

Бережная Мария Сергеевна

María Berezhnaya

кандидат психологических наук,

доктор педагогических наук,

ведущий научный сотрудник

ФГБНУ «Институт художественного образования
и культурологии Российской академии образования», Москва

профессор

Департамента психологии и развития человеческого капитала

Финансового университета при Правительстве РФ, Москва

Candidate of Psychological Sciences,

Doctor of Pedagogical Sciences,

Leading Researcher of the Federal State

Budgetary Scientific Institution

«Institute of Art Education and Cultural Studies
of the Russian Academy of Education», Moscow

Professor of the Department of Psychology and

Human Capital Development of the Financial University
under the Government of the Russian Federation, Moscow

e-mail: bepticonsult@mail.ru

**ФОРМИРОВАНИЕ У ШКОЛЬНИКОВ ЭСТЕТИЧЕСКОЙ
КУЛЬТУРЫ СРЕДСТВАМИ ТВОРЧЕСКОЙ И ПРОЕКТНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ:
КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВАНИЯ**

**Formation of aesthetic culture among schoolchildren by means of creative and
project activities in the information educational environment:
conceptual foundations**

Ключевые слова: эстетическая культура, творческая деятельность, проектная деятельность, информационная эстетика, информационная образовательная среда.

Keywords: aesthetic culture, creative activity, project activity, information aesthetics, information educational environment.

Аннотация: В статье рассматриваются особенности информационно-образовательной эстетической среды школы и ее влияние на формирование эстетической культуры школьников. Выделен метод социокультурных проектов образовательной школьной практике, интегрирующий личностные качества учащихся, которые отвечают за эмоциональное восприятие и оценку окружающего мира и объектов культуры.

Abstract: The article discusses the features of the information and educational aesthetic environment of the school and its impact on the formation of aesthetic culture of schoolchildren. The method of socio-cultural projects in educational school practice is highlighted, integrating the personal qualities of students who are responsible for the emotional perception and assessment of the surrounding world and cultural objects.

Статья выполнена в рамках Государственного задания Министерства просвещения Российской Федерации на 2022 год ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования» № 073-00059-22-01 / 073-00059-22-02

В современном обществе цифровое творчество имеет массовый характер и доступно практически каждому человеку, владеющему информационными технологиями. Начало цифрового творчества было положено с появлением фотографии и кино, когда стало возможным делать копии и репродукции различных произведений искусства. Данное информационное пространство предлагает собственный взгляд на эстетическую составляющую культуры и общества. Цифровое сетевое пространство становится основной сферой для искусства и творчества, в которой каждый может себя реализовать. Современная образовательная система также существует в данном информационном пространстве, что и определяет выбор определенных форм, методов и технологий эстетического обучения и воспитания [2].

Информационно-образовательная эстетическая среда школы вбирает в себя следующие компоненты:

– информационно-коммуникационные технологии для совместного взаимодействия между учащимися, педагогами, родителями и сторонними организациями и лицами, вовлеченными в образовательный процесс;

– учебно-методический и воспитательный комплекс для сопровождения целостного образовательного процесса, включающий учебные материалы, образовательные ресурсы, учебно-методические материалы для педагогов, учащихся и родителей, образовательный кампус, медиатеку, электронные библиотеки, виртуальные музеи, познавательные и просветительские вебинары, сообщества учащихся, педагогические форумы, учебные чаты, специализированные сайты и др.;

– традиционные виды носителей информации (книги, киноленты, диски, пластинки, произведения искусства и т.д.).

Наиболее предпочтительными в образовательной практике являются технологии и методы, предполагающие овладение универсальными способами деятельности (работа с информацией, творческое самовыражение, построение коммуникации с окружающими, самостоятельная работа, работа в команде, проектирование и т.д.). К таким методам можно отнести проектную деятельность или метод проектов, сочетающий в себе организацию, творчество и исследовательскую деятельность.

Формирование эстетической культуры учащихся предполагает интеграцию личностных качеств, которые отвечают за эмоциональное восприятие и оценку окружающего мира и объектов культуры [1]. В данной связи, наиболее эффективной формой учебно-воспитательной работы является проектная деятельность, которая позволяет раскрыть все эти качества и способности в активном творческом взаимодействии с объектами эстетики и культуры в целом.

