятие произведений искусства» Рассматривание иллюстраций детской книги на основе содержательных установок учителя в соответствии с изучаемой темой. Знакомство с картиной, в которой ярко выражено эмоциональное состояние, или с картиной, написанной на естественный сюжет (портреты В.М. Васнецова и другие по выбору учителя).	Приобретение опыта рассматривания и анализа детских рисунков с позиций их содержания и сюжета, настроения, композиции, цвета, а также соответствия учебной задаче, поставленной учителем. Приобретение опыта рассматривания иллюстраций детской книги на основе содержательных установок учителя.

31

Федеральная рабочая программа | Изобразительное искусство. 1–4 классы

	Модуль «Восприятие произведений искусства» Художественное наблюдение окружающего мира природы и предметной среды жизни человека в зависимости от поставленной аналитической и эстетической задачи наблюдения (установки). Модуль «Графика» Представление о пропорциях: короткое – длинное. Развитие навыка видения соотношения частей целого (на основе рисунков животных). Модуль «Графика» Графическое пятно (ахроматическое) и представление о силуэте. Расположение изображения на листе. Выбор вертикального или горизонтального формата листа в зависимости от содержания изображения.	Применение простых графических материалов в самостоятельной творческой работе в условиях урока. Создание графического рисунка на основе знакомства со средствами изобразительного языка. Анализ соотношений пропорций, визуальное сравнение пространственных величин. Освоение первичных знаний и навыков композиционного расположения изображения на листе. Выбор вертикального или горизонтального формата
--	---	--

32

Приложение А
(обязательное)

Слайды игры «Найди ошибку»



Рисунок А.2 – Картины с допущенными ошибками