

УДК 372.874  
ББК 74.268.51

DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-205-210

## ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ВЛИЯНИЯ ИГРЫ НА ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ

Чжан Жубин

**Аннотация.** В связи с реформой образования и непрерывным развитием образовательных технологий перед традиционной формой обучения встают новые задачи и требования. Современное образование ставит во главу угла учеников, подчеркивает самостоятельность процесса обучения и разностороннее развитие. Особенно в изобразительном искусстве традиционная форма обучения часто вызывает у детей чувство скуки. Традиционные модели обучения в основном ориентированы на учителя, подчеркивают одностороннюю передачу знаний и игнорируют мотивацию и инициативу учащихся в обучении. Цель данного исследования – изучить важность игр для развития мотивации детей в изобразительном искусстве. Благодаря наблюдению и анализу игр, а также обзору соответствующей литературы выясняется, что игры играют положительную роль в развитии мотивации детей к изобразительному искусству. Геймификация также может повысить интерес и участие детей в художественном образовании. Внедряя игровые элементы в художественное образование, дети оказываются более вовлечены в процесс обучения. Кроме того, игры могут стимулировать творческие способности и воображение детей, улучшать их эстетическое чувство, а также способствовать пониманию и восприятию изобразительного искусства. Таким образом, игровая методика может стать одним из эффективных средств начального художественного образования.

**Ключевые слова:** игра, дети, изобразительное искусство, интерес, творчество, обучение изобразительному искусству.

**Для цитирования:** Чжан Жубин. Исследование положительного влияния игры на обучение детей изобразительному искусству // Наука и школа. 2024. № 2. С. 205–210. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-205-210.

© Чжан Жубин, 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

STUDY OF THE POSITIVE IMPACT OF PLAY ON TEACHING  
CHILDREN FINE ARTS**Zhang Ruobing**

**Abstract.** *In connection with educational reforms and continuous development of educational technologies, the traditional form of education faces new challenges and requirements. Modern education puts students in the centre of attention, emphasizes the independence of the learning process and versatile development. Especially in fine arts, the traditional form of teaching often causes children to feel bored. Traditional teaching models are mainly teacher-centred, emphasize one-way transfer of knowledge and ignore students' motivation and initiative in learning. The purpose of this study is to investigate the importance of games in developing children's motivation in fine arts. Through observation and analysis of games and review of relevant literature, it is found that games play a positive role in developing children's motivation in fine arts. Gamification can also increase children's interest and participation in art education. By introducing game elements into art education, children are found to be more engaged in the learning process. In addition, games can stimulate children's creativity and imagination, improve their sense of aesthetics, and enhance their understanding and appreciation of fine arts. Thus, play methodology can be one of the effective means of primary art education.*

**Keywords:** *play, children, visual arts, interest, creativity, visual arts education.*

**Cite as:** Zhang Ruobing. Study of the positive impact of play on teaching children Fine Arts. *Nauka i shkola*. 2024, No. 2, pp. 205–210. DOI: 10.31862/1819-463X-2024-2-205-210.

**В** современном обществе искусство стало важным средством культурного обмена. Художественное образование, как его важная часть и средство распространения, уравнивает дух и мудрость людей. В системе художественного образования важное место занимает обучение детей изобразительному искусству, которое может развивать наблюдательность, память, воображение и творческие способности детей, повышать моторику, воспитывать в детях психологическую зрелость и устойчивость, положительные личностные качества, такие как интерес, темперамент и способность выражать эмоции.

Обучение изобразительному искусству имеет свои особенности и требует от учеников определенного воображения и креативности. Однако некоторые учителя, работающие в традиционных подходах, склонны сосредотачиваться только на преподавании знаний по учебнику и игнорировать особенности мышления и эмоциональный опыт учеников, в результате чего обучение изобразительному искусству становится скучным, лишенным интерактивности. Кроме того, некоторые школы и преподаватели, стремясь к результатам и рейтингу, склонны фокусироваться только на выработке навыков, пренебрегая формированием интересов и творческих способностей детей, что также негативно сказывается на их развитии.

