***Игра, как форма коллективного творчества и источник познания Прекрасного в процессе художественного творчества.***

***И в искусстве, и в жизни все прекрасное принадлежит тому, кто способен видеть и чувствовать.***

***Евгений Леонов***

Работа педагога с одаренными детьми, а именно такие дети учатся в нашей школе — это сложный и никогда не прекращающийся процесс. От учителя требуется и личностный рост, постоянное обновление знаний в различных областях.

Как не вспомнить слова Сократа: «Учитель, подготовь себе ученика, у которого сам сможешь учиться». Когда я слушаю своих учеников, вижу результаты их труда, то часто ловлю себя на мысли, что мы друг для друга зачастую, действительно становимся учителями. Необходимо совершенствовать рост своего мастерства, демонстрировать учащимся высочайший уровень своих педагогических компетенций.

Слова, которые отражают квинтэссенцию нашей совместной с ребятами работы таковы: История искусств проходит через нашу жизнь, наш Дом- школу, через каждого из нас, через частную жизнь каждого. И только личный и совместный, величайший труд педагогов школы и родителей по образному «оси- питанию» ребенка превращают его в духовную личность.

Предмет нашего изучения- это такое своеобразное «Собранье пестрых глав», героями которых становятся выдающиеся исторические деятели, художники, скульпторы, люди эпохи, поэты, литературные персонажи, все, чье творчество воедино связано с мыслью о непрерывности культурно-художественного процесса, интеллектуальной и духовной связи поколений.

В своей книге «Мудрость красоты» Б.М. Неменский пишет: «Но дело не только в том, чтобы научить детей видеть, чувствовать и понимать прекрасное в искусстве. Задача гораздо сложнее – ***необходимо сформировать у них умение творить прекрасное в своей повседневной деятельности, повседневном труде, повседневных человеческих отношениях»***. И, именно, Школа является тем самым, полем культурного делания, ДОБРОТВОРЧЕСТВА, создаваемого совместными усилиями, в котором закладываются и развиваются эти умения. Согласитесь, непростая задача, но выполнимая, дарящая и нам и ребятам «крылья» для вдохновения, возможность поверить в свои творческие способности. Немаловажно, что предмет нашей совместной деятельности приобретает практическую значимость, вызывая чувство удовлетворения и гордости за конечный результат.

Почему именно Игру мы выбрали как форму образования, воспитания общения и коллективного творчества? Полагаю ответ очень просто- игра , как древнейший элемент культуры — понятие коллективное.

Отдельный человек, безусловно, может быть носителем культуры, может активно участвовать в ее развитии, тем не менее, по своей природе Игра, как и язык, — явление общественное, то есть социальное. И именно в школе, этому явлению развиваться и жить!!!! Инновационная деятельность, используемая нами в работе сосредоточена в области носящих исследовательский характер. Задача учителя , направить ее в нужное русло.

Основанием для создания нашей культурной традиции, а в этом году Игра будет проходить в восьмой раз, стали поиски новой формы образовательного процесса. Игра, становится неким инновационным продуктом, который очень логично вписывается в традиционный образовательный опыт. Думаю, что наша Игра очень важный элемент педагогического процесса. Интеллектуальная Игра, как форма общения между людьми возможна лишь в такой группе, в которой люди общаются на основе глубоких духовных ценностей и интересов. В нашем случае, эти ценности , находятся в поле культуры, а именно изобразительного искусства. Наша игра – это погружение в культуру определенной эпохи, попытка познания «Вековых зданий культуры».

Культура есть память. Поэтому она всегда связана с историей, всегда подразумевает непрерывность нравственной, интеллектуальной, духовной жизни человека, общества и человечества.

Идея о роли игры как важнейшего культурообразующего фактора известна давно. Хейзинга (Huizinga) Йохан (1872--1945) -- нидерландский историк и теоретик культуры, называет ее «гиперболической идеей жизни», вокруг которой, в той или иной культуре сосредоточивалась вся жизнь общества. Когда я знакомилась с мыслями теоретика культуры об игре, я увидела то, что очень точно соответствует тому, что испытываем мы и к чему искренне стремимся.

