

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ У УЧАЩИХСЯ НПО ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИН ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЦИКЛА

Казаченко А.В.

Научный руководитель – доцент Степанова-Быкова А.С.

Сибирский федеральный университет

В самом общем виде мотивация человека к деятельности понимается как совокупность движущих сил, побуждающих человека к осуществлению определенных действий.

Сегодня отмечается снижение познавательной активности детей различных возрастных групп. Это связано не только с отсутствием учебной мотивации, но и с все ещё доминирующими репродуктивными методами обучения. Потому в современном образовательном процессе используются методы активного обучения.

При изучении дисциплин художественного цикла необходимо не только мотивировать учащихся что-либо делать, но и заинтересовать их в создании, творении чего-то нового. Для этого необходимо развивать творческое мышление на уроках.

Понятие "творческое мышление" охватывает мыслительные процессы, приводящие к получению решений, созданию необычных и оригинальных идей, обобщений, теорий, а также художественных форм. Потому необходимо развивать творческие способности, чтобы иметь возможность смотреть на вещи не только со стандартных общепринятых точек зрения, но также и чтобы увидеть другие стороны предмета, ситуации. Особенно актуально это для специальностей, связанных с творческим процессом: дизайнеры, строители, кондитеры и т.д.

На современном этапе развития общества большое внимание обращается на творческий подход к выполняемому делу. Как правило, творческая продуктивность в одной основной для личности области сопровождается продуктивностью в других областях. Соответственно люди творческих профессий не только реализуют собственные художественные, эстетические потребности, но и оказывают существенное влияние своей деятельностью на социум вообще. Поэтому крайне важно способствовать развитию пространственно-образного мышления, творческих и художественных способностей, вкуса, воображения, чувства гармонии и т.д. при обучении таким специальностям как повар-кондитер, мастер сухого строительства, дизайнер, мастер столярно-мебельного производства, так как специалисты данных отраслей воздействуют профессиональной деятельностью на общество, творят, создают нечто новое.

Выявлено, что у подготавливаемых специалистов выбранных направлений НПО (повар-кондитер, мастер сухого строительства, мастер столярно-мебельного производства) пониженная мотивация к увеличению своего творческого потенциала, учащиеся не активны в проявлении и развитии художественных способностей. Подобная ситуация может возникать из-за того, что ученики не видят взаимосвязи между будущей профессиональной деятельностью и изучаемыми дисциплинами художественного направления либо они не проявляют интереса к своей специальности вообще.

Цель данного исследования: повышение статуса изучаемых дисциплин в формировании профессиональных качеств учащихся таких специальностей как повар-кондитер, мастер сухого строительства, мастер столярно-мебельного производства.

Задачи:

– рассмотреть квалификационные характеристики и требования, предъявляемые к учащимся НПО по специальностям: повар-кондитер, мастер сухого строительства, мастер столярно-мебельного производства;

– определить технологию обучения, способствующую повышению мотивации на уроках художественного цикла;

– выявить психологические особенности творческой составляющей специальностей.

Рассматриваемые специальности объединяют качества, обеспечивающие успешность выполнения профессиональной деятельности: пространственно-образное мышление, творческие и художественные способности, чувство гармонии и вкуса, высокий уровень развития воображения и т.д.

Таким образом, можно сделать вывод, что специалистов в данных профессиональных областях объединяет так называемое творческое начало. Курс лекций по дисциплинам художественного цикла для этих специальностей включает общие темы, представляющие собой базу для формирования творческих знаний, умений и навыков, необходимых в дальнейшей профессиональной деятельности. Также при изучении выделенных тем осваиваются основные художественные категории и понятия – своего рода «фундамент» живописи и рисунка. Например, такими понятиями являются свет, цвет, композиция, перспектива, эскиз и др.

Соответственно, теоретически существует возможность совмещения трех различных дисциплин («Рисунок», «Рисунок и лепка», «История дизайна, живопись и рисунок») для проведения поточных занятий.

Однако, помимо общих художественных понятий и категорий, существуют существенно профессиональные качества творческого характера в каждой из специальностей, изучаемые в русле рассматриваемых дисциплин. Т.е. перед учащимися должна быть четко обозначена творческая составляющая, специфичная для данной профессии. Тем самым если учащиеся способны видеть и осознавать особенности выбранной профессии в контексте развития собственного творческого потенциала, возможно достижение повышения мотивации на уроках. Но, тем не менее, в процессе обучения в полной мере не обозначаются существенные различия и общая база между представителями выбранных для анализа специальностей. Так, например, должно быть развито чувство гармонии, однако в рамках каждой из специальностей гармония будет специфичной, основанной, правда, на общих категориях (композиция, цвет, форма, т.д.).

Одной из задач данного исследования является выбор педагогической технологии для достижения поставленной цели, т.е. повышения мотивации на уроках по дисциплинам творческого характера.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Использование игровых технологий в образовательном процессе не может быть строго логично, и требует спонтанности, гибкости мышления, потому возможно так необходимое проявление индивидуальности, реализация творческого потенциала.