

Игровые технологии на занятиях изобразительной деятельностью в начальной школе

Game Technologies in the Classroom Visual Activities in Elementary School

С.И. Гудилина,

канд. пед. наук,
старший научный сотрудник, доцент Московского педагогического государственного университета,
г. Москва

e-mail: gudilinas@mail.ru

S.I. Gudilina,

Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Researcher,
Associate Professor, Moscow Pedagogical State University,
Moscow

e-mail: gudilinas@mail.ru

В статье поднимается вопрос использования дидактических игр на занятиях изобразительной деятельностью в начальных классах. Определена роль игры как средства развития и социализации ребёнка, раскрываются способы создания игровых ситуаций в ходе обучения детей младшего школьного возраста. Охарактеризованы особенности квестов, представляющих собой вид игры, имеющей сюжетную линию, которая направлена на решение различных логических задач. Рассмотрена технология создания веб-квестов, приведены примеры разработок веб-квестов для занятий с младшими школьниками по учебному предмету «Изобразительное искусство» и организация процесса их применения.

Ключевые слова: младшие школьники; средства развития и социализации ребенка; дидактические игры; организация занятий изобразительной деятельностью; особенности квестов; сценарий веб-квеста.

The article raises the question of the use of didactic games in the classroom of fine arts in primary school. The role of the game as a means of development and socialization of the child is determined, ways of creating game situations in the course of teaching children of primary school age are revealed. The features of quests, which are a type of game with a storyline, which is aimed at solving various logical problems, are characterized. The technology of creating web quests is considered, examples of the development of web quests for classes with younger students in the subject "Fine Arts" and the organization of the process of their application are given.

Keywords: younger schoolchildren; means of development and socialization of the child; didactic games; organization of classes in fine arts; features of quests; webquest script.

Академик РАО А.М. Новиков так определяет роль игровой деятельности в жизни человека: «Игра остаётся загадкой для учёных. Действительно, игра в нашем сознании как бы противостоит серьёзному. Но в то же время дети, хоккеисты, шахматисты, артисты играют со всей серьёзностью, без малейшей склонности смеяться. Игра лежит вне рамок противопоставления “мудрость—глупость”. Точно так же игра не знает различия истины и лжи, выходит за рамки противоположности “добра и зла”. В игре не заключено никакой моральной функции — ни греха, ни добродетели. Всё это само по себе загадочно» [10, с. 8].

Любознательные по природе дети всегда с большим удовольствием включаются в игры. И загадочная игровая деятельность начинает приносить свои плоды в общем развитии ребёнка, его личности, воспитании. Недаром ещё В.А. Сухомлинский отмечал, что «Игра — это огромное светлое окно, через которое

в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [13].

ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА

С давних времён детская игра оценивалась как основное средство, помогающее ребёнку существовать в мире взрослых, учиться понимать среду обитания. Игра как симулятор познания внешнего мира имитирует разные социальные, трудовые, учебные ситуации. Во многих исследованиях педагогов, психологов, социологов отмечается особая роль дидактической игры, которая мотивирует на получение новых знаний. Разыгрывание каких-либо сюжетов, безусловно, помогает ребёнку обогащать свой опыт самостоятельной деятельности. Однако не стоит забывать и о слож-

ной роли учителя, об особенностях методических приёмов, которые должны деликатно подсказывать игровые способы, направлять на самостоятельную деятельность, ничего не навязывая и не замещая творчество игры на регламентированный, строго запланированный процесс обучения. Стоит вспомнить высказывание С.Л. Новосёловой, что для детей игра становится важной и своеобразной площадкой для размышления об окружающем. Для ребёнка игра начинается, когда он сам для себя ставит посильные и понятные задачи. Ребёнок сам режиссирует свои действия, определяет, что для него ценно и значимо. Привычная игровая ситуация переходит в дидактическую, а порой и пересекается с ней, это позволяет *учиться, играя* [11].

Как дидактический феномен игра очень важна, поскольку обладает следующими существенными характеристиками:

- во-первых, это самостоятельная деятельность ребёнка, которая интересна ему прежде всего процессом;
- во-вторых, игра — импровизация, которая базируется на воображении и фантазии;
- в-третьих, игра для детей, как работа для взрослых, требует знаний-умений, терпения, инициативы, настойчивости и целеустремленности;
- в-четвёртых, игра в качестве стимулятора познания внешнего мира имитирует разные социальные, трудовые, учебные ситуации, а значит, мотивирует на получение новых знаний.