Такой утилитарный подход к образованию не только негативно сказывается на развитии детей, но и заставляет их скучать. Из-за этого большая часть детей постепенно теряет интерес к искусству живописи и мотивацию к изучению художественных предметов. Поэтому сейчас так актуален вопрос о том, как внедрить инновационные методы преподавания изобразительного искусства, чтобы повысить учебную мотивацию и инициативу детей.

При этом игровой метод не является новым направлением образовательных инноваций. Интерактивность и творческие характеристики игр могут привлечь внимание учащихся, стимулировать их интерес к обучению, развивать инновационные способности и дух командной работы. Игры могут дать детям более интуитивный и яркий опыт, помогая им лучше понять и усвоить знания, что особенно важно для изобразительного искусства.

*Объект исследования:* положительное влияние игровых методик на развитие детского изобразительного творчества.

*Предмет исследования:* использование игровых методов в процессе преподавания изобразительного искусства в начальной школе.

*Цель исследования:* стимулировать творческие способности и воображение детей, развить у них восприятие предметов и изобразительного искусства, повысить интерес и участие детей в художественном образовании, а также улучшить эффективность и качество преподавания искусства с помощью геймифицированного метода обучения.

Новизна исследования заключается в следующем: в нем сочетаются игры и изобразительное искусство, исследование всесторонне охватывает вопросы воспитания у детей интереса к искусству, творчеству, развития воображения и эстетической грамотности с помощью игр, а также открывает новую перспективу для углубленного обсуждения положительной роли и влияния игр в развитии детского изобразительного искусства.

Существует множество теорий о происхождении игры, ее связи с искусством и эстетической культурой человека, начиная с Платона, идеи которого до сих пор используются в педагогической мысли цивилизованных стран. Такие ведущие философы, как И. Кант и Ф. Шиллер связывали игровую деятельность человека с его сферой эстетической практики, резко отделяя ее от других видов деятельности. По мнению Шиллера, только в игре гармоничны все человеческие начинания, только в ней происходит взаимное опьянение, ибо движущей силой игры является красота, в которой, по Шиллеру, находит полное выражение целостная природа человека. Шиллер был убежден, что с красотой можно и нужно играть, потому что она не приемлет чисто утилитарного отношения. Он писал, что человек «играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [1, с. 302].

В XIX в. эстетические аспекты игровой деятельности изучались: Спенсером – в психологии, Фребелем – в педагогике, Гроссом – в эстетике. Спенсер считал, что «эстетические чувства берут начало в тех импульсах, которые побуждают к играм» [2, с. 212–213]. «...Слово “игра”... служит для обозначения свободной подвижности в определенных пределах» [3, с. 34].

В процессе стремления образования в области изобразительного искусства к самостоятельному развитию всегда можно найти сопровождение игры, как некое наложение теоретических структур в искусстве и игре, а тем более в тесной связи игры и эстетического искусства. Такие подсказки более заметны на ранних этапах развития образования в области визуальных искусств. Наиболее характерным является высказывание немецкого философа Э. Кассирера, который утверждал, что единственное различие между игрой и искусством заключается в том, что дети играют с вещами, а художники – с формами, идеями, рисунками, ритмами и мелодиями [4, с. 633–634].

Для ребенка игра – основная форма существования и образ жизни, в которой он всегда увлечен. Ребенок охотно подчиняется игре, наслаждается и удовлетворяется

своим «существованием», а также в этом процессе происходит физическое и психическое развитие. По мнению известного русского педагога Л. С. Выготского, игра – это синтез всех видов детского художественного самовыражения: «...игра... это подготовительный этап его жизни. Это подготовительный этап его художественного развития» [5, с. 56–57]. Выготский рассматривал игру как подготовительный этап художественно-эстетического воспитания детей. Через игру ребенок входит в мир, устанавливает с ним связи, строит свой собственный мир смыслов, ведет полноценную и осмысленную жизнь. Таким образом, игра играет важную роль в обучении изобразительному искусству.

