

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Самарский государственный социально-педагогический университет»

## **Итоговая работа**

по модулю вариативной части

курсов повышения квалификации ИОЧ

«Синтез искусств в художественно-эстетическом образовании XXI века»

по теме:

**Формирование навыков полихудожественной деятельности  
у учащихся-подростков на уроках в компьютерном классе**

Сроки обучения: с 05 апреля по 19 апреля 2016 года

Выполнил:

педагог дополнительного образования

.....

по классу информатики

Ногина И.В.

Самара 2016

## Содержание

Введение.....	3
1. Содержание понятий «навык», «навыки полихудожественной деятельности»	5
2. Особенности формирования навыков полихудожественной деятельности средствами ИКТ .....	8
3. Пример разработки интерактивного компьютерного перформанса для урока с учащимися-подростками .....	13
Заключение .....	16
Список литературы и источников .....	17

## Введение

Человечество, как-то нехотя и оглядываясь назад, стало жить в новом 3 тысячелетии и 21 веке. Жизнь предлагает нам новые формы и наша задача их осмыслить – что-то понять и принять, а что-то отвергнуть, и начать ими жить, стараясь достигнуть нового счастья и новой полноты жизни. Искусство, наверное, поэтому и является главной пассионарной целью развития любого народа - сосредоточием всех его страданий и всех радостей. Искусство, может быть, есть сосредоточение и всей Культуры вообще, т.к. по развитию Искусства можно судить о развитии того или иного народа! Человечество долго искало Единую Гармонию. Древние Греки, наверное, первые Ее нашли. Потом произошла потеря и поиск на противоположных путях Дифференциации Искусств. Справедливости ради надо сказать, что в Высших проявлениях синтез такой происходил. Возьмите, например, удивительную музыкальность стихов Пушкина. В наш век произошел еще один синтез науки и искусства – персональный компьютер!

Человечество пришло к тому, что можно творить и обладать Информацией, не выходя из дома... Чудом 20–21 веков можно назвать появление этого белого, "похожего на слона" прибора на нашем рабочем столе! "Компьютер может делать все" - эта идея, захватившая мир. Оказалось, что практически любая информация может стать цифровой... Сначала компьютер ускорял обработку текстов - а именно набор, редакцию и печать документов. Потом, когда удалось добиться воспроизведения, редактирования и создания фотографий, звука, фильмов, а сейчас уже и запахов на компьютере, стали говорить о компьютере как о помощнике в создании искусства в его обыденном значении. Появилось слово "мультимедиа" – то есть то, что на компьютере можно одновременно и видеть, и слышать, а теперь даже еще и обонять!!! Сейчас уже без компьютера не обходится ни один автор, ни в одном виде искусства.

Из всего вышеизложенного можно сформулировать **цель** нашей работы: формировать навыки полихудожественной деятельности у учащихся-подростков на уроках в компьютерном классе.

**Задачи работы:**

1. Раскрыть содержание понятий «навык», «навыки полихудожественной деятельности».
2. Рассмотреть особенности формирования навыков полихудожественной деятельности средствами ИКТ.
3. Привести пример разработки интерактивного компьютерного перформанса для урока с учащимися-подростками.

## 1. Содержание понятий «навык», «навыки полихудожественной деятельности»

Современная наука рассматривает навык в качестве *автоматизированного действия*<sup>1</sup>, или *действия, сформированного путем повторения, характеризующегося высокой степенью освоения и отсутствием поэлементной сознательной регуляции и контроля*<sup>2</sup>. С точки зрения **Е.Н. Кабановой-Меллер**, навык представляет собой систему закрепленных, сокращенных, автоматизированных действий, подчиненных основной цели<sup>3</sup>.

Навыки формируются при закреплении (в упражнениях) умений. **В.А. Крутецкий** называет *умением* «успешное выполнение какого-либо действия или сложной деятельности с применением правильных приемов, способов»<sup>4</sup>. Умения характеризуются сознательностью, интеллектуальностью, целенаправленностью, произвольностью, плавностью, слиянием умственной и практической деятельности. По **Г.И. Щукиной**, умение - это операция интеллектуального свойства, «знание в действии»<sup>5</sup>.