Обычно для дидактической игры сначала определяются цели, под которые создаются правила. Выявляется проблемная или соревновательная ситуация, позволяющая решать поставленные задачи. Подбирается материал в качестве подсказок или средств обучения. Игра завершается подведением итогов и получением бонусов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Поговорим о том, насколько целесообразно использовать игру на уроках изобразительной деятельности. Обратимся к такому виду игры, как квест.

Квест определяется как игра, имеющая сюжетную линию, направленную на решение различных логических задач. На уроках изобразительного искусства использование квестов предоставляет возможность:

- создавать эмоциональную атмосферу для усвоения знаний в занимательной форме. Этому служат, например, искусствоведческие расследования, игры в ассоциации и пр.;
- ставить проектные задачи для самостоятельной или командной работы;
- помогать осваивать художественную деятельность, народные промыслы;
- организовывать разные формы занятий, например телевизионный конкурс, путешествие во времени, фестиваль игрушек;
- развивать коммуникативные умения и учить представлять своё творчество.

Все перечисленные функции квестов зависят от поставленных целей и задач, в соответствии с которыми различают несколько типов дидактических квестов:

- *мотивационные;*
- *познавательные;*
- *ролевые;*
- *диагностические.*

Существуют и другие классификации, но все они подчиняются реализации принципов игровой деятельности.

ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ВЕБ-КВЕСТОВ

Рассмотрим этапы разработки веб-квестов, которые проводят один-два раза в учебном году. Поле деятельности игр может ограничиваться уроком или предполагать выполнение заданий после занятий. Условия игры не только обсуждаются с учителем, но и размещаются на веб-странице, что позволяет ребёнку лишней раз обратиться к наглядным материалам, проанализировать ситуацию, обсудить игровую проблему с друзьями. Всё это даёт возможность организовать смешанное обучение.

Основным отличием веб-квеста является решение проблемных задач и продуктивная деятельность на основе дополнительной информации или использования интернет-ресурсов. Для начальной школы важно, чтобы

дети учились осваивать полезный контент, знакомились с коммуникативными правилами работы в Интернете под руководством взрослых (учителя, родителей). Поэтому применение веб-квестов позволяет формировать медийно-информационную грамотность младших школьников.

Этапы проектирования дидактических игр следует начинать с изучения Рабочей программы по учебному предмету «Изобразительное искусство» для начального общего образования [12]. Необходимо определить, для какого модуля разрабатывается игра, и выбрать нужную тему из раздела тематического планирования, а затем сформулировать идею и планируемые результаты. После этого приступают к созданию сценария, где прописываются все разделы веб-сайта, на котором представлен квест (см. табл.).

Следует отметить, что при разработке веб-квестов либо используются уже готовые средства обучения, интернет-ресурсы, либо они создаются учителем специально под игровые цели. Авторские разработки должны проектироваться на основе:

- приёмов проблемного и продуктивного обучения;
- когнитивных способов восприятия информации;
- вариативных вербальных, визуальных и аудиовизуальных средств;
- демонстрации поэтапного процесса художественной деятельности;
- реализации возможностей мультимедийных технологий.

При определении критериев оценки работы участников веб-квеста обычно рассматривают:

- работу с содержанием;
- коммуникативные умения;
- результаты.

Подчеркнём, что оценивать результаты участников игры будет тем проще, чем более подробно описаны критерии и баллы.

ПРИМЕРЫ ВЕБ-КВЕСТОВ

Приведём несколько примеров *веб-квестов*, которые разработали магистранты художественно-графического факультета МПГУ.

