

Е. А. Корженевич,
учитель начальных классов, магистр педагогических наук
(ГУО «Средняя школа № 16 г. Пинска»)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ НА I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

В современной школе основная задача педагога заключается в том, чтобы научить ребенка быть успешным в условиях современного общества. Помочь не только ориентироваться и находить информацию, но и уметь выразить себя, свою индивидуальность, осознать свое место не только в современной цивилизации, но и в истории развития культуры.

Миссия учителя на учебном занятии – развивать творчески мыслящую и эстетически развитую личность. Поэтому многие педагоги задумываются о том, как сделать процесс обучения более результативным и радостным. Обучение изобразительному искусству предполагает вхождение ребенка в пространство художественного образа через различные направления творческой деятельности. Очевидно, на учебных занятиях изобразительного искусства необходимо использовать инновационные технологии, главной целью которых является достижение развития личности творческого уровня.

При изучении предмета «Изобразительное искусство» в школе я использую различные интерактивные методы: метод проектов, исследовательский метод, игровой, коммуникативный метод, дискуссии, метод мозгового штурма, информационно-компьютерные технологии (ИКТ), здоровьесберегающие технологии.

Занятия по изобразительному искусству построены на зрительном ряде, поэтому использование возможностей мультимедийного оборудования облегчает подготовку к уроку, где используется часто наглядность. Компьютер также может использовать и сам учащийся в качестве выполнения домашнего задания (проекта). Тем самым показывая

высокий уровень самостоятельности – творческий. Погрузиться в мир искусства, побывать в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые детям порой не доступны. При этом надо учитывать, что компьютер не заменяет учителя, а лишь дополняет. ИКТ-технологии не должны подменять живого общения с искусством, а только лишь стимулировать мотивацию познавательного процесса.

Самое важное, на мой взгляд, обеспечить сознательное отношение к предмету, вызвать живой интерес детей и создать условия для воплощения художественных образов в конкретном материале, в творческой деятельности. Считаю, что наилучшим средством наглядного обучения является рисунок самого педагога на доске, листе бумаги и полях альбома самого учащегося. Не думаю, что когда-нибудь компьютерные технологии вытеснят из образовательного процесса живой педагогический показ.

Д. Дьюи в свое время предложил вести обучение через целесообразную деятельность ученика с учетом его личных интересов и целей. Его последователь У. Х. Килпатрик стал основоположником метода проектов, разработанного на этой основе. Его можно рассматривать как одну из лично ориентированных развивающих технологий. В основу этой технологии положена идея развития познавательных навыков учащихся, творческой инициативы, умения самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, ориентироваться в информационном пространстве, умения прогнозировать и оценивать результаты собственной деятельности. Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся индивидуальную, парную, групповую [1].

Проектная деятельность предполагает подготовку докладов, рефератов, проведение исследований, создание видеofilьмов, альбомов, плакатов, статей в газете, инструкций, театральных инсценировок, игр, web-сайтов. В процессе выполнения проекта, обучающиеся используют учебную, учебно-методическую, научную, справочную литературу, цифровые образовательные ресурсы.

В ходе выполнения проекта учащийся оказывается вовлеченным в активный познавательный творческий процесс, при этом происходит как закрепление имеющихся знаний, так и получение новых. Кроме того, формируются исследовательские (поисковые), коммуникативные, организационно-управленческие, рефлексивные умения и навыки работы в команде.

Исследовательская деятельность позволяет сформировать такие учебные действия, как практика творческой работы, самостоятельность при принятии решений, развитие наблюдательности, воображения, умения нестандартно мыслить, выражать и отстаивать свою или групповую точку зрения.

Игра как средство интерактивного обучения способствует появлению непроизвольного интереса к познанию основ изобразительного искусства. Использование разных типов игр, вызывает формирование положительной мотивации изучения данного предмета. Игра стимулирует активное участие ребят в учебном процессе и вовлекает даже наиболее пассивных. В результате игры формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность.

Учебные занятия с применением коммуникативного метода дают ребенку возможность создать картину мира, насыщенную уникальными личностными переживаниями. Они воспринимаются каждым учеником как открытие, которым хочется поделиться, о котором хочется говорить и быть услышанным. Дети учатся слушать и слышать других, критически анализировать и оценивать свою и чужую точки зрения, аргументировать своё мнение, признавать свои ошибки или доказывать свою правоту, находить в предположениях рациональные зёрна, используя их, строить решения.

«Мозговой штурм» является эффективным методом стимулирования познавательной активности, формирования творческих умений, обучающихся как в малых, так и больших группах. Кроме того, формируются умения выражать свою точку зрения, слушать оппонентов, рефлексивные умения.

Образовательный процесс протекает таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Такое взаимодействие позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, выработать совместное решение.

Реализуя данный подход, Дж. Блок и Л. Андерсон разработали методику обучения на основе полного усвоения знаний. Исходным моментом методики является установка, которую должен принять педагог, работающий по этой системе: все обучаемые способны полностью усвоить необходимый учебный материал при рациональной организации учебного процесса [2].

Использование модели полного усвоения на учебных занятиях по изобразительному искусству необходимо, так как программа учебного предмета строится на использовании уже имеющихся знаний и умений. Каждая новая тема включает в себя навыки, приобретённые в результате уже изученного материала.

Таким образом, применение интерактивных методик и педагогических технологий на учебных занятиях изобразительного искусства способствуют формированию учебной мотивации, творческой и познавательной активности, самостоятельности, ответственности, критического и художественно-образного мышления учащихся, умению самостоятельного поиска информации. Формирование способности и готовности учащихся реализовывать универсальные учебные действия позволит повысить эффективность образовательного и воспитательного процесса в школе.

Необходимо использовать интерактивные формы и методы обучения на учебных занятиях изобразительного искусства, так как они позволяют преподавать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют повышению уровня мотивации учебной и творческой деятельности, лучшему усвоению знаний, вызывает интерес к познанию, формирует коммуникативную, личностную, социальную, интеллектуальную компетенции.

Список литературы

1. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Наука, 1998. – 154 с.
2. Гульчевская, В. Г. Что должен знать педагог о современных образовательных технологиях / В. Г. Гульчевская. – М. : АРКТИ, 2010. – 234 с.