

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРЕПОДАВАНИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**
О.С. Дорофеева, Н.Г. Чиркова (УО МГПУ имени И.П. Шамякина, г. Мозырь, РБ)

Изучение современных технологий обучения, применяемых в преподавании изобразительного искусства, методических рекомендаций по их применению - необходимое условие качественной организации эффективного учебного процесса, в которую включаются: построение урока, отбор и выстраивание учебного материала по конкретной теме, выбор образовательной стратегии и построение методически выверенного учебно-воспитательного процесса.

В отличие от обычного урока, где ведущей формой мышления является рационально-логическая, а дети осваивают какое-либо понятие или реальность, на уроке изобразительного искусства ребёнок мыслит образами, познаёт и формирует отношение к реальности. На данном уроке ученику предлагается не просто изобразить какое-то явление, а передать своё собственное отношение к этому явлению. Для усиления эмоционального воздействия применяются новые педагогические технологии и формы обучения. Ребёнок, вживаясь в образ, вникая в суть, внутренне освобождается, снимаются комплексы, он учится доверять, – доверять учителю, коллективу сверстников, себе.

Правильно и умело организованное, методически грамотное использование современных технологий, форм и методов обучения на уроке изобразительного искусства способствует повышению эффективности процесса обучения, воспитания и развития, а именно:

- способствует повышению активности, заинтересованности учеников, развитию любви к изобразительному искусству;
- развивает такие качества, как внимание, воображение, восприятие, мышление, память, речь, самоконтроль и др.;
- способствует быстрому и прочному усвоению знаний, которые преобразуются в умения и навыки;
- формирует умения применять полученные знания на практике [1, 38].

Понятие педагогической технологии основывается на систематичном и последовательном воплощении на практике заранее спроектированного учебно-воспитательного процесса. Педагогическая технология – это проект определённой педагогической системы, реализуемый на практике. Любая технология обучения включает в себя: целевую направленность; научные идеи, на которые опирается; системы действий преподавателя и учащегося; критерии оценки результата; результаты; ограничения в использовании [2, 52].

Современная технология обучения разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе ее лежит определенная методологическая, философская позиция автора (различают технологии процесса передачи знаний, умений и навыков; технологии развивающей педагогики и т. д.). Технологическая цепочка действий, операций, коммуникаций выстраивается строго в соответствии с целевыми установками, имеющими форму конкретного ожидаемого результата. Функционирование технологии предусматривает взаимосвязанную деятельность преподавателя и учащихся на договорной основе с учетом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальную реализацию человеческих и технических возможностей, использование диалога, общения. Органической частью педагогической технологии являются диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности [2, 54].

В процессе работы с детьми на уроках изобразительного искусства используются различные современные технологии обучения. Приведём характеристики некоторых из них, а именно: технология активного обучения, технология игрового обучения, информационно-коммуникационные технологии.

Активное обучение представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которые направлены на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого использования как педагогических, так и организационно-управленческих средств. Целью активного обучения является организация активности обучаемых. Сущность технологии активного обучения заключается в моделировании предметного и социального содержания учебной деятельности. Реализуется данная технология с помощью различных принципов, методов активного обучения.

Целью игрового обучения является обеспечение лично-деятельного характера усвоения знаний, навыков, умений. Сущностью данной технологии является самостоятельная познавательная деятельность, направленная на поиск, обработку и усвоение учебной информации. Реализуется игровое обучение через игровые методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность.

Игровому обучению присущи те же черты, что и игре: свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая по указанию учителя, но без его диктата, и осуществляемая учениками по желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности; творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность; эмоционально напряженная, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность; деятельность, проходящая в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта; деятельность, имеющая имитационный характер, в котором моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека; деятельность, обособленная местом действия и продолжительностью, рамками пространства и времени [1, 67].

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети, и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается спонтанно. Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Человек приоткрывается, отбрасывает в игре психологическую защиту, теряет настороженность, становится самим собой.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста. Это одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

Игра мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность, позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений, добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества.

Игра многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные воздействия актуализируются одновременно. Она существует преимущественно как коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника,

однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

Игра нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, он отождествляет успех группы, команды как собственный. Игра в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата [1, 78].

Примером технологии игрового обучения могут служить различные дидактические игры. Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания.

Информационные технологии в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания. Среди дидактических возможностей применения информационных технологий на уроках изобразительного искусства можно выделить: фрагментарное использование информационных технологий в зависимости от цели этапа урока; осуществление индивидуализации обучения; сочетание обучения с игрой; управление самостоятельной деятельностью школьников на различных этапах обучения.

Внедрение информационно-коммуникационных технологий оптимизирует образовательный процесс, видоизменяет традиционные формы подачи информации, обеспечивает лёгкость и удобство. Отцифрованные фото- и видеоматериалы создают базу для разработки презентаций для уроков. Компьютерные образовательные программы в игровой форме предлагают виртуальное посещение музеев, картинных галерей, концертных залов, дают возможность проникнуть в тонкости творчества живописцев, композиторов, архитекторов, скульпторов.

Применение цифровых образовательных ресурсов позволяет существенно снизить затраты времени на преподнесение нового материала, дает возможность получить большую отдачу от работы детей в учебное время, организовать внеклассную работу, развивать интерес к предмету, организовать проектную деятельность.

Современный урок – понятие многогранное. Это и логика изложения, и разнообразие дидактического материала, и организация работы учащихся, и постоянные поиски форм и методов преподавания, и техническое оснащение урока. Все эти средства, структурированные в педагогических технологиях, направлены на преодоление таких трудноразрешимых проблем школы, как необходимость развития мышления, познавательной активности, познавательного интереса, введение в обучение эмоционально-личностного контекста, формирование гармоничной личности ребенка.

Литература

1. Коротаева, Е. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников / Е. В. Коротаева. – М. : Просвещение, 2003. – 187с.
2. Смирнов, С. Д. Педагогика и психология высшего образования: от деятельности к личности : учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / С. Д. Смирнов. – М. : Просвещение, 2003. – 322 с.