#

# «Використання інтерактивних технологій на уроках художньої культури»

#  ЗМІСТ

# Вступ…………………………………………………………………….............................3

1. Теоретичні аспекти використання інтерактивних технологій навчання на уроках художньої культури ………………………………………... 4
2. Переваги та недоліки інтерактивного навчання учнів у загальноосвітній школі…6
3. Організаційно-методичні аспекти використання інтерактивних технологій навчання на уроках художньої культури…………………………………………...10

Висновок………………………………………………………………………………….22

Література ……………………………………………………………………………….23

Додаток1. Інтерактивні технології навчання………………………………………….. 24

Додаток 2. Кредо інтерактивного навчання

 Правила інтерактивного навчання для учнів. ………………………..25

Додаток 3.Приклади практичного використання технологій інтерактивного

 навчання…………………………………………………………………….. 26

 **Вступ**

Важливу роль у формуванні особистості та творчої пізнавальної активності учня відіграє предмет «художня культура » в загальноосвітніх навчальних закладах, під час вивчення якого розвивається особистісно-ціннісне ставлення до мистецтва, здатність до сприймання та розуміння художніх образів, забезпечуються умови для творчої самореалізації та духовно-естетичного самовдосконалення. Особистісно орієнтований підхід передбачає посилення ролі учня в навчанні, активізацію його діяльнісно-творчої спрямованості. Учень стає активним учасником навчального процесу, у нього розвиваються особистісні якості, підвищується відповідальність за хід навчання. Така орієнтація сучасної школи змушує вчителів художньої культури переглянути пріоритети в системі методів і засобів навчання. Потрібно використовувати такі технології, які б забезпечували можливість перенесення акценту з вивчення самого предмета на його використання як засобу формування особистості учня [3; 10; 11].

Ось чому, я вважаю, що вибрана тема роботи є актуальною.

**Об’єкт дослідження:**навчально-виховний процес загальноосвітньої школи.

**Предмет дослідження**: інтерактивні технологій навчання учнів на уроках художньої культури**.**

**Мета дослідження**: розкрити теоретичні та методичні аспекти використання інтерактивних технологій на уроках художньої культури .

**Завдання**, які я намагатимусь вирішити:

1. Висвітлити теоретичні аспекти використання інтерактивних технологій навчання на уроках художньої культури.
2. Дослідити переваги та недоліки інтерактивного навчання учнів у загальноосвітній школі.
3. Розкрити організаційно-методичні аспекти використання інтерактивних технологій навчання на уроках художньої культури.

**Структура роботи:** Реферат складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку літератури та додатків.

1. **Інтерактивні технології навчання та їх місце у педагогічному процесі**

**сучасної школи**

Технологія навчання - це системна і послідовна реалізація на практиці раніше спроектованого процесу навчання;система способів та засобів досягнення цілей при управлінні процесом навчання; діагностика поточних і кінцевих результатів.

Термін “ технологія ” походить від грецького techne – майстерність, і logos – наука, тобто це наука про майстерність [6, с. 48]. У 80-х рр. ХХ ст. приходить визнання важливості проблеми технології в освіті. Дослідження, проведені Національним тренінговим центром (США, штат Меріленд) у 80-х pp., показують, що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити процент засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю (дії, прак­тику). Результати цих досліджень були відображені в схемі, що отримала назву «Піраміда навчання».

 Таблиця1

 «Піраміда навчання»

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | *Лекція* — 5% *засвоєння* |  |  |  |
|  |  | *Читання* — *10% засвоєння* |  |  |  |
|  |  | *Відео/аудіо матеріали* — *20% засвоєння* |  |  |
|  |  | *Демонстрація* — *30% засвоєння* |  |  |
|  |  | *Дискусійні групи — 50% засвоєння* |  |  |  |
|  | *Практика через дію* — *75% засвоєння* |  |  |
| *Навчання інших / застосування отриманих знань відразу ж —**засвоєння* | *■90%* |

З піраміди видно, що найменших результатів можна досягти за умов пасивного навчання (лекція — 5% , читання — 10%), а найбільших — інтерактивного (дискусійні групи — 50%, практика через дію — 75%, навчання інших чи негайне застосу­вання — 90% ). Це, звичайно, середньостатистичні дані, і в кон­кретних випадках результати можуть бути дещо іншими, але в середньому таку закономірність може простежити кожен педагог.[1]

Ці дані цілком підтверджуються дослідженнями сучасних психологів. За їхніми оцінками, старший школяр може, читаючи очима, запам'ятати 10% інформації, слуха­ючи — 26% , розглядаючи — 30% , слухаючи і розглядаючи — 50%, обговорюючи — 70%, особистий досвід — 80%, спільна діяльність з обговоренням — 90% , навчання інших — 95% .[10]

До складових педагогічної технології як системного інтегрованого способу організації навчально-виховного процесу дослідники відносять:

* планування цілей і завдань, прогнозування результатів педагогічної взаємодії;
* реалізація цілей через систему засобів, інструментальних дій і операцій в процесі організації педагогічної взаємодії;
* оцінювання і корекція результатів педагогічної взаємодії.

У процесі викладання художньої культури в школі доцільним є впровадження художньо-педагогічних технологій, тобто предметно адаптованих до мистецьких дисциплін.

Розрізняють наступні види художньо-педагогічних технологій: інтегративні;

проблемно-евристичні; ігрові; інтерактивні – діалогічні і проектні; комп’ютерні або масмедійні; модульні; сугестивні; технології педагогічної підтримки і супроводу.

