

**Управление образования города Пензы  
МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического  
обеспечения учреждений образования» г. Пензы  
МБОУ лицей архитектуры и дизайна №3 г. Пензы**

**XXVI научно-практическая конференция школьников г. Пензы  
«Я исследую мир»  
Секция «Архитектура и дизайн»**

**ПРОЕКТ-ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАЗВИВАЮЩЕГО  
ПОСОБИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПО МХК  
КНИГА-ИГРА «ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО  
АРХИТЕКТУРНЫМ СТИЛЯМ»**

**Автор: Шутова А., 11 «А» кл.**

**Руководитель: учитель изобразительного  
искусства Малкина Е.Ю**

**Пенза 2021 г.**

## Содержание

### 1. Введение.

1.1. Важность и необходимость изучения мировой художественной культуры в современном обществе.

1.2. Постановка проблемы.

### 2. Основные виды детских игр и пособий для изучения МХК

2.1 Роль игры в становлении и развитии личности ребенка

2.2. Развивающие игры, пособия и их виды

### 3. Основные проблемы при обучении МХК в начальной школе

### 4. Разработка проекта развивающего пособия-игры.

4.1. Обоснование выбора темы игры. Знакомство с архитектурными стилями, для создания одного из вариантов игры.

4.2. Практическая значимость проекта.

### 5. Заключение

### 6. Список литературы

### Приложения

**Тема исследования:** развивающие пособия для школьников младшего возраста.

**Актуальность темы исследования:** знание и понимание мирового художественного наследия является неотъемлемой составляющей современного культурного человека. Знакомство с художественной культурой происходит еще в раннем детстве и продолжается процесс изучения на протяжении всей жизни. Важным периодом познания является обучение в школе, где закладываются не только основные знания, но и личностные ориентиры человека. Приходя в школу в возрасте 6-7 лет, детям очень трудно ориентироваться и усваивать большое количество информации и знаний, получаемых от учителя. Обучение через игру становится одним из важных вариантов в решении данной проблемы. Поэтому разработка развивающего пособия книги-игры для младших школьников является своевременной и актуальной.

**Гипотеза исследования:** развивающее пособие повысит интерес учащихся начальных классов к процессу изучения мировой художественной культуры.

**Объект исследования:** проблемы усвоения знаний по МХК среди учащихся 1-4 классов.

**Предмет исследования:** книга-игра для младших школьников как оригинальный способ подачи знаний, способствующий лучшему усвоению полученной информации.

**Цель работы:** ознакомившись с проблемами усвоения знаний по МХК, выдвинуть свое предложение по созданию развивающей книги-игры для изучения мировой художественной культуры школьниками младшей возрастной группы.

**Задачи исследования:**

- Рассмотреть вопрос о важности и необходимости изучения мировой художественной культуры в современном обществе;
- Ознакомиться с основными видами детских игр и пособий для изучения МХК
- Изучить основные проблемы при обучении МХК в начальной школе
- Разработать свой проект развивающего пособия-игры

**Методы исследования:**

1. изучение научной литературы, периодической печати и интернет ресурсов по теме работы.
2. теоретическое обобщение и систематизация материала
3. наглядно-аналитический метод
4. изучение проблемы, анкетирование.
5. разработка собственного пособия

**Теоретическая значимость:** обращение к данной теме привлечет дополнительное внимание к проблемам изучения МХК в начальной школе.

**Практическая значимость:** разработанное пособие книга-игра будет способствовать развитию интереса к изучению памятников мировой культуры среди учащихся начальных классов.

## **1. Введение.**

### **1.1. Важность и необходимость изучения мировой художественной культуры в современном обществе.**

Культура (в переводе с латинского языка) означает возвращение, совершенствование чего-либо. Соответственно, и применительно к человеку это возвращение, совершенствование, формирование его образа. Принимая во внимание данную трактовку, культура выступает предпосылкой и результатом образования человека.

В процессе образования человек осваивает культурные ценности (историческое наследие искусства, архитектуры). Достижения познавательного характера представляют собой совокупность материального и духовного достояния человечества, освоение исходных научных положений также является обретением культурных ценностей.

