

КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Лохтина Марина Петровна

преподаватель гуманитарных дисциплин

ГБПОУ Некрасовский педколледж № 1

г. Санкт-Петербург

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗУЧЕНИИ МИРОВОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Игра – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной.

Я. Корчак

Аннотация: статья посвящена одной из значимых современных технологий – игровой. В ней говорится о сути и значении игры в современном образовании. Дается определение и методика использования деловой игры. В качестве примера в текст статьи включена разработка занятия, в котором применяется данная технология.

Ключевые слова: игра, маленькая жизнь, варианты игр, деловая игра, *Noto ludens*, Человек играющий, внутренне мотивированная деятельность, самоценная для человека деятельность, эмпатия, психологический эксперимент, правила игры, фрагмент урока, Тройка, В.Г. Перов.

В наше время игра – один из самых популярных видов работы преподавателя со студентами при изучении различных тем и предметов. Вариантов игр очень много, и между ними существуют значительные различия. В нашей статье речь пойдет о так называемой деловой игре. Деловая игра – это моделирование разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения: имитационный, коллективный, метод активного обучения.

Деловую игру с полным правом можно назвать «маленькой жизнью», которая проживается каждым ее участником, позволяя ему получить опыт, ценный для настоящей, «всамделишной» жизни. Важное отличие деловой игры от других видов игр в том, что для своих участников она выступает как деятельность. Недаром Й. Хейзинга в своей книге «Homo ludens» (Человек играющий)» пишет: «Мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как «не взаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие ... свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам». [3, с. 6.] Игра становится деятельностью сначала на стадии ее придумывания, а потом во время игры, деятельностью одновременно и ведущего, и участников игры.

В нашей жизни игра имеет большое значение. Можно с уверенностью сказать, что всякая человеческая деятельность, связанная с условностями – это игра. Игра – это внутренне обоснованная, ценная для человека деятельность. В игре человек чувствует себя тождественно своей человеческой природе, так как естественное для человека состояние – это состояние деятеля, зачинателя создания самого себя. Если человек целиком включается в игру, она предоставляет ему громадные возможности для развития. Задает участнику игры рамки дозволенного, правила поведения, временный лимит, тем самым предоставляет возможности для формирования реализации своего «Я», навыков планирования, контроля и оценки самого себя. Игра – это некая «экспериментальная площадка», некое специфическое пространство, которое имеет уникальный творческий потенциал. В этом специфическом пространстве можно, в совершенно безопасной ситуации и атмосфере, создавать себя, свои отношения с другими людьми, свое будущее.

Игра свойственна любому возрасту, недаром термин «игра» в различных языках соответствует понятиям о шутке, смехе, удовольствии. Она способна захватить всего человека, она имитирует его гармоничную жизнь в роли, в ситуации, в круге общения. У каждой игры свои правила. Они диктуют, что будет

иметь силу внутри мира, ограниченного рамками игры. Правила игры, безусловно, обязательны и не подлежат сомнению. Стоит их нарушить, и игра перестает существовать.

Центральным моментом, объединяющим аспекты игры, и ее единицей является роль. Каждый из нас в зависимости, от своего статуса, позиции в обществе или системы межличностных отношений, которые соответствуют принятым в обществе нормам, в определенной ситуации выполняет ту или иную роль. В частности, в процессе учебной деятельности возникают роли преподавателя и студента, начальника и подчиненного, роль задающего вопросы и отвечающего на них и т. п. В игровой же деятельности ролевое разнообразие безгранично. В процессе ролевой игры ее участник познает важнейшие социальные формы поведения, кроме того, именно деловая игра дает возможность получить профессиональные навыки.

Стоит заметить: хорошая игра – это психологический эксперимент, который ставит на себе каждый ее участник. Результаты игры иногда могут стать непредсказуемыми, а иногда очень болезненными для ее участников. И если участник не может или не хочет осмыслить новый опыт, игра предлагает ему безопасный выход, защиту: «Это не я, а навязанная мне роль».

Что нужно для проведения игры:

- 1) участники, желающие и готовые играть;
- 2) правила игры, определяющие ее смысл;
- 3) игровое пространство и игровое время (игровой хронотоп);
- 4) сюжет игры (цель, фабула);
- 5) игровой реквизит;
- 6) итог игры как наибольший результат игровых действий по правилам игры.

