

ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОТВОРЧЕСКОГО ПРОЦЕССА В КОНТЕКСТЕ ПЕДАГОГИКИ ИСКУССТВА

Надолинская Т.В.¹

¹Таганрогский институт имени А.П. Чехова (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)», г. РостовнаДону, Россия (347936, РостовнаДону, ул. Большая Садовая, д. 69.), email: rector@tgpi.ru

Проведен анализ сущности процесса моделирования художественно-творческого процесса, представлен историко-теоретический и культурологический анализ игры как формы и средства обучения искусству. Раскрыты двуплановость игры, ее связь с культурой, искусством, общим и профессиональным образованием. В статье анализируются особенности игрового моделирования художественно-творческого процесса, раскрываются его этапы, разновидности, формы организации. Автором обоснованы пути использования моделирования на содержательном уровне и на уровне овладения учебными действиями, подчеркивается важная роль игрового моделирования как средства организации интегративных (театрализованных) уроков музыки. В итоге делаются выводы о том, что театрализованная игра (драматизация) как феномен культуры и педагогики искусства выступает универсальной формой деятельности обучающихся, которая способствует формированию их культурному, духовно-нравственному и художественному развитию.

Ключевые слова: игра, театрализация, драматизация, модель, моделирование, урок, педагог-музыкант, обучающийся.

GAME MODELING OF ARTISTIC AND CREATIVE PROCESSES IN THE CONTEXT PEDAGOGY ART

Nadolinskaya T.V.¹

¹Taganrog Institute of AP Chekhov (branch) of the federal state budgetary educational institution of higher education "Rostov State University of Economics (RINH)", RostovonDon RostovonDon, Russia (347936, RostovonDon, St. Bolshaya Sadovaya, d. 69), email: rector@tgpi.ru

The paper reveals analysis of the artistic and creative process, presented historical and cultural aspects of the game dramatization as a form of art and learning. Revealed duality of a game, its relationship to culture, art, general and vocational education. The paper analyzes the features of the game simulation of artistic and creative process reveals its stages, varieties, forms of organization. Author substantiated ways to use simulation on a content level and at the level of mastery learning activities, highlights the important role of game simulation as a means of integrative (theatrical) music lessons. As a result, conclusions about role of theatrical play (dramatization) as a phenomenon culture and pedagogy of art, which contributes to students' cultural, spiritual, moral and artistic development.

Keywords: game, staging, dramatization, model, modeling, lesson, teacher, musician, student.

В современном гуманитарном знании роль игры постепенно возрастает. Об этом говорит не только пристальное внимание к игровым формам обучения, но и развитие игровых форм организации и проведения досуговой деятельности, жанров музыкальнодраматического театра и кинематографа, в частности мюзикла, развлекательных шоу-программ и т. п. По мнению А. А. Мелик-Пашаева, игру и искусство сближает то, что они «создают свою, особую реальность, отличную от реальности повседневной» [2, с. 97]. По мнению ряда ученых, возникновение детских игр обусловлено необходимостью всесторонней подготовки к жизни, поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма познания, труда,

общения, спорта и художественного творчества. В связи с этим О. С. Газман указывает, что педагоги-практики, использующие игры в своей работе, эффективно прививают учащимся навыки познавательного или этического характера, однако часто игры оказываются схожи с традиционными упражнениями [4].

Игру как метод обучения люди использовали с древности. Широкое применение игра нашла в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Так, исследуя народную педагогику игры, В. М. Григорьев указывает на разумное соединение лучших традиций с оправдывающими себя нововведениями, особенно в сфере игры, поскольку за тысячелетия скопился колоссальный педагогический опыт. Вследствие этого превращение игры в целенаправленное средство воспитания можно считать «одним из первых педагогических достижений человечества» [6, с. 5].

Культурологи XX в. выявляют тесные связи игры с культурой и искусством, подчеркивают мысль о том, что, являясь формой условной деятельности людей, игра тем самым выступает как идеальный феномен человеческой культуры. Однако ее идеальность, условность явны там, где обнаруживается способность воссоздать объект в пространстве, опираясь на слово в сочетании с потребностью в объекте. Отсюда следует вывод, что театрализованная игра (драматизация) отвечает объективной потребности процесса познания мира и человеческой культуры в целом.