Искусство - составная часть духовной культуры человечества. Без приобщения к нему человек не будет иметь нравственной душевной опоры в жизни, будет неправильно понимать различные жизненные проблемы. Изучение искусства для каждого человека начинается еще со школы.

Предмет «Мировая художественная культура» является составной частью гуманитарного цикла учебных предметов. Мировая художественная культура – предмет, рассматривающий общие закономерности развития архитектуры, художественной культуры, составляющие ее различные виды искусства в их взаимосвязях, жизненные корни искусства, его активную роль в жизни людей.

Цель предмета – силой воздействия различных искусств в их комплексе сформировать духовный мир школьника, его нравственность, эстетическую восприимчивость.

Задачи преподавания мировой художественной культуры состоят в том, чтобы:

- обогащать духовный мир школьников, воспитывать чувства и вооружать их опытом поколений;

- развивать у них понимание искусства, способность быть читателем, зрителем, слушателем.

- дать сумму знаний по предмету, помогающих раскрыть перед учащимися наиболее важные закономерности сложного процесса развития мировой художественной культуры, распознать особенности образного языка искусств;

- воспитывать у школьника любовь к искусству, способность наслаждаться красотой, испытывать чувство счастья от общения с прекрасным;

- пробуждать активное стремление утверждать красоту человеческих отношений в повседневной жизни, в трудовой деятельности и нетерпимость к безобразному во всех проявлениях жизни;

- развивать у школьников воображение и творческие способности;

- формировать у учащихся мировоззрение, умение масштабно мыслить и делать обобщения, видеть общее в разных произведениях искусства.

Другими словами, искусство ещё со школьной скамьи не только воспитывает человека, но и развивает его мировосприятие, социальное самосознание.

### **1.2. Постановка проблемы**

Значение искусства в жизни человека огромно. Важным периодом познания является обучение в школе, где закладываются не только основные знания, но и личностные ориентиры человека. Однако, приходя в школу в возрасте 6-7 лет, детям очень трудно ориентироваться и усваивать большое количество информации и знаний, получаемых от учителя.

Проведя анкетирование среди учителей начальных классов, я узнала, что дети трудно усваивают предмет, преподаваемый посредством учебников. Обучение через игру становится одним из важнейших вариантов в решении этой актуальной проблемы.

Поэтому я предлагаю разработать развивающее пособие для младших школьников по мировой художественной культуре. Оно поможет наиболее доступным способом донести информацию до ребенка, одновременно вовлечет его в интересный и познавательный мир игры.

**Цель** моей работы: ознакомившись с проблемами усвоения знаний по МХК, выдвинуть свое предложение по созданию развивающей игры в виде книги для изучения мировой художественной культуры школьниками младшей возрастной группы.

Для реализации цели мне необходимо решить следующие **задачи**:

- Изучить роль игры в становлении и развитии личности ребенка;
- Ознакомиться с основными видами детских игр и пособий для изучения МХК;
- Изучить основные проблемы при обучении МХК в начальной школе;
- Разработать свой проект развивающего пособия-игры;
- Ознакомиться с искусством и архитектурой эпохи конструктивизма в России, для создания одного из вариантов игры.

**Объектом исследования** являются проблемы усвоения знаний по МХК среди учащихся 1-4 классов. А **предметом исследования** - пособие-игра для младших школьников как оригинальный способ подачи знаний, способствующий лучшему усвоению полученной информации.

На основе вышесказанного мною была выдвинута следующая **гипотеза**: развивающее пособие повысит интерес учащихся начальных классов к процессу изучения мировой художественной культуры.

## **2. Основные виды детских игр и пособий для изучения МХК**

### **2.1 Роль игры в становлении и развитии личности ребенка**

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми.

Например, в игре формируется такое качество личности ребёнка, как саморегуляция действий с учётом задач количественной деятельности. Важнейшим достижением является приобретение чувства коллективизма. Оно не только характеризует нравственный облик ребенка, но и перестраивает существенным образом его интеллектуальную сферу, так как в коллективной игре происходит взаимодействие различных смыслов, развитие событийного содержания и достижение общей игровой цели.

