

Куштынова Светлана Николаевна,
заведующая школой изобразительного творчества и дизайна «Радуга»
МБОУ ДОД Центр внешкольной работы «Парус», г. о. Самара
kusht-tern@yandex.ru



Использование игровых технологий на занятиях по истории изобразительного искусства

Аннотация. В работе излагаются основные теоретические взгляды ведущих отечественных и зарубежных педагогов и психологов в области современных образовательных технологий, применение игровых технологий в образовательном процессе; приведены художественно-дидактические игры и упражнения, используемые на занятиях по истории изобразительного искусства.

Ключевые слова: игра, искусство, технологии, образование, практика.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

В современном мире школьники перегружены обилием информации, как полезной, так и зачастую бессмысленной. В общеобразовательной школе они устают от больших учебных нагрузок, большинство из которых связаны с изучением теоретического материала. Поэтому, приходя на занятия в учреждение дополнительного образования (в художественную школу), они настроены заниматься только изобразительным творчеством, и некоторые из них негативно относятся к теоретическим занятиям, таким как история изобразительного искусства. В такой ситуации игровые технологии являются одним из наиболее эффективных средств активизации познавательной деятельности детей, повышения интереса к изучению предмета, важным психолого-педагогическим средством развития и воспитания. Игровые технологии способствуют развитию важнейших психических свойств ребенка в учебной, трудовой и творческой деятельности.

Термин «технология» (дословно – наука о мастерстве [2]) пришел в педагогику из технических наук, из производства, и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции» и реализуется в строгой последовательности выполняемых технологических операций и процедур. То есть технология – это способ преобразования чего-либо в определенной последовательности. В педагогической науке термин «технология» используется в таких словосочетаниях, как технология обучения, педагогическая технология, образовательная технология.

Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [2].

Критерии педагогической технологии, по которым оценивается педагогическая деятельность:

- результативность (обеспечение поставленной цели);
- воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях);
- транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).

Н. В. Бордовская и А. А. Реан выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые.

В данном случае нас интересует использование игровых технологий в педагогической практике. Они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значением для развития обучаемого, в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра [1].

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И. Е. Берлянд, Л. С. Выготский, Н. Я. Михайленко, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности, руководство игрой разрабатывали Н. А. Аникеева, Н. Н. Богомолова, В. Д. Пономарев, С. А. Смирнов, С. А. Шмаков и др.

Д. Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д. Б. Эльконина, **главными структурными единицами игры можно считать:**

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

В структуру **игры как деятельности** входят:

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В структуру **игры как процесса** входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- замещение реальных предметов игровыми;

- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

С. А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [1].

Многие исследователи игры (Ю. М. Лотман, С. Л. Рубинштейн, Д. Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как **амбивалентность**, т. е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, – это подлинные чувства. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [1].

Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л. С. Выготский [7].

А. Н. Леонтьев характеризовал игру как свободу личности в воображении, «иллюзорную реализацию нереализуемых интересов».

В. С. Кукушин считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

По классификации Г. К. Селевки игры разделяют:

по области деятельности:

- физические,
- интеллектуальные,
- трудовые,
- социально-педагогические;

по характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотерапевтические;

по характеру игровой методики:

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные,

- игры-драматизации.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

Феномен игры состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современной педагогической практике игровая технология может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеурочной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, **педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

Игровые ситуации на занятиях выступают как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Ни в какой другой деятельности, как в игре, ребенок не проявляет столько настойчивости, неустойчивости, целеустремленности. Он готов преодолеть в игре любые трудности, тренируя свои силы, умения, развивает способности и ум.

Игровая модель обучения позволяет реализовать, помимо основной дидактической цели, еще и комплекс задач: обеспечение контроля над эмоциями; предоставление ребёнку возможности самоопределения; воодушевление и помощь в развитии творческого воображения; предоставление возможности развития навыков сотрудничества (в социальном аспекте), а также развития умений формулировать и высказывать своё мнение.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на учебных занятиях происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства.
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [6].

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

Разработано большое количество дидактических игр (более 600). Часто используются в педагогической практике следующие виды дидактических игр:

1. **Игры-упражнения.** Они способствуют развитию познавательных способностей учащихся, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: *кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды*. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

2. **Игры-путешествия.** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала (заочное путешествие в Античную Грецию с целью знакомства с ее архитектурой и скульптурой, заочное путешествие по залам Русского музея, заочное путешествие в центры народных промыслов России и т. п.).

3. **Сюжетные (ролевые) игры.** Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер.