Розглянемо один із видів художньо-педагогічних технологій - інтерактивні технології, які використовуються на уроках художньої культури.

Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної ді­яльності, яка має конкретну, передбачувану мету — створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.[11]

Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний про­цес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх уч­нів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рів­нозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здій­снюють. Організація інтерактивного навчання передбачає мо­делювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та від­повідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробіт­ництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

1. **Переваги та недоліки інтерактивного навчання учнів у загальноосвітній школі**

 Для навчання важливі всі рівні пізнання і всі види методик та технологій. Як можна по­мітити з поданого нижче опису різноманітних інтерактивних технологій, обов'язковим складником їх є і так звані пасивні ме­тоди. Сильні й слабкі сторони пасивного, активного та інтерак­тивного навчання можна подати у вигляді таблиці 2.

 Таблиця 2

 Порівняльна характеристика пасивної, активно та інтерактивної моделі

 навчання учнів у загальноосвітній школі

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерії порівняння** | **Пасивна модель****(Суб'єкт-об'єкт****навчання)** | **Активна модель (Суб'єкт-об'єкт , навчання)** | **Інтерактивна модель** |
| **1.Обсяг інформації** | Великий обсяг інформації мож­на подати за ко­роткий час у структурованому вигляді великій кількості учнів. | Високий рівень подання інфор­мації. Велика кількість учнів, які можуть одно­часно отримува­ти інформацію. | На вивчення не­великого обсягу інформації витрачається знач­ний час. |
| **2. Рівень засво­єння знань та ре­зультати навчан­ня (знання, знан­ня та навички, життєва компетенція)** | Як правило, орі­єнтована на рі­вень знання й розуміння, розви­ток уміння слухати, записува­ти, конспектувати велику кількість інформації та вміння відтворювати її. | Орієнтована на розвиток широкого спектра пі­знавальних умінь і навичок. Передбачає диференціацію нав­чання шляхом індивідуальних програм та завдань. | Можливість роз­витку соціальної та громадянської компетентності учнів з усіх пред­метів. Розширен­ня пізнавальних можливостей учнів, зокрема у здобуванні, ана­лізі та застосу­ван-ні інформації з різних джерел. Можливість пе­ре-несення отри­ма-них умінь,навичок та способів діяль-ності на різ­ні пре-дмети та позашкі-льне життя учнів. |
| **3. Відсоток засвоєння** | Як правило, невисокий. | Досить високий. | Як правило, високий. |
| **4. Контроль над****процесом****навчання** | Викладач добре контролює обсяг і глибину вив­чення, час і хід навчання. Результати робо­ти учнів передбачені.Зворотний зв'язок вчителя з учнями відсутній. | Можливість співпраці учите­ля з кожним з учнів окремо.Постійний зво­ротний зв'язок вчителя з. учнями. | Опосередкований контроль вчителя за обсягом і гли-би­ною засвоєння знань, часом і хо­дом навчання. Ре­зультати роботи тих, хто навчаєть­ся, менш передба­чені. Є не обхід-ність подальшої корекції знань, умінь та на­вичок учнів. |
| **5. Роль особисто­сті педагога** | Безпосередній вплив учителя (або автора нав­чальних матеріа­лів) на учнів. Осо­бисті якості педа­гога залишають­ся «в тіні», він виступає як «джерело» знань. | Особисті якості педагога та його професійна май­стерність є однією з умов функціо­нування цієї мо­делі. Високий рі­вень навантажен­ня на вчителя. | Педагог сильніше розкривається пе­ред учнями, ви­ступає як органі­затор, консуль­тант дискусії. Забезпе­чення можливо­сті демократич­ного, рівноправ­ного партнерства між вчителем і учнями та в сере­дині учнівського колективу. |
| **6. Роль учнів** | Відносно пасивна; учні не приймають важливих рішень щодо процесунавчання. | Відсутність взаємодії всерединіучнівського колективу. Небезпека вилучення частини учнів знавчальногопроцесу. | Учні приймаютьважливі рішеннящодо процесунавчання, мають можливість спіл-кування і розвит-ку комунікатив-них умінь та на­вичок. Поєднан­ня різноманітних видів діяльності учнів. |
| **7. Джерело мотивації навчання** | Зовнішнє (оцінки, педагог, батьки, суспільство). | Поєднання зовні -шніх (оцінки, педагог, батьки, суспільство) та внутрішніх (інте­рес самого учня) мотивів. | Глибока внутріш ня мотивація (інтерес самого учня). |
|  |  |  |  |
| 8. Навчально- методичне забезпечення спільне для всіх моделей навчання. |

Ця таблиця також допоможе вчителеві вибрати тип уроку за­лежно від завдань і умов роботи.

Неможливо одній люди­ні знати все навіть у якійсь вузькій галузі знання. До того ж, як відомо, численні факти добре запам'ятовують комп'ютери. Учні ж повинні мати інші навички: думати, розуміти суть ре­чей, осмислювати ідеї й концепції і вже на основі цього вміти шукати потрібну інформацію, трактувати її і застосовувати в конкретних умовах. Цьому саме і сприяють інтерактивні техно­логії. Проте, як ми бачимо з таблиці, при їхньому застосуванні педагог стикається з певними труднощами.

Так, наприклад, робота учнів у групах та парах, взаємонавчання учнів у парах змінного складу, дає разючі результати. Та взаємонавчання учнів також має і свої слабкі сторони, які необ­хідно враховувати, використовуючи цю технологію.