Доказано, что в игре дети получают первый опыт коллективного мышления. Ученые считают, что детские игры стихийно, но закономерно возникли как отражение трудовой и общественной деятельности взрослых людей. Однако известно, что умение играть возникает не путем автоматического переноса, в игру усвоенного в повседневной жизни.

Нужно приобщать детей к игре. И от того, какое содержание будет вкладываться взрослым в предлагаемые детям игры, зависит успех передачи обществом своей культуры подрастающему поколению.

Следует подчеркнуть, что плодотворное освоение общественного опыта происходит лишь при условии собственной активности ребёнка в процессе его деятельности. Оказывается,

если воспитатель не учитывает активный характер приобретения опыта, самые совершенные на первый взгляд методические приёмы обучения игре и управления игрой не достигают своей практической цели.

Задачи всестороннего воспитания в игре успешно реализуются лишь при условии сформированности психологической основы игровой деятельности в каждом возрастном периоде. Это обусловлено тем, что развитие игры связано с существенными прогрессивными преобразованиями в психике ребёнка, и, прежде всего в его интеллектуальной сфере, является фундаментом для развития всех других сторон детской личности.

## **2.2. Развивающие игры и пособия, их виды**

Детство – короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности ребенка, его морально – волевых качеств. Существует множество параметров, по которым можно систематизировать сведения о всём многообразии известных на сегодня игрушек (пособий).

По возрастному назначению:

- от рождения до 1 года
- от 1 до 3 лет (в этот период начинается разделение игрушек для девочек и для мальчиков)
- от 3 лет до 5 лет и т.д.

По воспитательному (развивающему) назначению:

- Сенсорные (до года в основном звуковые — погремушки, пищалки, музыкальные игрушки; зрительные — калейдоскоп, цветные контурные изображения);
- Двигательные (мобиль, мяч, юла, заводные игрушки);
- Образные (изображения животных, куклы, солдатики, машинки);
- Общественно-бытовые и производственно-технические (игрушечные инструменты, например совок и ведёрко, оружие);
- конструктивные (различные конструкторы и сборные игрушки).

По материалу изготовления: тканевые, фетровые, соломенные, глиняные, деревянные, пластмассовые, резиновые, меховые, металлические, фарфоровые.

Педагогическая классификация детских игрушек:

Виды игрушек подразделяются по принципу соотносимости с разными видами игр: сюжетными, дидактическими, спортивными, играми-развлечениями.

1. Сюжетно-образные игрушки, прообразом которых являются одушевленные и неодушевленные объекты окружающего мира, используются преимущественно в сюжетных играх:

- а) куклы;
- б) фигурки людей;
- в) фигурки животных;
- г) предметы игрового обихода;

- д) театральные;
- е) празднично-карнавальные;
- ж) технические.

2. Дидактические игрушки предназначены для дидактических игр, в содержании или конструкции которых заложены обучающие (развивающие) задачи:

- а) собственно дидактические — основаны на принципе самоконтроля;
- б) дидактические игры (наборы) с правилами — предназначены преимущественно для игр на столе (полиграфические и прочие);
- в) конструкторы и строительные наборы - это набор стандартных деталей, из которых можно собрать множество разных моделей (приложение 1.). Помогает развить мышление через игру;
- г) игры-головоломки;
- д) музыкальные игрушки;
- е) пазл, складная картинка, мозаика — игра-головоломка, в которой требуется составить мозаику из множества фрагментов рисунка различной формы. По мнению психологов, собирание пазлов способствует развитию образного и логического мышления, произвольного внимания, восприятия, в частности, различению отдельных элементов по цвету, форме, размеру и т. д.; учит правильно воспринимать связь между частью и целым; развивает мелкую моторику.

3. Спортивные игрушки.

4. Игрушки — забавы.

5. Компьютерные игры и интерактивные пособия. Нельзя недооценивать их вклад в общеобразовательную деятельность ребенка. Наглядность является основой образовательного процесса, ведь наглядное пособие, будь то иллюстрация, плакат или учебный фильм, активизирует мыслительную деятельность детей, создает в их воображении чувственный образ, который помогает глубже понять сущность явления или процесса.

