

# ИНТЕГРАЦИЯ ИСКУССТВ В ФОРМИРОВАНИИ ПОЛИКУЛЬТУРНОЙ ЛИЧНОСТИ

---

## СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ЮНЫХ ХУДОЖНИКОВ В УСЛОВИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

А. Иванова<sup>1,2</sup>, Е.Г. Милюгина<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», Тверь

<sup>2</sup>МБУ ДО «Художественная школа им. В.А. Серова», Тверь

Возможности проектных и игровых технологий и проблемного обучения анализируются в статье в контексте формирования эстетической культуры юных художников. Предложены варианты применения данных технологий в условиях дополнительного образования.

*Ключевые слова:* современные педагогические технологии, эстетическая культура, юные художники, изобразительное искусство, дополнительное образование.

Социально-экономические преобразования в России повлекли за собой изменения в характере и содержании обучения и воспитания в системе дополнительного образования. Одной из ключевых задач современного образования является всестороннее гармоничное развитие личности, ядром которого выступает эстетическая культура. В Федеральных государственных требованиях к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства (2012) сформулировано положение о внедрении в учебный процесс образовательных технологий, основанных на лучших достижениях отечественного образования в сфере культуры и искусства, с целью создания оптимальных условий для эстетического развития обучающихся, формирования их художественного вкуса, интереса к искусству и художественной деятельности [4].

В соответствии с задачами, поставленными в регламентирующих деятельность образовательных организаций нормативных документах, мы ставим

вопрос о выборе современных педагогических технологий, оптимальных для развития эстетической культуры обучающихся в условиях дополнительного художественного образования. В условиях аудиторной деятельности мы опираемся прежде всего на проектные и игровые технологии и технологии проблемного обучения. Рассмотрим возможности использования данных технологий на занятиях по изобразительному искусству более подробно.

*Технология проектного обучения* подразумевает «специально организованный преподавателем и самостоятельно выполняемый детьми на основе субъективного целеполагания комплекс действий, завершающихся созданием продукта, состоящего из объекта труда, изготовленного в процессе проектирования, и его представления в рамках устной или письменной презентации» [5, с. 147]. На занятиях по изобразительному искусству целесообразно использовать учебные творческие проекты, ориентированные на создание «самостоятельно разработанного и изготовленного продукта (материального или интеллектуального) от идеи до ее воплощения, обладающего субъективной или объективной новизной, выполненного под контролем и консультированием преподавателя» [5, с. 146]. Т.А. Канунникова предлагает использовать технологии проектного обучения в условиях дополнительного художественного образования в процессе композиционного поиска: «создавая учебно-творческие проекты, ученики разрабатывают ряд композиционных тем, активно применяя на поисковом этапе выразительные возможности различных художественных материалов и техник» — и отмечает, что такого рода проект стимулирует активность обучающихся в эстетической деятельности [1, с. 183].

Сопоставив возможности проектного обучения с формируемыми компонентами и показателями эстетической культуры обучающихся, мы полагаем, что использование данной технологии позволяет стимулировать эстетическую мотивацию во время учебно-поисковой эстетической деятельности младших школьников, а также обогащать систему их знаний об искусстве и комплекс умений применять полученные знания в творческой и учебно-искусствоведческой деятельности.

Актуализация *игровых технологий* в формировании эстетической культуры юных художников обусловлена той легкостью вхождения в образы, которая характерна для младшего школьного возраста. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация «проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане» [5, с. 132]. Одним из видов игровых технологий является *деловая игра* — «педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения» [5, с. 133]. В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама. Для решения конкретных задач С.Н. Куштинова предлагает исполь-

зовать следующие виды игр: игры-упражнения (кроссворды, ребусы, викторины) способствуют развитию когнитивных способностей учащихся, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях; игры-путешествия способствуют осмыслению и закреплению учебного материала; игры-соревнования предполагают разделение на команды с целью совместного решения поставленной проблемы [2].

Мы предлагаем использовать на занятиях по изобразительному искусству имитационные виды игровых технологий и ролевые игры, которые дают возможность обучающимся принять на себя некую социально значимую роль (например, экскурсовода, хранителя музея). Преимущество использования подобной ролевой игры в том, что она создает ситуацию общения в коллективе юных художников, при которой происходит актуализация умения использовать искусствоведческую терминологию (в пределах программы) в речи школьников, принявших на себя роль экскурсовода и хранителя музея, а также побуждает школьников, выступающих в роли посетителей музея, формулировать вопросы и собственные оценки обсуждаемых произведений искусства, что развивает интерес детей к освоению эстетических ценностей и способность к эстетическому суждению.

Рассмотрим *проблемное обучение* как одну из технологий преподавания в дополнительном художественном образовании. Сегодня под технологией проблемного обучения понимается организация учебного процесса, при которой в сознании учащихся под руководством преподавателя создаются проблемные ситуации и организуется активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками (ЗУН) и развитие мыслительных способностей (СУД) [5, с.140], что составляет основу для формирования соответствующих компетенций обучающихся. Проблемное обучение основано на создании особого вида мотивации — проблемной, поэтому требует адекватного конструирования дидактического содержания материала, который должен быть представлен как цепь проблемных ситуаций. Проблемные ситуации могут быть различными по содержанию: решение научных проблем (научное творчество) — теоретическое исследование, т.е. поиск и открытие обучаемым нового правила, закона, доказательства; решение практических проблем (практическое творчество) — поиск практического решения, т.е. способа применения известного знания в новой ситуации, конструирование, изобретение; создание художественных решений (художественное творчество) — художественное отображение действительности на основе творческого воображения [5, с.142]. Под решением проблемных задач на занятиях по изобразительному искусству И.Н. Польшинская понимает активную самостоятельную мыслительную деятельность обучающихся, где требуется применение имеющихся знаний, опыта, новых способов оперирования ими [3].

