

Заключение. В современном мире осознанное управление собственными ресурсами становится не просто личным выбором, а необходимым условием сохранения ментального и физического здоровья. Современная реальность (которая характеризуется как эпоха цифровизации и культура продуктивности) отличается избыточностью информационных потоков и стиранием границ, что может приводить к стрессу и выгоранию. В данном контексте снижение нагрузки выступает фундаментом для восстановления психологического равновесия и повышения качества жизни. Это открывает возможность перенаправления энергии людей на самопознание, творческую самореализацию и укрепление межличностных связей, которые выступают маркерами субъективного благополучия. Переход от стратегии накопления достижений к стратегии оптимизации усилий способствует формированию устойчивости к внешним вызовам и обеспечивает гармоничное развитие человека. Таким образом, признание важности отдыха и умеренности в деятельности является проявлением высокого уровня зрелости и осознанной заботы о личности и её состоянии.

Список использованных источников:

1. Белинская, Е.П. Взаимосвязь психологического благополучия и адаптации к рискам цифрового мира в молодёжном возрасте / Е.П. Белинская, З.Д. Шаехов // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2023. – Т. 46, № 3. – С. 239-260.
2. Крайнов, А.Л. Проблемы и перспективы развития цифрового общества: социально-философский анализ / А.Л. Крайнов, Н.В. Шалаева // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. – 2022. – Т. 11, № 5А. – С. 150-156.

ЛИ ШУНА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ РИСОВАНИЮ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В сфере художественного образования детей дошкольного возраста стоит задача перехода от обучения навыкам к развитию творческих способностей. Игра, как наиболее естественный для детей метод обучения, предлагает путь для преодоления трудностей традиционного обучения. В данной статье рассмотрены основные ценности и практические методы игровых художественных занятий, показано, как игры могут эффективно стимулировать творческую мотивацию детей, способствовать усвоению навыков и целостному развитию. Нормативные документы в области образования КНР, такие как «Руководство по обучению и развитию детей 3-6 лет» и «Руководство по воспитанию в детском саду» закрепляют принцип использования игры в образовательном процессе как ведущей деятельности детей дошкольного возраста.

Цель исследования – раскрыть потенциал применения дидактических игр в процессе обучения рисованию детей дошкольного возраста.

Основная часть. Дидактическая игра – это не просто механическое сочетание «обучения» и «игры», а особая форма деятельности, целенаправленная и спланированная, органично сочетающая базовые механизмы игры с образовательными целями.

Профессор Лю Янь в своей книге «Общая теория детских игр» отмечает, что обучающие игры – это «игры, разработанные в соответствии с конкретными учебными задачами и со строгими правилами». Она подчёркивает, что суть таких игр заключается в диалектическом единстве «обучения» и «игры». Если есть только обучение без игры, занятие становится утомительным; если есть только игра без обучения, она теряет свою образовательную ценность [1].

Мы считаем, что для успешных обучающих игр обучение должно быть внутренней структурой игры, а игра – внешней оболочкой обучения; эти два понятия должны действительно стать неразрывно связанными. Применительно к занятиям искусством, это означает, что игры не должны проводиться только для того, чтобы порадовать детей, а обучение не должно вестись исключительно ради создания рисунков, соответствующих стандартам взрослых. Вместо этого, дети должны естественным образом приобретать навыки рисования и раскрывать свой творческий потенциал через игровые занятия.

В своей книге «О дошкольных играх» Дин Хайдун отмечает, что развивающие игры «разрабатываются педагогами в игровой форме для решения конкретных учебных задач, служа определённым целям и задачам». Тщательное методическое проектирование занятий должно включать в себя предвосхищение и принятие любых причудливых идей детей [2].

Как важная форма обучения, дидактическая игра требуют чётких и специфицированных характеристик для эффективного применения. Согласно интерпретации Ли Цзимея «Руководства по обучению и развитию детей от 3 до 6 лет», качественные развивающие игры должны достигать «идеальной интеграции образовательных целей и игрового формата» [3].

На наш взгляд, эта интеграция выражается, в частности, в том, что дети могут поддерживать высокий уровень энтузиазма во время игры, неосознанно достигая поставленных образовательных целей. Например, в игре «Волшебник цвета», дети открывают закономерности изменения цветов, смешивая краски. Этот процесс удовлетворяет их любопытство и одновременно достигает обучающей цели – научения распознаванию цветов. Достижение такого органичного единства требует от педагогов при её разработке понимания и содержания обучения, и сохранения при этом увлекательности игры.

Такие учёные, как профессор Хуа Айхуа из Восточно-Китайского педагогического университета, также подчеркивают «игровой дух» образова-

тельных игр. Она считает, что настоящие образовательные игры должны воплощать в себе неотъемлемые качества игры как таковой, такие как самостоятельность, удовольствие, творчество и воображение [4].

