

1. Державний стандарт початкової освіти. URL: <http://surl.li/tctb>
2. Лютенко М. Г. Практичне використання мультимедійних технологій в початковій школі. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2018. №4(123). С. 41-46.
3. Мультимедійні технології в середній освіті. URL: <http://surl.li/kkgoq>

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ «МИСТЕЦТВА» В УМОВАХ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Папн Б. Ф.

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'ячука»*

Красовська О. О.

*доктор педагогічних наук, професор
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'ячука»*

Освітні технології складають сьогодні цілу галузь педагогічної науки, осмислюється технологічний підхід в освіті, підлягають опису та аналізу найпоширеніші вітчизняні та зарубіжні технології, обґрунтовуються авторські технології, досліджується весь арсенал технології учителя. «Технологія навчання, – як зазначає С. Гончаренко (за визначенням ЮНЕСКО), – це в загальному розумінні системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння понять з урахуванням людських і технічних ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти» [1, с. 354].

Специфіка навчання мистецької освітньої галузі в сучасних умовах потребує від учителя ще й широкого впровадження деяких *нетрадиційних або маловикористовуваних методів і технологій* навчання серед яких: особистісно зорієнтовані, колективні, ігрові, інтегративні, творчо-стимулюючі, емоційно-регулюючі, проблемно-моделюючі, перцептивно-аксіологічні у вербальних та невербальних варіантах, електронно-інформативні, поліекранні.

Особливий інтерес на сучасному етапі розвитку методики навчання мистецької освітньої галузі становлять *інтерактивні технології навчання*. Необхідність використання таких педагогічних інструментів у практиці початкової школи зумовлена особливостями сучасного суспільного розвитку. Для загальної мистецької освіти застосовування інтерактивних технологій є мало дослідженим аспектом інноваційної діяльності вчителя.

Інтерактивний (від англ. – взаємодія) означає «здатний до співробітництва, діалогу». (Префікс «інтер» у дослівному перекладі з латинської мови означає

«перебування поміж») [4, с. 10]. Інтерактивне навчання, на думку О. Пометун і Л. Пироженко, – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання [4, с. 12]. За яких кожний учень відчуватиме свою успішність, інтелектуальну спроможність. Головне – інтерактивні методи створюють умови для міжособистісної взаємодії учнів. Отже, основою інтерактивних педагогічних технологій є спілкування. Спілкування – це форма діяльності, психічного контакту, що здійснюється між людьми як рівноправними партнерами і вияв мнеться в обміні інформацією, взаємовпливі, взаєморозумінні. Спілкування буває вербальне і невербальне.

Метою інтерактивних технологій навчання є набуття учнями культурної компетентності готовності, здатності до комунікативної і кооперативної діяльності, оволодіння комплексом відповідних змін. З огляду на велику кількість інтерактивних умінь, класифікуємо їх у такі групи:

- уміння слухати партнерів і виявляти до них прихильність, доброзичливість, толерантність;
- уміння переконувати, аргументувати власну думку, керувати емоційним етапом;
- уміння дискутувати, підтримувати зворотний зв'язок, ініціювати спілкування, доходити компромісу;
- уміння взаємодіяти, співпрацювати, встановлювати ділові контакти, працювати в парі, малих групах, колективно.

Уперше в науковій літературі класифікацію інтерактивних технологій подають О. Пометун, Л. Пироженко, визначаючи в ній чотири групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання: робота в парах («один проти одного», «один-вдвох-всі разом»), «думати, працювати в парі, обмінятися думками»); ротаційні (змінювані) трійки; «два-чотири-всі разом»; карусель; робота в малих групах («діалог», «синтез думок», «спільний проект», «пошук інформації», «коло ідей»; акваріум.

2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання: обговорення проблеми в загальному колі; «мікрофон»; «незакінчені речення»; «мозковий штурм»; «навчаючи — учусь» (або «кожен учить кожного», або «Броунівський рух»); «ажурна пилка» («Мозаїка», «Джиг-соу»); аналіз ситуації; вирішення проблем; «дерево рішень».

3. Технології ситуативного моделювання: симуляції або імітаційні ігри; спрощене судове слухання; громадські слухання; розігрування ситуацій за ролями («Рольова гра», «Програвання сценки», «Драматизація»).

4. Технології опрацювання дискусійних питань: метод ПРЕС (РРІЕЗ, МППО); «займи позицію»; «зміни позицію»; «неперервна шкала думок» («Континуум», «Нескінченний ланцюжок»); дискусія; дискусія в стилі телевізійного ток-шоу; оцінювальна дискусія; дебати [4].

Особливості використання інтерактивних технологій навчання мистецьких дисциплін розкриває Л. Масол у своїй праці «Методика навчання мистецтва у початковій школі» [3]. Розглянемо можливості використання *інтерактивних технологій* навчання на уроках «Мистецтва» у початковій школі.

Інтерактивні художньо-педагогічні технології передбачають різні проекти – організації взаємодії учнів у навчальній діяльності: роботу в парах, трійках, малих і великих групах. Групова діяльність здійснюється на засадах кооперації. Кооперація (від латин, соорего – співробітничая) — форма добровільної організації спільної праці [3, с. 56].

