

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ

З. М. Куватов, Т. Ю. Чапанова

Игра как механизм организации учебного материала по мировой художественной культуре

Культурогенная ценность игры бесспорна, она несет в себе потенциал всех видов эстетической деятельности человека. Еще Платон воспринимал игру как нечто прекрасное и ценное само по себе и потому призывал жить, играя, дабы снискать милость богов. И. Кант и Ф. Шиллер связывали игровую деятельность человека со сферой его свободы и эстетической практики. Исследуя эстетический аспект игровой деятельности, Г. Спенсер утверждал, что «эстетические чувства берут свое начало в тех импульсах, которые побуждают к играм» [3. С. 37]. Попытка соединения теории игры с искусством принадлежит также Э. Кассиреру, полагавшему, что единственным отличием игры от искусства является то, что ребенок играет с вещами, тогда как художник играет с формами, мыслями, рисунками, ритмами и мелодиями. Для Г. Гессе игра – «палата мер и весов», критерий, отличающий мастерство от ремесленничества, а для Г. Рида игра адекватна «применению и реконструкции», универсальному методу воспитания [2. С. 223]. Подобный взгляд на игру был развит и психологом Л. Выготским, который в своих работах показал, как игра синкретически объединяет в себе все виды художественного проявления ребенка. Психолог Д. Узгадзе рассматривает игру в аспекте типов поведения, содержание которых определяет внутренние мотивы личности, ее эмоционально-интимные побуждения, связанные с ощущениями радости и удовольствия.

Таким образом, игровую деятельность можно рассматривать как один из механизмов формирования эстетической культуры учащегося, ибо игра демонстрирует в человеческом обществе все эталоны ценностей культуры. Необходимость формирования в процессе обучения смысловых, эмоциональных и когнитивных аспектов личности требует пересмотра методов традиционного обучения и разработки более совершенных форм. «Научить учиться» – означает необходимость использования лежащих в основе психологических механизмов смысловой деятельности игровых форм.

Особенно ярко игровые аспекты проявляются в художественной культуре. Игру и искусство связывает сознание видимости, условности. Образное восприятие и эстетическая реакция определяются именно осознанием условности, двойственности, двойного отношения – «как если бы». А всякая деятельность, связанная с условиями, – это игра. При этом деятельность при обучении мировой художественной культуре выступает в трех планах:

- творческая деятельность автора, реализованная в художественной ценности;
- художественный образ как учебный материал и объект интерпретации;
- учебная деятельность, направленная на оценку, анализ художественно-творческого процесса и прочтение художественного образа.

Поскольку любой художественный образ, ставший учебным материалом, уже есть «игровая» оценка мира, постольку задача преподавателя МХК заключается в том, чтобы самому включиться в предложенную оценку и через нее вовлечь в интерпретационную деятельность учащихся. Последнее предполагает особое протекание творческой процессуальности – «игру ума».

Всякий художественный образ, ставший предметом рассмотрения, наполнен обилием символов. В этом случае обучение мировой художественной культуре – процесс «дешифровки» перешедшего в символ художественного образа. По сути дела, так организованный учебный процесс предстает как игра эпох, как «панибратство» настоящего времени с прошлым. Так, в Рыбинском педколледже при знакомстве с классицизмом внимание студентов обращается на разницу между произведениями Н. Пуссена и Ж. Давида – представителей разных этапов развития классицизма. Пуссен «безоговорочно» принимает принцип античного искусства, тогда как Давид исходит из идей просветительского классицизма. Произведения последнего наполнены символами своего времени; его обращение к сюжетам Римской республикиозвучно условиям XVIII века. Отсюда скульптурность и монументальность его образов, отсюда прославление гражданского подвига.

В таком структурировании учебного материала мы исходим из принципа рассмотрения каждой художественной ценности как динамической единицы, в которой символы не даны, а созданы. Они становятся предметом разгадки, в которую вовлекаются студенты с помощью игровых приемов и методов. Организуя сопоставление произведений двух авторов – «Танкред и

Эрминия» Пуссена и «Клятву Горациев» Давида, можно через систему специальных вопросов подвести учащихся к самостоятельному нахождению общего в этих произведениях и выявлению их различий. Причем при анализе произведений желательно использовать игровые приемы типа – «Вы – экскурсовод. Ваша задача – обосновать для зрителей принадлежность двух полотен к одному художественному направлению и раскрыть имеющиеся различия» или «Вы – художник XX века и хотите стилизовать свое произведение в русле классицизма. Опишите свое будущее произведение».