Сильні й слабкі сторони пасивного, активного та інтерак­тивного навчання можна подати у вигляді таблиці 3.

 Таблиця 3

 Характеристика сильних і слабких сторін інтерактивної моделі

 навчання учнів у загальноосвітній школі.

|  |  |
| --- | --- |
| Позитивні сторони | Слабкі сторони |
| 1.Вчитель отримує можливість раціональніше розподілити свій час, допомагаючи активніше дітям зі спеціальними пробле­мами — особистісними та інтелектуальними. | 1. Важко налагодити взаємонав­чання як постійно діючий механізм. |
| 2. Вчитель менше часу змушений витрачати на подолання труд­нощів з дисципліною. | 2. Дорослим важко контролювати процес взаємонавчання, а резуль­тат не завжди ефективний. |
| 3. Учні, які мають свій досвід вчителювання, ставляться до вчи­телів з більшою повагою. | 3. За невдалого навчання необхід­но перевчати учня школяра-вчи-теля (і його самого), що потребує додаткового часу. |

Для того щоб подолати складності застосування окремих ін­терактивних технологій і перетворити їхні слабкі сторони в сильні, треба пам'ятати:

* Інтерактивна взаємодія потребує певної зміни всього життя класу, а також значної кількості часу для підготування як учням, так і педагогу. Починайте з поступового включення елементів цієї моделі, якщо ви або учні з ними незнайомі. Як педагогу, так і учням треба звикнути до них. Можна навіть створити план поступового впровадження інтерактивного навчання. Краще старанно підготувати кілька інтерактив­них занять у навчальному році, ніж часто проводити наспіх підготовлені «ігри».
* Можна провести з учнями особливе « організаційне заняття » і створити разом із ними «правила роботи в класі». Налаш­туйте учнів на старанну підготовку до інтерактивних занять. Використовуйте спочатку прості інтерактивні технології — робота в парах, малих групах, мозковий штурм тощо. Коли у вас і в учнів з'явиться досвід подібної роботи, такі заняття будуть проходити набагато легше, а підготовка не потребу­ватиме багато часу.
* Використання інтерактивного навчання не самоціль. Це лише засіб для досягнення тієї атмосфери в класі, яка най­краще сприяє співробітництву, порозумінню і доброзич­ливості, надає можливості дійсно реалізувати особистісно-орієнтоване навчання.
* Якщо застосування вами інтерактивної технології у конкретно­му класі веде до протилежних результатів, треба перегляну­ти вашу стратегію й обережно підходити до її використання.[6]
1. **Застосування інтерактивних методів навчання як один із шляхів підвищення ефективності уроку художньої культури**

Важливу роль у формуванні особистості та творчої пізнавальної активності учня відіграє предмет «художня культура » в загальноосвітніх навчальних закладах, під час вивчення якого розвивається особистісно-ціннісне ставлення до мистецтва, здатність до сприймання та розуміння художніх образів, забезпечуються умови для творчої самореалізації та духовно-естетичного самовдосконалення. Особистісно орієнтований підхід передбачає посилення ролі учня в навчанні, активізацію його діяльнісно - творчої спрямованості. Учень стає активним учасником навчального процесу, у нього розвиваються особистісні якості, підвищується відповідальність за хід навчання. Така орієнтація сучасної школи змушує вчителів художньої культури переглянути пріоритети в системі методів і засобів навчання. Потрібно використовувати такі технології, які б забезпечували можливість перенесення акценту з вивчення самого предмета на його використання як засобу формування особистості учня.

До складових педагогічної технології як системного інтегрованого способу організації навчально-виховного процесу дослідники відносять: планування цілей і завдань, прогнозування результатів педагогічної взаємодії; реалізація цілей через систему засобів, інструментальних дій і операцій в процесі організації педагогічної взаємодії; оцінювання і корекція результатів педагогічної взаємодії.

У процесі викладання художньої культури в школі доцільним є впровадження художньо-педагогічних технологій, тобто предметно адаптованих до мистецьких дисциплін.[4]

Розрізняють наступні види художньо-педагогічних технологій: інтегративні; проблемно-евристичні; ігрові; інтерактивні – діалогічні і проектні; комп’ютерні або масмедійні; модульні; сугестивні; технології педагогічної підтримки і супроводу.

Розглянемо інтерактивні технології, які використовуються на уроках художньої культури.

Інтерактивні технології, на думку О.Пометун і Л.Пироженко сприяють організації пізнавальної діяльності, яка має конкретно передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуватиме свою успішність, інтелектуальну спроможність. Інтерактивні методи створюють умови для міжособистісної взаємодії учнів.[5]

Метою інтерактивних технологій навчання є набуття учнями інтеркультурної компетентності – здатності до комунікативної і кооперативної діяльності, оволодіння комплексом відповідних умінь. О.Пометун і Л.Пироженко класифікують їх у такі основні групи: вміння слухати партнерів і виявляти до них прихильність, доброзичливість, толерантність; вміння переконувати, аргументувати власну думку, керувати емоційним станом; вміння дискутувати, підтримувати зворотній зв'язок, ініціювати спілкування, доходити компромісу; вміння взаємодіяти, співпрацювати, встановлювати ділові контакти, працювати в парі, малих групах, колективно.