Мы полностью согласны с этой точкой зрения и считаем, что «игровой дух» – это душа дидактических игр. Он требует от педагогов не только «организовать» игру, но и создать творческую атмосферу, которая способствует приключениям, поощряет пробы и ошибки и принимает неопределённость. В занятиях по рисованию это проявляется не в том, чтобы все дети повторяли примеры мазок за мазком, а в создании игровой ситуации, например, «волшебного леса», побуждающей детей самостоятельно выбирать кисть, свободно воплощать свои фантазии о сказочных лесных чудовищах и танцующих деревьях, что делает сам процесс рисования игрой, полной экспрессии и творчества.

В «Руководстве по обучению и развитию детей в возрасте от 3 до 6 лет» и «Руководстве по воспитанию в детском саду (экспериментальное применение)», изданных Министерством образования Китайской Народной Республики, особо подчёркивается принцип «игры как основного вида деятельности». Во втором из вышеназванных «Руководств» говорится, что «в детском саду необходимо уважать личность и права детей, соблюдать законы физического и умственного развития и особенности обучения детей, рассматривать игру как основной вид деятельности, уделять особое внимание как уходу, так и образованию, учитывать индивидуальные различия и способствовать индивидуальному развитию каждого ребёнка» [5].

Это определяет основополагающее положение развивающих игр в дошкольном образовании с точки зрения национальной образовательной политики. Будучи важным компонентом обучения искусству, занятия по рисованию должны следовать этому принципу, интегрируя развитие навыков в увлекательные игры.

Главный принцип разработки обучающих игр – гарантировать, что они не будут простой формальностью применительно к занятиям по искусству. Учёный Хуан Цзинь, обсуждая взаимосвязь между играми и обучением, отмечает, что хорошие обучающие игры должны достигать «образования, не оставляя следа». Применительно к занятиям по искусству, это означает, что учителя должны тонко «скрывать» учебные цели – такие как знания и навыки – за игровыми заданиями и правилами. Так, если цель занятия – научиться рисовать точки, линии и плоскости, педагог не озвучивает ее напрямую, а вместо этого разрабатывает игру, например, «Создай самый красивый свитер». Движимые удовольствием от создания нового предмета одежды, дети естественным образом применяют полученные навыки к декорированию (скрытая цель). Мы считаем, что критерий успеха – это когда в конце занятия дети обсуждают «ка-

кой красивый мой свитер» или «какие сложные у меня линии», а не «я сегодня научился рисовать волнистые линии» [6].

В «Руководстве по воспитанию детей в детском саду» подчёркивается, что дети являются основными субъектами обучения и развития. В обучающих играх это отражается в уважении права детей на выбор и свободу творчества. Педагоги являются создателями, проводниками и помощниками игры, а не инструкторами. В игре-рисунке «Замок моей мечты» педагог предоставляет разнообразные материалы (например, листы бумаги разной формы, блёстки, пуговицы и т. д.) и фоновые сценарии, но право принятия решений относительно того, как будет выглядеть замок, из каких частей он будет состоять и какие цвета будут использованы, следует оставить за детьми. Мы считаем, что педагоги должны внимательно наблюдать за успехами детей в игре, понимать их интересы и трудности, и способствовать углублённому развитию игры и творчества с помощью открытых вопросов, предоставления ключевых материалов или демонстрации новых возможностей [5].

Проведённый теоретический анализ публикаций по теме исследования позволил нам выделить и систематизировать ключевые аспекты данного вида педагогического использования игр, которые можно, на наш взгляд, разделить на две взаимосвязанные группы:

1) принципы конструирования дидактических игр в организации изобразительной деятельности;

2) ключевые педагогические задачи, эффективно решаемые с помощью данного подхода.

1. Принципы конструирования дидактических игр в изобразительной деятельности.

– Успешная интеграция игры и обучения на занятиях рисованием должна опираться на ряд методологических принципов, выявленных в ходе исследования:

– Принцип диалектического единства игры и обучения. Игра не должна быть лишь формальным вступлением или развлечением, а обучение – сухой передачей знаний. Как отмечает Лю Янь, суть развивающей игры заключается в том, что обучение становится её внутренней, содержательной структурой, а игра – естественной, мотивирующей формой [1]. Цель педагога – добиться состояния, когда образовательный результат достигается ребёнком как «приятный сюрприз» в процессе игровых действий, что соответствует концепции «обучения без принуждения» [6].

– Принцип сохранения «игрового духа». Игровая деятельность должна сохранять свои имманентные качества: добровольность, удовольствие, творчество и воображение [4]. Это требует от педагога не директивного руководства, а создания обогащённой среды и проблемно-игровых ситуаций, поощряющих детское экспериментирование и свободу интерпретации.

