

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ФАКУЛЬТЕТ ДОШКОЛЬНОГО, НАЧАЛЬНОГО И СПЕЦИАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
КАФЕДРА ТЕОРИИ, ПЕДАГОГИКИ И МЕТОДИКИ НАЧАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ КАК
СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
У СТАРШЕКЛАССНИКОВ НА УРОКАХ ИСКУССТВА**

Выпускная квалификационная работа
(магистерская диссертация)
обучающегося по направлению подготовки
44.04.01 Педагогическое образование
Магистерская программа Научно-методическое сопровождение
образовательных программ в области изобразительного искусства
очной формы обучения, группы 02021704
Гребневой Виктории Андреевны

Научный руководитель:
к. п. н., доцент
Даниленко А.П.

БЕЛГОРОД 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Глава 1. Теоретический анализ исследований использования интерактивных методов обучения в образовательном процессе	8
1.1. Теоретическая сущность и содержание интерактивных методов обучения.....	7
1.2. Анализ и обобщение опыта использования интерактивных методов обучения на уроках искусства	18
1.2.1. Характеристика интерактивных методов обучения.....	18
1.3. Особенности и условия развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства	30
Глава 2. Использование интерактивных методов обучения на уроках искусства как условие развития творческих способностей у старшеклассников.....	
2.1. Организация и методы исследования	45
2.2. Анализ результатов экспериментального исследования влияния интерактивных методов обучения на развитие творческих способностей у старшеклассников	48
2.2.1. Влияние эмоциональной вовлеченности на развитие творческих способностей старшеклассников в процессе использования интерактивных методов на уроках искусства	48
2.2.2. Анализ результатов эмпирического исследования творческих способностей старшеклассников на уроках искусства	58
2.3. Программа развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства с использованием интерактивных методов обучения	63
Заключение.....	71
Библиографический список.....	75
Приложения.....	82

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития отечественной методической мысли урок искусства как основная структурная единица образовательного процесса рассматривается как сложный акт общения, главной целью и содержанием которого выступают практика в решении задач взаимодействия между субъектами педагогического процесса, направленная на развитие творческих способностей двух сторон. Основным способом достижения цели и овладения содержанием дисциплины служат мотивированные коммуникативные задачи разной степени сложности, которые могут реализовываться в процессе группового взаимодействия на уроках искусства. Вопрос об интерактивных методах учебной деятельности в психолого-педагогической литературе занимает важное место, так как они открывают для учащихся возможности сотрудничества, формирования культуры отношений, познания себя и других, как активных субъектов творческой деятельности.

Эти и другие особенности современного образования выдвигают на первый план необходимость развития нестандартного творческого мышления учащихся всех уровней подготовки человека к взрослой жизни. Общественное развитие и научно-технический прогресс выдвигают все новые условия успешной адаптации человека к стремительно изменяющейся окружающей среде: информационной, социальной, физической, природной и т.п. Эти условия указывают на актуальность внедрения в обучение методов активизации образовательного процесса, в т.ч. с помощью интерактивных методов. Перед учителем стоит важная задача научить взрослеющего человека жить в мире будущего, о котором сам учитель знает крайне мало. Это принципиальное отличие от задач, стоящих перед учителем во все предыдущие эпохи образования. Как показал теоретический обзор, идеи активизации обучения высказывались учёными на протяжении всего периода становления и развития педагогики задолго до оформления её в

самостоятельную научную дисциплину. К родоначальникам этих идей относят Я. А. Коменского, Ж.-Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци, Г. Гегеля, Ф. Фрёбеля, А. Дистервега, Дж. Дьюи, К. Д. Ушинского и других. Всю историю педагогики можно рассматривать как борьбу двух противоположных взглядов на роль ученика. Приверженцы одной точки зрения настаивали на исходной пассивности ученика, рассматривали его как объект педагогического воздействия, только учитель, по их мнению, мог проявлять активность. Сторонники другой точки зрения, среди которых были Пифагор, Демокрит, Сократ, Платон, Сенека, Квинтилиан, считали ученика, соучастником процесса обучения и его активность была главной в обучении. В России использование активных и интерактивных методов широко практиковалось в 20-х гг. XX в. Дальнейшая разработка этих методов присутствует в трудах педагогов классиков Сухомлинского, Шаталова, Амонашвили, Лысенковой, а также современных исследователей М. Д. Виноградовой, Н. А. Волгиной, М. В. Емелиной, Е. А. Ефимовой, Е. А. Капрановой, Е. В. Коротаевой, Р. А. Кутбиддиновой, Е. Н. Можар, И. Н. Никитиной, И. В. Никишиной, Т. М. Садыкова, Г. К. Селевко, А. Ю. Уварова, А. В. Хуторского и других.

Особенностями развития творческих способностей учащихся на уроках искусства занимались такие ученые психологи и педагоги современности как А. В. Бакушинский, Д. Б. Богоявленская, Л. М. Я. А. Пономарев, А. С. Панфилова Д. В., Ушаков, П. М. Ершов, А. П. Ершова, В. В. Ефимова и др.

В результате теоретического анализа нами было выявлено, что количество работ, касающихся непосредственно разработки и применения интерактивных методов как условия развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства крайне мало. К таковым можно отнести исследования Л. М. Ванюшкиной, И. Н. Никитиной, А. С. Панфиловой.

Анализ теоретических источников по исследуемой нами проблеме позволил нам выявить *противоречие* между достаточным количеством

исследований и ограниченным объемом практических технологий применения интерактивных методов обучения как средства развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства.

Данное противоречие определило **проблему** нашего исследования: каковы особенности влияния интерактивных методов обучения на развитие творческих способностей старшеклассников на уроках искусства.

Решение данной проблемы составило **цель** нашего исследования.

Объект исследования: процесс формирования художественно-эстетического опыта у старшеклассников на уроках искусства

Предмет исследования: особенности разработки и внедрения интерактивных методов обучения как условие развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства.

Задачи исследования:

1. Осуществить теоретический анализ исследований использования интерактивных методов обучения в образовательном процессе
2. Обобщить практический опыт использования интерактивных методов обучения на уроках искусства
3. Провести опытно-экспериментальную работу по внедрению интерактивных методов развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства.
4. Разработать рабочую тетрадь «Интерактивные методы на уроках искусства в 8-9 классах»
5. Проанализировать эффективность опытно-экспериментальной работы по внедрению интерактивных методов развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства с использованием рабочей тетради «Интерактивные методы на уроках искусства в 8-9 классах»

Гипотеза исследования: использование интерактивных методов обучения как условие развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства может быть эффективным при следующих условиях:

- использования интерактивных методов в логике художественно-педагогической драматургии;
- эмоциональной включенности старшеклассников в процесс учебно-педагогического взаимодействия;
- формирования познавательного интереса старшеклассников на уроках искусства

Методы исследования: в исследовании использовались: методы теоретического анализа; методы наблюдения, анкетирования, психологического тестирования, а также, метод математической обработки результатов, интерактивные методы обучения.

Конкретными *методиками* исследования явились: рабочая тетрадь «Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.», разработанная нами; самооценка эмоциональных состояний учащихся в процессе урока (методика «Градусник» Н. П. Фетискина); оценка познавательной активности учащихся в процессе применения разных интерактивных методов («Шкала состояний», разработанный нами); промежуточный контроль знаний по разделу (рубежные и итоговые тесты по учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.), методика диагностики творческих способностей Торренса-Гилфорда в модификации Х. Зиверта.

База исследования: Исследование проводилось на базе МБОУ «Гимназия №12» им. Ф.С. Хихлушки г. Белгорода. В исследовании приняли участие ученики 8 -х классов в количестве 44 человека (22 – контрольная группа, 22 – экспериментальная группа).

Практическая значимость исследования. Разработанная нами программа развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства с использованием интерактивных методов обучения, а также методические рекомендации по применению интерактивных методов обучения на уроках искусства в 8-м классе, могут быть использованы в

практической деятельности учителей искусства, изобразительной деятельности и мировой художественной культуры.

Результаты исследования обсуждались на научно-практических конференциях международного, всероссийского и регионального уровней, а также опубликованы в сборниках конференций и научных журналах: на международной студенческой научной конференции «Поколение будущего» (Санкт-Петербург, 25-30 декабря 2017 г.); научной конференций ГНИИ «Нацразвитие». Январь 2018); международной научной конференции «Ўқув тарбия жараёнларини такомиллаштиришнинг миллий психологик асослари “Фаол инвестициялар ва ижтимоий ривожланиш йили” муносабати билан. Вазирлик миқёсидаги илмий- амалий конференция (г. Каршин, Узбекистан, 18 – 19 апрель 2019г.); опубликованы в научно-методическом журнале «Начальная школа» (№2, апрель, 2018г.)

Перечень публикаций автора в количестве 9 статей включен в библиографический список.

Структура выпускной квалификационной работы: работа состоит из двух глав, включает семь параграфов, заключения, библиографического списка и приложения.

В первой главе «Теоретический анализ исследований использования интерактивных методов обучения в образовательном процессе» прежде всего, рассматриваются сущность, содержание и характеристика интерактивных методов обучения, раскрываются особенности и условия развития познавательного интереса старшеклассников в учебном процессе.

Во второй главе «Использование интерактивных методов обучения на уроках искусства как условие развития творческих способностей у старшеклассников» представлены результаты исследования влияния интерактивных методов обучения на развитие творческих способностей старшеклассников, а также описывается программа развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства с использованием интерактивных методов обучения.

В заключении подводятся итоги исследования.

В приложении представлены конкретные, разработанные нами упражнения, интерактивные уроки искусства как условие развития творческих способностей старшеклассников, а также методики диагностики творческих способностей, познавательной активности и эмоциональной включенности старшеклассников в творческую деятельность на уроках искусства.

Глава 1. Теоретический анализ исследований использования интерактивных методов обучения в образовательном процессе

1.1. Теоретическая сущность и содержание интерактивных методов обучения

Новые образовательные стандарты отличаются от предыдущих системно-деятельностным методологическим подходом и ориентацией на универсальные учебные действия и метапредметные результаты [62]. Согласно этому современный учитель должен не только научить ученика учиться, а также организовать для него условия саморазвития и самосовершенствования в процессе сознательного и активного присвоения нового социального опыта.

Итогом образовательной деятельности, согласно концепции ФГОС, должны стать личностные, метапредметные и предметные результаты в тесной взаимосвязи друг с другом. Разработчики стандарта к предметным достижениям относят знания и умения учащихся, а также опыт их творческой деятельности. Под метапредметными результатами требуется понимать освоенные на базе предмета, способы деятельности учащихся, применимые не только в рамках образовательного процесса, но и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях. Личностные результаты предполагают развитие системы ценностных отношений и интересов, а также учебной мотивации учащихся [46].

В связи с этим, наиболее значимой задачей в деятельности учителя на современном уроке является создание ситуаций взаимодействия, без которого немислимо решение установок системно-деятельностного подхода, направленных на:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- создание и развитие креативной образовательной среды;

- формирование у учащихся способности к самостоятельности и саморазвитию;
- развитие у обучающихся сценарного, прогнозирующего мышления, как условия успешной адаптации к стремительно изменяющейся среде;
- организация дидактической среды, направленной на развитие познавательного интереса к творческой деятельности;
- учет индивидуальных потребностей и интеллектуальных способностей каждого участника образовательного процесса и т.п.

Таким образом, наиболее востребованными становятся педагогические технологии, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся (проектно-исследовательская деятельность, информационные и коммуникационные технологии и др.). К таким технологиям мы относим и интерактивные. Здесь и далее мы будем исходить из определения интерактивности (от англ. *interaction* — «взаимодействие») как понятия, раскрывающего характер и степень взаимодействия между объектами или субъектами. *Интерактивный* («inter» - взаимный, «act» - действовать) – означает «взаимодействующий», находящийся в режиме беседы, диалога с кем-либо.

В современной социальной психологии и педагогике часто используется термин «интеракционизм», базирующийся на идеях американского социолога и психолога Дж. Г. Мида. По своему содержанию понятие «интерактивность» включает две дефиниции: «интер» (между) и «активность» (интенсивная деятельность), что также может рассматриваться как способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога [42]. Интерактивное обучение в этой связи можно рассматривать:

- как усиленную целенаправленную деятельность учителя и учеников по организации взаимодействия в целях совместного развития;
- как целенаправленное взаимодействие и взаимовлияние всех участников образовательного процесса;

- как активное, постоянное взаимодействие между учителем и учеником в процессе обучения с использованием форм, обеспечивающих реализацию внутреннего механизма саморазвития обучающихся;

- как усиленную деятельность участников по взаимодействию между собой.

Интерактивные методы обучения основываются на психологии взаимоотношений и взаимодействиях между людьми, т.е. психологии межличностных коммуникаций, наиболее важными составляющими которых являются:

- способность участников взаимодействия «принимать роль другого»;
- умение представлять, как его воспринимает партнер по общению или группа;
- умение интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия [64, с.156].

Как мы уже утверждали, не смотря на сходства понятий «активное» и «интерактивное» обучение, между ними существуют некоторые различия. Остановимся на краткой характеристике этих понятий. Методы активного обучения появились в результате стремления педагогов активизировать познавательную деятельность учеников. Изначально акцент педагогического воздействия был сдвинут в сторону трех видов активности: *мышления, действий и речи*. Еще одним аспектом активного обучения явилось, менее явное *эмоционально-личностное* восприятие информации. От того какой метод применялся, зависело какой вид активности можно использовать или каким образом можно задействовать все четыре вида активности. В зависимости от этого можно было наблюдать степень активации учащихся. Например, лекционная форма активизирует мышление; на практическом занятии можно активизировать наряду с мышлением действия учеников; мышление, речь, а иногда и эмоционально-личностное восприятие можно объединить в дискуссионных активных формах обучения; все виды активности можно реализовать в деловых играх, мозговых штурмах; на

учебных экскурсиях, просмотрах фильмов – эмоциональное восприятие и т.п. Как свидетельствуют многочисленные экспериментальные исследования, при чтении лекций слушателями усваивается не более 20-30% информации, при самостоятельной работе с учебным материалом до 50%, при активном участии в диалоге (проговаривании) количество усвоенной информации соответствует 70%. Наибольший процент успешности усвоения информации выявлен при личном участии учащихся в учебной деятельности (деловой игре, мозговом штурме и т.п.), что составляет около 90% [7].

В отечественной литературе в качестве признаков, определяющих методы активного обучения, используют:

- интенсивность активации учащихся;
- характер учебной и игровой деятельности;
- форма и способ организации учебно-педагогического взаимодействия;
- место проведения занятия и т.п. [21].

В зависимости от характера учебно-познавательной деятельности методы активного обучения делят на имитационные (имитация профессиональной деятельности) и неимитационные. В то же время имитационные делятся на игровые (различные игровые ситуации, с игровыми приемами). С помощью применения активных методов обучения можно повысить уровень усвоения информации даже в таких монологических формах как лекционное занятие. Примером могут служить такие формы как: лекции с использованием метода анализа конкретных ситуаций; лекции с запланированными ошибками; лекции вдвоем; проблемные лекции, направленные на решение творческой задачи; лекции пресс-конференции, лекции-дискуссии, лекции-ярмарки и т. п.

Методы активного обучения разделяют также по типу участия учеников при поиске решения задачи. Данные методы строятся на выборе тактики действий; демонстрации навыков, оригинальности; решении конфликтных ситуаций; проектировании и конструировании и т.п. [8].

Существуют классификации методов активного обучения: по количеству учащихся (индивидуальные, коллективные, групповые, (диады, триады); по месту их проведения аудиторные и внеаудиторные, выездные, экскурсионные и т.п.; по принципам использования компьютерных технологий (интерактивные доски, видео - презентации и т.п.) [40].

Как мы видим, существенных различий активных методов обучения от интерактивных не существует. Однако, интерактивные методы отличаются более широким взаимодействием между учителем и учениками, учениками друг с другом. Кроме того, интерактивность предполагает доминирование в процессе обучения активности учеников над активностью педагога. На таких уроках роль учителя - направлять деятельность учащихся на достижение целей урока. Основным источником познания на уроке становятся не знания учителя, а опыт ученика, что позволяет ему стать полноправным участником образовательного процесса. Задачей учителя становится побуждение учеников к самостоятельному поиску, создание условий для их инициативы, а его активность уступает место активности учеников [19].

Субъектная роль учителя в современной школе существенно отличается от объектной традиционной, сущность которой, прежде всего, сводилась к передаче информации, находящейся в ограниченном доступе.

Педагог, который сосредоточен на себе как транслятор информации, с трудом переходит от полюса учения к полюсу ученика. Роль учителя меняется совместно с типом учения.