Отже, спілкування – це основа інтерактивних технологій, це форма діяльності, яка вчить партнерству, взаємоповазі, взаєморозумінню.[10]

О.І.Помешун та Л.В.Пироженко визначили умовну робочу класифікацію цих технологій за формами навчання (моделями), у яких реалізуються інтерактивні технології.[5] Вони розподіляють їх на чотири групи залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів:

* **Технології кооперативного навчання:**робота в парах; ротаційні (змінювані) трійки;- два-чотири-всі разом;робота в малих групах;акваріум.
* **Технології колективно-групового навчання**: обговорення проблеми в загальному колі;мікрофон;незакінчені речення;мозковий штурм; навчаючи - учусь; аналіз ситуації; вирішення проблеми; дерево рішень; ажурна пилка.
* **Технології ситуативного моделювання:** імітаційні ігри;громадські слухання; розігрування ситуацій за ролями;спрощене дерево слухань.
* **Технології опрацювання дискусійних питань**: метод “Прес”; займи позицію;неперервна шкала думок; дискусія; дебати.

Інтерактивні технології передбачають різні форми організації взаємодії учнів у навчальній діяльності: роботу в парах; роботу в трійках; роботу в малих і великих групах.

Робота в групах виховує в учнях толерантність, взаємодопомогу, почуття колективізму, вчить спілкуванню та співробітництву.

На сьогоднішній день проблема розвитку комунікативних здібностей особистості стоїть дуже гостро. Важливо навчити учнів уважно слухати та активно обговорювати проблеми, коментувати висловлювання співбесідників і давати їм критичну оцінку, аргументуючи власну думку. Урок художньої культури націлений на активізацію потреби спілкуватися з мистецькими творами. Водночас, учні вчаться дослухатися до власних почуттів, висловлювати їх і слухати інших. Завдяки співробітництву вони почуваються більш упевненими у собі, активізується взаємна відповідальність за результати спільної праці[3].

**Робота в парах** особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах. Її можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань. За умов парної роботи всі діти в класі отримують можливість говорити, висловлюватись, обмінюватись ідеями з партнером і лише потім озвучувати їх перед класом. Робота в парах розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, критичного мислення, вміння переконувати і вести дискусію.

Приклади вправ: обговорити короткий текст, завдання; розробити разом питання до вчителя чи інших учнів; проаналізувати разом проблему, вправу; дати відповіді на запитання вчителя; зробити критичний аналіз чи редагування письмової роботи один одного; порівняти записи, зроблені в класі; взяти інтерв’ю і визначити ставлення партнера до переглянутого відео чи іншої навчальної діяльності; протестувати та оцінити один одного; сформулювати підсумок уроку.

О.Пометун, Л.Пироженко пропонують таку послідовність організації роботи:[1]

1. Запропонуйте учням завдання, поставте запитання для невеличкої дискусії чи аналізу ситуації. Після пояснення питання або фактів, наведених у завданні, дайте їм 1-2 хвилини для продумування можливих відповідей або рішень індивідуально.

2. Об'єднайте учнів у пари, визначте, хто з них буде висловлюватись першим, і попросіть обговорити свої ідеї один з одним. Краще відразу визначити час на висловлення кожного в парі і спільне обговорення. Це допомагає звикнути до чіткої організації роботи в парах. Вони мають досягти згоди щодо відповіді або рішення.

3. По закінченні часу на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюється своїми ідеями та аргументами з усім класом. [1]

**Робота в трійках** є подібною до роботи в парах. Цей варіант кооперативного навчання сприяє активному, ґрунтовному аналізу та обговоренню нового матеріалу з метою його осмислення, закріплення та засвоєння.

**Робота в малих групах** доречна для вирішення складних проблем, що потребують колективного розуму. Малі групи слід використовувати в тих випадках, коли завдання вимагає спільної , а не індивідуальної роботи. Учням пропонуються наступні ролі, які вони повинні розподілити між собою і виконувати під час групової роботи:

Спікер, головуючий (керівник групи): зачитує завдання групі; організовує порядок виконання; пропонує учасникам групи висловитися по черзі; заохочує групу до роботи; підбиває підсумки роботи; визначає доповідача.

Секретар: веде записи результатів роботи групи; записи веде коротко і розбірливо; як член групи, повинен бути готовим висловити думки групи при підбитті підсумків чи допомогти доповідачу.

Посередник: стежить за часом; заохочує групу до роботи.

Доповідач: чітко висловлює думку групи; доповідає про результати роботи групи.

Варіанти організації роботи груп: «Діалог»,«Синтез думок»,«Спільний проект»,«Пошук інформації»,«Коло ідей»,Два – чотири – всі разом.,Карусель.

До технологій **колективно-групового навчання** належать інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу: обговорення проблеми в загальному колі, мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, навчаючи – вчусь, ажурна пилка, аналіз ситуації (Case-метод), вирішення проблем, дерево рішень. На уроках художньої культури найчастіше використовую технології «Мікрофон», «Незакінчені речення», «Мозковий штурм».[2]

Технологія **«Мікрофон»** надає можливість кожному висловитись лаконічно й швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

Організація роботи:

1. Поставити запитання класу.
2. Запропонувати класу предмет (ручку, олівець), який виконуватиме роль уявного мікрофона, або застосувати справжній мікрофон. Учні передаватимуть його один одному, по черзі беручи слово.
3. Надавати слово тільки тому, хто отримує мікрофон.
4. Запропонувати учням говорити лаконічно і швидко(не більше ніж 0,5–1 хвилину).
5. Не коментуйте і не оцінюйте подані відповіді.