Дети, в отличие от взрослых, в большей степени сохраняют свою человеческую природу и духовность. Дети испытывают сильное любопытство ко всему, а их острые и открытые чувства помогают им накапливать богатый опыт, что позволяет им постепенно постигать мир. Они переживают в игре, действуют в игре, думают, задают вопросы и постигают в игре, приобретают понятия в игре и создают в игре.

Во-первых, игра может стимулировать детское творчество и воображение. Свобода и гибкость игры позволяют детям лучше исследовать и выражать идеи и эмоции. Игры могут обеспечить воображение и творческое пространство, где дети могут погрузиться в мир изобразительного искусства. Благодаря ролевым играм, построению сценариев и сюжетных линий дети могут глубже понять произведение искусства и мышление художника, что стимулирует их интерес к изобразительному искусству. Благодаря процессу исследования и открытия дети смогут лучше развить свои творческие способности и воображение.

Во-вторых, восприятие предметов и изобразительное искусство можно развить у детей с помощью игровой деятельности. Когда дети в игре приближаются к настоящему песку, воде, снегу, льду, грязи, камням, ветру, цветам, деревьям, свету, животным и другим природным объектам, они полностью взаимодействуют с природой и создают комплексные представления с помощью различных органов чувств, таких как зрение, слух, обоняние, вкус и осязание, что, несомненно, повышает их способность к наблюдению и восприятию вещей. Приобретая богатый опыт восприятия природы и накапливая все больше материалов, дети стараются творчески адаптироваться, в результате чего у них возрастает интерес к творчеству и развивается воображение.

Например, на занятии по рисованию «Осенний лес» цель занятия – дать детям возможность воспринять различные цвета в осеннем лесу, понять градиент, темные и светлые цвета, теплые и холодные цвета в природе, почувствовать эмоциональную выразительность цвета, дать детям попробовать использовать различные цвета для изображения леса, а затем использовать свои любимые цвета для создания своих собственных творений и в то же время получить удовольствие от выражения цвета.

Исходя из содержания картин и целей занятия, учитель сначала обсуждает с учениками место проведения игры – лесной массив недалеко от школы. Лесной массив за пределами школы более привлекателен для детей, чем классная комната, так как дает им больше материалов для исследования. При разработке конкретного содержания игры мы учитывали необходимость восприятия детьми различных цветов осени и обогащения их знаний о цветах в природе. Мы надеялись, что в ходе собственных исследований они смогут обнаружить цвета, которые нечасто видели в классе или которые они вообще не могли видеть.

Тема «Осенняя девочка рассыпает краски в воздухе», и детей попросили помочь найти спрятанные краски, что, с одной стороны, стимулировало их интерес

к исследованию, а с другой – позволило им воспринять цвета всеми органами чувств. Поощряйте детей использовать свой собственный язык, чтобы рассказать о цветах, которые они ищут, чтобы у детей была возможность открыть больше тайн об осенних цветах через собственное тщательное наблюдение, анализ и сравнение. Например, некоторые листья имеют разный желтый цвет, некоторые листья темно-желтые, некоторые более светлые, что учит детей различать оттенки и градиентные цвета.

Поэтому, когда учителя обучают детей изобразительному искусству через игру, они могут помочь им накопить богатый внутренний аутентичный опыт, чтобы им было «что сказать», когда они создают искусство, а также позволить им создавать собственные значимые произведения искусства. Аутентичный опыт включает в себя опыт работы с материалами, техниками и содержанием.

Кроме того, геймификация может повысить интерес и участие детей в художественном образовании. Психологи относят игры к эндогенному поведению, то есть поведению, обусловленному внутренними факторами, личностью (потребностями, интересами) [6, с. 334–335]. На разных этапах детства продуктивная деятельность детей – рисование и творчество – тесно переплетается с игрой. Интерес к рисованию и творчеству первоначально возникает как игровой интерес, указывающий на процессы в творчестве. Только на среднем и более позднем этапах обучения интерес переключается на результат деятельности (например, рисунок) и уходит от влияния игры. Таким образом, интерес служит началом процесса соединения художественного творчества и игры, а занятия изобразительным искусством, направляемые интересом, служат источником и мотивацией для детей к занятиям художественной деятельностью, что в конечном итоге приводит к положительным эмоциональным переживаниям. Внедряя игровой элемент в художественное образование, мы тем самым помогаем детям более активно вовлекаться в процесс обучения. Этот метод обучения может стимулировать энтузиазм и интерес детей к учебе и повысить эффективность и качество преподавания изобразительного искусства.