Таким образом, педагог и ученик становятся соучениками. К. Роджерсом выделяется 3 вида дисциплин и учения [50].

Типы дисциплин и учения

Тип дисциплины	Тип учения	Роль учителя
<i>Учительский тип:</i> учитель направляет и контролирует извне поведение учащихся.	Лекция, опрос, упражнение и тренировка, демонстрация	Роль учителя директивна
<i>Совместный тип:</i> учитель и учащиеся сотрудничают в разработке позитивной учебной среды	Активные методы обучения: дискуссия, группы сотрудничества, направляемое открытие	Роль учителя полудирективна
<i>Собственный тип:</i> Учащиеся обнаруживают собственную самодисциплину и нуждаются в минимальном непосредственном надзоре со стороны учителя	Интерактивные методы обучения: «контракты», ролевые игры, проекты, исследование, самооценивание	Роль учителя не директивна, фасилитативная (поддерживающая)

Современный ученик нуждается в наставнике, главной целью деятельности которого является организация субъект-субъектной, субъект-порождающей активной и интересной мыслительной деятельности учителя и учащихся на уроке. В этом процессе большую роль играют интерактивные методы обучения. Они в первую очередь ориентированы на активную совместную учебную деятельность, общение и взаимодействие учителя с учащимися, а также позволяют выстроить образовательное пространство таким образом, чтобы обеспечить максимальную самореализацию учащихся в учебной деятельности [39].

Существует много общего между интерактивными и активными методами обучения. Но интерактивные методы в большей степени

ориентированы на широкое взаимодействие учащихся не только с учителем, но и друг с другом и на увеличение активности детей в процессе обучения.

Термин «интерактивное обучение» появился в начале 1990-х годов. Основной интерактивного обучения принято считать теорию символического интеракционизма, которая сформировалась в середине тридцатых годов двадцатого века. Но существует и другая точка зрения: интерактивное обучение вышло из рамок термина «активное обучение» (Action Learning). Этот термин был предложен в 1930-х годах английским ученым Регом Ревансом [29].

Сами интерактивные технологии начинают историю своего развития с 1960 г. Обучение с применением интерактивных технологий развивает самостоятельность мышления, умение творчески мыслить. Эти преимущества очевидны, но в школах до 1960 г. преобладал репродуктивный стиль обучения, при котором учитель до семидесяти процентов времени излагает материал, и он воспроизводится школьниками. Также на процесс развития интерактивных технологий обучения оказала влияние теория программированного обучения (1960-1970-е гг.) и теория дистанционного обучения (середина двадцатого века) [34].

В истоке 1980-х гг. двадцатого века в СССР преподаватели в первый раз на практике начинают осваивать и использовать функциональные (интерактивные) способы изучения. Главное интерес при данном уделяется применению массовых диалоговых форм знания. Но официально сохранялось деление способов изучения лишь на классические и функциональные.

С 1980-1990-х годов двадцатого века в РФ в школах начинают применять игровые способы в учебных целях (сюжетные и ролевые игры). Данные формы позволяют быстро оценить действия, результаты и их последствия как ученикам, так и самому учителю, а также получить информацию о необходимости внести дополнения или изменения в методическое обеспечение учебного процесс [29, с.46].

По-настоящему «интерактивным» обучение становится после создания глобальной всемирной сети Интернет. С этого времени начинается и повсеместное использование термина «интерактивное обучение».

Под интерактивным обучением понимается такой способ познания, который будет основан на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса; это обучение, которое погружено в общение и в процессе, которого у обучающихся формируются навыки совместной деятельности. Можно сказать, что это метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» [29, с.11]. В современном мире, при всеобщем использовании глобальной сети Интернет, понятие «интерактивные методы обучения» наполняется новым содержанием, при этом главная роль в нем отводится взаимодействию учителя и учеников, а также развитию навыков общения и осуществления социального опыта; учебно-педагогическому сотрудничеству между участниками образовательного процесса. Подводя итоги теоретическому анализу особенностей интерактивного обучения можно сделать выводы относительно различий его от традиционных методов.

Таблица 1. 2.

Отличительные особенности организации традиционного и интерактивного методов обучения

Организация урока	Традиционный урок	Интерактивный урок
Цель взаимодействия	Знания	Интеллектуально-личностные изменения
Объект внимания	Прилежание; поведение	Творчество, переживание
Способ познания	Субъект - объектный	Субъект – субъектный, «субъект-порождающий».

Способ изменения	Формирование	Саморазвитие
Направленность контакта педагога	Обучение; оценивание; конечный результат; модификация поведения	Фасилитация учения; сотрудничество, проектная деятельность

В процессе применения интерактивных методов обучения учитель может достигнуть следующих важнейших образовательных целей, поставленных перед ним новым образовательным стандартом.

1. Стимулирование мотивации и интереса к изучаемым предметам.
2. Повышение уровня активности и самостоятельности учащихся.
3. Способствование развитию навыков анализа, критичности мышления, речи, эмоционально-личностного восприятия учебного материала. Межличностной коммуникации;
4. Изменение традиционных учебных установок обучения на сотрудничество, эмпатию, интуитивное познание.
5. Саморазвитие и развитие учащихся как результата активизации мыследеятельности и диалогического взаимодействия с учителем и одноклассниками.

1.2. Анализ и обобщение опыта использования интерактивных методов обучения на уроках искусства

1.2.1. Характеристика интерактивных методов обучения

В современном образовательном процессе применение активных методов обучения отличается от традиционных методов тем, что в процессе учебной деятельности невозможно неучастие учеников: каждый участник взаимодействия на уроке либо выполняет определенную роль, через которую

он должен публично отчитаться, либо от его участия зависит эффективность выполнения поставленной перед всеми познавательной задачи. Интеракция предполагает использование разнообразных методов, стимулирующих познавательную деятельность обучающихся, а также, вовлекающих каждого участника не только в мыслительную, но и поведенческую деятельность [42].

В образовательном процессе современной школы разработано огромное количество интерактивных методов обучения. Наиболее известными и часто используемыми школьными учителями являются такие как: (различные творческие задания с применением групповых форм, имитационные (обучающего характера); приглашение специалистов на различные экскурсии), дискуссионный клуб, сократические диалоги.

Ограничившись объемом нашего исследования, обратимся к подробному анализу тех интерактивных методов, которые наиболее соответствуют таким дисциплинам как «Изобразительное искусство», «Мировая художественная культура», «Искусство» [39].

Как показал анализ опыта работы педагогов данного направления, наиболее часто используемым методом являются творческие задания.

По своей сути интерактивные методы сами по себе уже являются творческими заданиями. Под творческими заданиями на уроках искусства педагоги понимают учебные задания, требующие от учителя и учащихся не простой передачи и воспроизводства информации, и основываются на творческом подходе. В данном случае задания содержат определенный элемент неизвестности и, как правило, имеют, несколько подходов и путей их разрешения. Они придают личностный смысл обучению, стимулируют мотивацию учебной деятельности, развивают нестандартное мышление, способности к моделированию, планированию и самостоятельности решения проблем.

Выбирая творческое задание, первым включается педагог в этот процесс, так как учебный материал, предлагаемый ученика должен соответствовать следующим правилам:

- быть полезным для учащихся;
- не иметь односложных ответов и решений
- быть связанным с жизнью учащихся;
- вызывать интерес;
- служить целям обучения [20].

Здесь важно задействовать творческий потенциал учителя и ученика, его креативность, дивергентность мышления, а также инициативность, находчивость и умение стимулировать проявление творчества в других.

Кроме того, существуют факторы, тормозящие творческое развитие учеников:

- жесткая ориентация на успех;
- неготовность к риску;
- конформность;
- неспособность противостоять давлению других;
- неодобрение учителем исследования, воображения, фантазии;
- дифференциация игры и учения: «учение – это тяжелый труд», а «игра – это развлечение»,
- не готовность к изменению собственного мнения;
- преклонение перед авторитетами и др. [47].

В критериях взаимодействия в образовательном процессе нужно, до этого только, подходящие для творчества, разоблачать и провоцировать возникновение вопросов, новейших ракурсов, мыслей. Главной целью такого взаимодействия считается организация соответствующего окружения, способствующего формированию креативного дела к находящейся вокруг реальности. По итогам почти всех изучений, более удачны в данном преподаватели, делающие упор на задействовании разных видов мышления (конвергентного, дивергентного, критического) и

наименьший – на запоминании: употребляют оценку для разбора ответов, а никак не для осмысливания (принятия) и способности для неожиданной экспрессии, креативного применения познаний в самостоятельной практике либо изысканиях; задают провокационные вопросы; оценивают своеобразие и рвение испытывать новейшие мысли. Как и в остальных методах, в творческих заданиях ключевую роль играет креативность учителя. Для творчески одаренных учителей характерны такие качества как:

- толерантность к неопределенности;
 - подготовленность к преодолению преград;
 - подготовленность к подъему;
 - внутренняя мотивировка;
 - небольшая подготовленность к риску;
- рвение к признанию, подготовленность заниматься из-за признания [48].

В концепции педагогического воспитания, разработанной коллективом экспертов под управлением В.А. Сластенина, рассказывается о необходимости формирования у будущих преподавателей готовности к созданию новейших ценностей и принятию креативных решений [54].

Принципиальной индивидуальностью креативного потенциала считается его зависимость от той среды, в которой осуществляется профессиональная активность, т.е. от образовательной среды школы. Богоявленская Д.Б. рассматривает творчество как устройство становления, как взаимодействие, ведущее к развитию. Как считают некоторые эксперты, главным признаком творческой личности считается интеллектуальная энергичность, сочетающая в себе познавательный и мотивационный составляющие. Аспектом проявления творческой личности считается характер выполнения человеком предлагаемых ему мыслительных заданий [3, с.156].

Учителю, избравшему творческие задания в качестве основного метода, следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем всё более сложные.

Среди интерактивных методов, базирующихся на количественном составе обучающихся, наиболее популярной является работа в малых группах.

Данный метод позволяет всем участникам с разными уровнями подготовки и личностными особенностями работать на равных. Он способствует формированию опыта сотрудничества, коммуникации. Используя данный метод педагогу нужно:

- исходить из уровня, необходимого для выполнения задания (при более высоком уровне они могут потерять интерес);
- разработать четкие, понятные ученикам инструкции стараться сделать свои инструкции максимально чёткими. Записывать инструкции на доске, карточках и т.п.
- правильно рассчитать и предоставить учащимся достаточно времени, необходимого для выполнения задания [6].

Интересными в проекции нашего исследования являются конкретные методики интерактивного обучения. Остановимся на краткой характеристике некоторых из них.

Игровое проектирование. Данный метод предполагает самостоятельную учебную работу обучающихся, выполненную как индивидуально, так и парно. Проектная деятельность всегда направлена на решение конкретной проблемы [17].

Проекты могут быть как исследовательскими, так и творческими игровыми. Исследовательские проекты актуальны социально значимы. Творческие проекты реализуются в основном на уроках искусства, основываясь на творческие способности учащихся. Игровые проекты предполагают ролевые игры в соответствии со сценарием проекта [18].

Примером может служить методика «Создание проспектов». Учащимся предлагается выбрать одну из изучаемых тем (проблем), описать цель работы, выдвинуть гипотезы по изучаемой проблеме, написать круг вопросов, на которые можно ответить, чтобы всесторонне осветить

проблему. Далее проблемы обсуждаются в группах, выбираются самые интересные, предлагается ответить на вопросы и кратко изложить суть проблемы. В процессе создания проспектов целесообразно применять методы «мозговых штурмов» (брейнсторминг).

Брейнсторминг. Класс делится на две группы (при большом количестве необходимо разделить их на подгруппы по 7-9 человек).

1-ая категория – «генераторы мыслей», которые обязаны в течение короткого времени рекомендовать, как можно больше разновидностей решения обговариваемой трудности. При данном они никак не имеют права обсуждать эти варианты, отклоняя либо соглашаясь с ними. В группе выбирается человек, который никак не участвует в «генерации», лишь укрепляет все появляющиеся мысли.

2-ая категория учащихся – «специалисты». Они получают от 1 категории перечни разновидностей и, не прибавляя ничто новоиспеченного, рассматривают любое предписание, избирая более разумное и благоприятное. Подобранные предписания группируются и обновляются.

Примечание. Категории специалистов и генераторов мыслей создаются по принципу добровольности. Проведя 1-ый круг мозговой атаки, категории изменяются собственными функциями, и проводят 2-ой круг. Во время проведения мозговой атаки преподаватель выступает в качестве клиента и в качестве режиссера. Он объясняет сущность задачи и условия проведения мозговой атаки. До этого только, запрещается каждая оценка всех мыслей, предполагается высказывать наиболее неожиданные, фантастические мысли, отдается предпочтение количеству, а никак не качеству мыслей, поощряется комбинирование и перенос уже высказанных мыслей. Предписания обязаны действовать непрерывно, если воспитанники затрудняются и начинается пауза, преподаватель сам подает собственную мысль. Целый поток мыслей непременно укрепляется секретарем (подобранным из категории воспитанником). Опыт проведения мозговых атак показывает, что в процессе их проведения повышается активность учащихся, снимается напряжение,

активизируются творческие способности, а также снимаются психологические барьеры между учителем и учениками.

Интересными методами взаимодействия в образовательном процессе являются методы кооперативного обучения. Среда кооперативного обучения способствует развитию навыков коммуникации, позитивного принятия, эмпатии, навыков практического и проблемного мышления и т.д. Еще в 30-х гг. XX века К.Левин подчеркивал, что легче изменить индивидов, собранных в группу, чем изменить любого из них по отдельности [26]. Существует достаточно много примеров кооперативного обучения. В отечественной литературе описаны методы: «мозговые атаки», деловые игры, методики СТАД, «Джигсо», «Ко–оп, Ко-оп», дискуссии и др. [32].

Эвристическое обучение (эвристика - от греч. *heurisko* - отыскиваю, нахожу, открываю). Данный метод разработан А.В. Хуторским и подразумевает воспитание, ставящее целью проектирование воспитанником личного смысла, целей и содержания воспитания, а еще процесса его организации, диагностики и осознания В процессе такого обучения учащиеся находятся в непрерывном поиске и открытии нового. В основу метода эвристического обучения положен метод Сократа, который вместе с учениками (собеседниками) путем особых вопросов и рассуждений приходил к рождению новых знаний [62].

Методика «Коллаж». Коллаж - это самая схематически фиксированное отражение некой части предметного содержания, объединенное главным понятием либо проблемой. В педагогической практике употребляются разные разновидности коллажей: а) «солнечная система», в центре которой – «ядро» с главным понятием и «лучами» – дополнительной информацией; «белые пятна», в которых часть информации заполнена, а часть – нет; «вспышка», в которой заполняются информацией и «ядро», и «лучи» и другие. В таком варианте данная методика эффективно используется при изучении теоретических дисциплин [26].

На уроках изобразительного искусства, МХК с целью развития творческого, абстрактного мышления можно использовать применяемые в психотерапии метафорические карты. Например, нами часто используются наборы карт «Beauregard» – 55 коллажей художника Joan Beauregard; «Saga» (Элли Раман) - 55 художественных открыток (рассказы и сказки), изображающие сцены и объекты страны, которой никогда не было. Карты являются замечательным инструментом, чтобы практиковать творческие навыки в группах. При изучении темы «Китай. История костюма» мы успешно использовали набор карт-картинок из старого Китая «Shen Hua» (Центральное королевство), нарисованных пекинской художницей Nan Wei, вдохновленной легендами и мифами старого Китая. Карты выкладываются в исторической последовательности, что способствует получению исторической информации, а также развитию творческого мышления учащихся. Мы использовали, также разработку таких карт учащимися, применение которых описано нами в формирующей части работы.

Интерактивные методы обучения могут реализовываться:

1) в форме бинарных уроков, как наиболее эффективном способе осуществления межпредметных связей и интеграции учебно-воспитательных задач. Например, в случае выбора формы бинарного урока образовательные задачи на уроках изобразительного искусства решались нами при взаимодействии учителя изобразительного искусства и школьного педагога-психолога;

2) в форме реализации метода «взаимного обучения» (Белл-Ланкастерская система), при котором старшеклассники могут вести занятия с учащимися младших классов под руководством учителя [15].

3) в форме видеоуроков (интернетуроки), с использованием модели интеракции «ученик – компьютер». Особенно эффективны такие уроки изобразительного искусства, поскольку позволяют задействовать графические редакторы с использованием интерактивных панелей для рисования. Некоторые учителя практики отмечают, что владение

технологиями электронных изображений сегодня востребовано ничуть не меньше, чем владение традиционными техниками изобразительного искусства [19]. Некоторые педагоги используют мультимедиа презентации, интерактивные доски, с помощью которых можно выводить на экран репродукции картин, картинки, схемы, создавать и перемещать объекты, запускать видео и интерактивные анимации, выделять важные моменты цветными пометками, работать с любыми компьютерными программами [48].