Эстетическая воспитывающая информационная среда предполагает: применение поискового метода при организации творческой работы учащихся над проектом, широкий выбор технических и содержательных методов творческой деятельности учащихся, целостность подачи образовательных ресурсов и материалов, доступность форм подачи и коммуникации широкому кругу учащихся, педагогов и родителей, обеспечение оперативности получения информации из разных источников в области образования и культуры.

Социокультурный проект в обучении представляет собой деятельность учащихся по реализации проекта в рамках образовательной практики, имеющего социальную и культурную направленность в обществе.

Цели и задачи такого вида проектной деятельности учащихся имеют социальную и культурную направленность:

- воспитание уважения у детей к своему дому, району, краю, городу, стране;
- формирование знаний о культуре края в контексте истории;
- приобщение учащихся к национальным культурным традициям, изучение национального фольклора, народных художественных промыслов, литературы, музыки, художественного и культурного достояния края [3];
- активизация желания учащихся внести свой посильный вклад в социокультурное развитие своего края;
- воспитание уважения и гордости за культурное наследие своего региона, края, страны;
- формирование навыков совместной творческой коллективной деятельности в контексте принятых культурных норм;
- активизация стремления у учащихся к здоровому образу жизни и социально-полезной деятельности.

Социокультурное проектирование в информационной образовательной среде выполняет следующие функции: воспитательную, обучающую, просветительскую, развивающую, эстетическую, культурологическую.

Данная форма не только является действенным инструментом научения в рамках образовательной практики, но и общеразвивающим компонентом в освоении учащимися существующих культурных образцов общества. В рамках данной практики, возможно также грамотное использование современного информационного пространства при освоении культурных образцов учащимися. Данное направление стало особенно актуально в связи с изменениями форм образовательной деятельности в сторону дистанционных. Примером такого освоения может быть создание учащимися, в рамках освоения учебных дисциплин, сайта, Телеграм-канала и других ресурсов по истории и культуре своей страны, края, города и т.д., организации различных благотворительных акций, популяризации здорового образа жизни, развития межкультурных связей, реализующие творческие и художественно-просветительские проекты, где информационное пространство выступает как средство коммуникации и обучения социальным

и культурным навыкам, а также возможность для воспроизведения культурных образцов.

Педагогическое сопровождение социокультурных проектов учащихся предполагает:

- постановку целей и задач проекта совместно с группой учащихся, осуществляющих проект;
- командообразование в процессе выполнения проекта;
- выбор форм и методов реализации проекта;
- контроль и помощь в выполнении проекта;
- выделение критериев оценки проекта;
- помощь в реализации проекта;
- организация демонстрации результатов, проведение итоговой конференции по представлению проектов учащихся на разных уровнях (школа, город, регион), возможно онлайн.

В процессе проектной деятельности учащиеся на практике осваивают как современное, так и традиционное культурное пространство своего народа, вовлекаясь в реальную деятельность по поиску информации, изучению культурных объектов, взаимодействию с людьми, заинтересованными в реализации проекта.

Наиболее эффективным методом социокультурных проектов будет в среднем и старшем школьном возрасте, учитывая возрастные особенности и новообразования.

В среднем школьном возрасте вполне уместны различные мероприятия, где учащиеся могли бы реализовать себя в социально-полезной и творческой деятельности. Это могут быть экскурсии, волонтерство, творческие конкурсы, спортивные мероприятия, т.е. те формы работы, которые помогут максимально раскрыть потенциал новообразований именно подросткового возраста. Также в соответствии с возрастными предпочтениями важно уделять больше внимания коллективным формам взаимодействия подростков, чтобы помочь им успешно социализироваться в общественной среде и приобрести соответствующие новообразования.