– Принцип субъектной позиции ребёнка. Как уже отмечалось, в соответствии с «Руководством по воспитанию в детском саду», ребёнок является *субъектом* образовательного процесса [5]. В игровом контексте это выражается в праве выбора материалов, трактовки темы и способов решения задачи. Педагог выступает в роли организатора среды, наблюдателя и партнёра по игре, а не единственного оценивающего эксперта [7].

– Принцип полисенсорной и полифункциональной среды. Эффективность игрового занятия напрямую зависит от богатства и доступности материалов. Помимо традиционных инструментов, необходимо включение природных, обиходных и цифровых материалов, которые в контексте игры приобретают новые смыслы (например, губка становится «машиной для печатания облаков») [8; 9]. Такая среда стимулирует исследовательское поведение и символическое замещение, лежащие в основе творчества.

На основе данных принципов могут быть разработаны разнообразные виды игровых занятий: сюжетно-ролевые («Мы – художники волшебного леса»), игры-исследования («Лаборатория цвета»), игры-путешествия с правилами («Найди клад, рисуя по карте») и др.

2. Ключевые педагогические задачи, решаемые игровыми занятиями рисованием.

Систематизация материала позволила выделить четыре основные проблемы традиционного обучения, которые находят эффективное решение через игровую форму:

Задача 1: формирование внутренней мотивации и преодоление «боязни белого листа». Игра создаёт психологически безопасное пространство, где отсутствует жёсткий критерий «правильности». Рисование становится частью увлекательного сюжета (например, «помочь потерявшемуся ёжику нарисовать тропинку домой»), что трансформирует внешнюю необходимость во внутреннее желание. Как подчёркивается в «Руководстве по воспитанию в детском саду», такой подход соответствует задаче поддержания познавательного интереса и инициативы [3].

Задача 2: опосредованное и осмысленное освоение изобразительных навыков. Абстрактные технические умения (контроль линии, композиция, смешение цветов) становятся средством для достижения игровой цели. Ребёнок учится проводить волнистые линии не потому, что «так надо», а чтобы «создать быстрые волны для своей лодочки». Этот подход, основанный на теории деятельности, обеспечивает более глубокое и прочное усвоение навыка [2].

Задача 3: содействие интегральному развитию личности. Игровые занятия рисованием выходят за рамки узкохудожественных задач. Коллективные проекты (к примеру, «Построим город мечты») развивают коммуникативные навыки, умение договариваться и работать в команде. Обсуждение замыслов и презентация готовых результатов активизируют речевую

деятельность. Игры-наблюдения на прогулке обогащают познавательный опыт [10].

Задача 4: формирующая оценка, ориентированная на процесс развития. Игровой контекст закономерно смещает фокус оценки с конечного продукта (красиво/некрасиво, похоже/непохоже) на процессуальные показатели: степень вовлечённости, оригинальность замысла, настойчивость в решении проблемы, качество взаимодействия со сверстниками [10]. Основными инструментами для педагога становятся педагогическое наблюдение, ведение «игровых дневников» и составление индивидуализированного «портфолио», что даёт целостную картину развития каждого ребёнка.

Заключение. Дидактическая игра на занятии рисованием предстаёт не как вспомогательный приём, а как комплексная педагогическая технология. Её реализация позволяет гармонизировать требования образовательного стандарта с психологическими потребностями ребёнка-дошкольника, и сделать процесс художественного освоения мира увлекательным, лично значимым и развивающим во всех отношениях.

Список использованных источников:

- 1.刘焱《儿童游戏通论》。北京：北京师范大学出版社，85–92页。
- 2.丁海东《学前游戏论》。济南：山东人民出版社，102–108页。
- 3.李季涓、冯晓霞《3–6岁儿童学习与发展指南解读》。北京：人民教育出版社，77–82页。
- 4.华爱华（2014《幼儿游戏理论》。上海：华东师范大学出版社，320页
- 5.中华人民共和国教育部。《幼儿园教育指导纲要（试行）》。北京：人民教育出版社，36页。
- 6.黄进《游戏精神与幼儿教育》。南京：江苏教育出版社，45–48页。
- 7.刘晶波《师幼互动行为研究》。南京：南京师范大学出版社，208页。
- 8.孔起英《幼儿园美术教育》。北京：人民教育出版社，88–95页。
- 9.边霞《儿童艺术与儿童艺术教育》。南京：江苏教育出版社，56–62页。
- 10.雍永平《课程游戏化的意义与实施路径》。《幼儿教育》，9期。

Л.С. МОСКАЛЕВА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

Введение. На первой ступени общего среднего образования электронные средства обучения применяются в качестве инструмента для изучения различных учебных предметов, а также формируют у обучающихся базовую готовность к последующему освоению и активному применению актуальных информационно-коммуникационных технологий.