В качестве примера хотим привести конспект занятия, которое неоднократно проводилось нами в преподавании курса МХК (русская художественная культура).

Разработка занятия «Учимся анализировать картины, написанные в бытовом жанре, на примере произведения В.Г. Перова «Тройка».

Цели и задачи занятия:

- 1) научиться понимать и анализировать произведения искусства бытового жанра;
- 2) уметь правильно формулировать свои мысли об искусстве;
- 3) уметь применять полученные знания для дальнейшей работы в школе;
- 4) при помощи произведений музыки, литературы, живописи, которые используются на занятии, попытаться вызвать у студентов состояние сочувствия, милосердия, эмпатии – те сильные эмоции, которые могут помочь при анализе данной картины;
- 5) вызвать аллюзии с сегодняшним днем.

Материалы, используемые на занятии:

1. Электронная презентация о творчестве В.Г. Перова.
2. Видеофильм по рассказу В.Г. Перова «Тетушка Марья» из серии: «Третьяковская галерея».
3. Аудиозапись романса М. Мусоргского «Сиротка»; произведений композиторов «Могучей кучки» – Мусоргского, Кюи, Бородина.
4. Раздаточный материал: «Примерная схема разбора картины, написанной в бытовом жанре», «План, по которому рекомендуется анализировать произведение В.Г. Перова «Тройка».

План занятия:

1. Рассадка по группам под музыку М. Мусоргского – 2 мин.
2. Вводная беседа – 3 мин.
3. Видеофильм по рассказу Перова «Тетушка Марья» – 7 мин.
4. Примерный анализ картины «Тройка», который дает преподаватель – 6 мин.
5. Объяснение задания, раздача вспомогательного материала – 2 мин.

6. Работа в группах – 14 мин. (Во время работы в группах фоном звучит музыка композиторов «Могучей кучки», а на экране слайд с картиной Перова «Тройка»).

7. Деловая игра – «Ученики и учитель», суть которой показать 2,5 минуты урока, в котором используется данная картина. «Учитель» в диалоговой форме вместе с «учениками» анализируют картину в контексте предложенного студентами урока – 8 мин. (по 2,5 мин.)

8. Рефлексия студентов («Доска настроения») – 1 мин.

9. Подведение итогов занятия – 1 мин.

10. Домашнее задание – 1 мин.

Работа в группах: аудитория делится на 3 группы, каждая из которых должна выполнить следующее:

а) на прошлом занятии было дано домашнее задание: подумать, для какого урока и в каком классе может быть использована эта картина. Посредством мозгового штурма выбирается лучший вариант;

б) используя схему анализа картины, написанной в бытовом жанре, план, по которому рекомендуется анализировать картину «Тройка», материалы видео, литературу, которая подбирается во время выполнения домашнего задания, группа анализирует произведение в контексте выбранного урока, избирается «учитель»;

в) в форме деловой игры представить 2,5 минуты урока, включив в него анализ картины. В роли «учеников» выступают члены всех групп;

г) оценивают 2,5 минуты урока, все участники игры, кроме той группы, которая выступает в данный момент. Преподаватель выставляет баллы за занятие.

Примечания: подобные занятия проводятся и при изучении других видов и жанров изобразительного искусства. К каждому занятию готовится дидактический материал: примерная схема анализа художественного произведения определенного жанра; материалы, рассказывающие об истории появления жанра, о его разновидностях и особенностях существования.

Студентами на занятиях или дома делаются устные или письменные анализы художественных произведений определенных жанров. Таким образом, к

концу изучения курса у каждого студента собирается «Папка-помощник», в которой сосредоточены материалы, помогающие использовать полученные знания на практике и работе в школе.

Список литературы

1. Аверченко, Л.К. Имитационная деловая игра как метод развития профессиональных компетенций / Л.К. Аверченко, И.В. Доронина, Л.Н. Иванова // Высшее образование сегодня. – 2013. – №10. – С. 35–40.
2. Коваленко К.Е. Методика применения деловых игр в образовательном процессе. /К.Е. Коваленко // [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://novainfo.ru/archive/27/metodika-primeneniya-delovyh-igr>
3. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М: Наука, 1992.
4. Шамес Л.Я. Игра и игрушка в жизни человека. – Иркутск: изд-во Иркутского ун-та, 2002.