*Наприклад: урок художньої культури 9 клас тема «Бароко»*

* Що означає в перекладі з італійської мови термін бароко?(бароко в перекладі з італійської мови означає «химерний, чудернацький».)
* До яких століть відносять стиль бароко?(стиль бароко панував у Європі від кінця XVI майже до кінця XVIII ст..)
* Які риси притаманні цьому стилю в архітектурі? (бароковим спорудам притаманні нагромадження розкішних оздоб, підкреслена декоративність, грандіозність…)

Прийом **«Незакінчені речення»** часто поєднується з «Мікрофоном» і дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення власних ідей, порівнювати їх з іншими. Робота за такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті й переконливо.

Організація роботи:

Визначивши тему, з якої учні будуть висловлюватись в колі ідей або використовуючи уявний мікрофон, учитель формулює незакінчене речення і пропонує учням висловлюючись закінчувати його. Кожний наступний учасник обговорення повинен починати свій виступ із запропонованої формули. Учні працюють з відкритими реченнями, наприклад: «На сьогоднішньому уроці для мене найбільш важливим відкриттям було…» або «Ця інформація дозволяє нам зробити висновок, що…» тощо [7].

*Наприклад:урок художньої культури 10 клас. Тема «Українське бароко».*

* Я знаю, що особливості українського бароко…
* Я на уроці зрозумів, що…
* Цей урок для мене…

Технологія **«Мозковий штурм»** використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. Ця технологія спонукає учнів проявляти уяву та творчість, дає можливість вільно висловлювати свої думки.

Мета «мозкового штурму» або «мозкової атаки» в тому, щоб зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх учнів протягом обмеженого періоду часу.

Організація роботи:

Після презентації проблеми та чіткого формулювання проблемного питання (його краще записати на дошці) запропонуйте всім висловити ідеї, коментарі, навести фрази чи слова, пов’язані з цією проблемою.

Запишіть усі пропозиції на дошці або на великому аркуші паперу в порядку їх виголошення без зауважень, коментарів чи запитань.

Звернути увагу на такі моменти:

1. Під час висування ідей не пропускати жодної. Якщо ви будете судити про ідеї й оцінювати їх під час висловлювання, учні зосередять більше уваги на відстоюванні своїх ідей, ніж на спробах запропонувати нові і більш досконалі.
2. Необхідно заохочувати всіх до висування якомога більшої кількості ідей. Варто підтримувати й фіксувати навіть фантастичні ідеї.
3. Кількість ідей заохочується. В остаточному підсумку кількість породжує якість.
4. Спонукайте всіх учнів розвивати або змінювати ідеї інших. Об’єднання або зміна раніше висунутих ідей часто веде до висунення нових,що перевершують первинні.
5. На закінчення обговоріть та оцініть запропоновані ідеї.[8]

*Наприклад: урок художньої культури 10 клас. Тема «Іконопис»*

 У візантійців колір був так само важливим, як слово. Придивиться уважно до ікон. Якого кольору немає на жодній іконі? Чому?(сірий колір ніколи не використовували. Чорний – це зло, а білий – добро. Сірий колір незрозумілий і пустий, йому немає місця в божественному світі ікони.)

 **Навчаючи – учусь.** Цей метод використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість учням взяти участь у передачі своїх знань однокласникам. Використання цього методу підвищує інтерес до навчання.

**Ажурна пилка** (“Мозаїка”). Дана технологія використовується для створення на уроці ситуації, яка дає змогу учням працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Ефективна і може замінити лекції у тих випадках, коли початкова інформація повинна бути донесена до учнів перед проведенням основного (базисного) уроку або доповнює такий урок. Заохочує учнів допомагати один одному вчитися, навчаючи.

**Дерево рішень.** Як варіант технології вирішення проблем можна використати “дерево рішень”, яке допомагає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

**Технології ситуативного моделювання**

Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учня в гру.

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат (інтригу). Тому наше (педагогів) завдання при застосуванні гри у навчанні полягає у підпорядкуванні гри, визначеній дидактичній меті.

Ігрова модель навчання покликана реалізувати ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій;надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви;надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті;надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише означуваними правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв’язання, беручи на себе відповідальність на обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як: інструктор, суддя, тренер, головуючий, ведучий. [12]

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширений з них є моделюючий.

**Стимуляційні або імітаційні ігри.** Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми, а стимуляція дає можливість учням глибоко вжитися в проблему, зрозуміти її із середини.

**Розігрування ситуацій за ролями.** (“Рольова гра”, “програвання сценки”). Мета рольової гри – визначити ставлення конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід.

**Технології опрацювання дискусійних питань**

Дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання. Вони значною мірою сприяють розвитку практичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорю вальної проблеми. Сучасна дидактика визнає велику освітню і виховну цінність дискусій.[2]

**Метод ПРЕС.** Метод навчає учнів виробляти й оформлювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стилістичній формі, переконувати інших.

*Наприклад: художня культура 11клас. Тема «Культові маски та мала пластика»*

Вчитель показує ілюстрації африканських статуеток :дракон, жінка, доля, чоловік (показ ілюстрацій,але без назв). Потрібно аргументовано дати відповідь на запитання:

* Які фігури малої пластики були зображені на ілюстраціях?
* Як ви вважаєте, це просто скульптурні зображення людей чи справжні витвори мистецтва? Обґрунтуйте свою думку.