Игровое начало в художественном произведении заключается и в том, что оно есть результат свободного творчества в границах определенных правил. Во время учебных занятий это можно проследить уже на уровне формы художественного произведения. Рондо, фарс, интермедиа, коллаж и т. п. – все они выступают как игровые правила, реализация которых демонстрирует необычайную искусность и мастерство. В учебной игре знакомые предметы могут образовывать неожиданные сцепления.

Художественное творчество практически всегда способно к интерпретации: например, искусство коллажа, когда предмет берется без изменений, но вырывается из привычного окружения и употребляется в новом контексте. Это позволяет учащимся самим находить приемы коллажа. К интерпретации мира особенно относятся произведения авангардистов, например, П. Пикассо, К. Малевича. Каждый из названных авторов может трактовать один сюжет по-новому. Вот знакомый сюжет Леонардо да Винчи «Тайная вечеря», Сальвадором Дали он трактуется по-своему. Игра в данном случае является субъектом преобразованного сознания. И здесь, вероятно, уместным будет поиск учащимся собственной трактовки данного сюжета.

Говоря об игровом аспекте художественного творчества, нельзя обойти вниманием еще один критерий таланта – интуицию. Именно она является открытием нового, т.е. интерпретацией окружающего мира и создания своего видения, отличного от других. Можно определить интуицию как способность полимодально видеть мир. Поэтому в ходе рассмотрения художественной ценности на уроках мировой художественной культуры невозможно придерживаться единственной интерпретации образа, нужна поливариативность. В ходе такого рассмотрения ценности формируется способность творчески мыслить, делать неожиданные ум-

заключения. Процесс постижения учащимися художественных явлений различных эпох органично включает в себя и восприятие ментальности той или иной культуры. Одновременно достигается «индивидуализированность» анализа поставленной на занятии проблемы, что таит в себе неограниченные возможности выявления подчас неожиданных смыслов.

Особую значимость в художественной культуре, как и в игре, приобретает диалогичность, ибо художественная культура «проводглашает неотделимость случая от бесконечных вычислений», «внутренней территории у культурной области нет; она вся расположена на границах, границы проходят повсюду, через каждый момент» [1. С. 25]. Такой духовно-практический способ освоения мира бытует в форме диалога, что и обуславливает игровой аспект мировой художественной культуры.

В каждой анализируемой на уроке МХК ценности, ставшей учебным материалом, обязательно присутствует лирический герой (автор), который и становится предметом рассмотрения ментальности эпохи. Лирический герой воплотил мировосприятие своей эпохи. Мир художественного творчества – это личностное состояние человека определенного времени. Ментальность – это авторское «Я – другой» (М. Бахтин). Всякий художественно-творческий процесс есть игра автора с самим собой. Учащиеся как реципиенты вступают в диалог и с лирическим героем, и с автором художественного произведения. Поэтому учебная деятельность на уроках МХК, подобно игровым действиям, направлена не только «из себя», но и «на себя» [1. С. 50].

Каким же образом можно организовать такой диалог на уроках МХК? Прежде всего возможно поливариативное рассмотрение культурологических и искусствоведческих понятий, т.е. их анализ с разных точек зрения. Так можно избежать инструментального подхода к культурологическим знаниям, когда понятия просто зазубриваются.

Во-вторых, рассматриваемую культурную ценность можно «поместить» в промежуток различных культурных пониманий, как по исторической вертикали от античности до современности, так и по горизонтали, синхронизируя художественные явления разных регионов. Таким образом курс МХК ориентирует ученика на понимание общего смысла человеческой деятельности, придавая игре-диалогу онтологическое значение.

Диалогичность художественной культуры дает возможность учителю в разнообразных контекстах выявить все новые и новые смыслы изучаемых ценностей, т.е. интерпретировать их свободно, «играючи», создавая свои образы в воображаемых ситуациях. Поданный таким образом учебный материал будет порождать эффект непринужденного общения. В результате содержательный уровень диалога переходит в форму, становясь методическим приемом.