Технологія проектів – це система навчання, за якою учні набувають знання, уміння і навички у процесі планування і виконання практичних завдань – проектів, які постійно ускладнюються. Під час роботи за методом проектів особливе значення має творче нестереотипне мислення і бачення учнів, їхня активність, самостійність, захопленість. За домінуючим видом діяльності можна виокремити основні типи художніх проектів: *інформаційний, дослідницький, практично-творчий, ігровий*. Проекти можуть бути *індивідуальними, груповими і колективними*. Цікавою і захоплюючою справою є виконання дизайнерських проектів: «Місто майбутнього», «Будинок, моєї мрії», «Одяг для казкового героя».

Науковою основою проектної технології може слугувати положення Л. Виготського про інтеріоризацію, взаємозв'язок у навчанні внутрішнього із зовнішнім, соціальним, що стимулює і підвищує ті індивідуальні зусилля, сприяє успішності результатів [2, с. 10]. До елементів методу належать:

- позитивна взаємозалежність (спільні цілі, ресурси, оцінка результату, необхідність розподілу ролей),
- співпраця (що включає лідерство, прийняття рішень, установлення довіри, взаємозалежність),
- підтримка і взаємодія в прямих контактах (взаємонавчання, емпатія),
- міжособистісне спілкування та спілкування у невеликих групах,
- комунікативність (здатність вирішувати проблемні ситуації, уникати суперечок і конфліктів, дотримуватися консенсусу).

Мозковий штурм – вільне накопичення значної кількості ідей з певної теми спочатку без критичного осмислення. Ця технологія навчання доцільна на уроках сприймання мистецтва, коли дитина повинна навчитися висловлювати своє емоційно-ціннісне ставлення до художнього твору, його змісту, розкривати головну думку автора [3, с. 20].

Колективна творча робота об'єднує дітей над виконанням спільного художньо-творчого завдання, елементи, фрагменти якого виконує кожен учень. Так цікавими прикладами втілення такої технології є виконання декоративних розписів для великих килимів у народному українському стилі, під час якої кожен учень створює власний фрагмент роботи [3, с. 21].

Робота в малих групах і парах дозволяє учням набути навичок, які необхідні для творчого спілкування та співпраці. Вона стимулює виконання спільного завдання командою. Художньо-творчі ідеї, котрі виробляються в групі, допомагають учасникам бути корисними одне одному. Учитель об'єднує учнів у малі групи, розподіляє завдання, визначає час для виконання роботи та заслуховує презентації груп після виконання роботи [3, с. 21].

Ситуативні ігри, сюжетно-рольові ігри, інсценізації, навчальні ігри - це методи і прийоми, які збагачують і доповнюють зміст уроку. Вони сприяють створенню ситуацій, коли вчитель має змогу активізувати учнів відповідно до їхніх художніх здібностей і можливостей. На уроках образотворчого мистецтва можливе використання таких ігор: «Кіностудія» (розкадрування мультиплікаційного фільму), «Ательє» (виготовлення іграшок та пошиття для них одягу), «Дизайн-студія з флористики» [3, с. 21].

Технологія інтерв'ю, мікрофона, анкети й опитування дає змогу кожному учневі висловити свою думку швидко, відповідаючи на запитання усно або письмово. Так на уроці на тему «Мистецтво навколо нас», підводячи підсумок, вчитель може провести анкетування «Чи знаєш ти мистецтво?» [3, с. 22].

Технологія арт-терапії є складовою *сугестивної та терапевтичної технології*. Вони виконують функцію піднесення учня, зняття психічних бар'єрів у навчанні. Елементами арт-терапії, на думку Л. Масол є функціональна музика, функціональний колір, живопис, ліплення [3, 62].

Серед низки специфічних *технологій педагогічного спілкування* має місце *фасилітована дискусія*, яка полягає в колективному обговоренні проблеми за допомогою спрямовуючих запитань. Ця технологія спрямована на розвиток в учнів уміння пильно спостерігати, розмірковувати над змістом художніх творів, розуміти багатозначність образів мистецтва, їх здатність пробуджувати різні думки. В практиці роботи з навчання сприймання змісту мистецьких творів різних жанрів варто використовувати різноманітні методичні прийоми [3, с. 64].

З метою розвитку уяви та асоціативно-образного мислення роботу з картинами-пейзажами доцільно супроводжувати музично-поетичними аналогами, наприклад: Антоніо Вівальді «Пори року», Клод Дебюссі «Море», «Сади під дощем», «Відображення у воді», «Сніг танцює», Моріс Равель «Гра води», Сергій Прокоф'єв «Ходить місяць над лугами»; пісінка «Ходить місяць»; Богдан Фільц «Морозець»; Віктор Косенко «Пастораль», Анатолій Філіпенко «Новорічна» [3, с. 46].

Підсумовуючи, хочемо наголосити, що в кожній складовій технології навчання обов'язково застосовується один або кілька методів для одержання навчального результату. Інтерактивні технології навчання спрямовані на реалізацію можливостей нових індивідуальних способів навчальної діяльності особистості дитини. Вони дають позитивний результат при умові осмислення учнем своєї діяльності, досвіду, мотивів і потреб.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гончаренко С. У. Методика як наука. Хмельницький : Вид-во ХГПК, 2000. 30 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав. 2004. 218 с.
3. Масол Л.М. Методика навчання мистецтва у початковій школі. Харків, 2006. 256 с.
4. Пометун О, ПироженкоЛ. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.