*Необхідно роздати матеріали, в яких зазначено чотири етапи методу «Прес»:* Позиція: Я вважаю, що…(висловити власну думку, пояснити свою точку зору).

Обґрунтування: … тому, що…(навести причину виникнення цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази на підтримку вашої позиції).

Приклад : …наприклад… (навести факти, що підтверджують ваші докази. Що підсилять вашу позицію).

Висновки: … тому…(узагальнити свою думку. Зробити висновок про те, що слід робити; тобто це заклик прийняти вашу позицію).

**Займи позицію.** Цей метод демонструє різноманіття поглядів на проблему, що вивчатиметься, або після опанування учнями певною інформацією з проблеми й усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо їх вирішення.

*Наприклад: Художня культура 11 клас. Тема «Країни Магрибу».*

Клас об’єднується у 3 групи, у кожної свій плакат для аргументів, кожна група наводить аргументи на свою користь і записує.

Запитання: Культура якої з країн Магрибу розвиненіша і має більше досягнень?

Учні активно наводять аргументи і відстоюють свою точку зору.

Учитель звертає увагу учнів на записані на плакаті запитання і відповіді. Після викладу різних точок зору потрібно запитати, чи не змінив хто-небудь з учасників думки і чи не хоче перейти до іншого плаката. Учні повинні обґрунтувати причини свого переходу. Учасники повинні назвати найбільш переконливий аргумент протилежної сторони.

**Дискусія.** Дискусія – це широке публічне створення якогось спірного питання. Вона є важливим засобом пізнавальної діяльності, сприяє розвитку критичного мислення учнів, дає можливість визначити власну позицію, формує навички аргументації та відстоювання своєї думки, поглиблює знання з обговорюваної проблеми.

**Дебати**. Один з найбільш складних способів обговорення дискусійних проблем. Дебати можна проводити лише тоді, тоді коли учні навчились працювати в групах та засвоїли технології вирішення проблем. У дебатах поділ на протилежні точки зору набуває найбільшої гостроти, оскільки учням необхідно довго готуватись і публічно обґрунтовувати правильність своєї позиції. Важливо, щоб учасники дебатів не переносили емоції один на одного, а спілкувалися спокійно.

**Фасилітація** – технологія навчання, принциповою особливістю якої є опосередкована участь педагога у колегіальному самонавчанні учнів. Фасилітована дискусія як одна з форм педагогічного спілкування, полягає в колективному обговоренні певної проблеми, що має на меті колегіально наблизитися до результату зо допомогою певних стратегій, спрямовуючих запитань і спеціальних прийомів ведучого – фасилітатора. Педагог - фасилітатор не нав’язує свого бачення учням, а стимулює зародження у них власного бачення.[3]

**Метод проектів** набув поширення завдяки раціональному поєднанню теоретичних знань і можливостей їх практичного застосування, розв’язуванню різноманітних проблем та завдань шляхом спільної діяльності.

Основні типи художніх проектів:інформаційний,дослідницький, творчий, ігровий.

Проектна діяльність передбачає вирішення таких завдань: навчити учнів самостійно здобувати знання; розвивати вміння застосовувати здобуті знання в практичній діяльності; формувати навички дослідницької діяльності (пошук і відбір матеріалу, аналіз, узагальнення, оформлення), спілкування і співпраці; сприяти соціалізації особистості учня (робота в колективі, виконання різноманітних соціальних ролей); інтеграція знань і умінь з різних галузей у практичний досвід учня.

Проекти можуть бути зорієнтовані на набуття предметних компетентностей, а також використовуватися вчителями як форма тематичного або підсумкового контролю.

Мета проекту – навчити учнів самостійно здобувати знання і застосовувати їх на практиці, розвивати критичне мислення, формувати навички співпраці в групі.

Метод проектів доречно застосовувати на таких етапах уроку: введення в тему (переважно інформаційний тип); розкриття змісту теми (дослідницький та інформаційний типи); узагальнення теми (ігровий або творчий).

Повноцінна реалізація методу проектів вимагає цілого комплексу соціокультурних компетентностей, тому слід якомога раніше починати з елементів цього методу, розвиваючи й ускладнюючи їх послідовно, від класу до класу.[4]

Орієнтовний план роботи над проектом:

 - попередня підготовка (мозкова атака, обговорення й усвідомлення мети, розробка організаційного плану);

- робота за планом:

1) дослідницька (у бібліотеках, музеях, вивчення джерел з Інтернету);

практична робота на уроках;

1. розробка учнівських презентацій;
* підбиття підсумків у вигляді захисту проекту.

На підготовчому етапі вчитель повинен чітко сформулювати мету і план дій для себе і навчальні завдання для учнів, передбачити конкретно-практичні ситуації в процесі навчання, які б сприяли розвитку індивідуального досвіду школярів. Учні обговорюють завдання і пропонують різноманітні ідеї. Вчитель коректно допомагає обговорити кожну ідею і вибрати найкращу. Після цього разом з дітьми розробляє план дій. Доцільно реалізовувати проекти, використовуючи міжпредметні зв’язки. Слід повідомити критерії оцінювання.

Розподіл обов’язків відбувається за уподобанням та бажанням учнів (проектна методика передбачає диференціацію, що дозволяє залучити весь клас).

Формуються мікрогрупи за інтересами, розподіляються завдання відповідно до рівня знань, бажаної участі й практичної діяльності в рамках проекту.