Главный признак игры:

* Она свободна, она есть свобода!
* И она необходима подростку!
* Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность. В нашем случае несколько традиционных заданий погружают в нее и увлекают своим своеобразием.
* Изолированность составляет третий отличительный признак игры. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.
* Когда начинается игра, все подчинено только ей, Вы не поверите- телефоны молчат, Соц.сети в этот момент для ребят не существуют!!
* С временной ограниченностью Игры непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу фиксируется как культурная форма. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность, передается далее, как традиция и может быть повторена в любое время.
* Можно указать на некую священность пространства игры: человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-то означает или что-то знаменует, находит себе место в сфере праздника и культа, в сфере священного. Для нас игра долгожданна, мы идем к ней целый год. Год познания, взросления, становления.
* У каждой игры определены свои правила. Правила игры безусловны, обязательны и не подлежат сомнению. Несколько слов об эмоциальной окраске игры. Элемент некоего напряжения занимает в игре особое место. Напряжение означает неуверенность, неустойчивость, некий шанс или возможность. В нем есть стремление к разрядке, расслаблению. Чтобы нечто достойное «удалось», требуются большие усилия. Это для многих участников игры колоссальный опыт: познания, подготовки, проявления ,самого представления.

Поскольку Игра украшает нашу жизнь, она дополняет ее и вследствие этого является необходимой, как элемент развития, и она необходима обществу в силу заключенного в ней смысла, в силу своего значения, своей выразительной ценности, в силу завязываемых ею духовных и социальных связей -- необходима как культурная функция!!!!!!И потому, когда мы в формате игры говорим о культуре и искусстве прошедших эпох, то одновременно создаем культуру современную. Мы, может быть сами того не подозревая, участвуем вместе с ребятами в огромном пути по дорогам искусства и Творчества. Ведь пять лет жизни, по сути еще ребенка , проходят в стенах школы, в это время мы изучаем несколько этапов развития мировой культуры, это жизнь в мире книги, Слова, Образа, где проходит детство. Оно проходит в сказках Пушкина и иллюстрациях к ним, в мире «Властелина Колец», в Париже Гюго и Клода Моне, Лондона Диккенса и Прерафаэлитов….Все это формирует образный мир искусства, из всего этого составляется их жизнь и произрастает душа… Что было на самом деле сад Живерни или поездка на пленер в Светлогорск. И то и другое «на самом деле… От моря до моря, от края до края… все реальность…грань условна. При изучении истории искусств происходит взаимопроникновение этих двух реальностей , пишется своеобразная книга познания жизни, книга добра . Только культура добра творит культуру духа. Этот лейтмотив пронизывает жизнь, живопись и педагогику Б. М. Неменского.

Обращаясь к различным главам истории искусства , мы стремимся различить в ней истоки, глубинные формы различных художественных явлений, связь некоторых с прогрессивными идеями времени, с интеллектуальным, нравственным, духовным развитием эпохи. «Пылинки дальних стран» Истории искусств для нас отражаются в сохранившихся текстах, эпистолярном наследии великих. Узнавая их и проникаясь ими, мы постигаем живое прошлое. Отсюда, зачастую мы слышим— живое общение участников команд языком исторических персонажей друг с другом. История плохо предсказывает будущее, но хорошо объясняет настоящее. Главное прислушаться к ним. В наших Играх мы слышим голоса прошлого, вслушиваемся в язык современников, создающих творческое настоящее.

Дисциплине «История ИЗО» отводится достаточно большое время в учебной программе , и это очень отрадно, а то, что мы находим интересные формы общения и они становятся традицией очень значимо.

В этом году Игры пройдут в восьмой раз, что говорит о том, что у учащихся проявляется интерес к подобным формам образования.

Изучая различные эпохи мы видим, что язык прекрасного в искусстве един и, конечно, для того, чтобы хорошо понимать этот язык, нужно его тщательно изучать. На изучение, на попытку участвовать в создании нового способа изучения и проявления этого языка искусства и направлена наша деятельность. Сама Игра, в определенной роли становится источником познания Прекрасного , как коллективный акт художественного творчества. Таким образом, в фокусе интересов ученика находится цель (результат) ИГРЫ , а мои интересы, как учителя, сосредоточены на процессе работы как инструменте обучения и воспитания.

***Этапы работы над проектом ИГРА***

***Целеполагание.***

По словам британского психоаналитика Анны Фрейд, самым интересным объектом изучения для подростка является он сам.

