

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ИСКУССТВО (МИРОВАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА)» В УЧРЕЖДЕНИЯХ СПО**

**Рыжкова И.А., Янбаева А.В.**

**Индустриально-педагогический колледж, г. Оренбург**

Изучение дисциплины «Искусство (Мировая художественная культура)» направлено на формирование интереса к отечественной и мировой художественной культуре, на развитие художественно-эстетического вкуса и чувств, творческих способностей, адекватного восприятия и критической оценки произведений искусства. Главнейшими характеристиками выпускника любого образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В связи с этим акценты при освоении дисциплины переносятся на сам процесс познания, эффективность которого зависит от познавательной активности самих обучающихся. Задача преподавателя - активизировать деятельность студенческой группы и каждого студента в отдельности в процессе обучения, создать ситуации для их творческой активности. При реализации данной задачи преподаватель сталкивается с проблемой выбора методов и приемов в своей педагогической деятельности.

Особую роль в современном образовательном процессе играют активные методы обучения, которые опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, но и на творческое продуктивное мышление. К ним следует отнести лекцию-визуализацию, анализ конкретной ситуации, деловую игру, учебную игру, ролевую игру. Методы называют активными, так как в них существенно меняется роль обучающего (вместо роли информатора – роль организатора) и роль обучаемых (информация - не цель, а средство для развития личностных качеств). Отличительными особенностями активных методов обучения являются:

- активизация мыслительной деятельности обучаемого путем формирования специальных условий, способствующих его активизации;
- формирование навыков самостоятельной, творческой выработки управленческих решений в условиях игрового имитационного моделирования, повышенной мотивации и эмоциональности обучаемых;
- перманентные взаимные коммуникации обучаемых и преподавателей, развивающие обе стороны с рефлексивных позиций.

Отмеченные выше особенности методов активного обучения предполагают то, что их применение потребует от преподавателя гораздо более высокого уровня профессиональной подготовки, чем этого требует объяснительное обучение. Выбор методов не произволен, его определяют следующие факторы: цели и задачи обучения; содержание и методы определенной науки и темы; принципы обучения и позиция преподавателя; познавательные способности и интересы обучающихся; время.

С учетом выше сказанного, на занятиях по дисциплине «Искусство (Мировая художественная культура)» в Индустриально-педагогическом колледже ОГУ применяются активные методы обучения, которые позволяют не только достичь поставленных педагогических задач, но и разнообразить деятельность студентов и повысить их заинтересованность в предмете. Прежде всего, к ним относятся: лекция-визуализация, проблемная лекция, ролевая игра. Следует отметить, что изучение искусства сегодня немыслимо без использования мультимедийных технологий. Мультимедийные презентации, видеоролики, видеофильмы служат эффективными средствами при использовании любого из перечисленных методов, позволяя значительно повысить мотивацию обучающихся.

В преподавании искусства желательно использовать такие формы наглядности, которые не только бы дополняли лекционный материал, но и в большей степени сами являлись носителями учебной информации. Во многом решить данную проблему позволяет метод «лекция-визуализация».

Суть подготовки данной лекции преподавателем заключается в том, чтобы переработать учебную информацию по теме лекционного занятия в визуальную форму для представления студенческой группе подготовленных наглядных материалов через технические средства обучения. Результаты от использования этого вида лекции на этапе знакомства студентов с новой темой будут более продуктивными. К примеру, для ознакомления студентов с культурой Древнего Египта их вниманию были представлены изображения фараонов, фресок, украшений, видеоролики «Проклятие фараона», «Тайны царицы Клеопатры».

К этой работе следует привлекать студентов, у которых благодаря этому будут формироваться соответствующие умения, повышаться заинтересованность к предмету.

Задача преподавателя при использовании проблемной лекции создать проблемную ситуацию, побудить студентов к поискам решения проблемы, шаг за шагом подводя их к искомой цели. Для этого новый теоретический материал представляется в форме проблемной задачи. Примером может служить лекция по решению проблемы возникновения буддизма именно в Индии. В ходе лекции были выявлены особенности культуры и общественного строя Древней Индии (брахманизм, кастовый строй, вера в круговорот жизни и карму), которые и послужили причиной зарождения альтернативного философско-религиозного учения буддизма, ставшего первой мировой религией.