Применительно к вокально-исполнительской деятельности, умения представляют собой обобщение множества действий, их осознание и освоение, которые образуют мыслительные способы осуществления деятельности<sup>6</sup>. Как отмечает **А.Л. Готсдинер**, умения, по сути, это сложившийся *алгоритм* действий, с помощью которого знания применяются на практике. Умение связано с овладением правильными приемами (или способами) выполнения действий.

Под *формированием навыка* большинство ученых имеет в виду *способ отработки его в целом или по частям, переход от одного уровня освоения к другому по показателям автоматизированности, скорости, устойчивости к различного вида торможению и т. п.* Таким образом, способность к творчеству

<sup>1</sup> Блейхер В.М., Крук И.В. Толковый словарь психологических терминов. – Воронеж, 1995.

<sup>2</sup> Краткий психологический словарь. Под ред. А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского. – М., 1985. С. 323.

<sup>3</sup> Кабанова-Меллер Е.Н. Учебная деятельность и развивающее обучение. – М., 1981. С.23.

<sup>4</sup> Крутецкий В.А. Основы педагогической психологии. – М., 1972. С. 17.

<sup>5</sup> Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. - М., 1988. С. 7.

<sup>6</sup> Готсдинер А.Л. Музыкальная психология. - М., 1993. С. 112.

на основе ИКТ формируется *сначала как умение*. По мере тренировки и многократного выполнения этого действия умение совершенствуется, процесс выполнения действия свертывается, промежуточные шаги этого процесса перестают осознаваться, действие выполняется полностью автоматизировано - у ученика образуется навык в выполнении этого действия, т.е. *умение переходит в навык*.

Е.Н. Кабанова-Меллер определяет ряд закономерностей перехода от умения к навыку:

1) происходят изменения самих действий: «из развернутых» на стадии умения они становятся сокращенными и более быстрыми; ученик уже не вспоминает состав приема;

2) изменяются процессы внимания и осознания выполняемых действий, их результата; происходит «автоматизация» действий: если на стадии умения начинающий хорист осознал состав приемов и обращал внимание на каждое выполняемое действие, то при овладении навыком исчезает осознание и вспоминание приема; ребенок выполняет действие без специального обдумывания.

3) переход от умения к навыку характеризуется все более легким и быстрым осознанием тех объективных соотношений, которые хорист раскрывает в заданном материале (тем самым навык предстает как система автоматизированных действий).

Исходя из вышеизложенного, становится понятным, что *навыки полихудожественной деятельности – это система сознательно выработанных движений, которые частично автоматизируются, позволяя этим реализовывать знания и умения в процессе создания художественного произведения, в том числе - с применением средств ИКТ<sup>7</sup>*.

Важнейшим условием формирования навыка являются *упражнения*: при их отсутствии навык как целесообразное действие угасает, распадается и нередко остается на уровне не подкрепленных практикой знаний.

---

<sup>7</sup> Готсдинер А.Л. Музыкальная психология. - М., 1993. С. 112.



## **2. Особенности формирования навыков полихудожественной деятельности средствами ИКТ**

Компьютер теперь не только путеводитель человека, но и незаменимый помощник в творчестве... Но и этим дело не ограничилось. Выяснилось, что редактируя известные искусства, можно создавать что-то совершенно новое... В общее понятие электронного искусства также входят художественные произведения любого жанра, создаваемые с использованием видео, мультимедиа и сетевых технологий...

Компьютеры давно уже перестали функционировать только в качестве счетных машинок, однако людей, считающих, что их можно использовать лишь в программистско - информационных целях, не становится меньше. Но теперь компьютеры не просто область, расширяющая возможности искусства, источник создания специальных эффектов, но и альтернативная среда, способная реконструировать культуру и творить собственное искусство. И поскольку теперь художник может использовать его и как музыкант, и как писатель, и даже как ученый, это обстоятельство приводит к идее новых художественных форм и к пересмотру художественных ценностей. Несомненно одно – появилось новое искусство, которого ранее в мире еще не было.

В процессе создания произведений на основе ИКТ у учащихся-подростков формируются навыки полихудожественной деятельности.

Существует деление компьютерного искусства на 4 основных вида: компьютерная графика, интерактивный компьютерный перформанс, компьютерная музыка и компьютерная анимация.

Такое понимание и деление явно не достаточны, так как не включают, например, Web-дизайн или зарождающееся искусство программировать запахи, для которого вообще еще нет даже названия. Или сводит на нет создание программ для высококачественного воспроизведения некомпьютерных искусств, например, фильмов. Причем уже создание современного фильма невозможно без использования компьютера как средства



быстрого редактирования... То есть сегодня не существует искусства создания фильмов - кинематографии без компьютера!