Метод развития сценарного мышления. Этот метод часто используется в различных кампаниях и организациях и применяется для оценки развития ситуации в будущем. В процессе сценарного планирования осуществляется конструирование, создание различных ситуаций, историй, миров, а также различных и одинаково правдоподобных вариантов развития будущего, которые являются хорошо структурированными и логичными. В процессе творческих уроков данный метод особо эффективен и вытекает из одного из наиболее важных противоречий современного образования, сущность которого сводится к тому, что современный учитель должен научить ученика жить в мире, о котором сам пока еще не имеет представления. Конкретными примерами использования метода сценарного мышления могут являться проекты учеников типа «Школа будущего», выставка рисунков «Город в котором мы будем жить», конкурс детского рисунка «Компьютер будущего» и др.

Организация интерактивного изучения имеет необходимость в разработке учителем конкретных критерий, предоставляющих различные возможности для организации учебного процесса. К таковым педагогическим условиям относятся:

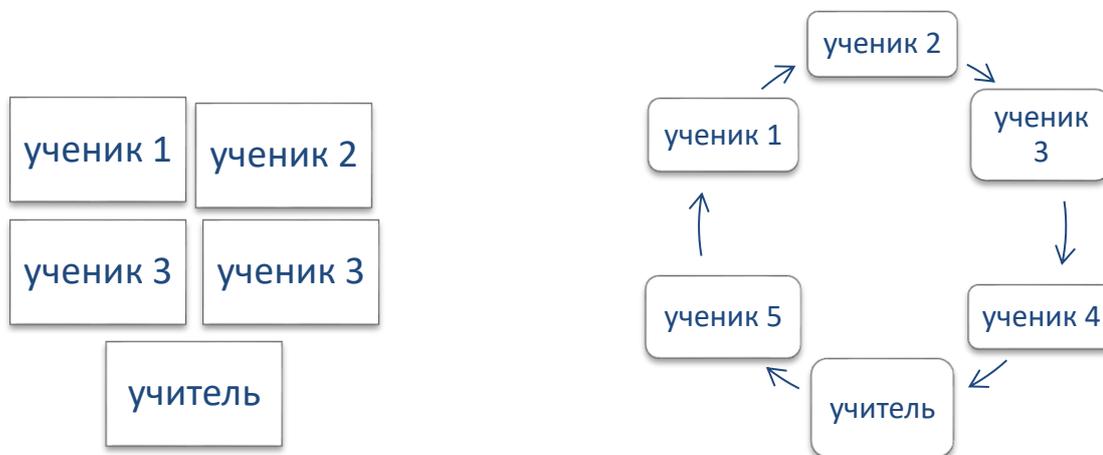
- атмосфера совместной работы и положительного принятия всех участников взаимодействия;

- введение норм и правил взаимодействия в процессе интерактивной игры (секретность, безоценочность суждений, энергичность всякого участника в режиме «здесь и в данный момент» и т.п.).

- отбор вида коммуникации «учитель-воспитанник», реализуемый в образовательном процессе (субъект-субъектный, субъект-порождающий, субъект-объектный, демократический и т.п.);

- обеспечение разных материалов, которые педагог и учащиеся имеют все шансы применять в собственной деятельности на занятии;

- размещение мебели, оснащение учебной аудитории. Как показал наш опыт, интерактивные методы наиболее эффективно реализуются в ситуации расположения мебели и позиции учителя (субъект-субъектное, субъект-порождающее взаимодействие), отраженной на рис (вариант б). В варианте, а) эффективнее осуществляются традиционные формы обучения в субъект-объектной позиции взаимодействия, при которой учащиеся находятся в роли объекта [42].



а) традиционное обучение

б) интерактивное обучение

Рисунок 1.1. Схемы организации мебели в классе при традиционном и интерактивном типе урока

Применяя интерактивные методики, учитель должен помнить три важных правила: 1) не применять какую-либо методику, если она ему не по душе;

- 2) не выбирать методику, которая служит только контролю знаний;
- 3) не применять одну и ту же методику на разных этапах взаимодействия и с разными учебными материалами.

Как подмечают почти все учителя практики, постоянное внедрение интерактивных способов изучения на уроках искусства, развивает пространственное и ассоциативное, мышление, острое чувство цвета, пронизательность глаза. Они формируют свойства разума учащихся, принципиальные, не только для работы по созданию рисунка, эскиза либо модели предмета, но и для любой квалификации, которую в дальнейшем выберет себе ученик. Таковыми свойствами считаются: образное понятие и дивергентное (никак не обычное) мышление как условия для творчества в любой сфере жизнедеятельности человека [19].

1.3. Особенности и условия развития творческих способностей старшеклассников на уроках искусства

Творчество - создание нового, оригинального, далеко не открытое, интересное, забавное, привлекающее к себе большое внимание, Я.А.Пономарев рассматривает творчество в широком значении, проявляя его, как механизм становления, взаимодействия, ведущий к развитию. По Рубинштейну, творчество - активность, созидаящая что-то новое, неординарное, что притом входит в историю становления науки, художества [46,56].

Ученый США Тейлор дает следующий перечень качеств творчества личности: незаурядность личности, находчивость, изобретательность, стремление к открытиям, информационные способности, ловкость, экспериментальное мастерство [13,36].

По словам В.Ф. Лазарева: «Творчество представляет собой по сути, бессознательный, спонтанный процесс продумывания новых образов» [16,8].

«Все, решительно все, что окружает нас, - писал Л.С.Выготский, - и что сделано рукой человека, является продуктом человеческого воображения и творчества, основанного на этом воображении. В каждодневной окружающей нас жизни творчество есть необходимое условие существования и все, что выходит за пределы рутины, и все, в чем заключена хоть одна нота нового, обязаны своим происхождением творческому процессу человека» [6,75].

Основные фазы психологии творчества:

1. Сознательная работа.
2. Бессознательная работа.
3. Переход бессознательного в сознательное.
4. Сознательная работа.

Общественная способность выступает как ступень умственно - мотивационного становления, т.е. ступень сформированности единых для людей форм поведения, в том количестве и креативного, особенностей его эмоционального механизма. К полноценной творческой деятельности способен человек, обладающий оптимально развитой общей способностью [13,60].

Что же такое способность? И всем ли присущи творческие способности? Творческие способности присущи любому нормальному ребенку, нужно лишь суметь раскрыть их и развить [9,6].

Но прежде, чем рассматривать, что же такое творческие способности, мы рассмотрим, что называется способностями?

Способности - это индивидуально-психологические особенности человека, проявляющиеся в деятельности, и являющиеся условием успешности ее выполнения.

Способности - это свойство психической функциональной системы обеспечивать достижение некоторой цели деятельности [7,156].

Для изучения творческих процессов совсем не обязательно исследовать гениев. Элементы творчества проявляются в решения повседневных

трудовых задач, их можно наблюдать и в обычном школьном учебном процессе [9,7].

Труд - это необходимость, поиск «вида» для подражания, изначальная потребность. В базе познавательной мотивации человека лежит не направленная исследовательская мотивация животных, а подражательная мотивация: человек отыскивает эталон, он обучается у природы в полном значении данного слова. Вильчик писал: «Творчество представляется особым видом труда, то есть отождествляется с деятельностью, осуществляемой за определенную мзду, сумму благ, необходимые автору, чтобы удовлетворить, прежде всего, свои животные, а затем и некоторые человеческие потребности». Потребность - это нужда в чем-либо [7,159].

Творческие способности можно разделить на три группы:

1. Связанные с мотивацией.
2. Связанные с темпераментом.
3. Умственные способности [9,7].

Как же можно развить творческие способности? Исследования указывают на то, что если человек приложит усилие, то он может стать более изобретательным. Дж.Гилфорд одним из первых утверждал, что творческие способности являются частью интеллекта. Результатом его работы стал способ описания творческого мышления с помощью четырех «продуктов»:

1. Беглость - приводит к рождению множества идей. Один из путей развитая беглости - «мозговой штурм» с последующей записью полученных идей.

2. Гибкость - требует способности оперировать различными категориями и умениями переходить от одной категории к другой, чтобы возникло больше идей.

3. Оригинальность - приводит к остроумным и уникальным идеям. Ей трудно дать определение, т.к. все люди понимают ее по-разному. Она

встречается нечасто, иногда ее можно объяснить просто везением или счастливой случайностью.

4. Разработка - процесс дальнейшего развития идей или решения путем их расширения, добавления деталей и усовершенствований [4,118-119].

Для высокого развития творческих способностей, необходим такой уровень умственного развития, который был бы несколько выше среднего, т.е. без какой-то базы обучаемости высокое развитие творческих способностей невозможно.

«Любой творец, - говорил Эйнштейн, - должен так полюбить свою идею, что какое-то время, пока она не окрепнет, не допускать внутренней критики».

Задатки тесно связаны со способностями и тем более с творческими способностями.

Задатки - это природные особенности человека, врожденные и унаследованные. В задатках не predeterminedены ни способности, ни виды предстоящей деятельности, ни, тем более, личная судьба человека. Задатки являются природными предпосылками для развития творческих способностей [9,10].

Конечно же, творчество неразрывно связано с творческим мышлением.

По мнению Уоллеса, творческое мышление состоит из четырех основных этапов:

1. Подготовка (включает в себя сбор данных и информации, касающейся рассматриваемой проблемы, перед тем, как создавать свои скульптуры, Микеланджело пришлось изучить анатомию).

2. Вынашивание идеи происходит в состоянии отдыха и расслабления, позволяющем образам «всплыть» из-под сознания на поверхность. В этот период «покоя и раздумий» творец начинает мысленно видеть части своих идей и решений. (Эйнштейн говорил одному из своих друзей, что некоторые из его лучших мыслей пришли к нему во время бритья),

3. Озарение приходит внезапно и неожиданно. Идея или решение вдруг появляется в вашем мозгу. Вас озаряет неземной свет, и вы кричите: «Эврика!» (Исаак Ньютон впервые понял сущность гравитации, сидя в яблоневоm саду и наблюдая за падающими яблоками).

4. Проверка включает в себя опыты, подтверждение и воплощение замысла, чтобы выяснить, жизнеспособен ли он, (Первый биплан братьев Райт продержался в воздухе 12 секунд. Этого было достаточно, чтобы доказать, что машина, тяжелее воздуха, может летать с людьми на борту) [4,112-113].

Некоторые невидимые преграды возникают из-за шаблонного мышления. Отказ от него дает простор мысли и приводит к решениям, когда-то казавшимся невозможными [4,15].

Таким образом, творчество - психологически сложный процесс. Оно не исчерпывается какой-либо одной стороной, но существует как синтез познавательной, эмоциональной и волевой сфер человеческого сознания.

Творчество - это не сплошной и непрерывный процесс. В нем чередуются подъемы, застои и спады. Психологами уделено много внимания изучению высшего кульминационного творческого состояния - вдохновения.

Вдохновение - состояние высшего подъема в творчестве, при котором познавательная и эмоциональная сферы слиты в едином порыве и направлены на решение творческой задачи. Состояние, при котором достигается максимальный результат.

Итак, творческие способности сами по себе не превращаются в творческие свершения. Чтобы добиться творческих достижений, необходим «двигатель», который запустил бы в работу механизмы мышления, нужны

желание, воля, нужна мотивационная основа, техника человеческого духа - творческой деятельности, которая возникла из общественной необходимости. В процессе воспитания ребенка одно из важнейших мест занимает воспитание потребностей, одной из которых является потребность в творчестве.

Условия развития креативных способностей. Население земли становится перед собой лишь преодолимые задачи. Внедрившись в одну из вечных тайн природы, - тайну вдохновения и становления креативных возможностей, люди научатся растить таланты. Недаром во всех развитых государствах мира идут научные и фактические поиски в данном направлении. И итоги данных поисков удивительны.

Биологи считают, что посреди 15 млн. клеток головного мозга активно действует только 3-5%. Подтверждают, будто человеческий мозг несет в себе огромную, пока никак не применяемую, избыточность природных способностей и что гениальность это не аномалия человеческого разума, а, напротив, высшая полнота его проявления, открывание естественных способностей [16,4].

Природа щедро наделила всякого здорового ребенка способностями развиваться. И любой здоровый малыш имеет возможность подняться на самые огромные высоты творческой деятельности. Однако в жизни совершенно другое.

Формирование креативных возможностей происходит за счет усложнения методик удовлетворения познавательных потребностей. В ходе исследований оказалось, будто сам ребенок, выбирая наиболее трудную познавательную деятельность, и исполняя ее не по принуждению, а в силу познавательной необходимости, т.е. с радостью, практически сам развивает собственные креативные возможности. В данном случае происходит самовоспитание возможностей.

Хорошим условием для самовоспитания возможностей считается:

- а) обстановка в семье, способствующая высочайшей самооценке ребенка;
- б) удовлетворенность и удовольствие от исполнения умственной деятельности;
- в) вероятность выбора лично ребенком собственных занятий.

Собственные возможности ребенок развивает сам, и основным «инвентарем» в данной деятельности считается конкретно познавательная потребность. Мастерство педагога - сформировать для этого нужные условия. Условия становления возможностей тесно связаны с условием становления креативных возможностей [14,18].

Возможности развиваются тем успешнее, чем чаще в собственной деятельности человек добирается по «потолку» собственных способностей и равномерно поднимает данный «потолок» все больше и больше. Напряженная умственная деятельность позволяет в удивительно короткий срок ползунку-несмышленишу превратиться в неутомимого Почемучку. И тут разрешено никак не бояться перенапряжения и переутомления, ежели блюсти еще одно - 4-ое - принципиальное ограничение: ребенку нужно давать огромную свободу в выборе деловитости, в чередовании дел, в длительности занятий одним занятием, в выборе методик работы и т.д. Тут желание ребенка, его энтузиазм, возбудимый подъем работают надежной гарантией того, что даже огромное напряжение мозга пойдет малышу на пользу.

Основная роль в разработке подходящего эмоционального климата в классе принадлежит учителю. Если преподаватель станет против проявления творческой энергичности ученика, то творческое начало ребенка имеет возможность существовать подавлено. Помощь и формирование творческой активности у учащихся имеют все шансы исполняться различными способами. Учитель поддерживает и делает лучше самооценку и самоуважение всякого малыша в проявлении творчества. Указывает учащимся, что оригинальность считается принципиальной чертой творчества. Поощряет удачи и не задерживает интерес на неудачах. Оплошности малыша рассматривает, как накапливаемый им эксперимент, а не повод для наказания [16,47-48].

Еще одним из критериев создания творческой активности считается создание креативных межличностных взаимоотношений между учителем и

классом, учителем и воспитанником, считается создание атмосферы совместной работы, как скоро интересы и усилия учащихся и учителя в решении познавательных задач, соединенные между ними, устанавливают деловые межличностные отношения [14,47-49].

Еще одним важным условием развития творческих способностей является стимулирование на уроках искусства эмоциональной вовлеченности и познавательного интереса школьников. Избирательность направленности человека к тому или иному виду деятельности определяется интересом как одной из интеллектуальных эмоций. Л.С. Рубинштейн рассматривает эмоцию интереса как мотив, осознанной значимости и эмоциональной привлекательности для человека чего-либо [50].

Исследования современного школьного образования указывают на снижение познавательных мотивов учения и обнаруживают их низкую побудительную силу на протяжении всего обучения в школе. Многие исследователи выявляют отрицательную динамику познавательного интереса, именно в старших классах. Как подчеркивают В. М. Матюхина, Н. П. Морянова и др., изучающие познавательную мотивацию у младших школьников, познавательные мотивы у данной категории учащихся занимают 3-е место после широких социальных и узколичностных мотивов и имеют отрицательную динамику, т.е. в третьем классе мотивация учения идет на спад [6].

Нас интересует, в каких отношениях находятся мотивация и интерес. Ученые утверждают, что учебный интерес определяется как частный вид мотивации, включенной в деятельность учения. Учебная мотивация формируется под воздействием целого ряда факторов. Главным фактором является сама образовательная система, и в т.ч. образовательное учреждение, где осуществляется учебная деятельность школьников. Важными факторами являются: организация образовательного процесса; субъектные особенности включая такие характеристики как (пол, возраст, способности, уровень притязаний, интеллектуальное развитие, самооценка, стиль взаимодействия с

другими учениками и т.д. Не менее важным фактором выступают и субъектные особенности учителя, его система отношений к ученику, к профессии. Еще одним фактором формирования учебной мотивации является специфика изучаемого предмета [41]. Заинтересовать ученика учением пытались педагоги всех времен и образовательных систем. Много интересных идей и попыток формирования познавательного интереса было осуществлено такими школами как: «риторическая школа» М. Ф. Квинтилиана (1–11 вв.); школа «Дом радости» Вильяма де Фельтре (XIV–XV вв.); школа «Чешских братьев» Я. А. Коменского (XVI–XVII вв.); школа И. Г. Песталоцци (XVIII–XIX вв.); учительская деятельность Ф. А. Дистервега (XIX в.). В отечественной педагогике известны: Яснополянская школа Л.Н. Толстого (XIX–XX вв.); школа «бодрой жизни» С.Т. Шацкого, детские колонии под руководством А. С. Макаренко; Павлышская средняя школа В. А. Сухомлинского и др. В настоящее время идет активное развитие негосударственных образовательных учреждений, главным условием которых является мотив интереса к учению [53].