4. **Игры-соревнования.** Элементы этих игр включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды. Например, можно провести игру-соревнование на знание основ художественной культуры России («Синие цветы Гжели», «Золотая Хохлома», «Многообразие русской глиняной игрушки», «Знаменитые картины Третьяковки» и др.).

Программа по истории изобразительного искусства реализуется в основном отделе школы изобразительного творчества и дизайна «Радуга» и предназначена для детей в возрасте от одиннадцати до семнадцати лет, хотя основной наш контингент в последние годы (в силу большой загруженности старшеклассников в общеобразовательной школе) – это подростки от одиннадцати до пятнадцати лет. Заполняя анкету при поступлении в основное отделение, большинство подростков из множества предложенных вариантов мотивов для поступления выбирают «Хочу стать художником, дизайнером, архитектором». Они представляют себе процесс обучения изобразительному искусству как преимущественно практическую изобразительную деятельность и часто не понимают, зачем им еще и в художественной школе нужно запоминать так много имен, дат, названий произведений, различать стили, эпохи и т. д. Ведь дети приходят к нам после занятий в общеобразовательной школе, зачастую уставшими от больших учебных нагрузок, большинство из которых связаны с изучением теоретического материала.

Поэтому одна из моих важнейших задач – мотивировать учащихся на изучение данного учебного курса, формировать не только увлеченность творческой деятельностью, но и стремление знакомиться с опытом великих мастеров прошлого и настоящего. Для этого каждое занятие я стараюсь сделать интересным, запоминающимся, эмоциональным.

В отличие от школьного урока, где ведущей формой мышления является рационально-логическая, на занятиях по истории изобразительного искусства информация представляется в образной форме, а учащийся не только познаёт ее, но и формирует к ней эмоциональное отношение. Для усиления эмоционального воздействия мною применяются не только традиционные формы обучения (рассказ, беседа, про-

смотр и обсуждение иллюстративного материала в виде репродукций произведений искусства и видеофильмов), но и современные педагогические технологии и формы обучения, в том числе проблемное обучение и игровые технологии. Они способствуют повышению активности, заинтересованности учеников; способствует развитию любви к изобразительному искусству. Активизации творческой активности служат формы и методы, направленные на самостоятельное изучение темы – реферативный метод изучения биографий великих мастеров, небольшое сочинение (эссе) по впечатлениям от экскурсии или посещения художественного музея, выставки или мастерской художника, создание презентаций. При подготовке рефератов учащимся рекомендуется исследовать проблемы в жизни и творчестве художника, компоненты его судьбы и творчества, свободу личного выбора и зависимость от происхождения и социально-культурных условий эпохи, осуществленное и нереализованное и т. д.

Как известно, ведущим видом деятельности подростков является интимно-личностное общение. Задача педагога – использовать эту особенность в образовательных целях, что можно сделать с помощью игровых технологий. Они являются одним из наиболее эффективных средств активизации познавательной деятельности детей, повышения интереса к изучению предмета, важным психолого-педагогическим средством развития и воспитания.

1. Игры-лото. Способствуют развитию внимания, памяти, быстроты реакции, познавательной активности. Используются для запоминания большого объема однотипного учебного материала. Дидактический раздаточный материал (лото) представляет собой карточки с репродукциями произведений искусств, каждое из которых встречается на четырех карточках, а также лист с этими же репродукциями и информацией о них (названия произведений и фамилии авторов). Класс делится на малые группы (4-5 человек), каждой из которых дается небольшое время на запоминание информации. Затем члены группы играют в лото, переворачивая карточки и называя произведение искусства и фамилию автора. Побеждает ученик, отгадавший наибольшее количество произведений.

Эффективность игры заключается в том, что за короткое время игры (30 минут) дети запоминают около 50–70 произведений искусств или понятий.

2. Игры-упражнения. Они способствуют развитию познавательных способностей учащихся, развивают умение применять его в новых условиях. Используются для закрепления нового учебного материала.

Пример № 1. Продолжить цепочку слов. Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию. Например: архитектура, дорический ордер, капитель...

Пример № 2. Вычеркнуть из списка понятий лишнее слово.

Пример № 3. Сгруппируйте репродукции произведений искусств по жанрам (видам).

Пример № 4. Класс делится на 2–3 команды. Каждой команде дается задание составить кроссворд (вариант – список вопросов) по пройденному материалу. Можно пользоваться при этом текстом лекции или презентацией. Затем команды меняются кроссвордами для дальнейшего отгадывания или задают друг другу составленные вопросы. Они же должны определить правильность ответов.

3. Игры-упражнения на развитие восприятия произведений искусства.