Таблица

Схема сценария веб-квеста

Название веб-квеста	Название формулируется с проблемным вопросом. Указывается возраст участников (для кого разработан веб-квест)	Игре даётся медийное название. Заголовок: – должен заставить учащихся заинтересоваться и включиться в игровую деятельность; – может содержать указание на основную проблему игры; – может подчёркивать характерные особенности героев команды или необычные обстоятельства
Аннотация	Обзор квеста. Образовательные цели и задачи	Определяется итоговое количество баллов, которые можно заработать за прохождение всех уровней игры
Участники игры. Уровни прохождения веб-квеста (от 1-го до 3-го)	Описываются условия игры: – перечисляются команды, которые будут выполнять задания; – определяются подробный план деятельности на разных уровнях игры и итоговые задания	Определяются критерии оценки деятельности участников веб-квеста и баллы за каждый этап. Полезно предложить школьникам в качестве итогового задания выполнение творческих работ с использованием различных художественных материалов
Использование интернет-ресурсов, медиатеки	Описание контента, который необходим для выполнения заданий. Составление медиатеки для каждой команды	Работа с информацией медиатеки должна формировать личностные, метапредметные и предметные результаты
Тесты	Тесты трёх типов по усвоению знаний и умений по теме веб-квеста: – на узнавание (различение, классификацию); – воспроизведение с элементами продуктивной деятельности и проблемным вопросом, определяющим уровень рассуждения; – творческие, выявляющие степень художественных способностей	Определяются баллы по результатам тестирования
Техническое решение	Определение платформы, на которой будет создаваться веб-квест	Выбирается любой конструктор сайтов, предоставляющий возможность размещать разные типы текстов

Веб-квест «Зимняя сказка – Гжель»

(О.А. Афанасьева, Э.Г. Юшкова)

Учащиеся разделяются на **три группы** (команды): «Новички», «Исследователи», «Мастера».

Задания для трёх групп учащихся

Задание 1 (для команды «Новички»). Вы выбрали для себя роль новичка. Ваша задача – познакомиться с гжельской росписью и проанализировать особенности этой техники.

1. Определите роль каждого участника.
2. Познакомьтесь с предлагаемым видеоматериалом. Рассмотрите гжельские изделия.
3. Сделайте вывод о характерных чертах и достижениях мастеров Гжели.

Для работы используйте предложенный список интернет-источников, изучите и проанализируйте их.

Задание 2 (для команды «Исследователи»). Вы выбрали для себя роль исследователя. Ваша задача – изучить и проанализировать художественную роспись Гжели. Сделайте вывод об отношении российского народа к традициям.

1. Распределите роли в вашей группе.
2. Познакомьтесь с видеоматериалом, рассмотрите гжельские шедевры.
3. Сделайте вывод о характерных чертах и достижениях мастеров гжельской росписи.

Для работы используйте предложенный список интернет-источников, найдите дополнительные ресурсы, исследуйте и проанализируйте их.

Задание 3 (для команды «Мастера»). Вы выбрали для себя роль мастера. Ваша задача – научиться отличать настоящую гжель от её имитации, а также изготавливать изделия собственными руками (выполнить эскиз росписи изделия).

1. Распределите роли в вашей группе.
2. Познакомьтесь с видеоматериалом, рассмотрите образцы гжельской продукции.
3. Сделайте вывод о характерных чертах и достижениях мастеров гжельской росписи.
4. Попробуйте создать собственную композицию – эскиз (из цветков, веток, трав), в котором символически отражён характерный стиль и содержание этого искусства.

Тесты

Задание 1. Просмотрите занимательный видеоролик «Народный промысел – Гжель». Ответьте на вопрос по видеоуроку «Гжель история, технология, особенности»:

<https://ok.ru/video/1519651718490>

Вопрос: Чем характерно цветное решение традиционной гжельской росписи?

Задание 2. Пройдите по ссылке и найдите на географической карте Москву, а затем село Гжель. Двигайтесь на восток по карте до Раменского района Московской области:

<https://2gis.ru/moscow>

Задание 3. Творческая деятельность: отгадайте загадку, найдя ответ в таблице:

з	г	г
г	ж	в
м	е	а
л	л	г
е	ь	ш
а	д	в

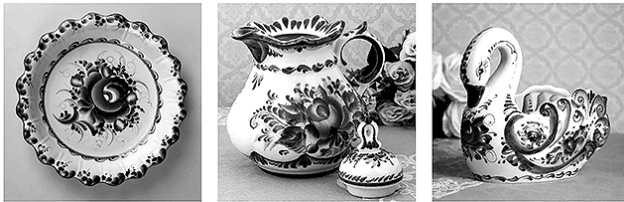
Эта роспись на белом фарфоре –
Синее небо, синее море.

Синь васильков, колокольчиков звонких.
Синие птицы на веточках тонких.

