

1. Автор досвіду Долга Уляна Ігорівна вчитель трудового навчання мистецтва спеціаліст вищої категорії, старший вчитель Запорізької загальноосвітньої школи I- III ступенів № 84 Запорізької міської ради Запорізької області.

2. Базова модель досвіду.

2.1. Тема досвіду: « Ефективні інноваційні технології викладання інтегрованого курсу предметів естетичного циклу та трудового навчання в сучасній школі »

2.2. Актуальність і перспективність досвіду.

Інтегроване навчання є одним із напрямів сучасного оновлення уроків у загальноосвітній школі. Інтегрований урок — це урок, на якому вивчають складні питання, що є предметом розгляду кількох навчальних дисциплін (технологія – екологія, технологія – мистецтво, технологія – біологія , технологія – фізика, мистецтво – інформатика, технологія – хімія, мистецтво – іноземна мова...тощо)

Досвід показав, що інтегровані уроки є потужними стимуляторами розумової діяльності дитини. Діти починають аналізувати, порівнювати, шукати зв'язки між предметами і явищами. Інтеграція - це надзвичайно приваблива форма уроку, яка стимулює активність і спонукає учнів до навчання. Застосування на уроках інтерактивних методів навчання в поєднанні з ефективними інноваційними технологіями, супроводжуються відкриттями і знахідками, формуючи стійку мотивацію до навчання в умовах побудови інформаційного суспільства. Нові педагогічні технології, та сучасні форми організації навчальної діяльності, а саме: STEAM – практикуми, веб-квести, мережеві технології - відкривають безмежні можливості для створення навчального середовища на уроках естетичного циклу. Використання у своїй практиці таких інноваційних підходів – ще одна, досить важлива сходинка акмеологічного зростання педагога нової формації: дослідника, лідера, креативної особистості.

На основі свого досвіду, використовуючи сучасні методики, рекомендації, передовий досвід науковців, я конструюю свій, частково новаторський варіант

вирішення педагогічних проблем на принципово нових засадах, які відрізняються оригінальністю та високою результативністю.

2.3. Теоретична основа.

Проблема особистості педагога як суб'єкта педагогічної діяльності, компетентного та здатного до саморозвитку, відображена в сучасних працях науковців. Розвитку професійно-педагогічної компетентності присвячені дослідження таких українських науковців, як Н. Бібік, О. Овчарук, О. Пометун, О. Савченко, О. Шувалова та ін. У Концепції Нової української школи вказано на необхідність розв'язання проблеми підготовки вчителя, який усвідомлює свою соціальну відповідальність, постійно дбає про своє особистісне та професійне зростання, уміє розв'язати нові педагогічні завдання. У системі професійної підготовки вчителів найактуальнішим стає процес формування власної професійної культури й компетентності. Основними ознаками компетентності, сучасні педагоги вважають готовність до інноваційної діяльності та здатність до подальшого самопроекування, самовдосконалення. Отже, сучасні педагогічні технології вимагають певних нововведень в організацію освітньої діяльності на всіх рівнях.

Модернізацію освітнього процесу підтримують такі вітчизняні науковці, як О. Локшина, О. Савченко, Л. Ващенко. На їх думку, треба змінити, модернізувати, трансформувати навчальний процес так, щоб забезпечити розвиток мислення, розумових творчих здібностей учнів. Саме тоді дитині психологічно краще буде готуватися до сприйняття невідомого, нового для неї, щоб отримати кращі результати в навчанні.

Досвідчені педагоги радять, для того щоб досягти окреслених завдань, обирати найефективніші інноваційні технології викладання інтегрованого курсу предметів естетичного циклу та трудового навчання в сучасній школі :

- Проектні технології;

- Смарт-навчання;
- Дистанційна освіта ;
- STEAM - освіта;
- Веб - квести;
- Мережеві технології.

Поєднання та впровадження інноваційних форм та методів роботи в навчально-виховний процес спрямовані на розвиток здатності орієнтуватися в

НОВИХ

умовах, адаптуватися до них. У освітньому процесі такий підхід найактуальніший.

Використовуючи сучасні інформаційні технології, вчитель обирає помічником комп'ютер, розташовує його між собою і учнем і відповідно до поставленої мети, використовує як знаряддя пізнання, накопичення і застосування знань. Досвід показує, що зміст праці вчителя суттєво змінюється : основним стає не передача знань, а організація самостійної пізнавальної діяльності, здійснення оперативного управління індивідуальною роботою всіх учнів класу, своєчасне виявлення труднощів кожного з них при розв'язанні пізнавальних задач, надання їм необхідної допомоги.

