

Игры-ситуации с условиями неопределенности и открытые образовательные задачи как средства развития креативности в процессе обучения изобразительному искусству



В статье описан опыт использования технологии открытого образования доктора философских наук А.А. Попова при обучении изобразительному искусству. Авторы приводят примеры игр-ситуаций с условиями неопределённости, которые применяются как эффективный приём развития компонента функциональной грамотности, креативности. Приведены особенности использования игр на разных этапах занятий по изобразительному творчеству.

Креативное мышление является одним из компонентов функциональной грамотности и определяется как способность создавать или воплощать в жизнь что-то новое. Один из принципов креативности – взять то, что уже существует, и использовать это по-другому. По версии PISA, креативное мышление также обозначает способность критически осмысливать свои разработки, совершенствовать их. [1]

Задания, направленные на развитие креативного мышления как компонента функциональной грамотности, должны содержать неопределенность в способах решения. Обучение в изостудии «Вдохновение» строится на основе технологии открытого образования доктора философских наук А.А. Попова, которая определяет открытые образовательные задачи как абсурдные, парадоксальные, не имеющие однозначного решения или имеющие множество решений. [7]

Также при изучении изобразительного искусства используются игры-ситуации с условиями неопределенности. Игровая ситуация происходит поэтапно. Сначала обучающиеся проигрывают стандартную ситуацию, которая определяет условия игры, как правило, традиционна и всем известна. Затем в процессе игры вносятся изменения в виде дополнительных условий, задач-парадоксов, дополнительных препятствий, элементов внезапности и неожиданности, требующих нестандартного и быстрого решения. При этом основная задача, которая поставлена в игре, не меняется, ее необходимо выполнить, несмотря на изменения условий.

Примеры игр-ситуаций с условиями неопределенности, разработанные во Дворце творчества для изобразительной деятельности обучающихся
Методическую поддержку при разработке игр оказывали руководители методических объединений Дворца детского (юношеского) творчества г. Белоярский: Трапезникова Галина Николаевна, Родина Елена Юрьевна, Молданова Юлия Александровна, Оставненко Елена Станиславовна.

Убежали инструменты. Нарисовать образ в условиях отсутствия инструментов для рисования: отсутствия кистей, карандашей, бумаги. Такие игры можно проводить на занятиях, где открываются новые знания. Обучающиеся в процессе игры изучают новые нестандартные способы рисования, например, граффити, метод монотипии.

Игры-ситуации с условиями неопределённости

1. Убежали инструменты



Нет бумаги,
рисование на гладкой поверхности

Обучающиеся знакомятся с новой техникой рисования – **монотипия**. У воспитанников организовано рабочее место без бумаги и альбомов для рисования. Путём разбора технологии обучающиеся понимают, что рисовать им придется на гладкой поверхности. Они открывают для себя новый вид изобразительной деятельности. На занятиях дети испытывали новые эмоции – они пробовали рисовать другими цветовыми пятнами и в

других направлениях отпечатывания, создавая тем самым неповторимую монотипию. На таких занятиях обучающиеся узнают о нестандартности в художественном творчестве. В рамках знакомства с подобными видами рисования у них формируется понимание, что изобразительная деятельность – это не только лист бумаги, кисть и краски, тем самым обучающиеся учатся выходить за рамки стандартных представлений о чем-либо.

Игры-ситуации с условиями неопределённости

1. Убежали инструменты



Ограниченная цветовая гамма, рисование новыми способами и другими материалами. Дети нашли способ изображения - отпечатывания листьями, применение крашенного песка и т.д.

Открытые задачи использовались в изостудии, а также, когда обучающиеся выходили рисовать на пленэре. Воспитанники были ограничены в цветовой гамме и в художественных материалах. Перед ними стояла задача – нарисовать осень. Обучающиеся могли использовать только цветовую гамму теплых цветов, а кисть предназначалась только как дополнительный инструмент.

Воспитанники стали экспериментировать с песком и его покраской, делать отпечатки осенними листьями. Они придумали новые способы рисования и передачи смыслового содержания. Развитие креативного мышления у обучающихся происходит во время поиска новых инструментов рисования.