Для решения поставленной в настоящем исследовании проблемы мы считаем продуктивным использовать все виды проблемного обучения: например,

для развития когнитивного и мотивационного компонента эстетической культуры личности — научное творчество, для развития ее эмоционального и поведенческого компонента — практическое и художественное творчество.

Рассмотрим подробнее возможности применения игровых и проектных технологий и технологии проблемного обучения на занятиях с юными художниками в дополнительном образовании (на примере занятий по изобразительному искусству в МБУ ДО «Художественная школа им. В.А. Серова», Тверь).

Технологию проектной деятельности мы считаем целесообразным применить в период изучения раздела «Живопись. Цветовой круг». Обучающимся предлагается изучить информацию о способах использования цветового круга (поиск контрастных и смежных цветов, сочетаемых и несочетаемых цветов, нейтрализующих цветов и т.д.), затем самостоятельно создать творческую работу с использованием одного из правил (например, натюрморт на контрастном фоне) и результаты работы представить в виде небольшого сообщения. Цель данного задания — сформировать знания о колорите, композиции и пропорциях в окружающем мире и способствовать развитию умения применять знания в практической работе. От реализации проектной технологии мы ожидаем закрепления знаний обучающихся о цветовом круге и возможностях его применения в творческой работе.

Технология проблемного обучения способствует формированию эстетической культуры юных художников. На занятии по теме «Смешивание цветов» мы предлагаем обучающимся через проблемную ситуацию прийти к самостоятельному решению проблемы. Перед юными художниками ставится проблемная задача — нарисовать копию картины В.Д. Поленова «Золотая осень» (1893), не используя зеленый цвет. Учащимся предлагается смешивать на палитре различные цвета с целью поиска нужного оттенка. Цель данного задания — научить использовать основные цвета для получения новых оттенков, а также способствовать развитию эстетической мотивации к учебно-поисковой деятельности. Решение проблемной задачи поможет учащимся закрепить знания об особенностях живописных картин, умение подбирать необходимые оттенки при помощи смешивания цветов, развить эстетическую мотивацию в процессе творческой деятельности.

Применение игровой технологии на занятии с юными художниками уместно в контексте творческого соревнования. Изучая раздел «Контраст цвета», мы предлагаем создать игровую ситуацию, при которой группа будет разделена на команды (по 3–4 человека) с целью совместного решения поставленной проблемы. Для начала каждой команде необходимо отсортировать репродукции картин с контрастными и смежными цветами. Затем, выбрав любую из предложенных контрастных картин (например, «Дорогу с кипарисом и звездой» Ван Гога), составить ее художественное описание, опираясь на предложенный преподавателем план и отражая в описании полученные ранее знания (композиция, колорит, художественные средства). По завершении представитель каждой команды демонстрирует всей группе командное описание, и после

коллективной дискуссии выбирается команда-победитель. Целью задания является закрепление знаний о контрастных цветах и умения применять эти знания при анализе произведений живописи.

Таким образом, мы проанализировали технологии проектного обучения, игровые технологии и технологии проблемного обучения в контексте формирования эстетической культуры юных художников на занятиях по изобразительному искусству. Перспективой нашего исследования является апробация описанных технологий в аудиторной и внеаудиторной деятельности с целью формирования эстетической культуры юных художников в условиях дополнительного образования.

### Список литературы

1. *Канунникова Т.А.* Метод проектов в преподавании изобразительного искусства // Наука и школа. 2016. № 3. С. 181–186. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-proektov-v-prepodavanii-izobrazitelnogo-iskusstva/viewer> (дата обращения 05.01.2024)
2. *Куштынова С.Н.* Использование игровых технологий на занятиях по истории изобразительного искусства // Концепт. 2015. № 12. С. 1–8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-na-zanyatiyah-po-istorii-izobrazitelnogo-iskusstva/viewer> (дата обращения 06.01.2024)
3. *Польнская И.Н.* Проблемная ситуация как средство активизации художественно-творческой деятельности учащихся на уроках изобразительного искусства // Человек и образование. 2016. № 2 (47). С. 64–67. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemnaya-situatsiya-kak-sredstvo-aktivizatsii-hudozhestvenno-tvorcheskoy-deyatelnosti-uchaschihsya-na-urokah-izobrazitelnogo> (дата обращения 06.01.2024)
4. Приказ Министерства культуры РФ от 12 марта 2012 г. № 156 «Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства» // Министерство культуры РФ [официальный сайт]. URL: [https://culture.gov.ru/documents/ob\\_utverzhdanii\\_federalnykh\\_gos352749/](https://culture.gov.ru/documents/ob_utverzhdanii_federalnykh_gos352749/) (дата обращения 25.11.2023)
5. *Селевко Г.К.* Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: Народное образование, 2005. Т. 1. 556 с.

### Об авторах:

Иванова Александра, магистрант 2 курса Института педагогического образования и социальных технологий ФГБОУ ВО «Тверской государственной университет», преподаватель МБУ ДО «Художественная школа имени В.А. Серова», Россия, Тверь, e-mail: [aleksandraivanova64941@gmail.com](mailto:aleksandraivanova64941@gmail.com)

Милюгина Елена Георгиевна, доктор филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Тверской государственной университет», Россия, Тверь, e-mail: [elena.milyugina@rambler.ru](mailto:elena.milyugina@rambler.ru)