

Нестандартные педагогические технологии в изучении школьниками художественного языка иконописи

***Повзун Екатерина Николаевна, магистрант
Научный руководитель:
Захарина Ю.Ю., кандидат искусствоведения,
доцент***

Поиск новых форм и приемов организации урока в наше время – явление не только закономерное, но и необходимое. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, то есть личности саморазвивающейся и самореализующейся. В учебном процессе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию нестандартных форм обучения (игр, викторин, экскурсий и т. д.). Нестандартные формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

К современным педагогическим технологиям относятся:

1. Личностно ориентированные технологии обучения (технология педагогических мастерских; технология обучения как учебного исследования; технология коллективной мыследеятельности (КМД); технология эвристического обучения; метод проектов; развивающее обучение; школа диалога культур; гуманитарно-личностная технология «Школа жизни»; дизайн-педагогика и др.).
2. Предметно-ориентированные технологии обучения (технология постановки цели; технология полного усвоения; технология педагогического процесса; технология концентрированного обучения; модульное обучение).
3. Информационные технологии.
4. Технологии оценивания достижений учащихся (технология «Портфолио»; безотметочное обучение; рейтинговые технологии).
5. Интерактивные технологии (технология «Развитие критического мышления через чтение и письмо»; технология проведения дискуссий; технология «Дебаты»; тренинговые технологии) [1].

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания художественной культуры, относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению культуры и искусства. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции учащегося. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации; усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игровой деятельности в настоящее время повышается и вследствие перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в Беларуси в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

«Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять», – справедливо утверждает Ф.Н. Блехтер [2].

Игровые технологии необходимы для обучения школьников различным учебным предметам и видам деятельности независимо от уровня сложности учебного материала. Однако однократное применение игровых технологий в учебном процессе не несет высокой результативности усвоения учебного материала. Необходимо разрабатывать комплексы игр по определенным темам, возможные для систематического внедрения в учебный процесс.

В настоящее время школа нуждается в такой организации учебно-воспитательной деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ. Одной из таких учебных программ является авторская разработка факультативного занятия по изучению художественного языка иконописи с помощью игровых технологий.

Иконопись – одно из крупнейших явлений мирового искусства, своеобразное, неповторимое, обладающее огромной художественной ценностью и воспитательным потенциалом. По всем своим признакам иконопись не похожа на привычную современному человеку живопись, раскрыть ее образы можно только через учение об иконах, разработанное основателями православной догматики. В иконописи выработалось особое понимание рисунка, композиции, пространства, цвета и света. Современному человеку, и тем более школьнику, нелегко дается понимание художественного языка иконописи. Для его целостного постижения необходимо выработать соответствующий, уникальный

подход. Расшифровка и трактовка древних икон должны быть структурно иными, чем картин нового и новейшего времени [3].

Целью факультативного занятия по изучению школьниками художественного языка иконописи является изучение ее особенностей в историческом и искусствоведческом контекстах. Задачами факультативного занятия служат: рассмотрение основных сведений, которые позволяют понять суть иконописи, определение влияния канона на иконопись, ознакомление с основными элементами богословия иконы, анализ путей развития сакрального искусства на Востоке и на Западе, ознакомление с особенностями иконописных школ и творчеством известных иконописцев.

Система факультативных занятий по изучению художественного языка иконописи предполагает последовательное изучение следующих тем:

- Тема 1. Введения в курс. Происхождение и развитие иконописи. Раннехристианское искусство. Первые иконы Спасителя и Божьей Матери. Искусство в эпоху Константина Великого.
- Тема 2. Иконописный канон и его трактовка. Что такое канон. Его особенности. Правила Святого Вселенского Шестого Собора. Ересь иконоборчества и Седьмой Вселенский Собор.
- Тема 3. Изучение этапов писания икон: выбор основы – доски. Обработка. Подготовка основы для грунтовки. Материалы. Наложение грунта. Рисунок. Материалы. Золочение. Лики. Надписи. Олифление.
- Тема 4. Ознакомление с основными элементами богословия иконы. Подготовка и материалы. Как пишется названия иконы. Отсутствие реализма. Архитектура. Облик, Время и Место. Размеры персонажей. Перспектива. Свет. Символика цветов.
- Тема 5. Игра «Аквариум». Необходимо класс разделить на две группы. После подготовки по задаваемым темам происходит групповой обмен. Начинается публичная дискуссия, участвуют по одному представителю от группы. Участник дебатов может обращаться за помощью к своей группе. Количество подсказок оговаривается.
- Тема 6. Иконописные школы и их особенности. Византийское и Афонское письмо. Псковская, Новгородская, Московская, Тверская, Белорусская, Византийская, Греко-итальянская, Коптская иконописные школы.
- Тема 7. Творчество Ф. Грека, А. Рублева, Дионисия. Подготовка рефератов и презентаций.
- Тема 8. Игра «Поле чудес». Участвуют три тройки игроков и ведущий. Участники каждой тройки должны отгадать загаданное слово на табло. Каждый участник крутит барабан и отгадывает по буквам слова. В финале остается один участник, который победил в полуфинале. Ему предлагают сыграть в «супер-игру», где разыгрывается приз. Ведущий дает минуту подумать игроку и позволяет открыть три буквы, которые назовет участник (если такие есть в загаданном слове).
- Тема 9. Развитие сакрального искусства на Востоке и на Западе. Сравнительный анализ иконы и живописного произведения. Внешние различия иконы

от картины. Стилиевые особенности изобразительного языка православных икон. Принципы рисунка.

- Тема 10. Иконографическое представление Иисуса Христа, Божьей Матери и Святых. Образы Богородицы (Умиление, Одигитрия, Оранта). Христологический ряд (Спас Нерукотворный, Пантократор, Спас в силах, Эммануил). Знакомство с основными особенностями рисунка Ангельских небесных сил, Евангелистов, двенадцатых праздников, Святых и иконостаса.
- Тема 11. Игра «Что? Где? Когда?». Участвует группа знатоков (группа подготовленных участников), ведущий и зрители. Команда должна дать правильные ответы на заранее подготовленные вопросы зрителей. Играют зрители против знатоков, ведущий ведет счет и вручает призы победителям.
- Тема 12. Экскурсия в иконописную мастерскую Свято-Елизаветинского монастыря. Знакомство с работами известных иконописцев г. Минска. Проведение мастер-класса по написанию икон.
- Тема 13. Современная иконография. Икона в современном мире. На пути к единству. Выбор иконописцев.
- Тема 14. Игра «Умники и умницы». Участвуют три игрока, ведущий и судьи. Победит тот, кто ответит на все вопросы ведущего и получит звание знатока.

В программе факультативных занятий по изучению художественного языка иконописи игра, наряду с иными формами организации учебно-воспитательного процесса, не занимает доминирующей позиции, однако выступает мотивационным средством познания духовной культуры школьниками, служит стимулом развития их интереса к искусству, позволяя активно включиться в процесс постижения художественных ценностей.

Литература

1. Современные педагогические технологии [Электронный ресурс]. – 2011. – Режим доступа: http://besedka7781.ucoz.ru/publ/sovremennye_pedagogicheskie_tekhnologii/1-1-0-1.
2. Блехер, Ф.Н. Дидактические игры / Ф.Н. Блехтер. – М.: Б.и., 1964. – 150 с.
3. Карелин, Р.О языке православной иконы / Рафаил Архимандрит Карелин. – СПб.: Б.и., 1997. – 240 с.