Задание 4. Изобразительная деятельность – разукрасьте следующий рисунок по теме:



Задание 5. Рассмотрите узоры гжельской росписи и найдите узор, который чаще всего повторяется:



После выполнения заданий все группы проходят общий тест.

Веб-квест «Новые горизонты» (Е.И. Государева, Н.А. Черепанова)

Учитель. Дорогие четвероклассники! Участвуя в данном веб-квесте, вы сможете найти ответы на следующие вопросы:

- Как устроено наше зрительное восприятие?
- Почему при взгляде на абсолютно параллельные предметы, например на рельсы, нам кажется, что они на расстоянии сходятся?
- Почему объекты, расположенные дальше, кажутся нам меньше по размеру?

Попробуйте себя в одной из нескольких творческих профессий, где вам обязательно пригодятся полученные на уроках изобразительного искусства знания о разных видах перспективы. Совместно вы сможете создать самую настоящую выставку с картинами и дизайнерскими работами, выступлением искусствоведов и презентацией собранного материала.

(В ходе восприятия рассказа учителя дети рассматривают репродукции картин.)

Учитель. Обращаю ваше внимание, что перспективе подвергается абсолютно каждый увиденный вами предмет на картине.

Линейная перспектива — это закономерное изменение масштабов изображения разноплановых объектов, расположенных на плоскости. Иными словами, это технический рисунок. Наглядными примерами картин с использованием линейной перспективы могут быть: «Большая дорога», «Весна», «Полустанок» И. Левитана; «Лесная дорога» С. Жуковского и др.

Обратная перспектива — это вид перспективы, применявшийся, к примеру, в визан-

тийской и древнерусской живописи, когда предметы представляются увеличивающимися по мере удаления от зрителя. Созданное изображение при этом имеет несколько горизонтов, точек зрения и другие особенности. Классическим примером обратной перспективы считаются иконы.

Воздушная перспектива — это изменение цвета, очертаний и степени освещённости предметов под воздействием воздушной среды и пространства, которое возникает по мере удаления природы от глаз наблюдателя. Примерами картин, построенных на воздушной перспективе, являются: «Гималаи» Н. Рериха; «Туманное утро», «Лесные дали» И. Шишкина; «Мокрый луг», «Рассвет» Ф. Васильева и др.

Обратите внимание на общие черты линейной и воздушной перспективы:

- передние предметы нарисованы больше, чем те, что удалены;
- контрастность, насыщенность цвета на переднем плане сильнее, чем на дальнем;
- расстояние между объектами сокращается в связи с отдалённостью.

Работа класса:

1. Класс делится на три команды.
2. Каждая команда выступает в своей роли: художники, дизайнеры, искусствоведы.

Задания с использованием медиатеки

Задание 1 (для команды художников). Анализ видеоматериалов и ознакомление с информацией, посвящённой:

- законам линейной и воздушной перспективы;
- примерам использования видов перспективы в искусстве;
- правилам построения линейной и воздушной перспективы в пейзаже.

Задание 2 (для команды дизайнеров). Анализ видеоматериалов, посвящённых:

- рисованию интерьера комнаты во фронтальной перспективе;
- изучению основ перспективы для начинающих.

Задание 3 (для команды искусствоведов). Анализ информации из опубликованных статей о том:

- как провести разбор картины;
- как писать сочинение по картине на основе памятки и просмотра видеоурока «Прямая и обратная перспектива».

Итоговое задание для всех групп

На основе полученных знаний создайте персональную выставку работ. Для итоговой выставки каждая группа выполняет свою часть задания:

Часть 1 (для команды художников). Создайте две большие картины: одну, посвящённую воздушной перспективе, вторую, посвящённую прямой линейной перспективе.

Часть 2 (для команды дизайнеров). Создайте рисунок интерьера комнаты.

Часть 3 (для команды искусствоведов). Проведите виртуальную экскурсию по работам групп художников и дизайнеров.

Контрольные тесты

Тест 1. Представьте, что перед вами два предмета одинакового размера. Один из них расположен ближе к вам, другой дальше. Может ли в случае линейной перспективы предмет на дальнем плане быть крупнее, чем на переднем?

- Да.
 – Нет.

Тест 2. Согласны ли вы с утверждением: «Вид линейной перспективы – изображение с одной точкой схода»?

