

IV Міська науково-практична конференція
«Мистецтво в культурі сучасності. Від модернізму до постмодернізму»



Долга Уляна Ігорівна

вчитель трудового навчання, мистецтва
спеціаліст вищої категорії, старший вчитель Запорізької
загальноосвітньої школи I- III ступенів № 84 Комунарський
район.

***Тема: « Ефективні інноваційні технології викладання інтегрованого курсу
предметів естетичного циклу в сучасній школі »***

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.

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.

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

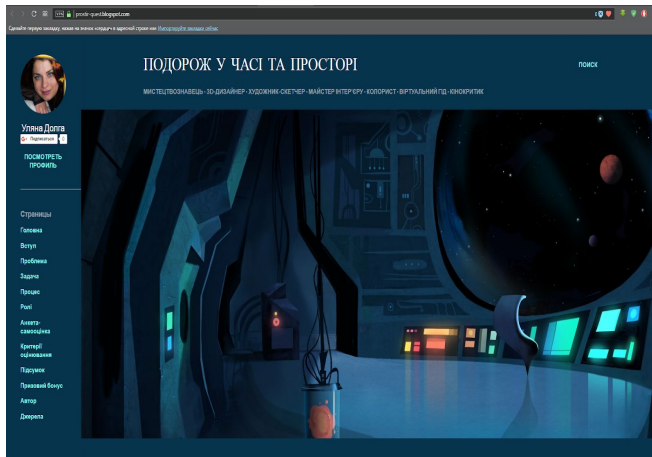


Діти повинні жити у світі краси, гри, казки, музики, малюнка, фантазії творчості.

Творчість відкриває в дитячій душі ті потаємні куточки, в яких дрімають 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.

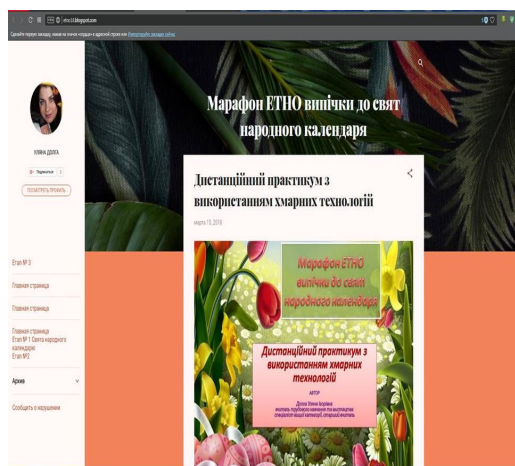


Веб-квест « Подорож у часі та просторі » – інтегрований STEAM – практикум, заснований на матеріалах з історії мистецтва, принципах роботи програми SketchUp та додатку 3D Warehouse, секретах майстерності художника – скетчера, правилах колористики, практичних порадах

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 ссилки, 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....

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

Мережеві технології відкривають безмежні перспективи у навчанні.



Дистанційний марафон « ЕТНО випічка до свят народного календаря» - являє собою приклад формування в одному проекті десяти ключових компетентностей . Схеми 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.

<https://docs.google.com/presentation/d/126wEsafN6EXi8R5qE5OgTouLbnpopw44tpNHv-pAc08/edit#slide=id.p3>



Дизайн - проєк «Моя рідна школа – школа майбутнього»

В ході проектної діяльності учні освоювали сучасні технології для створення й обробки двовимірних зображень SketchUp. Було

виконано ряд практичних робіт з модернізації архітектурної будівлі школи, відповідно до сучасних вимог і потреб суспільства. Кольорова візуалізація приміщення школи підкреслила наскільки цікаві та унікальні можуть бути звичайні архітектурні проекти. Нині 3D графіка увійшла майже у всі сфери діяльності людини. Вона застосовується в кінематографі, архітектурній справі, комп'ютерних іграх, дизайні, рекламі, поліграфії, науці, промисловості та виробництві. Таким чином, маючи навички створення 3D зображень, можна віднайти своє місце в будь-якій індустрії.

Ми обираємо STEAM професії майбутнього !

Проект дав можливість спробувати себе у ролі 3D-дизайнера, познайомитись з комп'ютерною програмою SketchUp, відчутти себе художником-скетчером, продемонструвати уміння створювання ескізи , проект - креслення архітектурних споруд і дізнатись про можливості використання додатку 3D Warehouse.

<https://drive.google.com/drive/folders/17HDTYXPAdMiwPbXTjFCRK60-Akg3CvhA>



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!