Смена направлений, стилей. Поставить задачу: нарисовать образ в стиле кубизма. Изменить условия – перерисовать образ в стиле импрессионизма. Игру можно применять для актуализации знаний прошлых занятий, где изучались различные направления, с последующим введением новой темы, например, стиля импрессионистов. Обучающиеся в процессе игры вспоминают то, что проходили на прошлых занятиях, а после изменений открывают новое направление «импрессионизм». Креативное мышление развивается в поиске способа перерисовки образа из одного направления в

другой. Для этого обучающиеся изучают особенности нового стиля и ищут способ перерисовки в соответствии с ним, например, мазками, как у импрессионистов.

Игры-ситуации с условиями неопределённости

2. Смена направлений, стилей



Перед старшей группой обучающихся изостудии «Вдохновения» была поставлена задача нарисовать музыкальную тему в выбранном ими художественном направлении. Затем педагог поменял стиль изображения. Дети стали изучать новую тему, добывать информацию из различных источников информации и приступили к созданию музыкального образа в другом художественном направлении. Из наблюдений отмечено, что у детей проявляется самостоятельный интерес к изучению других направлений и стремление нарисовать снова композицию, но уже в другом направлении.

Игры-ситуации с условиями неопределённости

3. Смена мест работы



«Письмо в осень»

У нас получилась настоящая игра - первый участник начинает рисовать письмо под звучание музыки и как только музыка стихает, письмо продолжает "писать" следующий участник. Нашим студийцам очень понравилась такая игра!

Смена мест работы. Поставить задачу обучающимся: нарисовать образ. Желательно сложный объект: натюрморт, образ сказки и т.д.

Можно использовать разные стили. Каждый воспитанник рисует свой образ в выбранном направлении. Затем обучающиеся меняются местами. Каждый должен принять задачу другого и продолжить ее решение. Обучающиеся при выполнении задания могут критически осмыслить работу другого участника, внести исправления и усовершенствовать её. Обучающимся изостудии предложили нарисовать «Письмо в Осень». Под музыкальную композицию один из воспитанников начинает рисовать представленный им образ. Через некоторое время мелодия выключается и к решению задачи подключается другой участник. Он продолжает дорисовывать образ в своём понимании. Игра продолжается, пока группа не решит, что их письмо готово. Группы обмениваются письмами и обсуждают их содержание. Развитие воображения происходит у детей не только на этапе рисования, но и при прочтении писем.

Игру можно проводить во время контроля результатов пройденного материала, например, после изучения разных художественных направлений. Обучающийся должен понять, что рисовал предыдущий художник, в каком направлении исполнен рисунок, вспомнить особенности направления и продолжить рисовать. Обучающиеся адаптируются к условиям постоянных изменений и учатся «подхватывать» задачу другого и продолжать ее решать.

Перерисовка по сказкам. Поставить задачу – нарисовать домики для спектакля «Три поросенка». Изменить условия – для спектакля «Снежная королева» необходим Дворец. Задача знакомит с профессией художника-иллюстратора. Обучающийся должен изучить образы сказки «Три поросенка», особенности построенных ими домиков, особенности сценической атрибутики и нарисовать изображения зданий. В условиях изменений они должны изучить новую сказку и особенности ледяного помещения Снежной королевы, а затем придумать способ, как из домиков предыдущей сказки нарисовать ледяной Дворец. Обучающиеся должны изучить способы исправления рисунка в изобразительной деятельности, например, в акварели размываются краски, а при рисовании гуашевыми красками, имеющие более плотную текстуру, исправления перекрываются. Также они могут придумать свои способы исправления образов.

4. Перерисовка по сказкам



На занятиях изостудии, обучающиеся по произведению А. де Сент-Экзюпери «Маленький принц» рисовали домик для Маленького принца на его маленькой планете. Затем педагог поставил новую задачу – превратить домик в настоящий Замок для его прекрасной Розы. Путем осмысления и анализа дети «находят пути» решения данной задачи – кто-то говорит о другом выборе художественного материала, а другой предлагает использовать определенную цветовую гамму, так дети учатся создавать что-то новое, решать художественные и композиционные задачи.