Й. Хейзинга первым показал, что игра – это не просто отдельная сфера культуры, как, например, в педагогике, а одно из значимых свойств культуры в целом. Всякая культура разыгрывается, причем речь идет не только об архаических, но и о современных культурах. По мнению ученого, человеческая культура «возникает и разворачивается в игре, как игра» [10, с. 7]. Согласно Й. Хейзинге, если любую человеческую деятельность проанализировать в пределах познания, она окажется не более чем игрой. Ограничением становится тип культуры, ибо игровая стихия соотносится как с типом культуры, так и с этапом истории. Отметим, что игровой фактор в человеческой жизни и культуре, несомненно, идеализируется Хейзингой, и до сих пор не создано единой теории игры.

Характерной особенностью игры является ее двуплановость, присущая и драматическому искусству, элементы которой сохраняются в любой коллективной игре. Играющая личность находится одновременно и в реальном (практическом), и в воображаемом (условном) планах. Реализация двуплановости происходит в процессе исполнения игровой роли. Именно роль обеспечивает деятельную направленность игровой ситуации и игровое поведение личности. Игровая ситуация с ее двуплановым поведением позволяет человеку быть «на голову выше самого себя, своего обычного поведения» [3, с. 74].

Особое значение имеет игра в профессиональной деятельности педагога-музыканта, который должен быть готов к управлению классом, детским коллективом и организации художественно-игровой деятельности школьников как на интегративном уроке музыки, так и во внеурочной работе. В игре ярко проявляется двухплановый характер, потому что играющие субъекты (и педагог, и ученики) находятся одновременно как в реальном (педагогическом), так и в воображаемом (игровом) планах. Необходимо заметить, что игра является особой формой познавательной деятельности в условных – педагогических – ситуациях, которая направлена на воссоздание и усвоение художественно-игрового опыта, фиксированного в предметах науки и культуры.

Двухплановость игры и связь с драматическим искусством ярко прослеживаются в драматизации и театрализации, которые представляют для нас особый исследовательский интерес как метод организации художественно-игровой деятельности. Подчеркнем, что именно в драматизации или театрализованной игре, на наш взгляд, наиболее органично сочетаются понятия «художественная» и «игровая» деятельность: «художественная» подчеркивает принадлежность к разным видам искусства и художественной дидактике, «игровая» – ее универсальный характер как вида деятельности.

В исследовании А. В. Антюхиной установлено, что игра как социально-исторический феномен, ее понятие, предпосылки, функции, методика использования игровой модели претерпели определенную эволюцию. В конце XIX – начале XX вв. модель игры базировалась на конкретном понимании игровой деятельности, со всеми ее содержательными характеристиками. Позднее общие принципы игры как модели деятельности подвергаются крайней формализации, что находит свое выражение в математической теории игр.

Термин «игровое моделирование» был введен в математической теории игр и является одной из процедур, направленных на решение творческих задач. Схемы теории игр охватывают как собственно игры, так и различные ситуации, возникающие в разных сферах жизни человека. В дальнейшем он заимствуется сферой образования и обозначает один из методов коллективного обучения, наряду с имитационными играми, мозговым штурмом, деловыми играми.

Игровое моделирование изначально включает два понятия – игра и модель. Поскольку сущность понятия «игра» рассмотрена нами выше, обратимся к дефинициям «модель» и «моделирование». Моделирование является одной из основных категорий теории познания: на идее моделирования базируется любой метод научного исследования как теоретический, так и экспериментальный, использующий знаковые, абстрактные модели и предметные модели (Б. А. Глинский) [5]. Однако, по представлению А. И. Уемова, моделирование, будучи

по своему характеру точным качественным методом, позволяет изучать разнообразные ситуации на основе имитирования, поэтому представляет интерес для современных дидактических исследований [9]. Моделирование, обладая прогностическими возможностями, позволяет изучать разнообразные ситуации на основе имитирования и представляет научный интерес для дидактических исследований. При моделировании дидактических явлений определяющим является установление зависимости между воздействием и результатом, формой организации и содержанием.