Среди наиболее часто используемых методов, применяемых на занятиях по искусству следует выделить игру. Игра относится к активным методам обучения, так как она позволяет активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность в их работе и привнести творчество в обучение. В преподавании искусства целесообразнее использовать ролевую игру. Ролевые игры характеризуются наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками ее решения. Ролевая игра для будущих специалистов имеет огромную социальную значимость, так как она способствует развитию

коллективных форм общения. Игра должна быть практическим дополнением изучения конкретной теоретической темы, завершением раздела или дисциплины в целом. Так, по завершению разговора о культурных достопримечательностях Родного края, студентами была представлена роль экскурсоводов. По их выбору был подготовлен материал, составлен сопроводительный текст и проведены экскурсии к скульптурным памятникам города Оренбурга: летчику В. П. Чкалову, оренбургскому казачеству, выдающемуся цирковому атлету XX века Александру Зассу - Русскому Самсону.

Просмотром видеофильмов завершается цикл занятий по какой-либо теме. Это могут быть как документальные, так и художественные фильмы. Студенты заранее получают задание на ознакомление с конкретным учебным материалом, что логично должно подготавливать их к просмотру видеоматериала. К примеру, после завершения темы «Культура Древней Греции» вниманию студентов представляется фильм «Ясон и Аргонавты», сюжет которого содержит мифы Древней Греции. Перед просмотром фильма студентам поясняется, на какие сюжеты они должны обратить особое внимание. После просмотра студентам задаются следующие вопросы: какие боги упоминаются в данном фильме и каковы их функции? каковы особенности образов древнегреческих богов? сколько подвигов совершил Геракл? и т.д. По завершению темы «Культура Древнего Рима» студентам демонстрировался фильм «Гладиатор», после знакомства с культурой Китая к просмотру представлен «Последний император (Пу И)». Данные фильмы наилучшим способом позволяют окунуться в эпоху того времени и надолго закрепляют в памяти знания по пройденному материалу.

Анализ результатов качества освоения изучаемой дисциплины студентами Индустриально-педагогического колледжа ОГУ доказал преимущество использования активных методов обучения.

Таблица 1 – Анализ освоения дисциплины «Искусство (Мировая художественная культура)» студенческой группой специальности 034702.51 «Документационное обеспечение управления и архивоведение» Индустриально-педагогического колледжа ОГУ в сравнении за 2011-2013 учебные годы

Учебный год	2011	2012	2013
Использование активных методов обучения (в %)	45	65	80
Качество освоения (в %)	58	70	85

В частности, было выявлено, что процент качества освоения студентами материала по данной дисциплине при использовании активных методов обучения гораздо выше, чем при использовании традиционных методов.

На основе выше изложенного можно прийти к выводу, что применение активных методов обучения при изучении дисциплины «Искусство (Мировая художественная культура)» позволяет активизировать деятельность обучающихся и таким образом повысить эффективность освоения данной дисциплины.

#### *Список литературы*

- 1. Андреев, А.А. Средства новых информационных технологий в образовании: систематизация и тенденции развития / А. А. Андреев. - М.: ВУ, 2009. - 234 с. - ISBN 678-5-262-13979-7.*
- 2. Зарукина, Е. В. Логинова, Н. А. активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова. - СПб.: СПбГИЭУ, 2010. - 246 с. - ISBN 978-5-9978-0051-2.*
- 3. Молянинова, О.Г. Мультимедиа в образовании (теоретические основы и методика использования) / О. Г. Молянинова. -Красноярск: Изд. КрасГУ, 2008. - 300 с. - ISBN 5252008797.*
- 4. Пешикова, Л.В. Методика преподавания МХК / Л. В. Пешикова. - М.: ИНФРА-М, 2011 – 211 с. - ISBN 3252408789.*
- 5. Химик, И. Как преподавать мировую художественную культуру / И. Химик. - М.: Просвещение, 2009. – 245 с. - ISBN 1-4616-0357.*