Учитывая, что в старшем школьном возрасте, важным элементом является информационная и дискуссионная составляющие [4], а также возможность проявить свои интеллектуальные и творческие способности, то это и обуславливает выбор предпочтительных форм учебно-воспитательной работы в рамках социокультурной проектной деятельности: дискуссионные клубы, дебаты, форумы, интеллектуальные и творческие конкурсы, олимпиады, создание соответствующих информационно-коммуникационных каналов, творческих клубов, исследовательских проектов культурологической направленности. Данные формы помогут юношам, с точки зрения самоорганизации, в реализации своих идей и проектов, в то же время будут стимулировать развитие самостоятельности и творчества и способствовать формированию эстетической культуры.

В рамках цифровой среды социокультурная проектная деятельность имеет множество различных форм, к которым можно отнести:

- проектные творческие задания с применением современных информационных технологий: программных продуктов, информационных баз и специализированных сайтов,
- ведение электронного дневника работы над творческим проектом,
- составление портфолио проекта в виртуальной среде,
- подготовка и реализация презентации творческого продукта в информационной среде,
- интерактивные формы взаимодействия учащихся в информационно-образовательной среде, где дети выстраивают коммуникацию, как с элементами данной образовательной среды, так и друг с другом, для достижения поставленных творческих целей, а также их презентации и дальнейшей реализации,
- создание виртуальных творческих лабораторий учащихся.

Структура социокультурного проекта для учащихся в информационной образовательной среде включает: формирование проектных команд учащихся; выбор и утверждение темы проекта; обоснование актуальности проекта, а также постановку целей и задач; распределение обязанностей между членами; аннотацию – включает краткую информацию о представляемом проекте, презентацию будущего проекта; изучение и отбор материалов по выбранной теме; реализацию проекта; презентацию результатов проекта командой учащихся; обсуждение результатов совместно с другими группами и педагогом; дальнейшее продвижение проекта в информационной образовательной среде.

Примерная программа построения занятий, направленных на реализацию учащимися социокультурных творческих проектов состоит из нескольких этапов, представленных ниже в таблице 1. Тематику, а также формы взаимодействия (онлайн или офлайн) педагог может выбрать с учетом учебных возможностей и предметной областью искусства, в которую интегрируется данная проектная деятельность.

Таблица 1.

Действие (этап проведения)	Время проведе- ния	Содержание действия	Примечание, заметка
1. Знакомство с темой	30 мин.	1) Все учащиеся по очереди отвечают на вопросы «Какие памятники культуры нашего края вы знаете? Чем они интересны вам?», «В каких культурных событиях вашего края вы хотели бы поучаствовать или организовать	Лучше начать работу группы с человека, который рядом, чтобы была возможность внести коррективы в случае неправильного выполнения задания первым участником. Педагог может участвовать и помогать

		самостоятельно?» 2) Далее каждый участник рассказывает, что он запомнил о других участниках и что он хотел бы взять себе «на заметку», что заинтересовало больше всего.	правильно сформулировать мысль учащимся, но следить, чтобы инициатива и предложения исходили от самих учащихся.
2. Обобщение озвученных всеми учащимися предложений и идей	5 мин.	Педагог резюмирует все сказанное, а также обращает внимание учащихся на то, что для того, чтобы лучше узнать культурные традиции своего края, необходимо личное участие каждого	Говоря о высказываниях тех или иных учащихся, педагог обращается именно к нему
3. Введение норм и правил учебной группы в рамках работы над проектом	10 мин.	Педагог вводит основные правила для учащихся: «здесь и сейчас», активности, безопасности для всех участников (психологической и физической)	Педагог руководит процессом, чтобы контролировать процесс принятия правил группой
4. Мини-занятие с обзором педагога по истории и культурных традициях края, а также основных положений работы в проектах и комментариев раздаточных материалов	25 мин.	Теоретическая часть должна содержать структурированную информацию о содержании социокультурной деятельности по изучению культурных традиций края, основных теоретических вопросах, которые необходимо знать для успешного выполнения предлагаемого проекта	Информационная часть также содержит иллюстративные материалы в виде презентаций и других визуальных и аудиальных средств. Рабочие схемы работы лучше предлагать на флипчартах или доске, чтобы они могли быть скорректированы и дополнены группой в процессе работы
5. Работа в команде по установлению проектных групп	30 мин.	В дополнительном раздаточном материале необходимо включить информацию о проектных группах и содержании предполагаемой деятельности в рамках предстоящей социокультурной деятельности учащихся	В процессе работы группами учащихся и педагогом все получаемые результаты записываются на флипчарте
6. Командная работа по выявлению	30 мин.	Решение предложенных педагогом ролевых задач по распределению	Ролевые позиции каждого участника должны быть зафиксированы в общих