- Да.
 – Нет.

Тест 3. О каком виде перспективы говорится в данном определении: «Чтобы предметы и пространство не казались плоскими, ближе стоящие предметы стоит изображать внахлёст со стоящими дальше. Не бойтесь перекрытия»?

- Обратной.
 – Линейной.
 – Воздушной.

Тест 4. О каком виде перспективы говорится в данном определении: «Вид перспективы, активно применяющийся в иконописи»?

- Обратной.
 – Линейной.
 – Воздушной.

Далее каждая группа выполняет своё задание: из предложенных картин классической живописи нужно выбрать те, которые соответствуют вашему заданию.

Задание 1 (для команды художников): тема «Воздушная перспектива».

Задание 2 (для команды дизайнеров): тема «Линейная перспектива».

Задание 3 (для команды искусствоведов): тема «Обратная перспектива».

Веб-квест

«Где найти пряничные домики?»

(Т.В. Голодова)

Игра проходит на основе использования медиатеки, которая создана для веб-квеста и содержит ссылки на информационные страницы сайтов и видео, знакомящих читателя с географией, историей и культурой Нидерландов и столицей страны – Амстердамом.

Образовательный материал по цветоведению, представленный в медиатеке, знакомит детей с понятием «Цветовой круг Иттена», методикой подбора цветовых сочетаний, а приведённые мастер-классы демонстрируют, как можно изобразить город, дома, в том числе используя графические материалы (карандаши, фломастеры или маркеры, мелки).

Учитель. Дорогие участники! Вы знаете, что традиционными сладостями на Рождество и Новый год в европейских странах являются имбирные пряники, которые расписывают вручную глазурью. Как правило, они имеют разную форму: колокольчики, снежинки, человечки. Самыми же красивыми из них считаются пряничные домики.

В одном известном городе Европы настоящие дома на улицах напоминают пряники. Они такие же яркие, с красивыми окошками. Им насчитывается более сотни лет, и в них до сих пор живут люди.

Туристы очень любят посещать этот город Европы, в том числе из-за уникальной достопримечательности – старинных красивых домов, похожих на пряничные. Однако дома эти построены не простым способом. Архитекторы подбирали для них определённые цвета.

Нам с вами предстоит узнать, в каком городе Европы дома похожи на пряники, как подбираются их цвета, и самим попробовать себя в роли архитекторов — нарисовать город с такими же красивыми необычными домами.

Работа в медиатеке

Цель: расширение знаний.

Предлагаются следующие видеоматериалы (на выбор):

1. «Нидерланды» — урок окружающего мира, 3-й класс (yaklass.ru). Ссылка знакомит с историей, географией и культурой Нидерландов.

2. Четыре факта о домах Амстердама, которых вы не знали! Дотошный турист. Яндекс Дзен (yandex.ru). Ссылка знакомит с интересными фактами городской архитектуры Амстердама, рассказывает об уникальных постройках города.

3. Великие голландские художники (art-assorty.ru). Образовательный ресурс, который посвящён всемирно известным голландским художникам.

4. Словарь юного художника: цветовой круг Иттена. Море идей. Яндекс Дзен (yandex.ru). Рассказывает о понятии «Цветовой круг Иттена», о способах работы с ним детей.

5. Цветовой круг Иттена — поиск в Яндексе по видео (yandex.ru). Видеоролик о схеме, методах подбора цветов, гармоничных цветовых сочетаний.

6. Best Amsterdam sightseeings from bird-eye view — YouTube. Красивое видео, созданное на базе компьютерной графики о наиболее известных памятниках архитектуры Амстердама.

7. Как нарисовать город поэтапно? Видеоурок для детей по изображению города — YouTube.

8. Рисуем дома в городе: как нарисовать улицу, дома и город — YouTube. Видеомастер-класс о том, как изображать дома.

9. Урок рисования для детей. Город — YouTube. Видеомастер-класс для детей по рисованию домов, городской улицы.

10. Мастер-класс по скетчингу¹ маркерами Amsterdam: как нарисовать город Ам-

стердам — YouTube. Ссылка на видеомастер-класс по рисованию маркерами домов Амстердама.

11. Рисуем Амстердам. Домики. Графика для начинающих. Drawing Amsterdam. — поиск Яндекса по видео (yandex.ru). Видеоурок для детей по изображению домой Амстердама в простой форме.