### **3. Основные проблемы при обучении МХК в начальной школе.**

В современной школе существует целый ряд нерешенных или недостаточно решенных проблем, которые препятствуют усвоению знаний школьниками по мировой художественной культуре:

1. Низкая активность учащихся в процессе обучения, т.е. недостаточная интенсивность и эффективность их встречной деятельности - учения. Мало того, что учитель сам работает на уроке, не менее продуктивно должны работать и ученики. Добиваться нужно не эпизодической активности учения, а создание целой системы обучения, при которой учащийся не сможет быть неактивным в принципе.

2. Отсутствие творчества, поиска в работе учащихся, преимущественная загрузка памяти, а не мышления. Ребенок, конечно же, может зазубрить материал, а потом сдавать его, повторив всё заученное слово в слово, но после такого учения у человека может ничего не остаться. Такие знания непрочны, недолговечны, неприменимы на практике. Поэтому обучение следует ориентировать на работу мышления учащихся. Тогда и запоминание будет осуществляться произвольно и прочно, а сохранение переработанного материала - много надежнее, и воспроизведение его - более уверенно, сориентировано на практику. В этом случае учение будет носить действительно развивающий характер, т.е. формировать приемы и способы деятельности и тип мышления, вести к усвоению знаний и, наконец, к изменению внутреннего мира учащегося.

3. Низкая управляемость процесса и результата обучения, так как при традиционном обучении контролю со стороны учителя подвергается лишь некоторый конечный результат, но не сам ход учебной деятельности. Сам процесс приобретения и наращивания знаний практически неуправляем, а как-то оценивается лишь итог этого процесса. В этой связи особые процессы ставит перед педагогом и школьником отметка как оценка знаний. Что в ней количественно, а что качественно? Оценка - это определение и выражение в балах (отметка), а также в оценочных ситуациях учителя степени усвоения учащимися знаний, умений и навыков, установленных программой. Психологические исследования показали, что оценка должна быть, прежде всего, качественной. Главное в ней - не простая фиксация достигнутого школьником результата, а побуждение к дальнейшей работе, помощь в устранении отмеченных недоработок.

Некоторые из вышеописанных проблем можно решить с помощью введения игровой формы общения преподавателя и ученика, получения знаний посредством игры.

#### **4. Разработка проекта развивающего пособия-игры.**

##### **4.1. Обоснование выбора темы игры. Знакомство с архитектурными стилями, для создания одного из вариантов игры.**

Я предлагаю вашему вниманию проект-предложение развивающего пособия для детей по мировой художественной культуре «Путеводитель по архитектурным стилям» (см. приложение 1). Выбирая формат игры, я остановилась на иллюстрированном пособии со специальными карточками для интерактивной игры. Основная идея данной игры заключается в том, что ребёнок во время процесса участвует в своеобразном путешествии. При поиске подходящей карточки на страницах пособия, он с интересом просматривает все страницы по несколько раз, тем самым лучше усваивая новую информацию. Использование такого варианта игры, даёт дополнительную возможность развивать мышление, умение правильно ориентироваться по новой информации. Современной промышленностью, конечно выпускаются игры, помогающие ребёнку познать мир искусства, например игра-пазлы с изображением той или иной картины. Но просто собирая картинку из составных частей, ребёнок получит мало информации о данном произведении искусства. Комплект карточек, в данной ситуации, является более интересным решением. Внимательно рассматривая карточки и читая надписи на страницах книги, ребёнок не только смотрит на красивые картинки, но и путём сравнения карточек узнаёт основные характеристики тех или иных архитектурных стилей. Данный способ не перегружает ребёнка новой информацией и процесс взаимодействия с книгой им воспринимается больше развлекательным, нежели однобоко познавательным. Тем самым дети больше вовлечены в процесс игры, а пособие в руках грамотного педагога может стать многогранной игрой, правила которой могут придумывать и сами дети. Можно разработать комплекс уроков-игр, связывающих современные интерактивные технологии преподавания с взаимодействием книги, придумать вопросы, викторину, конкурсы.