Поскольку исходная проблема любого проекта имеет личностно окрашенный характер, работая над проблемой, ученик получает шанс лучше понять себя, оценить свои возможности, приобретаемый опыт  дает возможность увидеть процесс своего взросления.

* Итак, определяю тему Игры, формулирую цели и создание умозрительного образа проектного продукта – первые характерные особенности проекта.

Определяю целесообразность использование формы Игры как один из методов обучения, побуждающий ученика занять активную субъектную позицию, самостоятельно добывать, усваивать и применять новые знания и опыт, анализировать свою деятельность и ее результаты, формировать адекватную самооценку.

Мы видим цель своей работы и планируем все шаги от исходной проблемы до реализации нашей цели.

***Планирование***

Весь путь от определения темы до реализации цели проекта состоит из этапов, каждый из которых имеет промежуточные задачи, разрабатываем график работы с указанием сроков реализации каждого этапа.

Придаем появившимся идеям и целям реальный характер, определив задачи и способы работы, оцениваем имеющиеся возможности и ресурсы.

***Задачи изучения тематического материала***

На этом этапе проходим реализацию -приступаем к работе в соответствии с разработанным планом. Каждую неделю проговариваем этапы подготовки.

В некоторых классах учащиеся могут ссылаться на сильную загруженность в общеобразовательной школе , и их участие в игре носит условный характер. У многих подростков , к сожаленью, не всегда сформировано чувство ответственности и времени. В любом случае, выстраиваю свое взаимодействие с учащимися, хорошо представляя себе их индивидуальные особенности.

Когда к задачам Игры удается придать личностно значимый характер, у учеников возникает первичный мотив к деятельности. Выбрав капитана, сформировав команду игроков из 5-6 учащихся, распределяются обязанности, назначаются ответственные за этапы работы. В «Контакте» я создаю беседы- страницы, на которой по мере подготовки выкладываю полезные ссылки на различные источники информации.

На этом этапе высказывается большое количество идей, зачастую самых фантастических. Увлекшись темой проекта, ребята часто не соизмеряют свои возможности и желания. Позднее многие идеи опадают, остается самое главное и ценное.

Как правило, самая большая трудность, это сдача в срок творческих работ для выставки.

***Создание творческих составляющих Игры*** ( проектного продукта).

Как правило, самым увлекательным во всей работе по подготовке к Игре, является выполнение творческих заданий: живые картины, монологи, написание стихов, постановка сценок из жизни персонажей, задание «Черный ящик», и многое другое все это позволяет проявить большую активность, действовать самостоятельно, творчески. При их выполнении, внимательно относимся к формированию соответствующих критериев оценивания.

***Сроки подготовки Игр.***

Задание учащиеся получают в третьей четверти, Игра проходит в конце четвертой.

***Реализация***

Осуществление плана работы над ИГРОЙ включает

* изучение литературы, других источников,
* отбор, систематизация информации,
* проведение различных исследований,
* анализ и обобщение
* формулирование выводов и формирование собственной точки зрения на исходную проблему проекта и способов ее решения.

По завершении этапа подготовки ИГРЫ (работа над проектом занимает 4 месяца ) мы представляем игру как синтез коллективной работы (проводим публичная защита проекта).

***Итог работы:***

Создается проектный продукт- ИГРА (как одно из средств представления результатов коллективной исследовательской работы проекта);

* представляется письменный отчет о результатах Игры (сводная таблица результатов) ;
* осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности;
* развивается эстетический вкус, художественное мышление обучающихся, способность воспринимать творчество в контексте времени, личности творца, сопереживать им, чувственно-эмоционально оценивать гармоничность взаимоотношений человека с миром искусства;
* развиваются индивидуальные творческие способности обучающихся, формируется устойчивый интерес к творчеству;
* формируется интерес и уважительное отношение к культурному наследию , сокровищам мировой цивилизации, их сохранению и приумножению.
* приобретается опыт работы в команде, а также с различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика.);
* Развивается потребность в коллективном творчестве, в общении с произведениями изобразительного искусства.
* Результат нашей работы – это праздник знаний и коллективного труда, выявляющий талантливых ребят, создающих атмосферу творчества.

Надеюсь, что наш скромный труд будет одним из кирпичиков огромного здания современного духовного образования.