

*Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Приморская детская художественная школа имени М.А.Волошина»  
муниципального образования городской округ Феодосия Республики Крым*

*Лекция для обучения*

*по учебному предмету ПО.02. УП. 02 «История изобразительного искусства»  
по дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе  
в области изобразительного искусства «Живопись»*

## 2.4. Античное искусство

### 2.4.2. Искусство Древней Греции гомеровского периода

*Учебный год: 2024– 2025 учебный год  
Класс: 4 «А» (8-летний срок обучения)  
Преподаватель: Кириленко Людмила Григорьевна  
Для переписки: [lyudmila.kirilenko@mail.ru](mailto:lyudmila.kirilenko@mail.ru)*



## *2.4.2. Искусство Древней Греции гомеровского периода.*

Культура Эгейского мира была самой древней на берегах Эгейского моря. Позже на рубеже II и I тыс. до н.э., в тех же местах, на территории Балканского полуострова и полуострова Пелопоннес, сложилась культура Древней Греции.

Древнегреческая культура лежит в основе всей европейской цивилизации. До сих пор люди постоянно изучают греческое наследие, подражают ему, переосмысливают, стремятся следовать. Мы употребляем греческие слова или корни слов в своей речи, на каком бы языке ни говорили. Так, из греческого происходят названия многих наук (география, геометрия, астрономия, археология), почти все термины искусства и архитектуры. Греки не только придумали названия, они заложили основы и самих этих отраслей знаний. Греческая культура стала образцом, эталоном, по которому все последующие поколения измеряли свои достижения.



# Искусство Древней Греции



Большую роль в сложении греческой культуры сыграла мифология. Героев греческих мифов знают все. Это главные боги Зевс и Гера; прекрасная Афродита, воинственный Арес, хитрый Гермес. Это герои Геракл, Ясон, Персей и Тесей. Ныне персонажи греческой мифологии кажутся сказочными, а мифы служат источником сюжетов для произведений искусства. В древности в миф верили. Он в образной форме объяснял происхождение и строение мира, появление и роль в мире человека.

По представлениям греков, сначала мир находился в состоянии Хаоса. Это беспорядочное состояние, в котором все элементы перемешаны и находятся в постоянном движении. И сегодня слово «хаос» употребляется нами в сходном значении. Противостоял Хаосу Космос. Космос – это упорядоченное и украшенное бытие. Поэтому родственным ему словом является «косметика» – то, что украшает, приводит в порядок. Древние греки (в отличие от нас) не считали космос бесконечным. Он представляется им хотя и огромным, но всё же обозримым и конечным сооружением, в котором установили порядок и поддерживали его олимпийские боги.



Как началось это упорядочивание? В начале появились Уран (Небо) и Гея (Земля). Греки, как и большинство других народов, считали их мужчиной и женщиной, которые вступили в брак. Детями их были огромные существа – титаны. С титанами связано множество мифов. Титан Прометей подарил людям огонь и ремёсла, за что и был наказан Зевсом. Титан Атлант держал на своих плечах небо, чтобы оно не упало на Землю: это очень тяжёлая ноша. Боги презирали людей. Людей они вылепили из глины для игры, для забавы: хрупкие, недолговечные, грубые фигурки. Они не должны были ни в чём равняться богам.

Царствовал над всеми титанами Кронос. Он получил предсказание о том, что сын лишит его власти. Поэтому жене Рее он приказал приносить ему всех своих новорождённых детей. Их Кронос проглатывал, желая обезопасить себя. Но вместо одного из детей Рея подала мужу камень, завернутый в пелёнки. Кронос проглотил камень, а выживший младенец стал Зевсом, главой поколения олимпийских богов. Он действительно покончил с властью отца. Его братья вернулись из чрева Кроноса и поделили с ним власть над миром. Зевс стал властвовать на земле, Посейдон управлял водной стихией, Аид – подземным царством.

Место обитания богов была гора Олимп.

Там они проводили время в пирах и беседах, однако постоянно вмешивались в события, происходившие в мире людей.

Супругой Зевса была богиня Гера, все остальные олимпийские боги – его дети: богиня мудрости Афина, бог войны Арес, богиня любви Афродита, бог света и искусства Аполлон, бог виноделия Дионис и другие.

С каждым из олимпийских богов связаны свои мифы.

Олимпийских богов греки представляли себе такими же, как люди, только бессмертными, совершенными телом и духом. Мерилом всего в Греции было прекрасное человеческое тело. Человеческая фигура была главной темой скульптуры, а пропорции её лежали в основе архитектуры. Поэтому говорят, что греческая культура антропоцентрична (центром её является человек).

Вся греческая культура делится на 4 периода:

- гомеровский период (когда жил великий слепой сказитель Гомер) XI - IX века до н.э.,
- период архаики (по-гречески означает «начальный», «древний») VIII - VI века до н.э.,
- период классики (по-латыни классикус — значит «образцовый») V - IV века до н.э.,
- период эллинизма (соприкосновения греческой и восточных культур) III - I века до н.э.

