

Марина
Голубова

методист высшей категории Академии
последипломного образования (г. Минск, Беларусь)

Приобщение учащихся к культурным национальным ценностям в процессе использования компьютерных технологий на занятиях художественной направленности

Важнейшей целью образовательного процесса в учреждениях общего среднего образования является формирование национальной самоидентификации, патриотических чувств, уважительного отношения к культуре своего и других народов, стремления сохранять национальную культуру, а также эстетического вкуса учащихся.

Мы имеем большой опыт работы в обучении изобразительному искусству, который позволяет создавать на уроках благоприятные условия для творческого художественного развития и воспитания детей.

Однако у современных школьников появилась новая «игрушка» — компьютер. Дети готовы часами сидеть за компьютером, играя в агрессивные «стрелялки», теряя не только время, но и зрение, а порой и здоровье. При таком «общении» с компьютером невозможно развить творческий потенциал, эмоциональную сферу, а, следовательно, и должным образом воспитать человека. Возникает вопрос: а можно ли увлеченность детей компьютером направить в рациональное русло, заменив «стрелялки» творчеством? Ведь что может быть интереснее творчества в сочетании с возможностями новых технологий?

Беларусь вошла в систему информационно-коммуникативных связей, что активизировало необходимость развития компьютерной культуры, начинающей занимать важное место в социализации подрастающего поколения и влияющей на формирование мотивации, потребностей идеалов личности.

Среди общепризнанных в мире основных компетенций культурное самовыражение и информационная компетентность в отношении художественного образовательного процесса, на наш взгляд, неразрывно связаны. Ведь чем больше доступной для учащихся информации используется в образовательном процессе по искусству, тем шире возможности их приобщения к культурным национальным и мировым ценностям.

Для предметов эстетического цикла характерна важная особенность: им невозможно обучать, не включая в образовательный процесс работу эмоциональной сферы учащихся. Развивать эмоциональную сферу учащихся, разговаривая с ними о прекрасном, о человеческом в человеке через произведения искусства, через диалог с автором произведения, диалог друг с другом, — важнейшая задача учителя. Культурные традиции могут быть сохранены в том случае, если человека уже с детства будет окружать культурное пространство, наполненное красотой и смыслом. Наша задача — сформировать такое пространство.

Важным методологическим условием создания культурного пространства является деятельностный подход, основная идея которого — субъектность. Что означает: ученик не должен быть пассивным, ведь основные принципы деятельностного подхода это:

- обогащение, усиление, углубление развития учащихся;
- обязательная результативность каждого вида деятельности;
- высокая мотивированность любых видов деятельности;
- нравственное обогащение в процессе использования различных средств и видов деятельности;
- сотрудничество при организации различных видов деятельности и управлении ими и др.

Вот почему так важно значение компьютерных технологий как для обеспечения наглядного представления учебного материала по изобразительному искусству, визуализации изучаемых тем и объектов, так и для его использования в решении художественных и развивающих задач.

В центре внимания должны быть проблемы организации образовательного процесса, касающиеся раскрытия творческого потенциала учащихся в процессе применения информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ) на уроках и факультативных занятиях по изобразительному искусству, организации художественно-творческой, научно-исследовательской деятельности и профессиональной ориентации учащихся.

Использование ИКТ в учебном процессе по изобразительному искусству имеет несколько ключевых аспектов. Одним из них является мотивационный. Компьютер стал помощником и новым инструментом художников. Компьютерная графика используется при оформлении журналов, книг, различные работы мы можем видеть на телевидении и улицах города.

Содержательный аспект использования ИКТ предполагает решение различных художественных и педагогических задач. Законы компоновки художественного произведения, законы цветоведения, знания по рисунку, о различных видах искусства, творчестве мастеров отечественной и мировой культуры, исследовательская деятельность учащихся по изучению культуры родного края — все эти элементы образовательного процесса по изобразительному искусству позволяют реализовать обучающий потенциал ИКТ.

Учебно-методический аспект использования ИКТ — возможность проведения по-настоящему яркого, эмоционального урока изобразительного искусства с применением разнообразного иллюстративного материала, аудио- и видеозаписей. Компьютерные технологии позволяют увидеть мир глазами людей, живших в различные эпохи, услышать актерское чтение стихов на фоне классической музыки, совершить виртуальное путешествие в страну живописи, архитектуры, скульптуры, сформировать у учащихся чувство прекрасного, расширить их кругозор.