В этом непрерывном потоке педагогических поисков, направленном на облегчение школьной жизни ребенка, интерес к учению рассматривается в качестве основного мотиватора, динамического фактора учения.

Всякое обучение должно основываться на потребности ученика и на способности учителя удовлетворить данную потребность каждого. Л. И. Божович в исследованиях учебной деятельности школьников отмечает, что она обуславливается иерархией мотивов, где доминирующими могут быть либо внутренние мотивы, связанные с содержанием данной деятельности и ее выполнением, или большие социальные темы, связанные с потребностью учащегося занять конкретную позицию в системе общественных взаимоотношений. Некоторые эксперты подмечают, что учебный интерес обуславливается уровнем умственного развития обучающихся и становления их мотивационной сферы [4].

По мнению Ф.Б. Березина «высокий исходный уровень умственного развития выступает, с одной стороны, важнейшим условием реализации исходного уровня мотивации ребенка, с другой – условием формирования положительной мотивации в процессе учебной деятельности» [2, с.164].

Ученый показывает еще на прямую зависимость между высоким уровнем умственного развития и складывающимися положительными мотивационными тенденциями, и наоборот. Есть зависимость между мотивацией, как предпосылкой учебной деятельности, и успешностью изучения детей с высокой и средней мотивировкой. Для нашего исследования представляют интерес идеи, касающиеся развития мотивационно-познавательной сферы учащихся, в т. ч. и познавательного интереса, с помощью умелого сочетания разнообразных методов, средств и организационных форм учебно-педагогического взаимодействия. Главной задачей учителя в данном случае является умение оптимально сочетать разнообразие методов, методик и технологий: «живое созерцание» при наблюдении, абстрактное мышление при использовании словесных методов, осуществление практических действий. Важен характер содержания изучаемой темы. Необходимо учитывать возможности учащихся усвоения материала и т.п.

Многие исследования выявляют подходящие (1) положительное отношение к школе; 2) совершенное доверие к учителю; 3) острая потребность в новейших эмоциях; 4) природная любознательность) и неблагоприятные (1) неустойчивое внимание 2) неустойчивые интересы 3) несформированность воли) условия развития познавательного интереса у подростков [30]. Формирование учебной мотивации школьников может осуществляться при соблюдении ряда условий:

- активность ученика, вовлеченность в процесс самостоятельного поиска и «открытия» новых знаний, проблемность учебной задачи; разнообразие учебной деятельности; понимание важности преподаваемого материала; опора на прошлый опыт ученика; посильность задач;

положительное оценивание; эмоциональная окраска учебного материала; нестандартность способов решения учебных задач; гибкость и мобильность способов действий; творческая деятельность; стимулирование самостоятельности и увеличение доли самообразования.

Важна роль учителя. Здоровое стремление ученика к достижению цели, зависит от того, насколько учитель сам испытывает интерес к тому, что он делает, а также насколько объективно он относится к успехам и неудачам учеников.

Познавательный интерес учеников зависит от стиля взаимодействия учителя с учащимися. Разрабатывая стратегию интерактивного обучения, мы считаем важным условием формирования познавательного интереса использование в ходе обучения сотрудничество учеников и учителя, которое должно строиться на доверии и уважении [35].

Важно также, чтобы в процессе интеракции учитель не столько информировал ученика, сколько обращался к нему за советом, помощью. Они вместе выясняют, устанавливают связи, намечают пути решения.

В системе мотивационных факторов инструментальную роль играют потребности и желания, интересы, намерения, задачи и цели. Но особо значимым из них является интерес к окружающему миру, конкретному учебному предмету, который, в свою очередь, становится мотивом исследовательской деятельности. Как отмечает И.В. Дубровина ...любой учитель знает, что заинтересованный школьник учится лучше. У школьника, испытывающего интерес к изучаемой теме, возникает желание исследовать, расширять свой кругозор путем получения новой информации...[41, с.134].

Цитируя Л. С. Выготского, автора исследований, посвященных причинам возникновения неврозов у детей, А.И. Захаров пишет: «Интерес – как бы естественный двигатель детского поведения, он является верным выражением инстинктивного стремления, указанием на то, что деятельность ребенка совпадает с его органическими потребностями. Вот почему основное правило требует построения всей воспитательной системы на точно

учтенных детских интересах. Педагогический закон гласит: прежде чем ты желаешь призвать ребенка к какой-либо деятельности, заинтересуй его ею, позаботься о том, чтобы обнаружить, что он готов к данной деятельности, что у него напряжены все силы, необходимые для нее, и что ребенок станет делать сам, педагогу же остается лишь управлять и обращать его деятельность» [23, с.157]. Совместно с Выготским, автор призывает выстроить всю школьную систему «в конкретной близости к жизни, изучать детей тому, будто их интересует, приступать с того, что им знакомо и естественно возбуждает их энтузиазм» [23, с. 205].

Принципиальной закономерностью считается зависимость интересов подростков от их отношения к учителям. Учатся с интересом у педагогов, которых любят и уважают, но не у тех, кого боятся. Понятие интереса во многих случаях используется как одно из интегральных проявлений сложных процессов мотивационной сферы, т.е. как синоним мотивации. В исследованиях А. К. Марковой мы находим, что «интерес к учению может быть широким, планирующим, результативным, процессуально-содержательным, учебно-познавательным и его преобразующим» [34, с.19]. Для решения этих задач необходимо следующее: четкое планирование структуры урока, использование различных форм обучения, тщательно продуманные методы и приемы подачи учебного материала.

Степень активности метода учения влияет на заинтересовать ими учащихся, а также на возможность проявить в учении умственную самостоятельность и инициативность.

Г. И. Щукина, Н. Г. Морозова, П. И. Размыслов и др. доказали, что познавательные интересы возникают у школьников и закрепляются в соответствии с несколькими условиями) [41, с. 145].

- равнозначное соотношение нового и уже известного;
- возможность собственной инициативы, активность действий, творческая переработка *предмета*;
- возможность достигнутого успеха (результативность);

- осознание практической значимости полученных знаний;
- увлеченность темой предмета учителем; его умения богато, полно, красочно излагать учебный материал;

- внешкольная, внеурочная и внеучебная работа.

Существенными признаками познавательного интереса являются;

- а) желание глубже изучить предмет;

- б) осознанность отношения учащегося к предмету и к задаче, стоящей перед ним в его изучении;

- в) эмоциональная окрашенность учебного взаимодействия (радость открытий, успех);

- г) сила воли [41, с.205].

Формирование устойчивого познавательного интереса определяется многообразием путей и средств обучения:

- инновационность и увлеченность ведения урока;

- история предмета, связанная с судьбами их открывателей;

- значимость знаний для практической жизни ученика;

- нетрадиционность форм обучения, смена форм и методов учения;

- разнообразие применения педагогических технологий: проблемное обучение, эвристическое обучение, компьютерное обучение;

- взаимное обучение (в диадах, микрогруппах);

- тестирование, самооценивание;

- присутствие ситуаций успеха, соревновательство, коллективные действия и т.п. [23, с.114].

Теоретический обзор проблемы показал, что формирование познавательного интереса на уроках искусства имеет свою специфику. Художественный образ на уроке искусства, без чего он не может обойтись, гораздо многомернее и интереснее простого изображения предмета [29]. Познавательный интерес в сфере искусства является избирательной направленностью учащихся к занятиям, к их содержательной и процессуальной стороне, окрашенной эмоционально и формируется в виде

универсальных учебных действий: личностных (позитивная мотивация к изучению материала), познавательных (поддержание интереса), коммуникативных (ориентация к сотрудничеству), регулятивных (оригинальность постановки и достижения цели), информационных (передача информации в разнообразных формах).

Глава 2. Использование интерактивных методов обучения на уроках искусства как условие развития познавательного интереса у старшекласников

2.1. Организация и методы исследования

В исследовании принимали участие 44 учащихся 8 – 9 классов МОУСШ № 12 г. Белгорода. 22 учащихся – составили экспериментальную группу, 22 – контрольную.

Специфика экспериментальной группы заключалась в том, что при изучении искусства в данной группе, соответственно нашей гипотезе использовались интерактивные методы обучения, распределенные в структуре урока по законам художественно – педагогической драматургии. В контрольной группе обучение проводилось традиционно.

Исключение составил этап тестирования учащихся экспериментальной группы после традиционного урока и урока с применением интерактивных методов.

На первом этапе исследования нами были подобраны темы уроков по искусству с использованием интерактивных методов (Приложение 1), а также разработана композиционная структура, согласно которой осуществлялось применение того или иного интерактивного метода. На каждую тему использовался один метод. Процесс изучения одной темы мог занимать несколько уроков и был разделен на пять частей в соответствии с законами художественно-педагогической драматургии [12, 13]. Не зависимо от количества уроков он включал следующие этапы и их содержание:

1. Экспозиция. На этом этапе основной нашей задачей являлось введение школьников в тему урока, донесение главной идеи (мысли) изучаемой темы с помощью таких элементов искусства как - литературный или музыкальный эпиграфы, зрительный ряд, исторические события, биографические фрагменты, жизненные ситуации, связанные с появлением произведения и др.

2. Завязка (постановка проблемы урока). Здесь мы использовали какое-либо событие, факт, явление, позволяющее определить проблему урока. К примеру, для постановки проблемы на уроке по теме «Искусство и власть» в качестве завязки нами использовались события, актуальные на момент предвыборной кампании в США (дебаты Клинтон и Трамп), фрагменты праздничного представления на Красной площади, посвященного годовщине победы России над фашистской Германией и др.

3. Разработка проблемы (основное действие). Наибольшую часть урока занимала основная работа учащихся в заданных учителем обстоятельствах. Совместные действия учащихся и учителя направлялись на углубление проблемной ситуации, поиск ответа на проблему урока и т.п. Учащиеся по группам выполняли разнообразные действия, направленные на достижение цели урока: одни - составляли коллажи, другие искали необходимую информацию в книгах и электронных ресурсах, третьи готовили мини-спектакли, «выставки картин» по теме и т.п.

4. Кульминация. Данный этап урока представляет собой вершину эмоционального напряжения на уроке, решение поставленных темой урока проблем. Результатом кульминации явились конкретные продукты совместных действий учителя и учеников.

5. Обобщение важнейших идей (финал). На этом этапе происходило – обобщение совместных действий, анализ результатов и формулировка выводов по теме.

6. Последствие (развязка) - домашнее задание. Инициативы учащихся в отношении самостоятельной работы по теме. Предложения использования разнообразных интерактивных методов обучения в дальнейшем.

Далее мы разработали формы интерактивного обучения, направленные на развитие способности учащихся взаимодействовать на уроке, т.е. находится в режиме диалога: *работа в парах; работа в микро-группах; презентации работы в группах* и т.п.

Для объективной оценки эффективности использования интерактивных методов обучения на уроках искусства нами был разработан **протокол наблюдений** действий учащихся. В протокол мы включили основные действия учащихся: Аплодисменты. Смех/слезы (после просмотра картин, музыки и т.п.). Улыбки. Вопросы по теме. Коллективные обсуждения по теме (по собственной инициативе). Интерес к учебным материалам (работа с учебником, учебным материалом). Разговоры на отвлеченные темы. Бездействие (лежит на парте, смотрит в окно и т.п.). Недовольство (нетерпение, смотрит на часы, гримасничает). Раздражение (бросает ручку, учебник) [13].

Кроме того, нами был апробирован метод самооценки эмоциональных состояний учащихся в процессе урока (методика «Градусник» Н. П. Фетискина) (Приложение 2). Методика самооценки эмоциональных состояний Н. П. Фетискина «Градусник» предназначена для выявления эмоциональных состояний в данный момент («здесь и сейчас») у школьников старшего возраста, может использоваться в процессе учебной и трудовой деятельности. Бланк методики представляет собой медицинский градусник, на котором имеется несколько шкал, соответствующих тому или иному эмоциональному состоянию. Школьникам необходимо отметить на какой-либо шкале градусника «температуру» имеющегося в данный момент эмоционального состояния [25].

Для проверки качества усвоения изучаемого материала на уроках искусства учащимися в контрольном и экспериментальном классах нами были разработаны рубежные тесты. В контрольном классе темы по разделам искусства изучались в традиционной форме. В экспериментальной группе использовались интерактивные методы обучения, распределенные в структуре урока в соответствии с законами художественно – педагогической драматургии.

2.2. Анализ результатов экспериментального исследования влияния интерактивных методов обучения на развитие познавательного интереса старшеклассников

2.2.1. Исследование особенностей эмоциональной вовлеченности учащихся в процессе использования интерактивных методов на уроках искусства

На первом этапе исследования нами были исследованы эмоциональные состояния, непосредственно переживаемые учащимися в процессе использования интерактивных методов на уроках искусства, организованных по законам художественно-педагогической драматургии. В экспериментальном классе урок был разделен по минутам в соответствии с композиционной структурой урока. В контрольном классе - урок делился просто по минутам. Всего нами было проведено десяти уроков. Далее представлены средние показатели, полученные нами в процессе десяти уроков. Результаты исследования эмоциональных состояний учащихся по методике «Градусник» представлены в таблицах 2.1. и 2.2.

Таблица 2.1.

Результаты исследования эмоциональных состояний старшеклассников на уроках искусства с использованием интерактивных методов обучения
(экспериментальная группа)

Этап урока (минуты)	Экспозиция (0-5 мин.)	Завязка (5- 15 мин.)	Основное действие (15-25 мин.)	Основное действие (25-35 мин.)	Кульминация (35-40 мин.)	Финал/Последействие (40- 45 мин.)
Эмоциональное состояние						
Восторженное	35,3	37,1	37,2	37,4	38,6	37,9
Радостное	36,1	37,1	37,1	37	38,1	37

Приятное	37	38	38	38	39	37
Спокойное	38,5	38	37	36	35	36
Безразличное	37	36,8	36,5	36	34	34
Скучное	36,5	36	36	35	34	35
Дремотное	37	36	35,2	35	34	35
Неудовлетворенное	36	36	35,1	34,1	34,2	35
Раздраженное	35	36	35	35	34	34
Пресыщенное	34	34	34	35	35	36,5

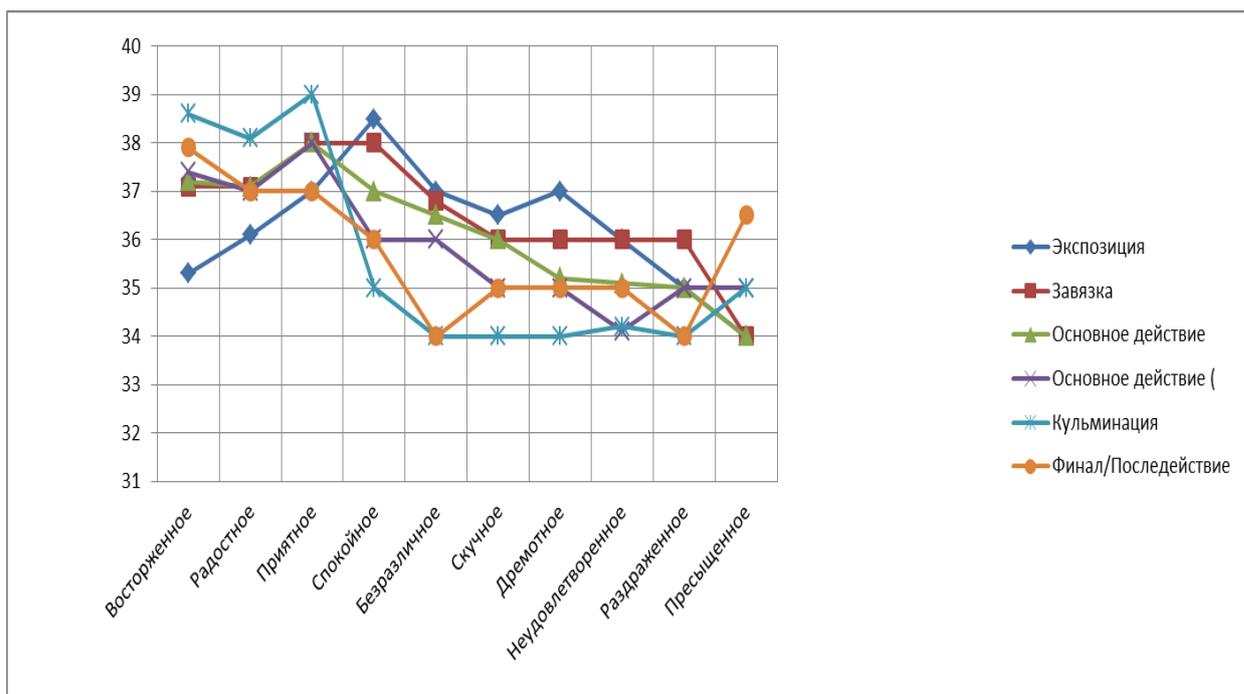


Рис.2.1. График динамики эмоциональных состояний учащихся в условиях использования интерактивных методов обучения на уроках искусства в экспериментальной группе

Как отражено на рисунке 2.1. динамика эмоциональных состояний учащихся в экспериментальной группе наблюдалась следующая.