Под моделированием прежде всего понимается исследование объектов познания посредством разнообразных моделей, а также построение моделей реально существующих предметов, явлений или процессов [9]. При этом понятие «модель» (лат. *modulus* — «мера, образец») рассматривается в широком и узком значении. В широком смысле – это любой образ, аналог (мысленный или условный: изображение, описание, схема, чертеж, график, план, карта и т. п.) какого-либо объекта, процесса или явления, т. е. «оригинала» данной модели; в узком – как предмет изображения в искусстве.

По нашему мнению, процесс игрового моделирования в теоретическом аспекте можно представить следующим образом. На определенном этапе художественно-творческого процесса выделяются наиболее характерные его особенности. Далее они переводятся на язык искусства, и строится схема в виде символов, планов, изображений. В зависимости от образовательных задач игровая модель принимается, корректируется или отвергается. В связи с таким подходом при вероятностном игровом моделировании нами выделены три этапа:

- создание игровой модели;
- вывод теоретических и игровых отношений;
- создание параметров игровой модели в выбранной форме.

С педагогической точки зрения игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Феномен педагогической игры, в частности театрализованной игры (драматизации), заключается в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в модель обучения, в творчество, в терапию, в модель человеческих отношений и проявлений в труде. В педагогике под моделированием понимают исследование психических процессов и состояний с помощью реальных или идеальных моделей.

В педагогике искусства моделирование используется для количественной (сравнительной и абсолютной) оценки эффективности планирования и организации процесса обучения искусству, а также для оценки применяемых дидактических материалов, учебных пособий; для оценки методов и форм обучения. Существенным дидактическим достоинством

этого метода является возможность корректирования организации образовательного процесса до получения окончательных результатов при изучении предметов искусства.

Л. В. Школяр полагает, что моделирование художественно-творческого процесса является универсальным, общим для искусства методом, который требует не только самостоятельности в получении знаний об искусстве, но и активизации творчества, опоры на музыкальный опыт и на воображение, интуицию, сформированной способности к индивидуальному слышанию и творческому самовыражению. Сущность данного метода автор видит в том, что он углубляет проблемный метод, направляя «мышление учащихся в русло выявления истоков происхождения изучаемого явления» [10]. Важность использования данного метода, по нашему мнению, заключается в деятельностно-практическом освоении произведений искусства.

Основополагающей для художественной дидактики является мысль Л. В. Школяр о перспективности работы на основе принципа моделирования художественного процесса, так как он применим в любой сфере художественной деятельности детей (занятиях ритмикой, хореографией, музыкальным театром, драматической импровизацией). Игровое моделирование мы рассматриваем как разновидность художественно-творческого моделирования образовательного процесса начальной школы. Сущность игрового моделирования, по нашему мнению, заключается в использовании игровых моделей как способов построения образовательного процесса с целью развития сотворческого воображения педагога искусства и учащихся.

Основные виды моделей, используемые в педагогике искусства, классифицированы по группам Е. П. Кабковой. Дополнительно к этой классификации, мы полагаем, необходимо включить цветное и игровое моделирование. Сообразно с этим к основной группе моделей мы относим:

- объемные (предметные) модели (детские инструменты, игрушки, персонажи кукольного театра);
- плоскостные модели (геометрические фигуры, которые моделируют форму или части художественного произведения);
- графические (схемы, рисунки, таблицы, перфокарты);
- условно-символическое (знаковое) моделирование звуковысотных и ритмических отношений (нотная грамота);
- двигательные модели образцов народной и классической музыки;
- цветное моделирование (выбор цветных композиций, создание рисунков по мотивам художественных произведений, фиксирование в красках музыкального движения);

- игровое моделирование элементов музыкального языка, персонажей сказок, реальных персонажей в литературном или собственном сюжете.

Результативность использования игровых моделей зависит, во-первых, от систематического использования их в художественно-творческом процессе, во-вторых, от взаимодействия разнообразных игр с программным материалом, в-третьих, от наличия игрового сюжета (в течение одного урока, учебной четверти, полугодия или в отдельном художественном произведении).