Тест

Тест разработан для прохождения веб-квеста и содержит вопросы по проверке полученных знаний после изучения материалов медиатеки. Он содержит вопросы по истории, культуре и топографии Амстердама, а также на понимание того, что такое «Цветовой круг Иттена» и методика подбора цветовых сочетаний.

Тест разработан с учётом трёх уровней и содержит вопросы:

- на узнавание и называние (1-й уровень);
- описание (2-й уровень);
- творческого характера (3-й уровень) по культуре, истории и географии Нидерландов, города Амстердама, на понимание методики подбора цветовых сочетаний.

Творческая работа

Чтобы узнать, в каком городе находятся пряничные домики, разделитесь на команды и выполните творческую работу.

Задание. Нарисуйте улицу в Амстердаме, состоящую из трёх домов. Цвета домов нужно подобрать в соответствии с правилами «Цветового круга Иттена».

Сделаем выводы. Созданные студентами веб-квесты и их проверка при работе с учащимися младших классов показала, что применение веб-квестов при обучении позволяет:

- обеспечивать мотивированный познавательный процесс младших школьников, который стимулируется исследовательской, проектной или творческой деятельностью;
- стимулировать решение широкого спектра учебных задач — от теоретических до прак-

¹ Скетчинг — техника быстрого рисунка.

тических, относящихся к предметным и междисциплинарным областям;

- способствовать становлению коммуникативных умений для продуктивного общения, совместной деятельности, получения и обмена информацией, презентации творческой деятельности;
- предусматривать вариативность и адаптивность учебных материалов для детей с разным уровнем подготовки, способностями и мотивацией;

- обеспечивать полимодальность контента с одновременным представлением текстов разного типа (печатные, аудио-, визуальные и пр.) на основе наглядных материалов обучения;

- создавать возможность для организации таких дидактических ситуаций, которые помогают культурно осваивать медиасреду и развивать медиаинформационную грамотность.

Список литературы

1. *Афанасьева О.А., Юшкова Э.Г.* Веб-квест «Зимняя сказка – Гжель» / сайт творческого проекта [Электронный ресурс]. – URL: <https://sites.google.com/student.mpgu.edu/zimnyaskazkazghel/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0> (дата обращения: 24.07.2023).
2. *Выготский Л.С.* Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–68.
3. *Государева Е.И., Черепанова Н.А.* Веб-квест «Новые горизонты» / сайт творческого проекта [Электронный ресурс]. – URL.: <https://sites.google.com/view/newhorizons-/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0> (дата обращения: 24.07.2023).
4. *Голодова Т.В., Портнягина О.Ю.* Веб-квест: «Где найти пряничные домики?» / сайт творческого проекта [Электронный ресурс]. – URL.: <https://wkevest.wixsite.com/website> (дата обращения: 24.07.2023).
5. *Гудилина С.И.* Медиаобразовательная среда: учебное пособие. – М.: Изд-во МГПУ, 2022. – 86 с.
6. *Жуковская Р.И.* Руководство творческими играми дошкольников. – М.: АПН РСФСР, 1953. – 96 с.
7. Игра и её роль в развитии ребёнка дошкольного возраста: сб. научных трудов / науч. ред. А.В. Запорожец, Т.А. Маркова. – М.: АПН СССР – НИИ общей педагогики, 1978. – С. 74–83.
8. *Кравцова Е.Е.* Разбуди в ребёнке волшебника. – М.: Просвещение, 1996. – 160 с.
9. *Макаренко А.С.* Игра // О воспитании молодёжи [Электронный ресурс]. – URL: http://www.hrono.ru/libris/lib_m/makarnk_igra.php (дата обращения: 25.07.2023).
10. *Новиков А.М.* Методология игровой деятельности. – М.: Эгвес, 2006. – 48 с.
11. *Новосёлова С.Л.* Генетически ранние формы мышления. – М.; Воронеж: МОДЭК, 2003. – 320 с.
12. Рабочая программа начального общего образования. Изобразительное искусство (для 1–4 классов образовательных организаций) / Одобрена решением Федерального учебно-методического объединения по общему образованию. Протокол 3/21 от 27.09.2021 [Электронный ресурс]. – URL: <file:///C:/Users/%D0%95%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B0/Downloads/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE.%20%D0%9D%D0%B0%D1%87%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5.pdf> (дата обращения: 24.07.2023).
13. *Сухомлинский В.А.* Мысли накануне первого учебного года // Сердце отдаю детям [Электронный ресурс]. – URL: <http://lib.ru/KIDS/SUHOMLINSKIJ/serdce.txt> (дата обращения: 24.07.2023).
14. *Щедровицкий Г.П.* Методологические замечания к педагогическому исследованию игры // Психология и педагогика игры дошкольника [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.fondgp.ru/publications/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D>