1. Наиболее высокие показатели эмоциональных состояний учащихся наблюдались в ситуации кульминации и соответствовали «восторженному», «радостному» и «приятному» состояниям. «Градус» состояний находился в диапазоне 38 – 39 градусов, что в соответствии с методикой Фетискина обозначает очень высокий уровень. Здесь следует отметить, что согласно построению эксперимента, на этапе кульминации происходит разрешение поставленной нами проблемы, которая решалась с помощью интерактивной игры.

2. В диапазоне 37 – 38 градусов, что соответствует высокому уровню, находились также состояния, переживаемые учащимися в процессе завязки, основного действия и в финале.

3. Отрицательные эмоциональные состояния имели низкие показатели практически на всех этапах урока и находились в диапазоне 34-36 градусов (низкий уровень), а также 36-37 (не высокий уровень).

В контрольном классе уроки проводились нами в традиционной форме. Результаты исследования эмоциональных состояний, переживаемых учащимися и зафиксированных нами в протоколе в ситуации традиционного изучения материала по искусству, приведены в таблице 2.2.

Таблица 2.2.

Результаты исследования эмоциональных состояний старшеклассников на уроках искусства с использованием традиционных методов обучения (контрольная группа)

Время урока \ Эмоциональные состояния	5 мин	5-10 мин	10-15 мин	15-30 мин	30-40 мин	40-45 мин
Восторженное	37,1	36,1	36,0	36,0	37,1	37,9

Радостное	36,9	37,1	36,1	36,0	36,9	38,0
Приятное	35,9	35,9	35,9	35,9	36,9	37,9
Спокойное	36,9	36,9	36,9	37,0	37,0	37,0
Безразличное	36,1	35,9	36,0	36,1	36,1	34,0
Скучное	36	37,1	37,1	35,1	36,1	37,1
Дремотное	36,0	36,1	36,9	37,1	36,0	35,1
Неудовлетворенное	36,0	36,1	36,0	35,9	34,1	34,0
Раздраженное	37,1	37,0	35,1	35,0	34,1	34,1
Пресыщенное	34,1	34,1	34,0	35,1	36,9	37,0

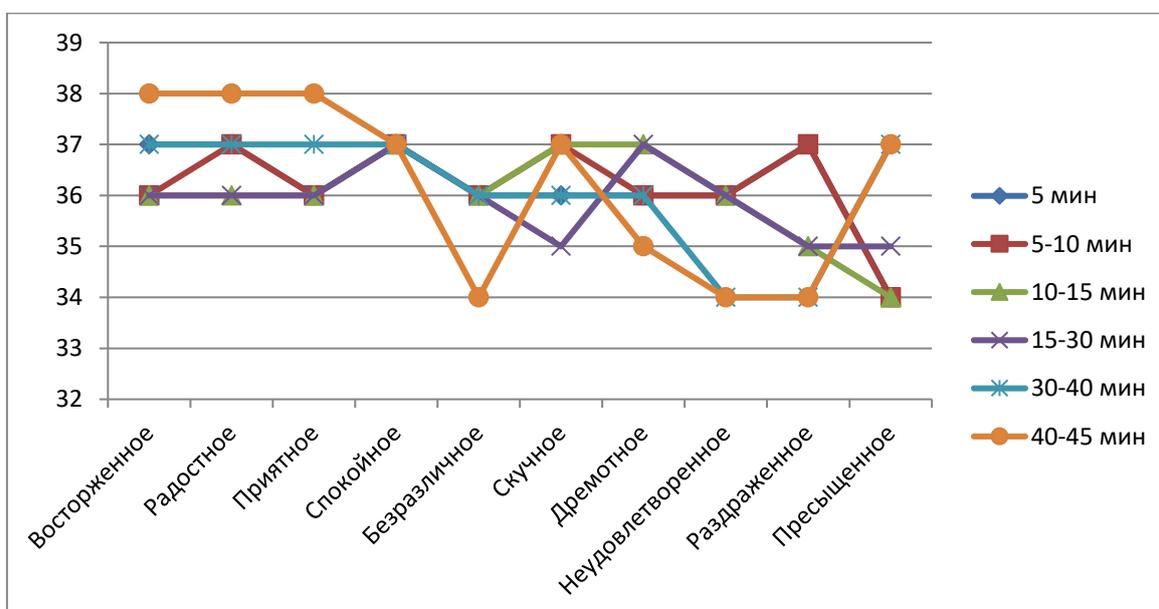


Рис.2.2. График динамики эмоциональных состояний в контрольной группе

Из графика следует:

1. Диапазон положительных состояний несколько ниже, чем в экспериментальной группе и находится в пределах 36 -37 (невысокий уровень) и 37-38 (высокий уровень).

2. Уровень отрицательных эмоций в процессе урока значительно выше, чем в экспериментальной группе и в большинстве находится в диапазоне 37, что находится на границе высокого уровня.

Исходя из полученных результатов, можно сделать вывод, что использование интерактивных методов на уроках искусства более эффективно влияет на состояния учащихся, чем традиционные методы.

Далее мы осуществили объективную оценку состояний учащихся в разных условиях изучения искусства методом наблюдения. Для анализа был взят один урок искусства, проведенных традиционно (контрольный класс) и с применением интерактивных методов обучения (экспериментальный класс). Результаты отражены в таблицах 2.3. и 2.4.

Таблица 2.3.

Результаты исследования объективной оценки действий старшекласников на уроке искусства с использованием интерактивных методов обучения в экспериментальном классе

Время урока Действия	Экспозиция (0-5 мин.)	Завязка (5-15 мин.)	Основное действие (15-25 мин.)	Основное действие (25-35 мин.)	Кульминация (35-40 мин.)	Финал/ Последствие (40-45 мин.)	Общее количество повторов
Аплодисменты	X				X	X	3
Смех/слезы		X		X			2
Улыбки	X	X			X	X	4
Вопросы по теме	X		X	X		X	4

Коллективные обсуждения по теме			X	X		X	3
Интерес к учебным материалам	X	X	X	X			4
Разговоры на отвлеченные темы				X			1
Бездействие	X	X					2
Недовольство							0
Раздражение							0

Результаты, отраженные в таблице, свидетельствуют о том, что частота наблюдаемых положительных эмоций составила 20 эмоций (средний балл – 3,3). В то время как частота наблюдаемых отрицательных эмоций всего лишь – 3 (средний балл – 1). Если наша гипотеза верна, то в контрольной группе средний балл встречаемости отрицательных эмоций должен быть выше, чем в экспериментальной. Обратимся к анализу результатов нашего исследования, представленных в таблице 2.4.

Таблица 2.4.

Результаты исследования объективной оценки действий
старшеклассников на уроках искусства с использованием традиционных
методов обучения в контрольном классе

Время урока Действия	(0-5 мин.)	(5-15 мин.)	(15-25 мин.)	(25- 35) мин.)	(35-40 мин.)	(40-45 мин.)	Общее количе ство повтор ов
Аплодисмен ты							0
Смех/слезы				X			1
Улыбки					X	X	2
Вопросы по теме				X			1
Коллективн ые обсуждения по теме							0
Интерес к учебным материалам				X			1
Разговоры на отвлеченны е темы	X	X	X	X	X	X	6
Бездействие	1	1					2
Недовольст во						X	1
Раздражени е							0

Частота встречаемости положительных эмоций в процессе проведения традиционного урока искусства составила 5 эмоций (средний балл – 0,8).
Частота встречаемости отрицательных эмоций – 9 (средний балл – 3).

Таблица 2.5.

Общее количество повторов действий старшеклассников (контрольная и экспериментальная группа)

Действия \ Время урока	Контрольная группа	Экспериментальная группа
Аплодисменты	0	3
Смех/слезы	1	2
Улыбки	2	4
Вопросы по теме	1	4
Коллективные обсуждения по теме	0	3
Интерес к учебным материалам	1	4
Разговоры на отвлеченные темы	6	1
Бездействие	2	2
Недовольство	1	0
Раздражение	0	0

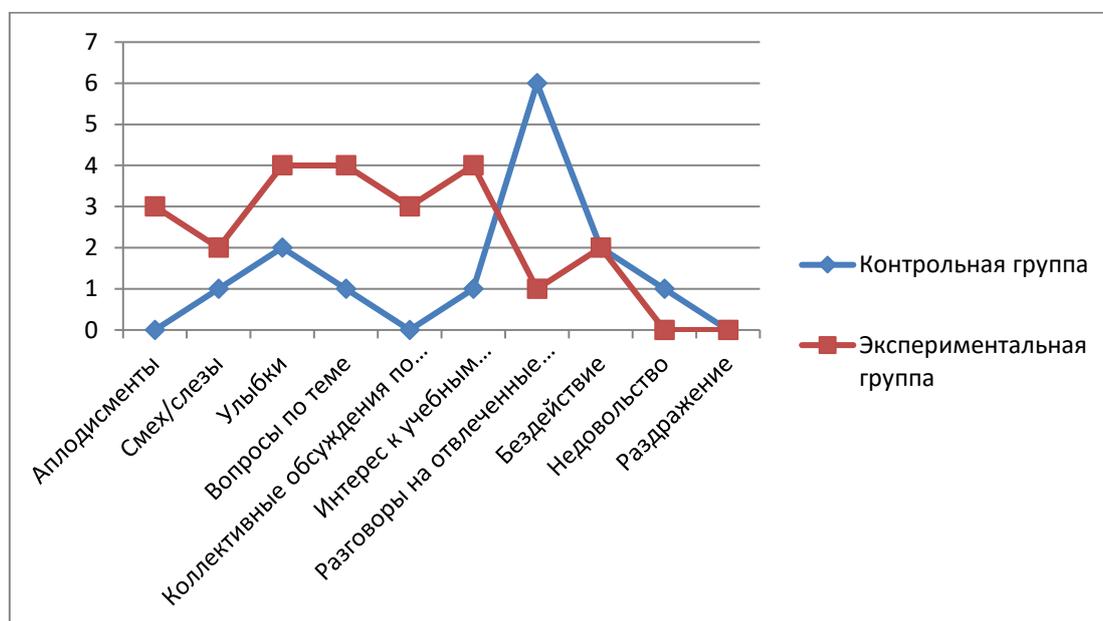


Рис.2.3. График наблюдения действий учащихся на уроках искусства с применением разных методов обучения в контрольной и экспериментальной группе

Таким образом, наше предположение о том, что использование интерактивных методов обучения на уроках искусства положительно влияет на эмоциональную вовлеченность учащихся в процесс изучения учебного материала подтвердилось. Однако для того, чтобы определить влияет ли данная вовлеченность на успешность усвоения материала, полученных результатов оказалось недостаточно. В этой связи мы разработали промежуточные тесты по изучаемым на протяжении интерактивных уроков темам, при помощи которых определили качество усвоения информации, на основании полученных баллов по тестированию. Результаты представлены в таблице 4.

Таблица 2.6.

Результаты промежуточного тестирования знаний учащихся по изучаемым темам искусства с применением интерактивных и традиционных методов обучения (10 – бальная система оценки)

№ испыт	Средний балл (10 традиционных уроков)	Средний балл (10 интерактивных уроков)
.		
1	3	8
2	7	10
3	8	10
4	4	7
5	3	8
6	6	9
7	5	7
8	7	10

9	5	9
10	6	10
11	4	9
12	4	6
13	6	9
14	7	9
15	3	4
16	4	7
17	9	10
18	8	10
19	6	9
20	4	8
21	5	8
22	7	10

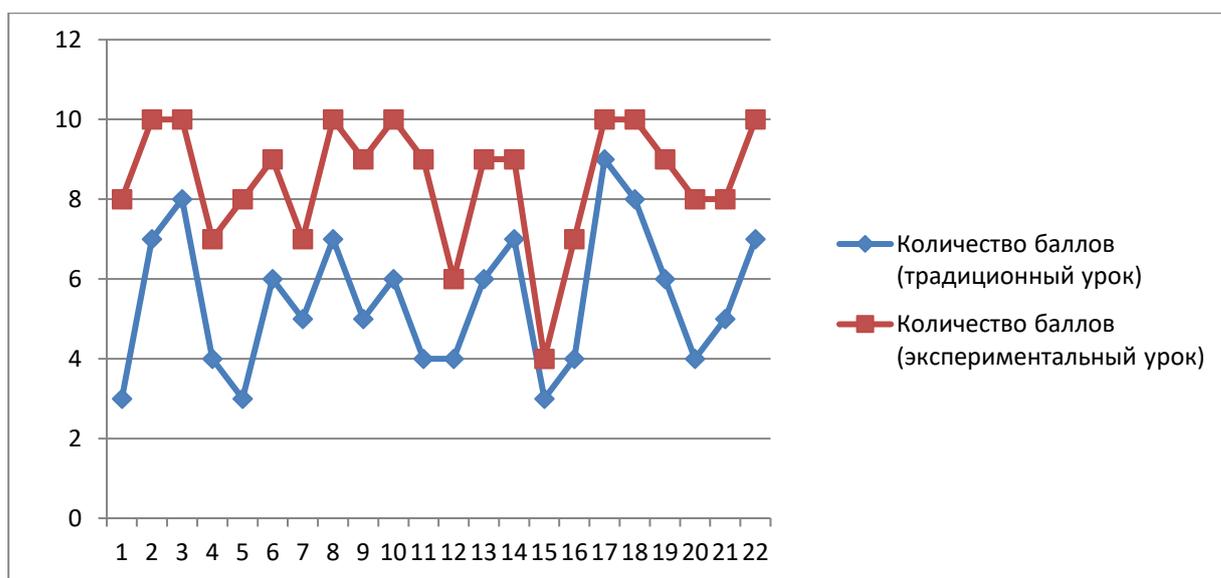


Рис.2.4. График усвоения знаний учащихся, полученных в процессе традиционных и экспериментальных (интерактивных) уроков искусства

Результаты, представленные в таблице 2.6 и отраженные на рисунке 2.4., свидетельствуют о том, что качество усвоения учебной информации в контрольной и экспериментальной группах отличается в пользу экспериментальной группы. Это, в свою очередь, подтверждает нашу гипотезу, согласно которой, эмоциональная вовлеченность учащихся в процессе изучения искусства с применением интерактивных методов обучения положительно влияет на качество усвоения учебного материала по предмету.

2.3. Анализ результатов эмпирического исследования творческих способностей старшеклассников на уроках искусства

Для выявления творческих способностей учащихся мы использовали тесты на определение творческих способностей.

Существует целая батарея тестов, разработанных Дж. Гилфордом и П. Торренсом, занимающихся проблемами креативности и изучающих

творческие возможности (способности) человека, проявляющиеся в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности. Она используется в следующих целях: диагностика креативности; индивидуализация обучения в соответствии с потребностями обучаемых; разработка развивающих и коррекционных программ для обучающихся с проблемами креативности. Тест позволяет следить за изменениями самих способностей, а не только за конечными результатами, а также дает возможность построения творческого профиля личности испытуемого.

Использованная нами батарея тестов креативности, адаптированная к применению немецким психологом Хорстом Зивертом, предназначена для диагностики таких переменных величин креативности, как находчивость (вербальная), способность комбинировать (вербальная), дивергентное мышление (технически-конструкционное), творческие способности в наглядной сфере (визуальные), свобода ассоциаций (визуальная) (Приложение 3).

Показатель находчивости отражает беглость, способность к порождению большого числа идей, выраженных в словесных формулировках и измеряется числом результатов, соответствующих требованиям задания.

Показатель способности комбинировать оценивает гибкость мышления, способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, использовать разнообразные стратегии решения.