Можно предложить следующее условное деление компьютерного искусства:

1. Компьютерные искусства воспроизведения на компьютере и интеграции с компьютером существующих некомпьютерных искусств.

2. Компьютерные искусства по виду восприятия.

2.1. Компьютерная графика или дизайн.

2.2. Компьютерная музыка или аудио.

2.3. Компьютерная анимация без звука.

2.4. Компьютерное программирование запахов.

3. Синтетические компьютерные искусства - совмещают два или более искусств по виду восприятия (мультимедиа).

3.1. Интерактивный компьютерный перформанс.

3.2. Web-дизайн.

3.3. Компьютерные игры.

3.4. Компьютерные обучающие программы.

3.5. Компьютерная анимация со звуком или видео.

3.6. Сетевые компьютерные искусства.

В подростковом возрасте формирование навыков полихудожественной деятельности отличается рядом особенностей. Данная проблема изучается А.Адлером, Л.И.Божович, Р.С.Немовым и др.

Представитель зарубежной психологии начала 20 века **А.Адлер** (Австрия) рассматривает особенности подросткового возраста в русле проблем целевой детерминации (обусловленности)<sup>8</sup>. Так, постоянно присутствующий *социальный интерес* иногда может принимать «чрезмерный» характер; такие подростки стремятся пожертвовать собственным благополучием, даже жизнью, ради других. Они слишком социализированы, и это может служить препятствием в их развитии. А.Адлер отмечает, что если человек

---

<sup>8</sup> Адлер А. Воспитание детей. – Ростов-на-Дону, «Феникс», 1998. С.156-168.

действительно хочет быть полезным для других и работать на общее благо, он, прежде всего, должен позаботиться о себе (иметь нечто, чем он может поделиться с другими).

Многие подростки приобретают обостренное чувство независимости и большую трудоспособность. Выявляется их отношение к выбору будущей профессии. Такие ребята развиваются достаточно быстро и, по мнению А.Адлера, правильно. Те, кто не находит для себя подходящего занятия, приостанавливаются в своем развитии.

Наблюдения австрийского психолога, как нам кажется, в основном верны и для условий современной России. Сегодняшние «тинейджеры» нередко заявляют о желании *самостоятельно* выбирать формы и материал для создания произведений на компьютере, об «открытых» ими нестандартных приемах работы (правда, как правило, это лишь «изобретение велосипеда», но для учеников это действительно своего рода открытие). Многие юные любители компьютерного творчества способны заниматься часами, лишь бы достичь заметных успехов.

Одной из лучших мер, предотвращающих проблемы подросткового возраста, А.Адлер считает культивирование дружбы. Управлять подростком может только учитель или родитель, который сочувствует и понимает его. Поэтому в ходе уроков в компьютерном классе мы стараемся организовывать их неформальное позитивное общение, поощряем проявление дружеских чувств (поздравления с днем рождения, помощь в подготовке домашних заданий заболевшим ученикам и др.). Беседуя с ребятами на темы, не связанные напрямую с обучением на компьютере, стараемся выявить их склонности, художественные вкусы и предпочтения. Даже если они не совпадают с эстетическими «эталонами», ученикам предоставляется возможность разрабатывать тему, которую они хотят.

Самый существенный признак отрочества, полагает А.Адлер, - потребность подростка доказать своими поступками, что он уже не ребенок. Мы стараемся убедить наших учеников в понимании их нового возрастного

«статуса» и предоставить им возможность утвердиться в их взрослости (самоутверждение в современном понимании – стремление к достижению и поддержанию определенного общественного статуса, часто выступающее как доминирующая потребность; может проявляться в реальных достижениях и в отстаивании своей значимости перед другими путем лишь словесных заявлений<sup>9</sup>).