По нашему мнению, игровое моделирование художественно-творческого процесса – это использование разнообразных игровых моделей как способов построения образовательного процесса в начальной школе на предметах гуманитарно-эстетического цикла. При определении театрализованной игры (драматизации) как модели процесса обучения музыке мы исходим из представления А. В. Антюхиной о том, что игра в процессе познания применима универсально, от космологической модели бытия Вселенной до воссоздания в игре многообразных видов практики. Этим определяется актуальность задач, в которых сохраняется методологическая целесообразность применения игровой модели в полихудожественной деятельности: «Применение модели игры в познании явлений и процессов социальной действительности весьма плодотворно, так как дает возможность проиллюстрировать на игровой схеме единство моделируемого подражания и активной творческой деятельности субъекта. Посредством введения игровой модели в познавательный процесс любая форма социальной практики становится как бы собственным полем деятельности субъекта» [1, с. 9].

Широкое использование игровой модели в познании определяется, во-первых, репродуктивным характером игры и, во-вторых, возможностью для познающего субъекта свободно проявлять свои познавательные способности. Опираясь на теорию игрового моделирования, мы полагаем, что театрализованная игра представляет собой единство художественно-творческой деятельности и игровой формы. При создании определенной игры конструируется и ее конкретная форма. Театрализованная игра как художественная деятельность является условной формой и направлена на познавательную деятельность, а не на ее результаты. В условной, игровой рефлексии, имитирующей реальную, возникают аналогичное субъект-объектное отношение. Однако субъект и объект проявляют себя не в различных формах бытия, а в воображаемых, условных игровых формах.

Моделирование в обучении имеет два аспекта: моделирование как содержание, которое учащиеся должны усвоить, и моделирование как учебное действие, средство обучения. Игровые модели выступают в качестве организации содержания музыкального обучения (например, при изучении элементов музыкальной и нотной грамоты используются

такие игры, как «Лесная школа», «Что узнала Белоснежка о ритме», «Музыкальный футбол» и др.) и средства художественно-творческого развития как педагога, так и обучающихся (например, игры «Музыкальная кисть», «Корифей», «Фантастический музыкальный инструмент» и др.). В качестве игровой (театрализованной) формы интегративных уроков музыки они моделируют содержание музыкального обучения четверти, полугодия, года. Такими формами становятся игры «Святки», «Музыкальный магазин», «Музыкальный круиз», «Что? Где? Когда?», «Рыцарский турнир», «Дока и Догада» и др. [7; 8].

Таким образом, исходя из предпосылок теории игрового моделирования, можно утверждать, что игра – это отражение мира и его модель, которая служит мощным стимулом развития личности, приобретает общенаучный статус средства формирования культуры и рефлексии. Театрализованная игра (драматизация) как феномен культуры и педагогики искусства выступает самостоятельной, универсальной формой деятельности обучающихся стихийного либо педагогизированного характера, которая, удовлетворяя разнообразные интересы, активно влияет на их культурное, духовно-нравственное, музыкальное и художественное развитие.

Список литературы

1. Антюхина А. В. Игра как социальноисторический феномен: понятие, предпосылки, функции: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Ростов н/Д., 1984. – 16 с.
2. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. МеликПашаев. – М., 2001. – 384 с.
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
4. Газман О. С. О понятии детской игры //Игра в педагогическом процессе: Межвуз. сб. науч. тр. /Отв. ред. Н.П. Аникеева. – Новосибирск: НГПИ, 1989. – С. 3–10.
5. Глинский Б. А. Моделирование как метод научного исследования. – М.: Высш. школа, 1965. – 234 с.
6. Григорьев В. М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности: Автореф. дис. ... дра пед. наук. – М., 1999. – 48 с.
7. Надолинская Т.В. Игрыдраматизации на уроках музыки в начальной школе. – М.: Гуманит. издат. центр Владос, 2003. – 232 с.
8. Надолинская Т.В. Игрыдраматизации на уроках музыки в общеобразовательной школе (58 классы): Книга для учителя. – Ростов н/Дону: ИПО ПИ ЮФУ, 2012. – 84 с.

9. Уемов А.И. Логические основы метода моделирования. – М.:Мысль, 1971. – 152 с.
10. Хейзинга Й. Homo ludens: В тени завтрашнего дня /Пер. с нидерл.; Общ. ред. Г. Тавризян. – М.: Прогресс, ПрогрессАкадемия, 1992. – 464 с.

Рецензенты:

Федоров А.В., д.п.н., профессор, зам. директора по научной работе Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВПО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)», г. Таганрог;

Быкасова Л. В., д.п.н., профессор кафедры общей педагогики Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиал) ФГБОУ ВПО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)», г. Таганрог.