Показатель дивергентного (нестандартного) мышления характеризуется оригинальностью, способностью к выдвижению идей, отличающихся от очевидных, банальных и твердо установленных. Те, кто получают высокие баллы по оригинальности, обычно характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью, а также способностью избегать очевидных и тривиальных ответов.

Показатель творческих способностей в наглядной сфере используется только для оценки фигурных тестов.

Показатель свободы ассоциаций также относится к визуальным показателям и свидетельствует об уровне развития наглядной фантазии, отражает свободу и независимость в сфере мысли. Испытуемые с низкими показателями свободы ассоциации стремятся придерживаться жестких, заданных схем. По мере роста количества баллов готовность подчиняться таким схемам снижается .

Построение творческого профиля по результатам тестирования креативности позволяет определить общий уровень развития творческих способностей, а также выявить индивидуальные и групповые особенности испытуемых.

Результаты диагностики творческих способностей, полученные нами в процессе исследования по методике Х. Зиверта представлены в таблицах 2.7. и 2.8.

Таблица 2.7.

Результаты исследования уровня креативности в контрольной и экспериментальной группах школьников

Критерии креативности (количество испытуемых в %)	Контрольная группа (n=16)	Экспериментальная группа (n=15)
Находчивость	26,7	41,6
Способность комбинировать	20,0	40,0
Дивергентное мышление	28,3	40,0
Визуальное творчество	36,7	40,0
Свобода ассоциаций	20,0	33,3
Общий средний %	25,28	39,18

В таблице представлены проценты школьников с высоким уровнем креативности. Как следует из таблицы, показатели креативности в группе школьников, активно участвующих в разработке и реализации учебных проектов, значительно выше контрольной группы (рис. 2.5.).

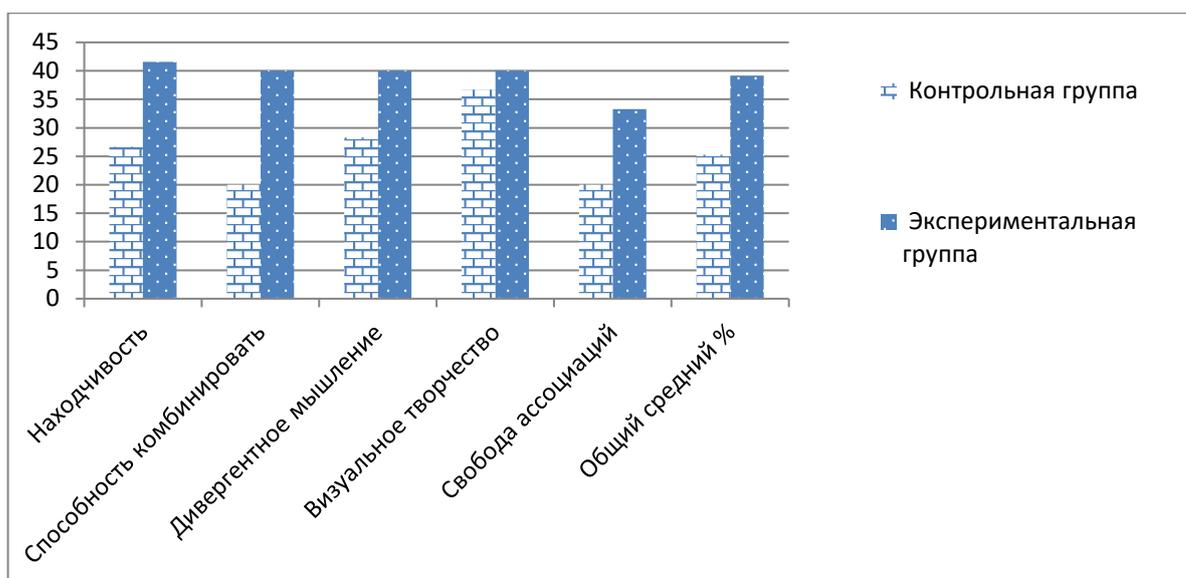


Рис. 2.5 Сравнительная диаграмма творческих способностей школьников в контрольной и экспериментальной группах

Полученные результаты подтверждают нашу гипотезу, согласно которой мы предполагали, что активность в проектной деятельности школьников может быть обусловлена их творческими способностями.

Результаты исследования креативности школьников по выбранной нами методике позволили нам построить творческие профили школьников контрольной и экспериментальной групп (табл.2.8.)

Таблица 2. 8

Творческий профиль школьников (контрольная и экспериментальная группы)

<u>Находчивость.</u> Мало находчив, ненаходчив	0	10	20	30	40	50	60	Очень находчив, творчески одарен.
<u>Способность комбинировать (вербальная).</u> Ограниченная способность вербально комбинировать, немногословность, скудный словарный запас.	0	10	20	30	40	50	60	Очень хорошая способность вербально комбинировать, дар сочинительства.
<u>Дивергентное (нестандартное) мышление.</u> Ограниченность дивергентного мышления, отсутствие технико-конструктивного подхода.	0	10	20	30	40	50	60	Хорошо развитое дивергентное мышление, представления культивированы.
<u>Визуальное творчество.</u> Ограниченность творческих способностей в наглядной сфере, отсутствие «хватки».	0	10	20	30	40	50	60	Высокие творческие способности в наглядной сфере, дар постижения.
<u>Свобода ассоциаций (визуальная).</u> Наглядная фантазия слабо развита, не свободен, управляем.	0	10	20	30	40	50	60	Высокоразвитая наглядная фантазия, раскованность, безоглядность.

**Условные обозначения:*

● — контрольная группа,

← — экспериментальная группа

Проблема изучения креативности достаточно сложная. Не менее сложной является и проблема развития творческого потенциала как задача раскрытия фундаментального смысла сущностного потенциала человека, которая под силу только тем, кто сам способен «выйти за пределы себя». Опыт, полученный нами в процессе разработки и реализации интерактивных методов на уроках искусства, показал, что творческая атмосфера учебно-педагогического взаимодействия благоприятно влияет на развитие творческих способностей обучающихся. По своей сути творчество выступает как «слуга свободы», требующий доверия и ответственности.

2.3. Программа развития творческих способностей старшекласников на уроках искусства с использованием интерактивных методов обучения

Целью формирующего этапа эксперимента явилась разработка и внедрение интерактивных уроков искусства как условия развития познавательного интереса старшекласников.

Основная часть формирующего эксперимента осуществлялась нами в 8-м классе, для обучающихся по учебнику Г. П. Сергеевой, И. Э. Кашековой, Е. Д. Критской «Искусство 8-9 класс» [27].

Разработка каждого интерактивного урока осуществлялась нами по следующему алгоритму: ● тема – ● задача – ● формирование универсальных учебных действий – ● тип (форма) урока – ● драматургия (структура) урока.

● Тема урока. Для эксперимента нами были выбраны отдельные темы, изучение которых происходило в режиме интерактивных уроков.

В 8 классе нами были разработаны уроки по разделам и темам:

Р. I Искусство в жизни современного человека

Урок 1. «Искусство вокруг нас» (с.6-9).

▪ Форма интерактивного урока: «Косплей»

Урок 2 «Художественный образ – стиль – язык» (с. 10-13)

▪ Форма интерактивного урока: «Брейнсторминг (мозговая атака, мозговой штурм, мозговой обмолот)»

Р. II Искусство открывает новые грани мира

Урок 3. «Человек в зеркале искусства: жанр портрета» (с.28-33).

▪ Форма интерактивного урока: «Интерактивные (ассоциативные) карты»

Р III. Искусство как универсальный способ общения

Урок 1. «Мир в зеркале искусства» (с. 46-49).

▪ Форма интерактивного урока: Групповое взаимодействие «Музей искусств»

Урок 2. «Искусство-проводник духовной энергии» (с. 56-57).

▪ Форма интерактивного урока: Дискуссионные качели на тему: «Правили Ф. М. Достоевский?»

Урок 3. «Как происходит передача сообщения в искусстве» (с.58-59).

▪ Форма интерактивного урока: «Коллаж».

Нами также были разработаны исследовательские и творческие проекты по темам и разделам учебника:

Раздел IV. Красота в искусстве и жизни

Тема 1 «Что есть красота?» (с.76-77)

● Проект (творческая работа «Музыка Б. Струлева глазами художника»);

Тема 9 «Как человек реагирует на различные явления в жизни и природе» (с.94 – 95)

● Проект (исследовательско-творческая работа «Дети рисуют мир: исторический анализ детских рисунков»)

Раздел V. Прекрасное пробуждает доброе. Тема 1 «Преобразующая сила искусства» (с.96-97).

● Проект «Терапевтическая функция искусства» (пятиступенчатый арт-тренинг, проведенный учащимися 8 класса с учениками 4 класса в интерактивной форме «бинарный урок-наставничество» [15].

● **Задача.** Здесь мы исходили из общепринятой трактовки учебной задачи, рассматриваемой ее в качестве стоящей перед обучаемым целью, которую надлежит ему выполнить в определенных условиях посредством системы учебных действий. Особенностью учебных задач интерактивного урока является решение проблемной ситуации, как условия усвоения (понимания, запоминания и воспроизведения), а также овладения (формирования умений применения полученных знаний и умений) учебным материалом. В отличие от традиционного урока в интерактивном уроке перед учителем стоят следующие задачи: установление эмоциональных контактов между учащимися; развитие умений и навыков коммуникации; обеспечение

учащихся необходимой информацией, для успешной реализации взаимодействия на уроке; развитие общих учебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей и пр.). Приобретает особую значимость воспитательная задача, исходя из которой, учитель приучает учащихся работать в команде, прислушиваться к чужому мнению, принимать решение и подчиняться групповому мнению. Еще одной крайне важной задачей интерактивного обучения является профилактика дидактогении (деструктивного воздействия отрицательных эмоций на состояния учащихся в учебном процессе): релаксация, снятие нервной нагрузки, переключение внимания, смена форм деятельности и т. д.

● **Формирование универсальных учебных действий.** Согласно ФГОС среднего общего образования старших классов к ним можно отнести:

1. Учебно-организационные.
2. Учебно-информационные.
3. Учебно-интеллектуальные.
4. Учебно-коммуникативные [60].

● **Тип (форма) урока.** В нашем случае мы используем тип интерактивного урока, представленного в разнообразных формах и способах познания, основанных на диалоговом взаимодействии равноправных участников образовательного процесса. Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение, в ходе которого, с одной стороны, у обучающихся формируются навыки совместной деятельности, с другой, в результате совместной деятельности создается ее продукт в виде картин, выставок, мероприятий, проектов, публикаций и т.п.

● **Драматургия (структура) урока.** Интерактивный урок - это мини - спектакль, в котором каждый из учащихся играет свою роль в предлагаемых учителем обстоятельствах. Он представляет собой специфическую организацию учебного процесса, при которой все учащиеся оказываются вовлечёнными в процесс познания и создания нового. При построении

такого урока от учителя, выступающего в роли режиссера учебного действия, требуется владение методом художественно-педагогической драматургии.

Использование метода художественной драматургии в разработке и проведении нами интерактивных уроков, позволило создать и отследить ритм урока, что способствовало, в свою очередь, созданию необходимой для творческого процесса, атмосферы.

Структура (композиция) урока, проведённого нами в интерактивном режиме, имеет собственную драматургию и включает 8 композиционных этапов.

Для построения композиции интерактивных уроков мы использовали, разработанную нами в процессе написания дипломной работы следующую структуру (таблица 2.9.)

Таблица 2.9.

Структура построения и содержание интерактивного урока

Этапы интерактивного урока (драматургия урока)	Содержание этапа урока, проведенного в интерактивном режиме
Мотивация познавательной активности (пролог)	Как показывает анализ опыта работы с применением метода интерактивного обучения на уроках искусства для создания мотивации наряду с проблемными вопросами и заданиями педагоги используют сценки, фрагменты видеофильмов, отрывков из художественных произведений, предметы и произведения искусства и т.п. Организовывая этот этап, следует использовать индивидуальный подход, поскольку то, что вызывает бурную реакцию, побуждает к активным действиям одного учащегося, другого оставляет равнодушным либо

приводит к незначительному эффекту. Осуществляя индивидуальный подход необходимо стремиться менять способ мотивации на каждом уроке, делая их разнообразными и интересными.

Постановка целей (завязка, постановка проблемы) Цели уроков интерактивного обучения отличаются от традиционных. Как в первом, так и во втором случае на первое место выдвигаются цели, связанные со знаниями учащихся. Затем ставятся цели, связанные с формируемыми умениями. На третьем месте стоят цели, называющие ценности: выразить своё отношение, своё суждение, сделать вывод о практической значимости полученных знаний. Однако, если в традиционном уроке акцент делается на первом этапе, в интерактивном – на третьем. Этот этап имеет большое значение для развития эмоционально-личностной сферы обучаемого: во-первых, позволяет всю дальнейшую деятельность учащихся сделать целенаправленной, т.е. каждый учащийся узнаёт, каким будет конечный результат, к чему ему стоит стремиться; во-вторых, на этом этапе преподаватель учит учащихся формулированию целей урока – одному из профессиональных умений учителя.

Предоставление новой информации (развитие действия) Новая информация должна быть лично значима для учащихся, т.е. находиться в зоне их интересов. Кроме того, новая информация должна подаваться с учетом личного опыта (знаний, умений) обучаемых. В отличие от традиционного урока, где источником новой информации является учитель, в интерактивном уроке им могут быть все участники образовательного процесса (ученики, приглашенные специалисты, интернет-ресурсы и

т.п.). Этот этап рекомендуется начинать с мозгового штурма. Например, «Какие ассоциации вызывает у вас тема «Искусство и власть?»».

Интерактивные методы (развитие действия) В качестве интерактивных методов обучения можно использовать: ролевые, деловые имитационные образовательные (обучающие) игры; творческие задания; использование внешних ресурсов (приглашение специалистов, экскурсии на предприятия, организации); групповая работа; индивидуальные и групповые проекты (социальные проекты, соревнования, радио и газеты, фильмы, спектакли, выставки, представления, песни и сказки и т.п.); интерактивные лекции (с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами); наставничество («ученик в роли учителя»), взаимное обучение («каждый учит каждого»); сократический диалог (эвристическое обучение); дискуссионные клубы; мозговые штурмы. Учитывая возрастные особенности учащихся и специфику предметов искусства целесообразно использовать «модные» приемы интеракции: «скетч-ноутинг» (способ фиксации информации с помощью скетчей (рукописный текст, схемы, рисунки, условные обозначения из простейших фигур, рамки и стрелки – все, что помогает быстро и по ходу законспектировать любой материал); «скрайбинг» (создание графических заметок, но обязательно публичное, всегда зрелищный и вовлекающий метод и процесс иллюстрирования событий в режиме реального времени); «саундтрек» (музыкальное сопровождение какого-либо материала: фильма, мюзикла, аниме, телепередачи, компьютерной игры, книги и т.п.). Для актуализации мышления и воображения

целесообразно использовать ассоциативные карты, коллажи, разнообразные природные материалы, предметы быта и т.д.

Получение нового продукта (кульминация) В отличие от субъект-объектного характера традиционного урока, интерактивный урок носит субъект-порождающий характер, а логическим завершением работы над новыми знаниями на таком уроке является не только усвоение информации, но и создание (рождение) нового продукта. Такими продуктами могут быть: рисунки, коллажи, видеофильмы, презентации, награды за участие в конкурсах и т.п.).

Рефлексия урока (спад действия, обобщение важнейших идей) Рефлексия предусматривает подведение итогов учебно-педагогического взаимодействия на уроке. Ее можно стимулировать вопросами, касающимися того, что было интересным (не интересным) на уроке, что понравилось, запомнилось особо тронуло, что из изученного понадобится в жизни, что следует изменить в дальнейшем и т.п. В процессе рефлексии учитель может получить обратную связь о своих действиях на уроке, учесть замечания и предложения учеников.

Оценивание (развязка) На этом этапе в процессе интерактивного урока можно осуществить не только оценивание, стимулирующее работу учащихся на последующих занятиях, но и оценивание учащихся друг другом. Важно включать элементы самооценивания. Для объективности оценивания можно использовать все перечисленные виды оценивания и выявить средний балл. Целесообразно использовать не совсем обычные формы контроля, такие как «измерение градуса урока», протокол наблюдений за реакциями

группы и т.п.

Домашнее задание (последствие) В качестве домашних заданий после интерактивного урока предлагаются задания, требующие творческого переосмысления изученного материала. Можно написать эссе по теме, придумать собственный урок, нарисовать картину, «создать» музей произведений искусства и т.п. Эффективным является и способ опережающего домашнего задания, суть которого сводится к следующему. В конце каждого урока одному или нескольким, наиболее активным или наоборот, мало заинтересованным ученикам предлагается подготовить домашнее задание по теме следующего урока. Это задание можно использовать на этапе предоставления новой информации или в качестве интерактивного упражнения.