Моя книга посвящена основным стилям архитектуры, от древнейших времен до современности. На каждой странице представлен один из ярких примеров архитектурного наследия, основные характеристики данного стиля, основные стилеобразующие элементы.

Пособие может быть разработано в абсолютно любой теме, например: Художники-передвижники, художники эпохи Возрождения, архитектура какой-либо страны или города. Могут быть придуманы любые правила или варианты игры.

##### **4.2. Практическая значимость проекта.**

Разработав и уже сделав пособие, я стало интересно проверить, понравится ли оно детям, как они будут вести себя во время игры и каков будет результат. Поэтому решила провести

эксперимент. На уроке «Мир глазами художника» в 4 «А» классе дети вместе с учителем играли в мои кубики, после чего я провела анкетирование среди учеников и задала им следующий вопрос: «Понравилась ли вам игра? Заинтересовались ли вы архитектурой, картинами, которые изображены на ней?» и д.р. (приложение «Опросный лист»)

Большинство опрошенных ответили, что им понравилось и стали интересны другие картины и проекты этих авторов, какие из них были построены, а какие остались на бумаге. Учитель также отметил повышенный интерес у учеников к МХК и поддержал идею создания подобных пособий.

## **5. Заключение**

Таким образом, изучение и познание мировой художественной культуры является важной составляющей культурного развития любого современного человека. Человек познает мир с самого рождения, и важным способом познания является игра. Игр и игрушек существует огромное количество, и все они направлены на развитие того или иного качества личности человека. И не последнее место занимают игры и пособия, знакомящие ребенка с миром прекрасного, с миром искусства. Знакомство с миром искусства и архитектуры начинается с самого раннего детства, и важным этапом познания является школа. Но очень часто ребенку трудно усвоить большое количество информации, получаемой от учителя, что приводит к понижению или потере мотивации для изучения предмета. Изменить данную ситуацию можно превратив процесс познания в игру, особенно по предметам художественно эстетического цикла, тем более что само искусство способствует этому.

В заключении проделанной работы я делаю вывод, что моя гипотеза подтвердилась. Развивающее пособие действительно повысило интерес учащихся начальных классов к процессу изучения мировой художественной культуры и заинтересовало их в дальнейшем изучении архитектуры и искусства.