Примеры открытых образовательных или проектных задач для кружка по изобразительному искусству

Нарисовать стихотворение – открытая проектная задача. В процессе решения задачи обучающиеся изучают образы в произведении, основного лирического героя, анализируют мотивы, средства художественного изображения, а затем воплощают собственное видение литературного произведения средствами изобразительного искусства. Задачу можно использовать на занятии-знакомстве с профессией художника-иллюстратора.

Открытая проектная задача

1. Нарисовать стихотворение



С группой первоклассников в изостудии Дворца рисовали стихотворение современной писательницы. При этом название стихотворения не озвучивалось. Обучающиеся самостоятельно предлагали названия к данному литературному произведению. Они представляли образы и сюжет своего изображения. И после прочтения детям была поставлена задача изобразить стихотворение. На этом занятии мы решали несколько изобразительных задач. Первая – каким способом создать фон для стихотворения. Воспитанники знакомятся с новыми акварельными техниками: заливка цвета «по-сырому» и техникой монотипия, чтобы создать или передать образ (в нашем случае – образ пасмурной осени). После решения задачи с фоном дети уже самостоятельно начинают решать новую задачу – создание образа или сюжета после прочтения стихотворения. В процессе наших занятий дети предложили создать игру-картинку с главным героем стихотворения и прорисовкой деталей и образов стихотворения. Дети увлеклись придуманным занятием. В итоге получилась функциональная игра, где можно придумать другое содержание, других героев стихотворения и т.д.

Открытая проектная задача

1. Нарисовать стихотворение



Картинка-игра

Нарисовать мелодию – открытая проектная задача. Мелодия рождает образы, обучающиеся должны воплотить свои ассоциации, вызванные определённой мелодией, на бумаге с помощью изобразительных средств. Задачу можно использовать на занятии-знакомстве с образовательной программой. Младшей группе также была поставлена задача – прослушать музыкальное произведение с закрытыми глазами, представить образы, ассоциации и изобразить всё представленное на листе бумаги. Вариантов было много, и все они очень интересные, так как каждый из воспитанников озвучил свои впечатления и содержание рисунка. В основном дети слышали звуки природы.

Открытая проектная задача

2. Нарисовать мелодию



Изобразить круг треугольниками или квадратами. И наоборот, нарисовать треугольник или квадрат кругами – открытая проектная задача. Задача требует от обучающегося изучить особенности геометрических фигур, проанализировать их возможности при компоновке, провести пробные эксперименты и изобразить необходимую фигуру на бумаге. Задачу можно использовать на занятии-открытии нового знания о направлениях живописи таких, как кубизм, абстракционизм и т.д. Ребятам ставится задача изобразить геометрическую фигуру основными цветами (то есть в ограниченной палитре цветов) различными способами и различными художественными материалами на выбор. Здесь активно проявляется креативное мышление у каждого ребенка как в способах изображения, так и в выборе художественных материалов.

Открытая проектная задача

3. Изобразить круг треугольниками или квадратами



Нарисовать настроение – открытая проектная задача. Задача направлена на развитие образного мышления, знакомство с понятиями “ассоциации” и “символы”. Задача содержит парадокс – изобразить невидимое. Обучающиеся в процессе решения задачи ищут способы изображения, чтобы зритель понял настроение рисунка. Задача предполагает развитие нестандартного мышления и выход за рамки традиционного понимания способов изображения, подходит для творческих занятий.

Открытая проектная задача

4. Нарисовать настроение



Воспитанники младшей группы изостудии сначала прослушали различную музыку, обсудили эмоции и настроение, которые вызвало музыкальное произведение, и какие образы и ассоциации появились. Ребята начали выяснять, что именно улучшает или ухудшает настроение. В результате обучающиеся рисовали позитивное настроение в ярких красках, а также свои любимые предметы или желания. Холодными оттенками нарисовать солнечный день – открытая образовательная задача. В основе задачи лежит парадокс. Обучающиеся должны изучить, что означают холодные и теплые оттенки цветов; проанализировать картины с «солнечными днями» известных художников (Маттис); работы художников, которые используют холодные оттенки (Айвазовский), исследовать сочетания различных цветов и подобрать набор холодных оттенков и способы их использования, которыми можно создать впечатление солнечного дня. Задачу можно использовать на занятии – открытия нового знания о холодных и теплых цветах.