### Выводы

Таким образом, игры могут стимулировать детское творчество и воображение, развивать детское восприятие вещей и изобразительного искусства, повышать интерес и участие детей в художественном образовании, создавая захватывающий опыт, предоставляя разнообразное художественное содержание, поощряя свободное выражение и творчество, чтобы повысить эффект и качество обучения изобразительному искусству. «Так называемое использование игрового метода в обучении изобразительному искусству предполагает, что в процессе реализации обучения цель обучения должна быть максимально размыта, средства игры должны быть усилены, на результаты нужно смотреть сквозь пальцы, а ценить процесс. Чем выше степень геймификации, тем больше различий между средствами и процессом, и тем более скрыты цели и результаты» [7, с. 191]. Игры используются как средство достижения цели; их онтологическая активность – педагогическая. Преподавание изобразительного искусства в игровой форме превращает скучное обучение художественным навыкам и знаниям в живую и интересную игровую форму, которую дети с удовольствием принимают, создается гармоничная, насыщенная и интересная атмосфера обучения искусству, которая позволяет им использовать различные виды искусства для выражения собственных переживаний и чувств в радостной игровой деятельности.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Идеи эстетического воспитания. Антология в 2 т. Т. 2. М.: Искусство, 1973. 367 с.
2. *Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и физическое / пер. с англ. М. А. Лазаревой.* М.: УРАО 2002. 288 с.
3. *Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича.* СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
4. *Кассирер Э. Опыт о человеке: Введение в философию человеческой культуры // Кассирер Э. Опыт о человеке. Избранное.* М.: Гардарика, 1998. С. 440–709.
5. *Выготский Л. С. Вопросы детской психологии.* СПб.: СОЮЗ, 1997. 224 с.
6. *Узнадзе Д. Н. Психологические исследования.* М.: Наука, 1966. 451 с.
7. 海伦·佩恩, 了解幼儿期:开放与争议, 开放大学出版社, 2004年10月1日, 平装版, 216页。[Пен Хелн. Понимание раннего детства: Исследования и противоречия. Мейденхед: Открытый университет Пресс, 2004. 216 с.]

### REFERENCES

1. Idei esteticheskogo vospitaniya. Antologiya in 2 vols. Vol. 2. Moscow: Iskusstvo, 1973. 367 p.
2. Spenser H. *Vospitanie: umstvennoe, npravstvennoe i fizicheskoe.* Transl. from English by M. A. Lazareva. Moscow: URAO 2002. 288 p. (In Russian)
3. Huizinga J. *Homo ludens. Chelovek igrayuchshiy.* Transl. from Dutch. Moscow, 1997. 416 p. (In Russian)
4. Cassirer E. *Opyt o cheloveke: Vvedenie v filosofiyu chelovecheskoy kultury.* In: Cassirer E. *Opyt o cheloveke. Izbrannoe.* Moscow: Gardariki, 1998. Pp. 440–709. (In Russian)
5. Vygotskiy L. S. *Voprosy detskoj psikhologii.* St. Petersburg: SOYuZ, 1997. 224 p.
6. Uznadze D. N. *Psikhologicheskie issledovaniya.* Moscow: Nauka, 1966. 451 p.
7. Pen Heln. *Understanding early childhood: Research and controversy.* Maidenhead: Open University Press, 2004. 216 p. (in Chinese).

---

**Чжан Жубин**, аспирант III курса Института изящных искусств художественно-графического факультета, Московский педагогический государственный университет

**e-mail: baobeigui9307@gmail.com**

**Zhang Ruobing**, PhD post-graduate student, Year 3, Institute of Fine Arts, Arts and Graphics Faculty, Moscow Pedagogical State University

**e-mail: baobeigui9307@gmail.com**

*Статья поступила в редакцию 19.06.2023*

*The article was received on 19.06.2023*