Мы убеждены, что сам курс МХК, его изучение должно нести удовольствие, наслаждение, ибо восприятие его учебного материала всегда эмоционально-чувственное, условно-реальное, художественно-образное. Следовательно, рассматривая игровые аспекты художественной культуры как учебного материала, можно выделить следующие его особенности, влияющие на технологию учебного процесса по МХК:

- наличие условности, игровых правил и образности;
- знаковость и интерпретационность;
- динамичность и диалогичность;
- наличие чувственного удовольствия и фантазии.

Учебная деятельность учащегося на уроках МХК выступает, по существу, как художественное творчество: он проникает в авторское восприятие мира, превращая его в свое миривидение. На уроке МХК ученик с помощью познавательных, оценочных (а в конечном итоге созидаательных) установок моделирует свой мир. При восприятии художественного образа он опирается на ассоциативное мышление, которое в аудитории превращается в игру вторичного воображения. Игра как методика преподавания курса становится внутренним свойством самого урока МХК.

Чтобы в полной мере актуализировать игровые аспекты художественной культуры, а ученую деятельность обучаемого превратить в художественное творчество, преподавателю курса «Мировая художественная культура» приходится решать весьма сложные задачи, выбирать игровые методы и формы, обращаться к проблемным методам обучения. Нами была разработана схема технологии организации учебного материала по мировой художественной культуре в Рыбинском педагогическом колледже (из предлагаемой в данной статье концепции).

Художественное явление как предмет уроков мировой художественной культуры



В данной схеме любой художественный факт рассматривается как квазисубъект воздействия на воспринимающего и как объект эстетического восприятия. В процессе подготовки к уроку учитель учитывает игровой и знаковый аспект художественного произведения и художественного образа как учебного материала. Именно от этих аспектов зависит его методическая деятельность. От учебного материала зависит и характер его анализа – использование соответствующих приемов, методов: например, игровых, эвристических. Методическая деятельность направлена на активизацию учебной деятельности учащегося, носящей ярко выраженный оценочный аспект. Учебная деятельность ученика диалогизируется с воспитательными параметрами художественной культуры.

Таким образом, на уроке мировой художественной культуры личность ученика выступает как субъект познавательно-творческой и оценочной деятельности и как объект творческо-воспитательной деятельности.

В этом смысле педагогическая деятельность учителя МХК сродни философствованию Сократа, который с помощью искусно заданных вопросов приводил своих учеников к неожиданным решениям, помогал раскрытию новых граней проблемы, а мы добавим: данной художественной ценности. Это «философование» учителя становится особой концепцией его методической деятельности, в которой проблема организации эстетического восприятия приобретает особую актуальность. Методика преподавания МХК сложна в технологическом плане: надо всегда помнить не только о том, что говорить, но и том, как сказать. Подаваемая информация должна постоянно облекаться в образ, чтобы развивать игру вторичного воображения.

Преподаватель вынужден находиться в постоянном поиске, обращаться к различным литературным источникам, выискивать самое ценное, помогающее ему организовать восприятие. Благодаря преподавателю учащиеся не только постигают художественный образ, но и вживаются в него и пытаются взглянуть на мир иными глазами. Например, для более глубокого постижения театрального искусства эпохи Возрождения студентам Рыбинского педколледжа предлагается осуществить постановку по правилам театра «дель арте». Они выступают в роли сценаристов, актеров, оформителей. Это создает эффект прямого проникновения в процесс осуществления спектакля в духе эпохи

Ренессанса. Варианты самих же занятий могут быть различными: путешествие в эпоху Возрождения, разыгрывание современных интермедий в стиле «дель арте» и т.д. Вживаясь в образ, студенты вынуждены одновременно и оценивать и анализировать данное художественное явление, сопрягать в себе «художника» и «теоретика», соединять логически-информационное с эмоционально-образным.

Игровое обучение мировой художественной культуре «остранняет» (В. Шкловский) окружающий мир. Это один из основополагающих принципов курса. Творческое мышление определяется образным восприятием, которое, в свою очередь, предполагает по-новому взглянуть на уже знакомое. В процессе «остраннения» мышление создает систему ассоциативных образов, и тогда не только «странные» предметы становятся новыми образами, но и термины и понятия могут стать «узелками» образов. Примером этого может служить обыгрывание слов «впечатление» на уроках, посвященных импрессионизму, «романтику» на уроках по романтизму. Такой род эстетической деятельности – игры создает установку на понимание, конструирование своего собственного индивидуального взгляда на мир и на художественную культуру в частности.