Стів Джобс — засновник епохи персональних комп'ютерів, був переконаний, що сучасні учні бажають вчитися зовсім інакше, ніж попередні покоління, їм не цікаво зубрити теоретичні відомості з підручників — вони прагнуть отримувати корисні і практичні для життя знання. Для цього вони вправно застосовують можливості новітніх технологій.

У своїй роботі я використовую саме принципи теорії Стіва Джобса , які описані у новій книзі Carmine Gallo «The Innovation Secrets of Steve Jobs»

Шукайте нестандартні рішення, як Джобс, творіть і працюйте, не покладаючи рук – ви неодмінно досягнете успіху у педагогічній діяльності!

2.4. Новизна досвіду.

Нова українська школа – новий формат викладача і учня!

Модель сучасного учня, на мій погляд, – успішна, самодостатня особистість, що має чітку мету у виборі майбутньої професії яка поєднує велику кількість можливостей і не обмежена комплексами, сповнена безліччю різнокольорових мрій та фантазій.

Педагогу важливо інтегрувати матеріал навчальних предметів для формування ключових компетентностей, саме цього і вимагає сучасна школа. STEAM - практикуми, веб-квести, проекти у навчальній діяльності працюють за певними схемами по формуванню ключових компетентностей учнів. Правил чіткого інтегрування не існує. Компонувати технології і добирати необхідний матеріал треба орієнтуючись на поставлені цілі і очікуваний результат.

Курс «Технології» у 10-11 класах дає змогу учням зорієнтуватися в світі сучасних професій та взяти курс до STEAM — професій, що є перспективою для української молоді. Дає можливість ознайомитись з великою кількістю комп'ютерних програм та додатків.

Курс «Мистецтво» дає можливість педагогу зануритись у світ фантазій і зламати застарілі стереотипи. А саме вирішити ряд проблем! Поспішаючи за технологічними перевтіленнями, ми втрачаємо інтерес до культури. Сучасна молодь, на жаль, мало цікавиться мистецтвом, а то й взагалі далека від цього поняття. Комп'ютерні ігри впевнено замінюють відвідування виставок та музеїв! Як подолати перешкоди? Веб-квест — те що нам потрібно! Саме гра стане ефективним мотиватором для навчання, бо молодь обирає ігрове навчання.

Смарт - освіта відкриває нові можливості для педагогів, надає можливість ділитися досвідом, підвищувати свій професійний рівень, працюючи над власними сайтами, блогами. Учні одержують можливість самостійно або за технологією «перевернутого» навчання вивчати навчальні дисципліни за електронними матеріалами, дивитись майстер класи, слухати лекції, отримувати завдання або

тестуватись. Це дуже зручно, бо можна навчатися у будь-якому місці і у будь-який час.

Мережеві технології відкривають безмежні перспективи у навчанні. Дистанційний марафон - являє собою приклад формування в одному проекті десяти ключових компетентностей. Схема інтегрування має вигляд кола. Кожний етап проектної діяльності цікавий, важливий і доповнює один одного. Зроблено велику роботу і зібрано матеріал від витоків традиційної випічки до 3Д макетування у програмі SketchUp.

Головна задача - інтегрувати знання з технології, мистецтва, історії, хімії, інформатики. Стати потужним стимулятором розумової діяльності для того щоб:

- * мати можливість навчатись в позаурочний час;
- * підвищити ефективність навчання;
- * відродити інтерес до народних традицій, свят народного календаря;
- * розвивати інтелектуальні, творчі та естетичні здібності;
- * випробувати себе у ролі кондитера;
- * готувати молодь до життя в розвинутому інформаційному середовищі.

Таким чином, підхід до викладання навчального матеріалу в умовах Нової української школи, повинен бути принципово новим та ефективним.

2.5. Провідна педагогічна ідея досвіду.

Вчитель повинен використовувати свій творчий потенціал, накопичувати досвід, мислити нестандартно, любити свою роботу. Досвід сприяє модернізації освітнього процесу при безперервному підвищенні професійної компетентності вчителя. Постійний пошук і використання ефективних моделей навчання та інноваційних технологій сприяє створенню оптимальних умов для запровадження ідей Нової української школи та створенню іміджу вчителя нової формації: дослідника, лідера, креативної особистості. Самоосвітня робота педагога по формуванню своєї інформаційної компетентності, як вагомій складовій фахової

компетентності вчителя, сприяє розвитку майстерності, а майстерність - це уміння донести ідею, зацікавити учнів та організувати якісний освітній процес.

3. Інформаційно-педагогічна модель досвіду.

3.1. Мета.

Дослідити сучасні технології організації навчально - виховного процесу в умовах Нової Української школи. Модернізувати освітній процес, шляхом створення оптимальних умов для ефективного впровадження інноваційних технологій у інтегроване навчання з предметів естетичного циклу та трудового навчання.

3.2. Завдання.