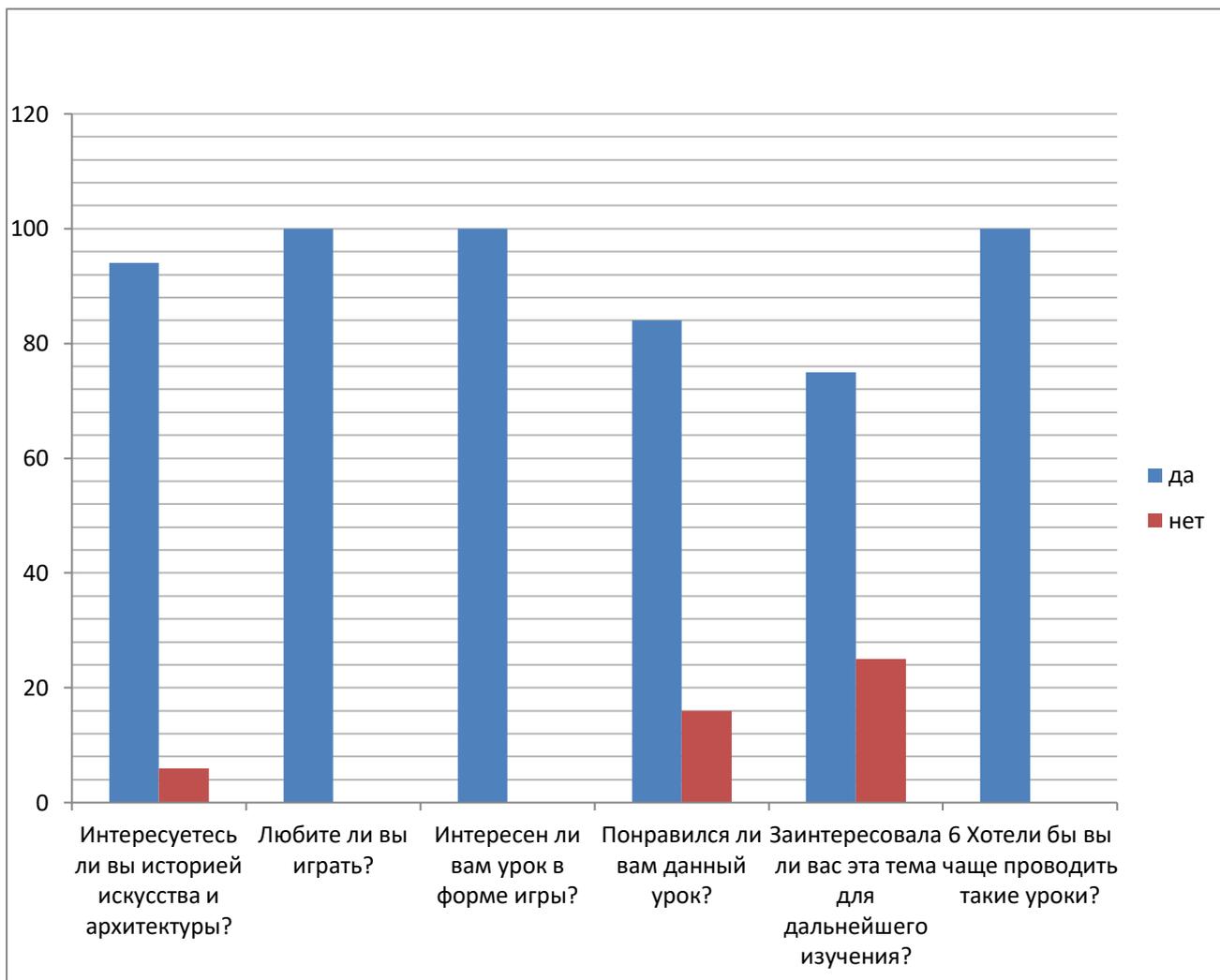
### Список литературы:

1. Михайлова З.А. «Игровые задачи для дошкольников», «Акцидент», 2000 г.
2. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. «Развитие логического мышления детей», 1996 г.
3. Сокоян Н.Ш. Иллюстрированный словарь архитектурных терминов и понятий. Учебное пособие для вузов - 2 изд., 2006 г., изд-во: Архитектура-С.
4. Бартенев И. А., Батажкова В. Н., «Очерки истории архитектурных стилей», Москва «Изобразительное искусство», 1983 г.
5. Википедия <http://ru.wikipedia.org/>
6. СОВАРХ <http://sovarch.ru/news/17/>
7. Архитектурная История <http://arthisto.ru/3/ren58.htm>
8. <https://ru.wikipedia.org>.
9. <http://www.maam.ru>.
10. Авторская работа по теме: «Мировая художественная культура в контексте культурологического образования» М. А. Храмова, 2012 г.
11. <http://doshkolnik.ru>.
12. <http://aplik.ru>.

**Вопросы, задаваемые ученикам 4 класса (28 человек)**

- 1 Интересуетесь ли вы историей искусства и архитектуры?
- 2 Любите ли вы играть?
- 3 Интересен ли вам урок в форме игры?
- 4 Понравился ли вам данный урок?
- 5 Заинтересовала ли вас эта тема для дальнейшего изучения?
- 6 Хотели бы вы чаще проводить такие уроки?

**Ответы учащихся:**



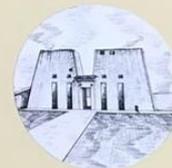
Канонический (Древний Египет)

IV век до н.э.-332 г. до н.э.



Капители колонн в виде стилизованных растительных форм

Геометризм форм



Протяженность композиции



Строгая симметрия



Колоссальные размеры



Классический (Древняя Греция, Древний Рим)

VIII век до н.э.- V век н.э.



Монументальность

Арочные конструкции



Строгая симметрия



Простота и лаконичность форм



Ордерная система