Конечно эта периодизация составлена современными учёными. Древние греки не знали, что они доживут до новой эры, как не знаем и мы о том, что будет после нас.

Для европейской цивилизации центральным пунктом стало рождение Христа. Оно и было условно взято за первый год. Всё то, что происходило прежде него считается произошедшим до нашей (новой) эры. Годы отчитываются в обратном направлении. Те события, которые происходили раньше, датированы большим числом (десятый век раньше пятого, а пятый — раньше первого века до новой эры).

Произведений изобразительного искусства гомеровского периода сохранилось немного. Это украшенные росписью сосуды, которые имели не бытовое, а ритуальное употребление. Самым известным из таких сосудов является большая Дипилонская амфора. Возможно, она служила надгробным памятником. Об этом свидетельствует тема её росписи – оплакивание умершего.

Вся поверхность Дипилонской амфоры покрыта орнаментом. Он состоит из полос и меандра – волны, мерно бегущие по морю. Только гребешки волн не изгибаются, а стилизованы и сведены к прямым углам. Позже, в пору наивысшего расцвета греческой культуры, меандр наряду с пальметтой (стилизованным листом пальмы) станет излюбленным орнаментальным мотивом. Расположение и характер орнамента подчиняется форме сосуда.



Центральное место в росписи Дипилонской амфоры занимает сцена оплакивания. Изображено ложе умершего, окружённое заломившими руки плакальщиками. Верхние части фигур напоминают треугольники. Художник не стремился передать пластику живого человеческого тела, для него важна правильная, простая, ритмично повторяющаяся форма. Все промежутки между фигурами мастер заполняет второстепенными элементами: звёздочками, точками. Свободное, пустое пространство считалось незащищённым от враждебного воздействия. Такой стиль росписи сосудов называется геометрическим.

*Искусство Древней Греции  
гомеровского периода.  
Дипилонская амфора*





*Меандр — греческий орнамент.  
Образцы меандра более поздних эпох*





*Меандр и пальметта — основные мотивы древнегреческого орнамента*



Тому же геометрическому стилю подчинены и первые бронзовые скульптуры. Это максимально схематизированные и упрощенные статуэтки «Кентавр и герой» (их противоборство), фигурка коня.



*Искусство Древней Греции гомеровского периода:  
кентавр и герой; фигурка коня*





## *Контрольные вопросы и задания*

1. Запиши не менее 10 слов, которые имеют греческие корни.
2. Чем Хаос отличается от Космоса? Кто такие титаны? Каких титанов ты знаешь?
3. Каких олимпийских богов ты знаешь? Прочти и перескажи на уроке миф об одном из олимпийских богов (по выбору)
4. На какие периоды делится греческая культура?
5. Что такое меандр? Подумай, какие из окружающих тебя в быту предметов можно было бы украсить меандром и как его следовало бы расположить.
6. Нарисуй вазу любой формы и укрась её в геометрическом стиле.

**VII Всероссийский научно-практический семинар  
«Качество образования за круглым столом»**

МБУ ДО «Приморская ДХШ имени М.А.Волошина»  
Преподаватель Кириленко Людмила Григорьевна

**Прогрессивная педагогика и образовательные технологии. Применение информационно-коммуникативных технологий в процессе преподавания истории изобразительного искусства в ДХШ.**

*«...Искусство должно служить развитию и утончению человеческой души...»  
В. Кандинский*

В современной школе применение информационно-коммуникационных технологий на уроках истории изобразительного искусства стало необходимостью. Правильное использование в учебно-воспитательном процессе компьютера, позволяют в новых условиях быть дополнительным источником информации для учащихся. Это обновление роли преподавателя, его готовности передавать свои знания и опыт новыми средствами. Так при проверке знаний, учащихся на уроках с использованием тестов помогает мне не только экономить время, но и дает возможность учащимся самим оценить свои знания и возможности.

Круг методических и педагогических задач, которые можно решить с помощью компьютера, разнообразен. Компьютер – универсальное средство, его можно применить в разных направлениях. С помощью ИКТ я практически решаю проблему индивидуализации обучения. Некоторые учащиеся медленно усваивают объяснения преподавателя, имея компьютер, они могут многократно повторять материал в удобном для себя темпе и контролировать степень его усвоения. (Например, анализ произведения, биографии художников). Применение всех современных средств видеотехники позволяет улучшить качество обучения.

Примером служит серия презентаций, подготовленных мною к урокам по предметной области История искусств для изучения учебного предмета видео презентаций на начало 2024-2025 учебного года помогут высвободить до 50 процентов учебного времени на проверку домашних заданий, опрос учеников.

Также использую компьютерные технологии в комплексе с традиционными методами обучения, для закрепления изучаемого материала - компьютерные презентации, например, «Виды и жанры изобразительного искусства», Использование анимации, цвета, звука усиливает внимание учащихся. Примером служит урок-путешествие «Эрмитаж», на котором интерес учащихся к предмету более повышен. Они увлечённо отвечают на вопросы преподавателя, выполняют самостоятельную работу с последующей проверкой, имеют возможность выставить себе оценки.