Довести ефективність впровадження сучасних технологій у інтегроване навчання з предметів естетичного циклу, шляхом гармонійного поєднання десяти ключових компетентностей, на прикладах із педагогічної діяльності:

- Веб-квест « Подорож у часі та просторі » – інтегрований STEAM – практикум;
- Дистанційний практикум з використанням хмарних технологій « Марафон ЕТНО випічки до свят народного календаря »;
- Презентація досвіду на VIII Міській виставці педагогічних технологій у 2017-2018 навчальному році з теми :« Ефективність впровадження STEM – практикумів у інтегроване навчання з предметів естетичного циклу»;
- Педагогічна практика КЗ «ЗОППЮ» ЗОР вчителів мистецтва на базі Запорізької загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №84 з теми: «Ефективні технології викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» в сучасній школі»

3.3. Тривалість роботи над темою досвіду.

Тема актуальна для мене багато років. Власний блог мій має назву « Сходишки майстерності » - являє собою етапи акмеологічного зростання педагога.

2014 - 2018 н.р.

4. Технологія реалізації інноваційної розробки (досвіду).

Переходячи від теорії до практики, в першу чергу треба думати про учнів, враховуючи їхні інтереси і вподобання.

Діти повинні жити у світі краси , гри, казки,
музики , малюнка , фантазії , творчості.

Творчість відкриває в дитячій душі ті потаємні
куточки, в яких дремають джерела добрих почуттів.

В. Сухомлинський

Презентую практичні розробки реалізації інноваційних технологій, які прийдуть до смаку не тільки дітям, а ще й батькам, колегам і всім хто бажає навчатися продовж життя.

Веб-квест « Подорож у часі та просторі » – інтегрований STEAM – практикум, заснований на матеріалах з історії мистецтва, принципах роботи програми SketchUp та додатку 3D Warehouse, секретах майстерності художника – скетчера, правилах колористики, практичних порадах дизайнеру інтер'єру, віртуальних подорожей за допомогою карти Google та великого обсягу інформації про сучасний світ Кіномистецтва. Веб-квест "Подорож у часі та просторі" - це безпрограшний варіант віртуальної мандрівки. Цікава задумка, незвичайний формат, отримання нових знань, деталізовані діючі посилки, стильний дизайн, логічно систематизована і вдало подана інформація точно припадуть до смаку юним дослідникам і дослідницям, всім хто любить відкривати та отримувати яскраві враження!!! Веб-квест є тією ланкою, яка дозволила об'єднати результати роботи багатьох автономних проектів та надати доступ до цієї багатогранної інформації всім , хто в ній зацікавлений. Якщо певна кількість аудиторії долучилася до проходження етапів нашого квесту, то безумовно, отримала необхідну валізу знань та навичок з професій: мистецтвознавець, 3D-дизайнер, художник-скетчер, майстер інтер'єру, колорист, віртуальний гід, кінокритик. І можливо в майбутньому, фахівців цієї галузі стане більше....

Додаток №1

https://drive.google.com/file/d/1wdXeZVAyTjbxPfg04WKD3qCeyW7Y0Jw/view?usp=s_haring

Запрошуємо пройти наш квест! <https://prostir-quest.blogspot.com>

Дистанційний практикум з використанням хмарних технологій

« Марафон ЕТНО випічки до свят народного календаря » - являє собою приклад формування в одному проєкті десяти ключових компетентностей . Схема інтегрування має вигляд кола. Кожний етап проєктної діяльності цікавий, важливий і доповнює один одного. Зроблено велику роботу і зібрано матеріал від витоків традиційної випічки до 3Д макетування у програмі SketchUp чудового пряничного будиночку.

Головна задача практикума - інтегрувати знання з технології, мистецтва, історії, інформатики, хімії. Стати потужним стимулятором розумової діяльності для того щоб:

- * мати можливість навчатись в позаурочний час;
- * підвищити ефективність навчання;
- * відродити інтерес до народних традицій, свят народного календаря;
- * розвивати інтелектуальні, творчі та естетичні здібності;
- * випробувати себе у ролі кондитера;
- * готувати молодь до життя в розвинутому інформаційному середовищі.

Результати роботи можна побачити у додатках.....Вони вражають!

Додаток №2

https://drive.google.com/file/d/1-vhAyhRiMI4M-fUUrKwSFmbXMh76N2ck/view?usp=s_haring

STEAM – практикуми - заходи, основна складова яких, інтеграція, синтез знань, дослідницький підхід в опануванні знань, відкритий підхід до навчання, стимуляція високого рівня мислення, проектування, комп'ютерна обробка даних, експерименти та лабораторні дослідження, створення інтерактивних моделей, конструювання, використання міжпредметних зв'язків. Використання STEAM – практикумів просто необхідно в умовах стрімкої еволюції технологічного прогресу, та постійному зростанню у світі попиту на спеціалістів технічних та інженерних спеціальностей.