На первом этапе обучающиеся были в роли теоретиков, они работали с информацией и наглядным материалом, выясняли, какие цвета являются холодными и почему, рассматривали репродукции картин известных и современных художников.

На втором этапе, где обучающиеся работали в роли аналитиков, они выясняли, как возможно изобразить солнечный день холодными цветами и их оттенками и какой цвет может нейтрализовать теплую цветовую гамму.

И на третьем этапе группы начинают работать в роли художников, где проявляются фантазия и креативное мышление. Здесь художники свободны

в выборе художественной техники и в выборе художественных материалов. Обучающиеся придумывают новые способы изображения.

И на этапе рефлексии мы рассматриваем репродукции известных и современных художников, определяем, какими способами художники изображали солнечный день в своих пейзажах, рассматриваем полученные результаты и определяем, с помощью чего была решена поставленная задача.

Изобразить запах утренней свежести, изобразить воздух – открытая проектная задача. Задача направлена на развитие образного мышления, знакомство с ассоциациями и символами. Задача содержит парадокс – изобразить невидимое. Обучающиеся в процессе решения задачи ищут способы изображения, чтобы зритель почувствовал запах утренней свежести, глядя на рисунок, или же понял, что рисунок «воздушный». Задача предполагает развитие нестандартного мышления и выход за рамки традиционного понимания способов изображения. Задача подходит для творческих занятий.

Многие организации, подбирая персонал, предъявляют к кандидатам умение креативно мыслить. По мнению руководителя школы инноваций ИКРА Василия Лебедева, чем интенсивнее будет происходить автоматизация процессов, тем большую ценность будут представлять креативные навыки. Способность креативно мыслить приобретает особый смысл, ведь рутинными процессами могут заниматься роботы. Навык нестандартного мышления особенно важен при создании новых продуктов, бизнес-моделей. [6]

Вывод:

Задача современного образования – развить у детей готовность решать неизвестные, неоднозначные и парадоксальные задачи, которые могут возникнуть в условиях неопределённости. Технологии открытого образования, создание условий некоторой ограниченности и неопределённости на занятиях способствуют формированию у детей умений выходить за рамки стандартных представлений, они учатся выдвигать множество идей и оценивать их реалистичность.

Список литературы:

1. Framework for the Assessment of Creative Thinking in PISA 2021: Third Draft // <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf>
2. Асмолов А.А. «ФГОС в нынешнем виде превращает детей в роботов» / Асмолов А.А.– Текст: электронный // МЕЛ: интернет-портал URL: <https://mel.fm/ucheba/uchitelya/2967058-asmolov>
3. Белорусова Е.А. Ситуация неопределенности как источник развития личности / Е. А. Белорусова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2018. – № 50 (236). – С. 455-459. – URL: <https://moluch.ru/archive/236/54669>
4. Никифорова Е. «Основатель школы инноваций ИКРА: «Креативность – главная функция человека-создателя» / Е. Никифорова. Текст: электронный // к-ФОМ: интернет-портал.
5. Первушина О.Н. Человек и неопределенность: на подступах к постановке проблемы. // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия Психология. 2007. Том 1, вып.1. С. 11–19.
6. Попов А.А. Главная проблема современных детей — они не хотят хотеть. / Попов А.А. – Текст: электронный // МЕЛ: интернет-портал URL: https://mel.fm/ucheba/shkola/2186537-popov_a
7. Попов А.А. Образовательные программы и элективные курсы компетентностного подхода. – М.: ЛЕНАНД,– 344 с.

О.В. Сердюкова,

педагог дополнительного образования

E-mail: 79519797343@yandex.ru

Е.П. Краснова,

педагог дополнительного образования

E-mail: krasnova2763@mail.ru

Ю.Г. Брувель,

методист

E-mail: bruvel@mail.ru

М.А. Постников,

директор

E-mail: ddutbel@yandex.ru

Дворец детского (юношеского) творчества,
Ханты-мансийский автономный округ – Югра,
г. Белоярский