Из собственной практики проведения уроков с использованием Интернет-ресурсов особенно хочется выделить уроки-беседы, проведенные в форме творческого подхода. Интернет-ресурсы также позволяют мне пополнять методическую «копилку». При подготовке к занятиям, нахожу для себя что-то новое на «Художественных порталах», на сайтах «Культура РФ», «Арт - Академия» «АРТ- идея», «Открытое образование», «Фестиваль педагогических идей», «Википедия» и многих других.

Применение на уроках ИКТ помогает мне сделать учебный процесс более эффективным. В результате учебное время урока организовано более рационально, расширяются возможности в выборе средств и методов обучения. Использование ИКТ позволяет проводить уроки на высоком эстетическом и эмоциональном уровне (анимация, музыка), обеспечивает визуальное восприятие художественного образа.

Я считаю, что компьютер – важный технический инструмент в обучении истории изобразительного искусства в художественной школе. ИКТ помогают оживить уроки, выступают в роли яркого наглядного учебного пособия, позволяющего учащимся лучше усвоить программный материал, высказать своё мнение. Использование компьютера на уроках развивает индивидуальные особенности, повышает активность, интеллектуальное развитие детей, формирует навыки самообразования и самоконтроля. Основная цель применения ИКТ состоит в повышении качества обучения. Экран притягивает внимание, что облегчает фронтальную работу с классом. ИКТ могут быть применены на любом этапе урока.

Применение новых информационных технологий даёт возможность творчески работающему преподавателю расширить спектр способов передачи учебной информации, позволяет осуществлять гибкое управление учебным процессом, является значимым и актуальным.

Основные типы уроков, используемые при обучении с ИКТ - это комбинированные, уроки закрепления и совершенствования знаний, уроки контроля.



Важно отметить, что на уроке реализуются три формы обучения: фронтальная, групповая, индивидуальная. Использование ИКТ на уроках в художественной школе позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного к деятельному способу обучения.

Одной из наиболее удачных форм подготовки и представления учебного материала к урокам в школе, которая обучает детей по предпрофессиональным программам в области изобразительного искусства, является применение мультимедийных презентаций.

Презентации не только делают уроки наглядными, повышают интерес к предметам, но и развивают умственную активность, учат грамотной речи, расширяют кругозор, включают учеников в активную поисковую деятельность. Вызывают интерес и делают разнообразным процесс передачи информации. Презентация - это представление чего-либо нового, она представляет сочетание компьютерной анимации, графики, видео, музыки, которые организованы в единую систему, для удобного восприятия информации. Можно показать и рассказать об искусстве: о любом авторе произведения, о памятниках архитектуры, передать красоту того или иного города, его величие, его достопримечательности.

Создавая презентацию, нужно много просмотреть литературы, следовательно, обогащая свой словарный запас, получаю дополнительные знания, занимаюсь самообразованием. Наглядный материал должен быть подобран к соответствующей теме урока. Создание презентации, - это творческий процесс, в котором прослеживается мастерство и профессионализм автора.

Очень эффективными могут быть тесты, которые являются одним из методов современных педагогических измерений, кроссворды, игры. Преимущества тестов по сравнению с другими возможными формами контроля сводятся к тому, что все обучающиеся при тестировании находятся в равных условиях, что позволяет объективно сравнивать их деятельность.

Так же используются современные информационные технологии и в работе с одарёнными детьми. Это поиск информации по теме исследовательской работы, подготовка презентации, подготовка к олимпиадам и конкурсам разного уровня, развитие навыков самообразования и самоконтроля, повышение активности и инициативности.

Применение преподавателем ИКТ в работе - это повышение профессиональной компетентности, соответствующей требованиям современного урока, получению всесторонней информации по предмету.

При помощи ИКТ на занятиях по истории изобразительного искусства можно совершать виртуальные путешествия по «Музеям мира», «своими

глазами» увидеть произведения искусства разных времен и народов. Это одно из последних достижений информационно-коммуникативных технологий.

Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить себе современную школу, современный урок.

Результаты и инновационные достижения положительно влияют на учебно-воспитательный и творческий процесс учреждения.

На базе художественной школы проводятся мастер-классы, открытые уроки, онлайн конкурсы и выставки с применением информационно-коммуникативных технологий.

В результате выше изложенного, делаем вывод, что прогрессивная педагогика и современные образовательные технологии, в числе которых, применение информационно-коммуникативных технологий, в процессе преподавания истории изобразительного искусства в ДХШ, всё это помогает преподавателю вызвать живой интерес у учащихся к изучению предмета и научить создавать авторские мультимедийные презентации по изучаемым темам, образовывать методический фонд в учебном заведении и шагать в одном ряду с ускоряющимся информационным пространством.

Ниже, как пример, представлены некоторые титульные листы презентаций, все материалы имеют текстовое сопровождение изучаемых событий и кроме того аудио оформление живой речью преподавателя.