Матеріали з цієї теми були презентовані на VIII Міській виставці педагогічних технологій у 2017-2018 навчальному році з теми :« Ефективність впровадження STEM – практикумів у інтегроване навчання з предметів естетичного циклу»

Додаток №3

<https://drive.google.com/drive/folders/1UgN4UM5FOB3lBt2-7QLt0WAztjN1Ycmh?usp=sharing>

Робота над цими інноваційними технологіями тільки стартує. Ми, вчителі естетичного циклу, йдемо шляхом проб і помилок. На цьому етапі роботи необхідно ділитися досвідом, щоб запобігти марного витрачання часу на вже відпрацьовані методики впровадження сучасних технологій в оновлені формати Нової української школи.

Педагогічна практика КЗ «ЗОШПО» ЗОР вчителів мистецтвам - майстер - клас на базі Запорізької загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №84 з теми: «Ефективні технології викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» в сучасній школі» дав мені змогу поділитися власним ППД, вислухати рекомендації та поради колег по удосконаленню роботи над модернізацією освітнього процесу.

Додаток №4

<https://drive.google.com/drive/folders/10PrPzz1ZzdIBAXq8V1ERmuUoW2-HkcmB?usp=sharing>

5. Результативність досвіду.

Додаток №5

https://drive.google.com/drive/folders/1vi_2Q4P8oh54V5-Neqn3ahfEqBFSD1y?usp=sharing

Результати участі у виставках і конкурсах

1. STEAM-практикум "Модернізація архітектурної будівлі школи"

Підготовчий етап до міського конкурсу «Мистецька пектораль 2018»

Додаток №6

<https://drive.google.com/drive/folders/17HDTYXPAdMiwPbXTjFCRK60-Akg3CvhA?usp=sharing>

2. Конкурс соціальної реклами «Збережемо майбутнє молоді!» в номінації «Буклет», «Плакат», «Відеоролик»

Проект по профорієнтації успішно стартував у вересні 2017 року і у листопаді був відзначений грамотою Управління по роботі з молоддю та сім'єю департаменту спорту сім'ї та молоді Запорізької міської ради

3. Проект «Подаруй мені казку» У проекті інтегрується написання екоказки «Чарівниця Природа», виготовлення мотанки в номінації декоративно - ужиткове мистецтво і все це гармонійно об'єднує триптих – ілюстрація до екоказки «Чарівниця Природа»

Проект зайняв у районі призове місце і став учасником міського конкурсу.

4. Проект « Будинок моєї мрії » Житловий комплекс «Загадковий вир» було створено за формою скульптури Уільяма Пайа «Харибда».

У скульптурі круговий рух води створює прозорий циліндр, в який кожен мріє зазирнути..... Проект - переможець став учасником міського конкурсу « Будинок моєї мрії »

<https://drive.google.com/file/d/1i6HxAyLN9z6-Y34eb5m5Z8QuhjAAt3Xq/view?usp=sharing>

6. Рекомендації щодо впровадження досвіду.

Досвід презентувався на VIII Міській педагогічній виставці. Рекомендовано до участі на обласній виставці « Освіта Запорізького краю – 2018»

7. Додатки

Додаток №1

<https://drive.google.com/file/d/1wdXeZVAyTjbxPfg04WKD3qCeyW7YOJw/view?usp=sharing>

або на моєму блозі <https://pedagogika-ua.blogspot.com/2018/02/blog-post.html>

Запрошуємо пройти наш квест!

<https://prostir-quest.blogspot.com>

Додаток №2

<https://drive.google.com/file/d/1-vhAyhRiMI4M-fUUrKwSFmbXMh76N2ck/view?usp=sharing>

або на моєму блозі <https://etno18.blogspot.com/2018/03/blog-post.html>

Додаток №3

<https://drive.google.com/drive/folders/1UgN4UM5FOB3lBt2-7QLt0WAztjN1Ycmh?usp=sharing>

або на моєму блозі <https://pedagogika-ua.blogspot.com>

Додаток №4

<https://drive.google.com/drive/folders/10PrPzz1ZzdlBAXq8V1ERmuUoW2-HkcmB?usp=sharing>

або на моєму блозі https://pedagogika-ua.blogspot.com/2018/02/blog-post_83.html

Додаток №5

https://drive.google.com/drive/folders/1vi_2Q4P8oh54V5-Neqn3ahfEqBFSHD1y?usp=sharing

або на моєму блозі https://pedagogika-ua.blogspot.com/2018/01/blog-post_8.html

Додаток №6 <https://pedagogika-ua.blogspot.com/2018/01/viii-2017-2018.html>