Главная задача при организации постижения художественного образа – выявление, уточнение, обоснование и состыковка разных позиций и точек зрения участвующих в обсуждении, не подведение всех взглядов под общий знаменатель, а предоставление возможности каждому сформировать собственное мнение на данный вопрос, соотнести его со взглядами других и, если это необходимо, скорректировать свое мнение с учетом всей ситуации. Урок МХК призван развивать воображение, сделать возможной игру ума каждого ученика по отношению к наличному бытию.

В ходе эстетического восприятия с помощью игровых методов анализа учебного материала актуализируются оценочный и смысловой аспекты обучающейся личности. Деятельность преподавателя МХК должна быть направлена на развитие данных сфер личности, и таким образом может реализоваться культурологическая парадигма современного образования.

Литература

- Бахтин М.М. Вопросы литературы. М., 1979.

2. Рид Г. Образование через искусство. М.: Искусство, 1978.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994.

**Л. Н. Серебренников, В. В. Солдатов,
И. В. Курицына**

Пути реализации технологического образования в условиях сельской школы

Общеобразовательная школа призвана подготовить учащихся к интегрированию в современное общество. Важнейшей задачей технологического обучения является обеспечение профессионального становления школьников в процессе общего образования. Особое значение оно приобретает в реальных условиях сельской школы при отсутствии значимой инфраструктуры профессионального образования. Осуществляя функции трудового обучения и воспитания, профессиональной информации, диагностики, ориентации и адаптации, образовательная область "Технология" может решать вопросы начальной профессиональной подготовки, объективно значимой сферой которой для сельской молодежи является агропроизводство со спектром соответствующих специальностей.

В сложившихся на селе социально-экономических условиях одной из важнейших проблем образования является возрождение культуры хозяйствования на земле, сохранение традиций и обычаяев народа, приумножение его исторического духовного и материального наследия.

Учитывая стоящие задачи, коллектив средней общеобразовательной школы с. Воскресенское Некоузского района Ярославской области принял решение осуществить реорганизацию ее деятельности с целью выполнения не только функций обучения, но и подготовки подростков к практической жизни в сельской местности. В отсутствие в округе профессиональных образовательных учреждений и возможностей родителей обеспечить обучение детей в отрыве от дома определилась потребность предоставления возможности профессиональной подготовки учащимся в процессе получения общего среднего образования. Воскресенская средняя общеобразовательная школа

имеет десять классов-комплектов, в которых обучаются в среднем около 130-140 детей поселка и близлежащих деревень. Школа в основном обеспечена кадрами педагогических работников и вспомогательного персонала, имеет удовлетворительную учебно-материальную базу. Площадь школьного учебного и производственного участков составляет около 3 га. Школа арендует 22,2 га сельскохозяйственных угодий для обеспечения кормами животноводческого учебно-производственного сектора.

В свете новых ценностей образования были исследованы потребности учащихся и их родителей, возможности и направления развития педагогического коллектива и материальной базы учебного процесса. Результаты проделанной работы позволили определить следующие цели и задачи развития школы:

Цели:

- Развитие ребенка и его адаптация к жизни на селе в реальных социально-экономических условиях. Формирование у учащихся крестьянского образа жизни.
- Становление школы центром образования и культуры на селе.

Задачи:

- Приближение содержания общеобразовательных предметов и программ к практическим потребностям сельского жителя.
- Построение системы методической работы по реализации принятых программ.
- Создание условий для индивидуализации процесса обучения детей.
- Создание системы преемственности общего и профессионального образования (детский сад - школа - учреждения профессионального образования).
- Ориентация процесса общего образования на будущую профессиональную деятельность учащихся.
- Формирование действенного воспитательного процесса через привлечение школьников к самоуправлению и реально оплачиваемому труду путем организации учебно-опытного предприятия.
- Развитие и совершенствование учебно-производственной базы школы.
- Самообеспечение школы сельскохозяйственной продукцией.

В связи с поставленными задачами дисциплины учебного плана были дополнены практикоориентированными разделами с уклоном на сельскохозяйственное производство: биология с основами сельского хозяйства, хи-