Разработки и описание интерактивных уроков с иллюстрациями и результатами их проведения со старшеклассниками оформлены нами в виде методической разработки «Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д. [16].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенный нами теоретический анализ исследований использования интерактивных методов обучения в образовательном процессе позволил: выявить сущность и содержание интерактивных методов обучения; обобщить опыт использования интерактивных методов обучения старшеклассников, в т.ч. на уроках искусства; обнаружить особенности и условия развития познавательного интереса старшеклассников в учебном процессе с помощью интерактивных методов обучения.

На основании теоретического анализа мы обнаружили *противоречие, заключающееся в том, что, рассматриваемая нами проблема, активно обсуждается с теоретических позиций в рамках разнообразных дисциплин.* Существует целый ряд разработок интерактивных уроков по иностранным языкам, биологии, русскому языку, истории, математике и т.п.

Между тем, количество теоретических исследований и разработанных практических технологий применения интерактивных методов обучения на уроках искусства, в сравнении с другими дисциплинами оказалось не значительным.

Кроме того, нам не удалось обнаружить исследования, касающиеся влияния интерактивных методов обучения на уроках искусства на развитие познавательного интереса обучающихся.

Эти и другие факты убедили нас в необходимости исследования, заявленной проблемы и разработки практической части исследования.

На экспериментальном этапе мы исследовали, как влияют интерактивные и традиционные уроки на творческие способности старшеклассников на уроках искусства.

Вначале нами были исследованы эмоциональные состояния, непосредственно переживаемые учащимися в творческом процессе использования интерактивных методов на уроках искусства, организованных по законам художественно-педагогической драматургии.

Для реализации нашего исследования мы использовали методику «Градусник», выявляющую субъективные оценки состояний учащихся. На основании полученных результатов было установлено, что использование интерактивных методов на уроках искусства более эффективно влияет на эмоциональные состояния учащихся, чем традиционные методы.

С целью получения объективной оценки действий старшеклассников на уроке искусства с использованием интерактивных методов обучения мы использовали, разработанную нами, таблицу наблюдений учителя за реакциями учащихся на уроке.

В результате, наше предположение о том, что использование интерактивных методов обучения на уроках искусства положительно влияет на эмоциональную вовлеченность учащихся в творческий процесс изучения учебного материала на уроках искусства, объективно подтвердилось.

Далее мы исследовали уровни развития творческих способностей старшеклассников в контрольной и экспериментальной группах старшеклассников. Для этого нами была использована батарея тестов Хорста Зиверта, разработанных на концепции творческих способностей Торренса и Гилфорда. Полученные результаты позволили нам сделать вывод относительно нашего предположения о влиянии интерактивных методов обучения на развитие творческих способностей учащихся на уроках искусства. Так в экспериментальной группе испытуемых показатели творческих способностей были выше чем в контрольной группе. Это свидетельствует об эффективности применения интерактивных методов для развития творческого потенциала старшеклассников.

Тестирование остаточных знаний по изученным темам и разделам, также свидетельствовало о том, что в экспериментальном классе успешность усвоения знаний значительно выше, нежели в контрольном классе, где занятия проводились в традиционной форме.

Полученные результаты экспериментального исследования, свидетельствуют об эффективности применения, разработанной нами

рабочей тетради: «Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» (Сергеева Г.П., Кашекова И.Э., Критская Е.Д.). Данная тетрадь включала несколько блоков:

1) Структура построения и содержание интерактивного урока, разработанная нами в соответствии с законами художественной драматургии, с одной стороны и этапами интерактивного урока, с другой. Данная структура включала следующие компоненты: мотивация познавательной активности (пролог); постановка целей (завязка, постановка проблемы); интерактивные методы (развитие действия); предоставление новой информации (развитие действия); получение нового продукта (кульминация); рефлексия урока (спад действия, обобщение важнейших идей); оценивание (развязка); домашнее задание (последствие). Как оказалось, в результате эксперимента, четкая и содержательная структура урока, помогает учителю эффективно использовать время и информацию в процессе интерактивного урока.

2) Разработки каждого интерактивного урока, осуществляемых по разработанному нами алгоритму, включая: тему, задачи, формирование универсальных учебных действий, тип (форму) урока. Уроки были структурированы в соответствии с поурочными разработками для 8-х классов согласно учебнику.

3) Методики и методы контроля эффективности применения интерактивных уроков. В данном разделе мы разработали и апробировали диагностические и тестовые методы исследования влияния интерактивных методов обучения на развитие творческих способностей старшеклассников.

Таким образом, наше исследование дало положительные результаты. В его ходе, была достигнута цель, решены противоречия, проблемы, задачи. Выдвинутые нами гипотезы успешно доказаны.

Библиографический список

1. Бакушинский, А.В. Художественное творчество и воспитание / А.В. Бакушинский. – М., 2009. – 214с.
2. Березин, Ф.Б. Психическая и психофизиологическая адаптация человека / Ф.Б. Березин – М.: 2001. –189 с.
3. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. – М., 2002. – 320 с.
4. Божович, Л. И. Проблемы формирования личности: избранные психологические труды / Л. И. Божович. Под ред. Д. И. Фельдштейна. – Москва; Воронеж: Ин-т практической психологии, 1995. – 352 с.
5. Ванюшкина, Л.М., Копылов, Л.Ю. Мировая художественная культура. Век Просвещения. Рабочая тетрадь для учащихся 9 класса / Л.М. Ванюшкина, Л.Ю. Копылов. – СПб: СМИО Пресс, 2007 – С. 4 - 5
6. Васильев, И.А., Магомед - Эминов, А.Ш. Мотивация и контроль за действиями / И.А. Васильев. – М.: 2001. - 327 с.
7. Виноградова, М. Д. Коллективная познавательная деятельность и воспитание школьников. Из опыта работы / М. Д. Виноградова – М., - 2000. - С.14-40
8. Волгина, Н. А. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы / Н. А. Волгина, Ю. Г. Одегова. – М.: Рос. экон. акад., 2004. – 88 с.
9. Выготский, Л.С. Психология искусства / Л.С. Выготский. - Минск, 1998. – 480с.
10. Гребнева, В. А. Социально-психологическая адаптация младшего школьника с применением методов «наставничества» и арт-терапии / В. А. Гребнева, О. В. Попова, Научно-методическое сопровождение образовательных программ в области искусства: Материалы международной научно-практической конференции (г. Белгород, 21-22 октября 2016 года). – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2016. - С. 216-220

11. Гребнева, В.А. Метод художественно-педагогической драматургии как условие эмоциональной вовлеченности учащихся на уроках мировой художественной культуры. Молодежь. Наука. Инновации/ Материалы международной молодежной научно-технической конференции, посвященной 125-летию Морского государственного университета. Морской государственный университет им. адм. Г.И. Невельского, Владивосток 17-20 ноября, 2015. – С. 143
12. Гребнева, В.А. Эмоциональная вовлеченность учащихся как результат использования метода художественной драматургии на уроках МХК / В.А. Гребнева. // Новая наука: вызовы и перспективы: Международное научное периодическое издание по итогам Международной научно-практической конференции (26 июля 2016г., г. Стерлитамак: АМИ, 2016. – С. 55-58
13. В.А. Гребнева, М.В. Полякова М. В. Использование метода арт-терапии в развитии творческих способностей школьников в условиях взаимного обучения/ Материалы конференций ГНИИ «Нацразвитие». Январь 2018: Сборник избранных статей. – СПб.: ГНИИ «Нацразвитие», 2018. – 264 с., - С. 234-240
14. Гребнева В. А., Даниленко А. П. Организационно-методические аспекты использования интерактивных методов обучения на уроках искусства. Ўқув тарбия жараёнларини такомиллаштиришнинг миллий психологик асослари “Фаол инвестициялар ва ижтимоий ривожланиш йили” муносабати билан Вазирлик миқёсидаги илмий- амалий конференция. МАТЕРИАЛЛАРИ, 18 – 19 апрель 2019 йил.- С. 137 -139
15. Гребнева, В. А. Учимся чувствовать, видеть и говорить на языке искусства : интерактивные уроки изобразительного искусства в IV классе / В. А. Гребнева, С. В. Москаленко, Т. В. Сулима. Научно-практический журнал «Начальная школа». - 2018. № 1. С.40-44.
16. Гребнева, В.А. Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.: Методические рекомендации по применению интерактивных методов обучения на уроках

- искусства в 8-м классе / В.А. Гребнева. Белгород, ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2017. – 62 с.
17. Групповые формы обучения / сост. Н.А. Сохранная. – Минск: Крассико-Принт, 2007. – 128с.
18. Гузеев, В.В. Образовательная технология: от приёма до философии. / В.В. Гузеев – М.: Сентябрь, 1996. – 112 с.
19. Емелина, М. В. Интерактивное обучение в системе методической работы школы [Электронный ресурс] / М. В. Емелина. – Режим доступа: /<http://festival.1september.ru/articles/313034/>
20. Ефимова, В.В. Формирование опыта творческой деятельности школьников в системе негосударственных образовательных учреждений: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / В. В. Ефимова. Новокузнецк, 2001. – 19 с.
21. Ефимова, Е. А. Интерактивное обучение как средство подготовки профессионально мобильного специалиста // Среднее профессиональное образование. – 2011. – N 10. – С. 23-24
22. Ершов, П. М., Ершова, А. П., Букатов, В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя/ П. М. Ершов, А. П. Ершова, В.М. Букатов. - Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Флинта, 2008. – 304с.
23. Захаров, А. И. Как преодолеть страхи у детей. - В кн.: Неврозы у детей и подростков. Тезисы докладов. М., 1986. - С. 86-88.
24. Ильев, В. Режиссерская партитура урока / В. Ильев // Учитель, 2007. - №1. – С. 14-19
25. Ильин, Е.П. Эмоции и чувства / Е.П. Ильин. - СПб: Питер, 2001. -752с.
26. Интерактивные формы обучения в преподавании курсов «Изобразительное искусство», «Мировая художественная культура» / сост. О.И. Орлова, М.В. Примачук, Д.Э. Гладкова. – Южно-Сахалинск: Изд-во ИРОСО, 2010. – 28 с.
27. Искусство. 8–9 классы: учеб. для общеобразоват. учреждений / Г. П. Сергеева, И. Э. Кашекова, Е. Д. Критская. – М.: Просвещение, 2009. – 190 с.

28. Капранова, Е. А. Интерактивное обучение: концептуальные подходы / Е. А. Капранова // Вестн. Полоцкого гос. ун-та. – Полоцк, 2012. – № 7. – С. 11–14
29. Копцева, Т.А. Воспитательный потенциал изобразительного искусства в образовательных учреждениях России / Т.А. Копцева. – М., 2006. – 76 с.
30. Коротаева, Е.В. Интерактивное обучение: организация учебных диалогов / Е.В. Коротаева. – // Русский язык в школе, 1999. №5 – С. 3 – 8.
31. Коротаева, Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников / Е.В. Коротаева. – М.: Сентябрь, 2003 – 176 с.
32. Кутбиддинова, Р. А. Методы активного социально-психологического обучения: учебно-методическое пособие / Р. А. Кутбиддинова. – Южно-Сахалинск: из-во СахГУ, 2014. – 136 с.
33. Латышина, Д. И. История педагогики: учеб. пособие / Д. И. Латышина. – М.: Гардарики, 2005. – 603 с.
34. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте- Пособие для учителя. – М., Просвещение, 1983. – 96 с.
35. Можар, Е. Н. Стимулирование учебно-познавательной активности старшеклассников средствами интерактивного обучения: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. Н. Можар. – Минск, 2006. – 218 с.
36. Мункина Н. Г. Интерактивные формы обучения как средство творческого развития учащихся на уроках ИЗО [Электронный ресурс] /Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/intieraktivnyie-formy-obuchieniia-kak-sriedstvo-tvorchieskogho-razvitiia-uchashchikhsia-na-urokakh-izo.html>
37. Неменская, Л.А. Изобразительное искусство 4 класс / Л.А. Неменская. М. Просвещение, – 2013. – 159 с.
38. Никитина, И. Н. Интерактивные формы обучения как средство творческого развития учащихся на уроках ИЗО [Электронный ресурс] / И. Н. Никитина. – Режим <https://yandex.ru/search/?text>
39. Никишина, И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе:

использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов / И.В. Никишина. - 2-е изд., стереотип. – Волгоград: Учитель, 2008. – 91 с.

40. Основы педагогических технологий: Краткий толковый словарь / Отв. ред. А.С. Белкин. Уральский государственный педагогический университет: Екатеринбург. – 1995. – 22 с.

41. Особенности обучения и психического развития школьников 13-17 лет / Под ред. И.В. Дубровиной, Б.С. Круглова. - М.: 2002. – 298 с.

42. Панов, В.И. Введение в экологическую психологию: Учеб. пособие. Часть 1/ В.И. Панов – М.: Изд-во МНЭПУ, 2001. – 128 с.

43. Панфилова, А. С. Методы арт-терапии на уроках изобразительного искусства / А. С. Панфилова. Известия РГПУ им. А.И. Герцена, Выпуск № 43-2 / том 17 / 2007, – С. 200-203

44. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / [сост. Е. С. Савинов]. – М.: Просвещение, 2011. – 342 с.

45. Психодиагностика эмоциональной сферы личности: практическое пособие / авт.-сост. Г. А. Шалимова. – М.: АРКТИ, 2006. – 232 с.

46. Психология творчества: школа Я.А. Пономарева / Под ред. Д.В. Ушакова. – М.: ИздМво «Институт психологии РАН», 2006. – 624 с.
(Научные школы ИП РАН)

47. Психология художественного творчества: Хрестоматия / Сост. К.В. Сельченко. – Минск: Харвест, 1999. – 752 с.

48. Роберт, И.В. Распределенное изучение информационных и коммуникационных технологий в общеобразовательных предметах / И.В. Роберт // Информатика и образование. – 2001. – №5. – С. 12-16

49. Роджерс, К.Р. Личные размышления относительно преподавания и учения / К.Р. Роджерс // Открытое образование. 1993. № 5-6. – С. 22-24., С.42–49

50. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб: Издательство «Питер». – 2000. – 712 с.
51. Садыков, Т.М. История развития интерактивных технологий / Т.М. Садыков // Проблемы современного образования, 2016. – № 4. – С. 51-53
52. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
53. Сластенин, В.А., Исаев, И.Ф., Шиянов, Е.Н. Общая педагогика: Учеб. пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. академика В.А. Сластенина. В 2 ч. Ч. 1. – М., 2006. – 576 с.
54. Слободчиков, В.И. Образовательная среда: реализация целей образования в пространстве культуры // Новые ценности образования: культурные модели школ / В. И. Слободчиков – Вып. 7. Инноватор Bennet college. – М., 1997. – С. 181
55. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Н. В. Бордовская (и др.); Под ред. Н. В. Бордовской. – 2 - е изд., стер. – М.: КноРус, 2011. – 112 с.
56. Современный урок: Мировая художественная культура: Методические рекомендации в помощь учителю / Под ред. Л.М. Ванюшкиной. – СПб. КАРО, 2009. – 160 с.
57. Уваров, А. Ю. Групповая работа: кооперация в обучении / А. Ю. Уваров, – М.: Изд-во МИРОС, 2001. – 224 с.
58. Фельдштейн, Д. И. Психология взросления: структурно-содержательные характеристики процесса развития личности / Д. И. Фельдштейн: Избр. тр. - 2-е изд. - М.: Флинта, 2004. – 672 с.
59. Фернем, Адриан. Реализация преимуществ командной работы // Эффективный менеджер. Взгляды и иллюстрации / Адриан Фернем. – М.: МИМ ЛИНК, 2001. – С.195
60. Формирование УУД в рамках ФГОС НОО [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2015/08/17/formirovanie-uud-v-ramkah-fgos-noo>

61. Хализев, В. Драма как род искусства / В. Хализев. – М.: МГУ, 1986. – 120 с.
62. Хуторской, А.В. Эвристическое обучение: теория, методология, практика / А.В. Хуторской. Научное издание. – М.: Международная педагогическая академия, 1998. - 266 с.
63. Цукерман, Г.А. Виды общения в обучении / Г.А. Цукерман. – Томск, 1993. – С.159-160.
64. Щербаков, Н.Ю. Проблемы развития личности старшеклассника, задачи курса и психологические основы методики преподавания МХК в школе // Конспекты уроков по МХК. 9 кл. Художественная культура XVIII века – 50-х годов XIX века: пособие для учителя/ Н.Ю. Щербаков – М.: ВЛАДОС, 2004. – С. 12-26
65. Щуркова, Н. Е. Прикладная педагогика воспитания: учебное пособие для вузов / Н. Е. Щуркова. - Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2005. – 365 с.