Психолог советского периода **Л.И.Божович** отмечает, что к началу переходного возраста в общем психическом развитии появляются новые, более широкие *интересы*, личные увлечения и *стремление занять более самостоятельную, более «взрослую» позицию в жизни*<sup>10</sup>. Однако в переходном возрасте еще нет возможностей (ни внутренних, ни внешних), чтобы занять эту позицию. Расхождение между возникшими потребностями и обстоятельствами жизни, ограничивающими возможность их реализации, характерно для каждого возрастного кризиса. Но, тем не менее, какой бы субъективно (а иногда и объективно) ни была жизнь подростка, он все равно всем существом своим направлен в будущее, хотя это будущее представляется ему еще очень неясно. В течение этого периода ломаются и перестраиваются все прежние отношения подростка к миру и к самому себе; развиваются процессы *самопознания* и *самоопределения*, приводящие, в конечном счете, к той жизненной позиции, с которой школьник начинает свою самостоятельную жизнь. В переходный период происходят преобразования в самых различных сферах психики. *Кардинальные изменения касаются мотивации*. В содержании мотивов на первый план выступают *мотивы, которые связаны с формирующимся мировоззрением, с планами будущей жизни*. Структура мотивов характеризуется иерархической системой, наличием определенной системы соподчиненных различных мотивационных тенденций на основе ведущих общественно значимых и ставших ценными для личности мотивов. Что касается *механизма действия мотивов*, то они действуют теперь не

---

<sup>9</sup> Педагогический энциклопедический словарь. – М., Большая Российская энциклопедия, 2003. Стб. 254.

<sup>10</sup> Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – М., 1968.

непосредственно, а возникают на основе сознательно поставленной цели и сознательно принятого намерения. Именно в мотивационной сфере, по мнению Л.И.Божович, находится главное новообразование переходного возраста.

Действительно, многие из наших учеников говорили о своих целях. Так, Саша Е. сообщил о своем решении не только окончить школу с отличием, но и поступить в вуз, чтобы стать программистом. Оля З. стала рассматривать свою компьютерную подготовку как основу будущей профессии дизайнера.

Известный российский психолог **Р.С.Немов** отмечает: подростковый возраст или отрочество (12-14 лет) фактически представляет собой начальный шаг на пути перехода от детства к взрослости<sup>11</sup>. Отрочество характеризуется усилением независимости подростка от взрослых, причем во всех сферах поведения. Подросток с трудом поддается внешнему психологическому влиянию, особенно со стороны родителей и учителей. Однако эта независимость относительна и скорее напоминает негативистическую, почти детскую реакцию на слова и действия взрослого, чем взвешенный самостоятельный поступок. Стремление к независимости требует предоставления большой самостоятельности при выполнении тех или иных учебных заданий, например, предлагать решить какую-либо задачу на гармонизацию или аранжировку оригинальным, отличным от нормативного, способом. Нетривиальность (свежесть, нестандартность) мышления в этом возрасте служит одним из важных признаков интеллектуальной развитости даже в том случае, если подросток не до конца справляется с заданием.

Поэтому мы обращаем особое внимание, поощряем тех учащихся, которые не просто выполнили наши требования и рекомендации, но и проявили инициативу, творчество в выполнении заданий.

---

<sup>11</sup> Немов Р.С. Психология: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений. В 3-х кн. / Р.С.Немов. – 4-е изд. – М., Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004. Кн.3. Психодиагностика. Введение в научное психологическое исследование с элементами математической статистики. С.271.

### **3. Пример разработки интерактивного компьютерного перформанса для урока с учащимися-подростками**

Интерактивный компьютерный перформанс – это вид искусства, который позволяет зрителю (пользователю) практически наравне с автором участвовать в создании художественного произведения. Это не замкнутое пространство, которое можно только созерцать, а среда, допускающая активное вмешательство. Перформанс представляет собой определенный набор образов, звуков, слов; это художественный мир в компьютерной сети, где пользователю можно участвовать в его создании, изменении. Вовлечение пользователя в общение с произведением уменьшает роль художника и снимает с него часть ответственности; произведение становится до бесконечности подвижным, бывший зритель получает возможность «творить».

Мой урок «Интерактивный компьютерный перформанс» - это интерактивная экскурсия по Третьяковской галерее. Он создан с помощью простой программы Microsoft Power Point, которая есть на любом компьютере.



Слайд №2 это видео на 13 минут, первая часть которого посвящена коллекциям. Играет музыка, меняются картины. Это сочетание красивой мелодии и великолепной живописи вызывает необыкновенные чувства. Вторая часть видео, это воспоминания об П. Третьякове от имени его дочери А. Боткиной. Её рассказ об отце, спокойная красивая мелодия, смена картин, вид фасада, прогулка по залам галереи, художественное описание любимых произведений Петра Михайловича – все это, как бы переносит нас необыкновенный мир искусства.