Пример № 1. Подберите слова. Учащимся предлагается подобрать эпитеты, характеризующие произведение искусства. Побеждает тот из учащихся, который подберет большее количество эпитетов. Это упражнение развивает способность переводить зрительный образ в словесный.

Пример № 2. Сравните впечатления.

Учащиеся сравнивают два произведения искусства. При выполнении этого упражнения развивается культура восприятия произведений искусства, речь учащихся.

Пример № 3. Угадай картину. Учащимся предлагаются фрагменты картин. Нужно определить, фрагмент какого произведения представлен? Варианты заданий: «В какой стране живет эта дама?», «В какой стране идет этот дождь?»

4. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Они представляют собой заочные путешествия (виртуальные или в воссозданных условиях в аудитории или в музее) по изученным стилям, эпохам и странам (античность, раннехристианское искусство, готика, Возрождение и т. д.), заочные путешествия по музеям мира.

Материал для игр-путешествий подбирается педагогом, а также может подбираться учащимися по заданию педагога в процессе подготовки к игре. Можно провести конкурс на лучший материал для игры-путешествия.

5. Сюжетные (ролевые) игры. Предлагается тема и цель игры, затем класс делится на команды, каждому члену команды дается определенная роль.

Пример № 1. Каждая команда изображает туристическое агентство, которое должно привлечь клиентов для путешествия по какому-либо маршруту, например, в средневековую Равенну или в Рим эпохи барокко. Команды должны придумать название и эмблему для своего агентства, написать программу путешествия, подобрать фотографии к нему, создать рекламный плакат. Каждому члену команды приписывается роль с определенными функциями: искусствовед, экскурсовод, менеджер по рекламе, художник, фотограф, журналист.

После подготовки к игре команды защищают свои проекты путешествий. По каждой задаче выставляются баллы. Экспертами (жюри) являются педагоги школы, также можно пригласить в жюри выпускников школы.

Пример № 2. Командам предлагается ряд памятников архитектуры, которым угрожает экологическая опасность, а средств, выделенных каким-либо фондом (например, ЮНЕСКО), хватит для спасения только одного памятника. Командам предлагается выбрать один из памятников и обосновать свой выбор. Роли в команде: историк, эколог, искусствовед, журналист, художник, экономист.

Пример № 3. Командам из двух-трех человек предлагается ряд произведений живописи или скульптуры. Они должны подготовить и провести «музейную экскурсию» по этим произведениям. Роли в команде: экскурсовод, зрители.

Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений, выводов является обязательным условием проведения таких игр-занятий. Учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятий.

Большинство приведенных игр носит соревновательный характер, и подростки с большим удовольствием принимают в них участие. В таких играх всегда выявляются лидеры, но и более пассивные учащиеся от игры к игре постепенно раскрепощаются и начинают активно работать в своих командах.

Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Включение в занятие игровых приемов и упражнений развивают такие качества как внимание, воображение, восприятие, мышление, память, речь, самоконтроль и др.; способствует активизации познавательной и творческой деятельности детей, повышению интереса к изучению предмета, быстрому и прочному усвоению знаний, которые преобразуются в умения и навыки; является важным психолого-педагогическим средством развития и воспитания, формирует умения применять полученные знания на практике.

Ссылки на источники

1. Вавилова Л. Н., Кузина Т. С. Методические рекомендации / под общ. ред. В. М. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. – 94 с.
2. Дыбина О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография. – М.: Педагогическое о-во России, 2008. – 128 с.
3. Кривко-Апинян Т. А. Мир игры. – М.: Эйдос, 1992. – 160 с.
4. Кукушин В. С., Болдырева-Вараксина А. В. Педагогика начального образования / под общ. ред. В. С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Изд. центр «МарТ», 2005. – 592 с.
5. Кулагина И. Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): учеб. пособие. – М.: Изд-во РОУ, 1996. – 180 с.
6. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие. – М.: МПУ; Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.
7. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1978.

Svetlana Kushtynova,

Chief of School of art and desing "Raduga", educational center "Parus", Samara

kusht-tern@yandex.ru

The use of gaming technology in the classroom of the history of art

Abstract. The article presents the main theoretical views of leading Russian and foreign educators and psychologists in the field of modern educational technologies, the use of gaming technology in the educational process; in the paper are also given artistic and didactic games and exercises used in the classroom of the history of art.

Key words: game, art, technology, education, practice.

Рекомендовано к публикации:

Пак Ю. А., кандидатом педагогических наук;

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,

главным редактором журнала «Концепт»



9 772304 120159

Поступила в редакцию <i>Received</i>	30.03.15	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	02.04.15
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	02.04.15	Опубликована <i>Published</i>	30.04.15

www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2015

© Куштынова С. Н., 2015