На наступному етапі відбувається пошук інформації з теми, аналіз, синтез і оцінювання зібраних даних, що вимагає від учнів навичок «мислення високого рівня». Під час цієї діяльності учень повторює та поглиблює вивчений матеріал з музики, образотворчого мистецтва, літератури, історії та інших видів мистецтв і тим самим включає його в загальну систему своїх компетенцій.

На заключному етапі здійснюється узагальнення матеріалу та підготовка до захисту проекту. Це може бути виставка робіт, мультимедійна презентація, майстер-клас, театральна вистава.

В результаті впровадження методу проектів підвищується мотивація навчально-пізнавальної діяльності; збагачується емоційна сфера; відбувається систематизація та інтеграція знань; виховується толерантність у перебігу дискусій, обговорення різних інтерпретацій, версій; розвивається поліфонічність «бачення» неоднозначних мистецьких явищ; формуються комунікативні навички, досвід діалогового спілкування, вміння працювати у команді в умовах співробітництва і взаємодопомоги, глибше усвідомлюється результат – власний і колективний [4].

**Висновок**

Проаналізувавши психолого-педагогічну літературу та власний педагогічний досвід через призму заявленої проблематики доцільно зробити наступні узагальнення:

1. Технологія навчання - це системна і послідовна реалізація на практиці раніше спроектованого процесу навчання;система способів та засобів досягнення цілей при управлінні процесом навчання; діагностика поточних і кінцевих результатів. Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної ді­яльності, яка має конкретну, передбачувану мету — створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Інтерактивні технології у 5-10 разів за своєю ефективністю переважають пасивні методи навчання.
2. Дослідивши переваги та недоліки інтерактивного навчання учнів у загальноосвітній школі виокремила основні з них.

Слабкі сторони: важко налагодити взаємонав­чання як постійно діючий механізм;

 вчителю важко контролювати процес взаємонавчання, а резуль­тат не завжди

ефективний; за невдалого навчання необхід­но перевчати учня школяра-вчителя (і

 його самого), що потребує додаткового часу.

Позитивні сторони: вчитель отримує можливість раціональніше розподілити свій час, допомагаючи активніше дітям зі спеціальними пробле­мами — особистісними та інтелектуальними; вчитель менше часу змушений витрачати на подолання труд­нощів з дисципліною; учні, які мають свій досвід вчителювання, ставляться до вчи­телів з більшою повагою.

3. До сучасних інтерактивних технологій можна віднести: технології кооперативного навчання, технології колективно-групового навчання, технології ситуативного моделювання, технології опрацювання дискусійних питань.

Література

1. Баханов К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання в школі:

 Монографія./К.О.Баханов. - Запоріжжя: Просвіта, 2000.

1. Горобець І., Саприкіна Ю. К. Художня культура 9 клас. Рівень стандарту.

 Розробки та презентації уроків. – Х.: Вид-во «Ранок», 2013.

1. Книга вчителя дисциплін художньо-естетичного циклу. Вид ПП «Торсінг плюс»

 Харків.2006

1. Кондратова Л.Г. художня культура. 10 клас: Методичний посібник.-Х.:Вид. група

 «Основа» 2010.

1. Кондратова Л.Г. художня культура. 9 клас: Методичний посібник.-Х.:Вид. група

 «Основа» 2010.

1. Лаврук В.В, Мурашко Н.Л. Відвідуємо урок. Робоча книга керівника школи. – К.:

 Редакція газет з управління освітою ( Бібліотека «Шкільного світу»), 2013.

1. Лобинцева С.М. Сєдих С.В. художня культура 10 клас. Рівень стандарту.

 Академічний рівень. Розробки та презентації уроків. - Х.: Вид-во «Ранок», 2012.

1. Масол Л.М., Гайдамака О.В. Художня культура 10 клас: Тематичні розробки

 уроків. Рівень стандарту. Академічний рівень. – Х.:Вид-во «Ранок», 2010.

1. Масол Л.М., Гайдамака О.В. Художня культура 11 клас: Тематичні розробки

 уроків. Рівень стандарт. – Х.:Вид-во «Ранок», 2011.

1. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, досвід:

 Методичний посібник. /– 2007.

1. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання.

 - К.: А.С.К., 2004.

1. Саприкіна Ю. К., Ферапонтова О.М. Художня культура 11 клас. Рівень

 стандарту. Розробки та презентації уроків. – Х.: Вид-во «Ранок», 2012.

Додаток 1

**Інтерактивні технології навчання**

**Інтерактивна форма навчання** – *inter* (взаємний), *act* (діяти). Процес навчання здійснюється в умовах постійної активної взаємодії всіх учнів. Учитель та учень являються рівноправними суб'єктами навчання. Виключається домінування будь-якого учасника навчального процесу, конкретної ідеї. Вчить гуманному, демократичному підходу.

**За даними американських вчених:**

* під час лекції учень засвоює всього лиш 5% матеріалу,
* під час читання – 10%,
* роботи з відео/аудіоматеріалами – 20%,
* під час демонстрації – 30%,
* під час дискусії – 50%,
* під час практики – 75%,
* коли учень навчає інших чи відразу застосовує знання – 90%.

**Висновок**: відносно пасивні методи навчання (коли учень лише засвоює та відтворює інформацію) мають на рівень (в 5-10 разів!) нижчу ефективність, ніж активні та інтерактивні.

Додаток 2

**Кредо інтерактивного навчання:**

 “ Те, що я чую, я забуваю.