0%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%BA-%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE/ (дата обращения: 21.09.2023).

15. *Щукина Г.М.* Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.

References

1. Afanas'eva O.A., Yushkova E.G. Veb-kvest «Zimnyaya skazka – Gzhel'» / sayt tvorcheskogo proekta [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://sites.google.com/student.mpgu.edu/zimnyaskazkagzhel/> (дата обращения: 24.07.2023).
2. Vygotskiy L.S. Igra i ee rol' v psikhicheskom razvitii rebenka // Voprosy psikhologii. – 1966. – № 6. – S. 62–68.
3. Gosudareva E.I., Cherepanova N.A. Veb-kvest «Novye gorizonty» / sayt tvorcheskogo proekta [Elektronnyy resurs]. – URL.: https://sites.google.com/view/newhorizons- (дата обращения: 24.07.2023).
4. Golodova T.V., Portnyagina O.Yu. Veb-kvest: «Gde nayti pryanchnye domiki?» / sayt tvorcheskogo proekta [Elektronnyy resurs]. – URL.: <https://wkvest.wixsite.com/website> (дата обращения: 24.07.2023).
5. Gudilina S.I. Mediaobrazovatel'naya sreda: uchebnoe posobie. – М.: Izd-vo MGPU, 2022. – 86 с.
6. Zhukovskaya R.I. Rukovodstvo tvorcheskimi igrami doshkol'nikov. – М.: APN RSFSR, 1953. – 96 с.
7. Igra i ee rol' v razvitii rebenka doshkol'nogo vozrasta: sb. nauchnykh trudov / nauch. red. A.V. Zaporozhets, T.A. Markova. – М.: APN SSSR – NII obshchey pedagogiki, 1978. – S. 74–83.
8. Kravtsova E.E. Razbudi v rebenke volshebника. – М.: Prosveshchenie, 1996. – 160 с.
9. Makarenko A.S. Igra // O vospitanii molodezhi [Elektronnyy resurs]. – URL: http://www.hrono.ru/libris/lib_m/makarnk_igra.php (дата обращения: 25.07.2023).
10. Novikov A.M. Metodologiya igrovoy deyatel'nosti. – М.: Egves, 2006. – 48 с.
11. Novoselova S.L. Geneticheski rannie formy myshleniya. – М.; Voronezh: MODEK, 2003. – 320 с.
12. Rabochaya programma nachal'nogo obshchego obrazovaniya. Izobrazitel'noe iskusstvo (dlya 1–4 klassov obrazovatel'nykh organizatsiy) / Odobrena resheniem Federal'nogo uchebno-metodicheskogo ob"edineniya po obshchemu obrazovaniyu. Protokol 3/21 ot 27.09.2021 [Elektronnyy resurs]. – URL: <file:///C:/Users/%D0%95%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B0/Downloads/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE.%20%D0%9D%D0%B0%D1%87%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5.pdf> (дата обращения: 24.07.2023).
13. Sukhomlinskiy V.A. Mysli nakanune pervogo uchebnogo goda // Serdtse otdayu detyam [Elektronnyy resurs]. – URL: <http://lib.ru/KIDS/SUHOMLINSKIJ/serdce.txt> (дата обращения: 24.07.2023).
14. Shchedrovitskiy G.P. Metodologicheskie zamechaniya k pedagogicheskomu issledovaniyu igry // Psikhologiya i pedagogika igry doshkol'nika [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://www.fondgp.ru/publications/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%BA-%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE/> (дата обращения: 21.09.2023).
15. Shchukina GM. Aktivizatsiya poznavatel'noy deyatel'nosti uchashchikhsya v uchebnom protsesse. – М.: Prosveshchenie, 1979. – 160 с.