Посмотрев это видео и пообщавшись с детьми, я поняла, что равнодушных нет. У каждого ученика, вне зависимости от возраста, в процессе просмотра возникали образы, зарождались чувства, конечно же, разные, а как же иначе!

Слайды №3,5,7,9,11 это изображения картин великих русских художников. Рассмотрев картину, ученики рассказывают о том, что, по их мнению, изображено на ней, какой сюжет автор вложил в свое произведение. Здесь нередко возникают дискуссии, поскольку, сколько людей столько и мнений.



В.М.Васнецов. "Алёнушка". 1881 г. Фрагмент



Слайды № 4,6,8,10,12 это видеообзоры картин созданные искусствоведами.

Здесь ученики слушают мнения специалистов, соглашаются с ним или же опровергают. Узнают историю создания произведения и самое главное, что автор хотел показать, какие чувства передать, создавая эту картину.

Наш «Интерактивный компьютерный перфоманс» получился очень интересным и познавательным. Многие дети даже никогда не задумывались о том, что с помощью нехитрых компьютерных программ в сочетании с искусством, рождает новый увлекательный вид искусства под названием «Компьютерное искусство». Может быть, после нашего перфоманса, кто – то из них сотворит что - то особенное, чем долгие годы будут восхищаться наши предки.

## Заключение

Проведенное исследование позволило нам сделать важные выводы.

В результате работы я выявила, что компьютерное искусство - одно из направлений современного искусства. Компьютер - то средство моделирования и демонстрации законов, лежащих в основе художественного, научного и технического творчества как средство создания новых произведений искусства.

Компьютерное искусство является актуальным видом искусства. К компьютерному искусству в данный период повышено общественное внимание, что способствует преимущественному развитию и является свидетельством возросшей потребности в ней: Компьютерное искусство задействовано во всех видах человеческой деятельности, в том числе и в искусстве. Компьютерное искусство стало массовым искусством и популярным видом визуального искусства. Компьютерные технологии используются: в книжной графике, плакате, прикладной графике, дизайне. Компьютерные технологии в современном искусстве становятся приоритетными, что доказывают выставки, фестивали, проходящие в разных городах России.



### Список литературы и источников

1. Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия. Сост. И.В.Дубровина, А.М.Прихожан, В.В.Зацепин. – М., 2003.
2. Брюс Морис "HTML в действии", СПб, Питер, 1997.
3. Билл Гейтс "Дорога в будущее" М., Русская Редакция, 1996.
4. Ольга Горюнова "Интерактивное Компьютерное Искусство", <http://old.submarine.ru/win/298/internet1.html>.
5. Наталия Петрова "Компьютерное искусство" [http://www.nataliapetrova.ru/Articles/cg\\_art](http://www.nataliapetrova.ru/Articles/cg_art).
6. Коцюбинский А.О. "Рисунки на компьютере", М., Триумф, 2000.
7. Грошев С.В., Коцюбинский А.О. "Аудио и видео на компьютере", М., Триумф, 2001.
8. Энди Шафран "Создание Web страниц", Спб., Питер, 2001.
9. Реферат Лебедева Антона "Альтернативный японский Web-дизайн" по предмету История Дизайна, Университет Культуры и Искусств, Санкт-Петербург, 22 Май 2001 года, 110 гр, Факультет ФИТиМ. Найти реферат можно на <http://www.referat.ru>
10. Калаус « Компьютерное искусство» // Русский глобус 2003, № 5.СЮ.
11. Компьютерный художник Компьютер Арт 9'200235. КомпьюАрт 5'2003

12. О.Попов // Компьютер арт «Компьютерная реставрация как метод исследования памятников культуры».
13. Курьерова Что впереди? Дизайн на западе) М 1997 с 50-51
14. Савицкая. Т. Е. Культура XXI, новые мутации на рубеже тысячелетий  
Культура в современном мире. Выпуск 6. 2000г. С.37-35.
15. Савицкая. Т. Е. Культура XXI, новые мутации на рубеже тысячелетий.//  
Культура в современном мире. Выпуск-3. М. Изд. РГБ. 1999г. стр. 3-28.
16. Системы и средства информатики: Выпуск 4. М.: «Наука», 1999.