 Те ,що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю.

 Те, що я чую, бачу й обговорюю - я починаю розуміти.

 Коли я чую, бачу, обговорю й роблю – я здобуваю знання.

 Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром ”.

**Правила інтерактивного навчання для учнів.**  Кожна думка важлива.
Не бійся висловитися!
 Ми всі – партнери!
Обговорюємо сказане, а не людину!
 Обдумав, сформулював, висловив!
 Говори чітко, ясно, красиво!
Вислухав, висловився, вислухав!
Тільки обґрунтовані докази!
Вмій погодитися і не погодитися!
Важлива кожна роль.

Додаток 3

**Приклади практичного використання технологій інтерактивного навчання.**

**Художня культура 9 клас.**

**Інтерактивна гра «встанови відповідність»**

Мета – закріплення знань про види графіки.

Робота виконується в групах . кожна група отримує набір карток з аркушами паперу з липким прошарком із написаними назвами творів графіки і по три аркуші формату А4, що мають такі самі заголовки, як і назви видів графіки.

Завдання: розподілити записані на картках графічні роботи між трьома видами графіки і приклеїти картки на форматні аркуші.

Написи на картках: афіша, книжкова ілюстрація, настінна графіка, самостійний малюнок, фабрична марка, етикетка, плакат, обкладинка, естам, заставка для книги, ініціали, карикатура, реклама, візитка, грамота, запрошення, театральна програма, поштова марка, упаковка товару.

Написи на аркушах формату А4: «монументальна графіка», «Станкова графіка», «Книжкова і газетно-журнальна графіка», «Прикладна графіка».

**Інтерактивне завдання**

* Усно дайте відповідь на запитання: що, на вашу думку, можуть позначати два птахи, вишиті по краях весільного рушника?(відповідь: два птахи, зображені по краях весільного рушника, провіщали згоду між майбутнім подружжям – пригадаймо сучасних весільних голубків).
* Усно відповісти на запитання: як ви думаєте, чому фотографію довго не визнавали мистецтвом? (відповідь: з причини швидкості, з якою можна отримати фото, та великої кількості фотографій і відбитків).

**Проблемне питання:** як ви думаєте, чи потрібна в наш час класична музика? (різні відповіді учнів).

* Я хочу звернутися до тих, хто відповів «ні, не потрібна». Прослухаємо скрипковий концерт А. Вівальді з циклу «Пори року».(Прослуховування). Ця музика популярна до нині. Коли ви слухаєте її, вам зрозуміло, про що думали люди далекого минулого, що їх цікавило, турбувало? Почуття, думки переживання сучасної людини анітрохи не змінилися за ці століття. Це радість життя, життєствердне сприйняття світу. Ось весь секрет популярності класичної музики великих композиторів.

**Художня культура 10 клас**

**Інтерактивна гра «Двобій»**(тема: шкільний театр. Актуалізація опорних знань.)

Двоє учнів із двох різних команд по черзі ставлять одне одному по 8 запитань до теми «Види театру» (матеріал 9-го класу), підготовлених удома. За кожне правильно сформульоване запитання команда учня одержує 0,5 бала, за повну і правильну відповідь – 1 бал.

Двоє учнів – експертів підраховують бали. Якщо учень не знає відповіді на запитання, допомагає його команда. Запитання повинні бути точними і передбачати коротку відповідь.

**Художня культура 11 клас**

**Інтерактивна гра «У якому парку це можливо?»**

а) Учитель роздає групам картки з переліченими в перемішаному порядку особливостями різних парків і пропонує кожній групі вибрати ті, що характерні для якогось одного парку (кожна група має своє завдання)

б) Кожній групі дається репродукція одного з парків різних стилів (бажано не тих, приклади яких наводилися під час уроку), дається 1-2 хвилини на обговорення (як учасникам інтелектуальної гри «Що? Де? Коли?») та пропонується аргументовано відповісти, до якого стилю й чому вони відносять це зображення.

**Інтерактивна гра «Психологічний портрет музики Америки»**

Клас ділиться на групи. Кожна група створює психологічний портрет одного з напрямів музики Америки: джазу, рок-музики, поп-музики. (Наприклад, психологічний портрет джазу: стриманість, релігійність, поважність (від спіричуелз); ніжність, романтичність, мрійливість (від блюзу); весела вдача, життєрадісність, жвавість характеру (від регтайму).)

**Інтерактивна пошукова гра «Знайди схожість»**

Клас поділяється на кілька груп, кожна з яких отримує завдання, спільна частина якого звучить так: спираючись на свої знання з мови різних видів мистецтв, виділити ті особливості кіномистецтва, які зближають його з … А далі за групами варіанти різні: театром, літературою, живописом, хореографією, музикою та ін..

Результатом стає відповідь представників від кожної групи, що й дає змогу побачити кіно як синтетичний вид мистецтва.

**Інтерактивний метод «Увійди в картину**».

 Ілюстрація: І.Левітана «осінній день у Сокольниках».1879р.

*Учитель .* А зараз подумайте і скажіть, що могло бути за п’ять хвилин до сцени, що

 зображена на картині?

*Учні.* Можливо, цієї дівчини ще було, а може, хтось інший пройшов цією доріжкою.

*Учитель*. А що буде через дві хвилини після цього?

*Учні*. Дівчина сяде на лавку, зникне з картини, зупинитися, щоб підняти осінній

 листочок, можливо, хтось з’явиться на доріжці й покличе її.