Организационный аспект использования ИКТ предусматривает возможность за достаточно ограниченный период времени дать большой объем информации, организовать проектно-групповую, индивидуальную деятельность учащихся. Компьютерные технологии могут также использоваться как средство получения художественно-чувственного опыта и практических арт-навыков.

Достаточно широкий опыт применения информационных технологий имеется у преподавателей и педагогов-практиков вузов, гимназий-колледжей, учреждений общего среднего образования.

Например, разработаны и используются в учреждениях общего среднего образования программы факультативных занятий по освоению графических редакторов Paint, CorelDraw, Adobe Photoshop для учащихся 2—9 классов (автор Г. Б. Позняк).

Преподаватель графики и дизайна Минской гимназии-колледжа искусств Т. Е. Гомза создала учебную интерактивную программу по изобразительному искусству для факультативных занятий, кружков,

студий художественных школ и учреждений общего среднего образования, которая окажет конкретную помощь педагогу при организации обучения. Программа состоит из двух блоков: учебных курсов с целями, задачами, тематическим планированием и иллюстративных курсов с текстами и аналогами произведений мирового искусства, ученическими работами.

Старший преподаватель кафедры художественного и педагогического образования факультета эстетического образования Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка А. В. Казакова совместно со студентами кафедры разработала интерактивную игру «Детские образы живописи XIX века», заключающуюся в собирании учащимися пазлов произведений художников. Такую игру можно использовать во внеклассной работе и при изучении некоторых тем на уроках изобразительного искусства.

Еще одним из направлений работы является организация проектной, исследовательской деятельности учащихся на факультативных занятиях художественной направленности и во внеурочной деятельности. Есть очень интересный опыт гимназии № 75 г. Минска. Вот уже многие годы под руководством педагогов в рамках сначала специальных учебных предметов архитектурно-художественной направленности, а сейчас факультативных занятий и во внеурочное время учащиеся создают макеты-реконструкции утраченных белорусских памятников: усадебно-парковых комплексов, железнодорожных вокзалов, храмов и др. На начальной стадии проекта учащиеся работают с архивными материалами (старинными снимками, материалами аэрофотосъемки и др.), рисунками Н. Орды, консультируются со специалистами (историками, архитекторами, учеными). На основе полученных данных с помощью компьютерных технологий создается проект будущего макета-реконструкции, который затем выполняется в различных материалах. Многие макеты-реконструкции являются единственным вариантом сохранения культурного наследия и часто экспонируются в музеях Республики Беларусь (например, в Мирском замке, музее Янки Купалы и др.). Использование компьютерных технологий позволяет сохранить принцип индивидуального подхода в условиях коллективной учебной работы с классом или группой учащихся, мотивировать их на исследовательскую и проектную деятельность, создать творческую атмосферу. Данный опыт использования компьютерных технологий в художественном образовательном процессе не является единичным.

Таким образом, ИКТ в образовательном процессе по изобразительному искусству (при правильном понимании, постановке и решении

учебной задачи каждого отдельного урока или занятия) позволяют обучить учащихся использованию полученных теоретических знаний в решении конкретных учебных и жизненных задач, проблемных ситуаций. Это является неотъемлемой составляющей компетентного подхода к образовательному процессу, формирования ключевых и предметных компетенций учащихся.

Татьяна Гомза

старший преподаватель кафедры гуманитарных наук Института непрерывного образования Белорусского государственного университета (г. Минск, Беларусь)

Электронные средства обучения как способ организации художественно-творческой деятельности учащихся

Современное образование довольно трудно представить без внедрения различных педагогических инноваций и использования информационных технологий в учебном процессе. Это касается как теоретических, так и практических форм обучения и актуально не только для преподавания предметов общеобразовательного цикла, но и в процессе обучения школьников изобразительному искусству, в работе с художественно одаренными детьми.

Учреждение образования «Минская государственная гимназия-колледж искусств» охватывает весь возрастной диапазон учащихся: на уровне гимназии (со 2-го по 11-й классы) осуществляется обучение и развитие художественно одаренных детей, на уровне колледжа — обеспечение качественного среднего специального образования по специальности «графический дизайн». Все обучающие программы по предметам художественного цикла гимназии и колледжа являются адаптированными или авторскими, разработанными педагогами-художниками данного учебного заведения исходя из конкретных потребностей учебного процесса, — это и количество отведенных