командных ролей. Ролевая игра		обязанностей в команде.	записях команд, и в соответствии с ролями в дальнейшем распределены обязанности при работе над проектом
7. Деловая игра «Подготовка презентации будущего социокультурного проекта»	1-2 часа	Сценарий деловой игры выстраивается педагогом в зависимости от направления деятельности организации	В процессе игры происходит полное погружение команды в реальную командную деятельность под постоянным контролем педагога
8. Обобщение проведенной учебными командами работы	10 мин.	Получение обратной связи от участников команд и от педагога, с точки зрения удовлетворенности и правильности проделанной работой	На данном этапе возможна корректировка педагогом работы групп
9. Деловая игра «Продвижение проекта»	1-2 часа	Подготовка рекламной компании проекта командами учащихся для привлечения сторонних участников, разработка логотипа и герба команд, выход каждой команды на другие проекты и команды с целью налаживания взаимовыгодного сотрудничества и помощи.	Педагог осуществляет активирующую и координирующую функцию, помогая учащимся вовлекаться в совместную деятельность.
10. Обобщение проведенной командной учащимся работы по итогам нескольких этапов	30 мин.	Обсуждение и обратная связь между участниками. Дискуссия. Выявление сложностей в деятельности команд, удачных вариантов решений и т.д.	Педагог инициирует, активизирует и ведет дискуссию.
11. Подготовка и реализация проекта	2-4 недели	Взаимодействие учащихся по продвижению проекта по индивидуальным планам команд учащихся	Самостоятельная работа учащихся по подготовке задуманных идей силами своих команд, если необходимо при координации педагога
11. Деловая игра «Доведение проекта до реализации»	1-2 часа	Презентация проектов, подготовленных в группах.	Педагог регулирует подготовку и регламент выступлений команд учащихся, следит за точным соблюдением поставленных задач
12. Подведение	30 мин.	Педагог организует	Необходимо дать

итогов проекта в группах		ситуацию обратной связи внутри и между командами	возможность высказаться каждому учащемуся
--------------------------	--	--	---

В заключение необходимо отметить, что потенциал творческой и проектной деятельности в формировании эстетической культуры личности школьника в информационной образовательной среде посредством информационной культуры высок, но требует соответствующего педагогического сопровождения для полноценного освоения информационного пространства искусства и культуры в целом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Акишина Е.М., Гальчук О.В., Печко Л.П. Инновационные формы обучения в области поликультурного развития с учетом социокультурной среды региона [Электронный ресурс] // Педагогика искусства. 2018. № 4. С. 241–250. URL: http://www.arteducation.ru/sites/default/files/journal_pdf/akishina_galchuk_pechko_241-250_0.pdf (дата обращения: 03.09.2022).

2. Акишина Е.М., Олесина Е.П., Радомская О.И. Перспективы развития дополнительного образования художественной направленности в соответствии с вызовами времени [Электронный ресурс] // Педагогика искусства. 2017. № 4. С. 9–17. URL: http://www.arteducation.ru/sites/default/files/journal_pdf/akishina_olesina_radomskaya_9-17.pdf (дата обращения: 03.09.2022).

3. Савенкова Л.Г. Проблема комплексного взаимодействия искусств в исследованиях института художественного образования и культурологии // Учитель музыки. 2018. № 1. С. 9–17.

4. Савина М.С., Бережная М.С., Михайлина Е.В. Концепция педагогической поддержки и социализации детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, средствами искусства: основные положения [Электронный ресурс] // Педагогика искусства. 2020. № 4. С. 81–88. URL: http://www.arteducation.ru/sites/default/files/journal_pdf/berezhnaya_mihaylina_savina_81-88_0.pdf (дата обращения: 03.09.2022).