**Приложение 1 МЕТОДЫ ФИКСАЦИИ ОЦЕНКИ
ЭФФЕКТИВНОСТИ УРОКА**

Для объективной оценки эффективности использования интерактивных методов обучения на уроках нами был разработан протокол наблюдений действий учащихся. В протокол можно включить разнообразные реакции и действия учащихся. Аплодисменты. Смех/слезы (после просмотра картин, музыки и т.п.). Улыбки. Вопросы по теме. Коллективные обсуждения по теме (по собственной инициативе). Интерес к учебным материалам (работа с учебником, учебным материалом). Разговоры на отвлеченные темы. Бездействие (лежит на парте, смотрит в окно и т.п.). Недовольство (нетерпение, смотрит на часы, гримасничает). Раздражение (бросает ручку, учебник).

Протокол наблюдений (образец)

Время урока Действия	(0-5 мин.)	(5- 15 мин.)	(15- 25 мин.)	(25- 35) мин.)	(35-40 мин.)	(40- 45 мин.)	Обще е колич ество повто ров
Внимани е/сосредо точеннос ть							0
Радость/С мех				X			1
Вопросы по теме				X			1
Коллекти вные обсужден ия по теме							0
Интерес к учебным				X			1

материал ам							
Разговор ы на отвлечен ные темы	X	X	X	X	X	X	6
Бездейств ие	1	1					2
Недоволь ство						X	1
Раздраже ние							0

Приложение 2 Методика самооценки эмоциональных состояний учащихся на уроке

В качестве диагностического материала нами использовалась методика самооценки эмоциональных состояний Н. П. Фетискина «Градусник» предназначена для выявления эмоциональных состояний в данный момент («здесь и сейчас») может использоваться в процессе учебной деятельности школьников. Бланк методики представляет собой медицинский градусник, на котором имеется несколько шкал, соответствующих тому или иному эмоциональному состоянию. Школьникам необходимо отметить на какой-либо шкале градусника «температуру» имеющегося в данный момент эмоционального состояния.

Инструкция. Перед вами на бланке изображен медицинский градусник, на котором имеется несколько шкал, соответствующих тому или иному эмоциональному состоянию. Деления на шкалах соответствуют тому или иному уровню вашего состояния. Выберите ту шкалу, которая в наибольшей степени соответствует Вашему состоянию в данный момент, и пометьте любым знаком на этой шкале градусника «температуру» имеющегося в данный момент состояния.

Шкалы градусника соответствуют следующим состояниям:

Приложение 3 Тесты на определение творческих способностей

Уважаемые студенты. Каждый раздел предлагаемого тестирования предназначен для проверки того или иного измерения ваших творческих способностей. Прочитайте сначала вопросы и указания к решению теста и дайте соответствующие ответы. Результаты исследования останутся анонимными и будут оценены лишь статистически.

Итак, приступайте к тестированию своих творческих способностей.

Находчивость (шкала *H*)

Здесь вам будут предложены некоторые задачи, решая которые вы сможете проверить, может ли вас "осенить". Если вы намерены выполнять задания коллективно, то вам необходимо назначить "секретаря". Другие члены группы будут выступать в роли "поставщиков идей". Вы можете работать также самостоятельно. Допустима и приемлема любая идея. Старайтесь выполнить задания как можно быстрее. Для контроля используйте секундомер.

Задания:

В левой колонке на следующей странице множество линеек (пустых строк). В каждую из этих строчек вы должны записать одно слово. У всех слов должны совпадать две начальные буквы. Например, как это имеет место для слов, начинающихся с «св.»: свежий, свободный, святой, свинина и т.д.

Правописание и длина слов не играют большой роли. Нужно только писать разборчиво. Теперь засекайте время. В вашем распоряжении одна минута для заполнения первой колонки.

Находчивость (шкала *H*)

Сколько вы найдете слов, начинающихся с "ге..."? У вас одна минута. Заполните первую колонку. Начните отсчет времени.

1. _____ география _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____

20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____

Находчивость (шкала *H*)

Проделайте то же самое с сочетанием "ба...". У вас одна минута.
Начинайте отсчет времени.

1. _____ Базель _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____

Находчивость (шкала *H*)

Проделайте то же самое с сочетанием "пе...". У вас одна минута.
Начинайте отсчет времени.

1. _____ Песок _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____

Способность комбинировать (шкала К)

Задание:

Вы, конечно, знаете много названий животных, А теперь попытайтесь связать эти названия с другими словами, так чтобы возникли новые, фантастические названия.

Вот два примера.

Если вы скомбинируете слово "носорог" со словом "рогатка", то у вас получится слово "носорогатка". Таким образом, фантастическое "слово" должно перекрывать исходные. В нашем случае вы делаете это со словом "носорог", так что его окончание, сливаясь с началом слова "рогатка", порождает "носорогатку".

Другой пример: слово "мышь". В этом случае можно скомбинировать его со словом "камыш". Таким образом, возникает фантастическое слово "камышь". Слова реальные и фантастические надо расположить в две колонки (см. след. стр.): в левой названия животных в правой – комбинированные названия, то есть название животного + ХХХ или ХХХ + название животного. Пропустите строчки там, где фантазия вам откажет.

На заполнение каждой колонки вам отводится строго одна минута. Если для заполнения первой колонки вам потребуется меньше одной минуты, включите секундомер и сразу же начинайте заполнять вторую колонку. Общее время для заполнения обеих колонок составляет две минуты.

А теперь начните отсчет времени.

Способность комбинировать (шкала Н)

Сначала заполните первую колонку.

	Название животного		Комбинированное название
1.	_____	31.	_____
2.	_____	32.	_____
3.	_____	33.	_____
4.	_____	34.	_____
5.	_____	35.	_____
6.	_____	36.	_____
7.	_____	37.	_____
8.	_____	38.	_____
9.	_____	39.	_____
10.	_____	40.	_____
11.	_____	41.	_____
12.	_____	42.	_____
13.	_____	43.	_____
14.	_____	44.	_____
15.	_____	45.	_____
16.	_____	46.	_____
17.	_____	47.	_____
18.	_____	48.	_____
19.	_____	49.	_____

20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____

50. _____
51. _____
52. _____
53. _____
54. _____
55. _____
56. _____
57. _____
58. _____
59. _____
60. _____

Стоп! Минута прошла.
Опять включайте секундомер.

Стоп! Минута прошла.

Дивергентное (нестандартное) мышление (шкала Д)

Задание:

Его выполнение должно показать, насколько у вас уже развито дивергентное (нестандартное) мышление. Речь идет о том, чтобы открыть совершенно абсурдные, но и в то же время рациональные связи, которые могут иметь место в любой системе.

Вот, например, шариковая ручка. Вы используете ее для письма и рисования, но она может сгодиться и для другого. В частности, чтобы провертеть дырки и бумажном листе. Если ручку развинтить, то она сгодится для духового ружья, пружину можно использовать как "стартовую установку" для стержня, а тот превратится в орудийный ствол, если набить его спичечными головками и подержать над свечой и т.д.

Задание: придумать, что можно сделать с каждым из трех предметов, названия которых вам будут даны. Сколько возможных вариантов вы найдете?

На каждый предмет отводится одна минута. Общее время для выполнения всего задания составляет три минуты. Если на перечисление возможностей в первом разделе вам потребуется меньше одной минуты (максимум 10 возможностей), засекайте время и переходите к следующему разделу.

Теперь начинайте отсчет времени.

Дивергентное (нестандартное) мышление (шкала Д)

Что можно сделать со *спичечным коробком*? Какие возможности вы предложите?

Спичечный коробок:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Прекратите, пожалуйста, работу над этим заданием и приступайте к выполнению следующего.

Что можно сделать с *жестянкой*? Какие возможности вы предложите?

Жестянка:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Прекратите, пожалуйста, работу над этим заданием и приступайте к выполнению следующего.

Дивергентное (нестандартное) мышление (шкала Д)

Что можно сделать с *автомобильной шиной*? Какие возможности вы предложите?

Автомобильная шина:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

По истечении одной минуты прекратите, пожалуйста, работу над этим заданием. Общее время должно составлять три минуты.

Визуальное творчество (творческие способности в наглядной сфере) (шкала В)

Оценив в какой-то мере свои творческие возможности, вы можете теперь перейти в наглядную сферу. Любой творческий потенциал можно измерить, применяя соответствующие методы. Творческие задатки, к тому же, развиваются при непрерывном их упражнении под надлежащим руководством. Творческий подход может проявляться в любом возрасте. Но, на старости лет, опыт часто мешает развитию творческого процесса.

Чтобы получить более полное представление о творческом потенциале личности, необходимо наряду с вербальной сферой тестировать и визуальную сторону творчества. Ваши творческие способности развиты оптимально, если вы получите высокие оценки в обоих случаях. Исследования, недавно проведенные в США, показали, что творческий подход распространяется на многие стороны деятельности. Например, математические доказательства позволяют применить к ним эпитет "элегантные". Математик должен почувствовать, что доказательство гармонично само по себе. В большинстве случаев именно такие решения впоследствии поражают весь мир специалистов. Исследователи рассказывают, что часто математические доказательства являлись им в видимом, трехмерном образе наяву или во сне, и лишь потом можно было зафиксировать их словесно.

Задание:

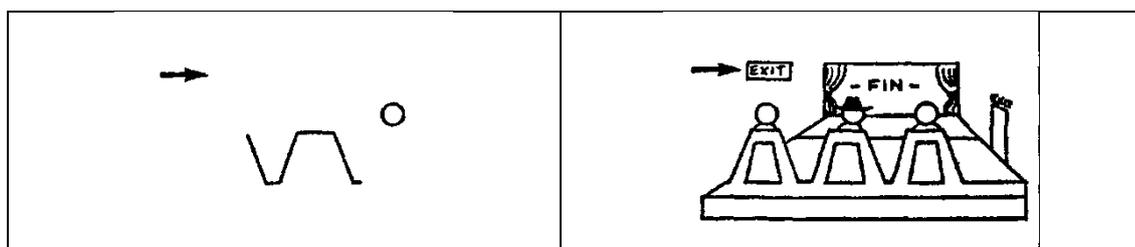
Вам будут предложены двенадцать рисунков, не имеющих конкретного смысла. Пожалуйста, дорисуйте их, чтобы они приобрели смысл. Приводим пример "дорисовывания".

Вы должны так дополнить предлагаемые линии, точки, кружочки и т.д., чтобы они не выделялись. Иными словами, исходный момент, возбудитель такого именно образа должен быть скрыт. Должно возникнуть нечто новое, осмысленное

Если вы почаще будете выполнять подобные задания, то сможете существенно повысить свой творческий потенциал в визуальной области.

Пример:

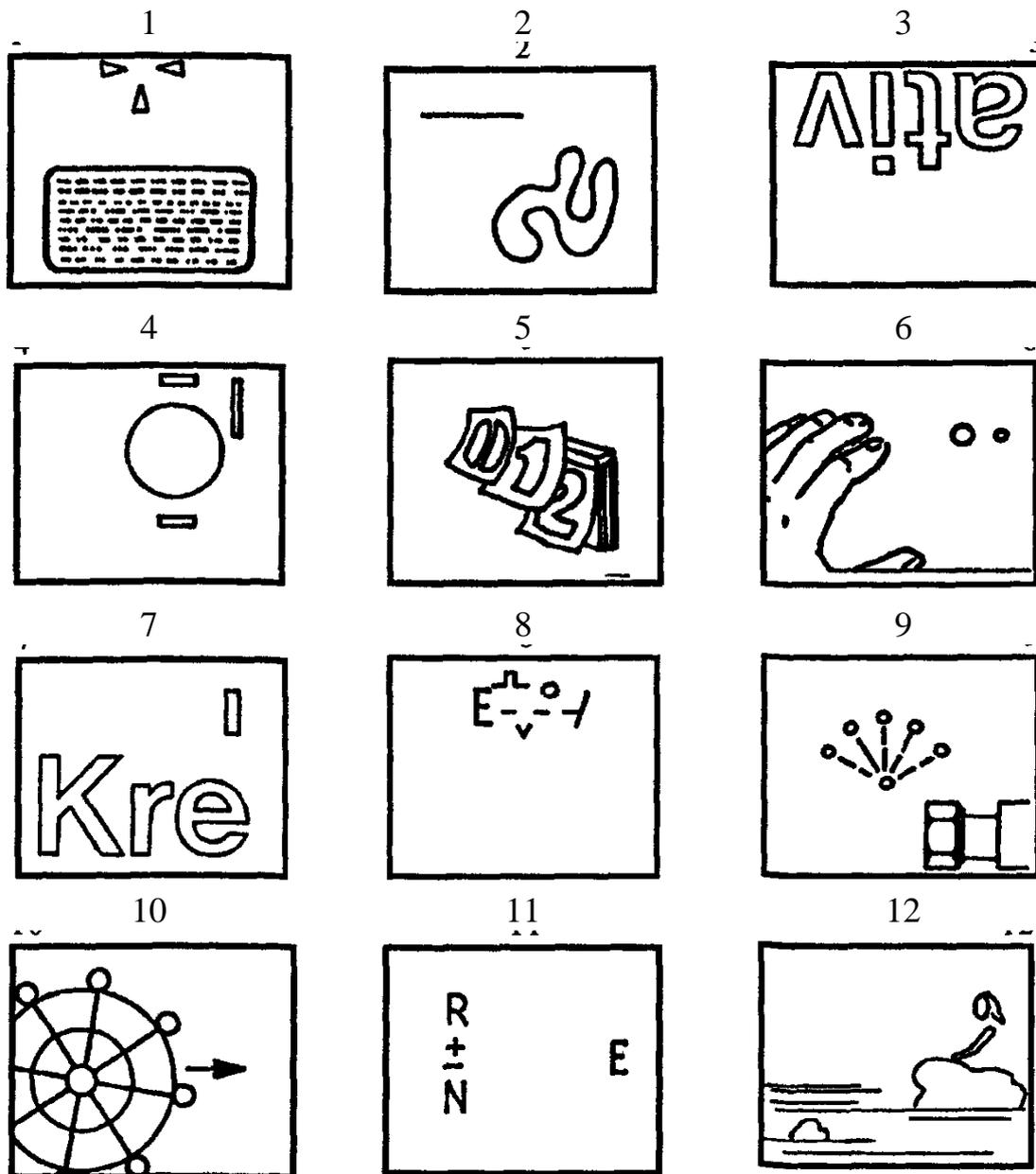
"Начатый" рисунок и его "завершение"



На выполнение этого задания вам дается десять минут. Засеките время.

Визуальное творчество (шкала В)

Пожалуйста, завершите 12 приведенных, рисунков. Вам дается десять минут.



Свобода ассоциаций (шкала СА)

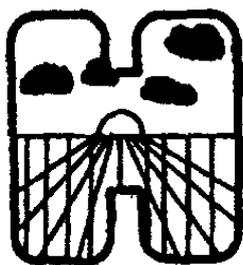
Вы уже познакомились с некоторыми нюансами творческого подхода. В следующем задании вновь понадобится зрительная память в сочетании со способностью ассоциировать.

Как и в других заданиях, оценка выявит, в общем, направленность творческой одаренности в данной сфере. Прежде всего, это касается сочетания свободы ассоциаций и визуальной креативности.

Задание:

На этой странице помещен рисунок, который можно истолковать неоднозначно. Вы должны совершенно непосредственно, без долгих размышлений дать рисунку несколько интерпретаций. Их должно быть не меньше трех, лучше постараться дать шесть. Запишите свои толкования рядом с рисунком.

Пример:



Ваша интерпретация:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

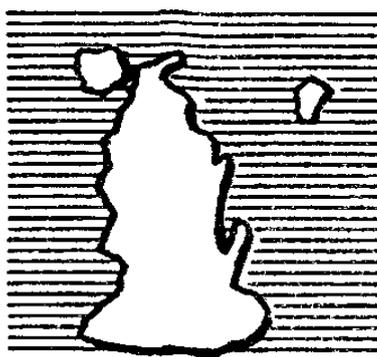
Примеры интерпретаций:

Надувной матрац, вид из окна Н-образной формы, буквица, кусок обоев, указатель смотровой площадки на море, обозначение страны света "Восток".

Для выполнения этого задания вам дается всего восемь минут.
Включите секундомер.

Свобода ассоциаций (шкала СА)

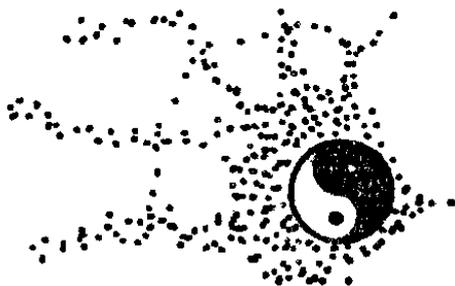
Рис. 1.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

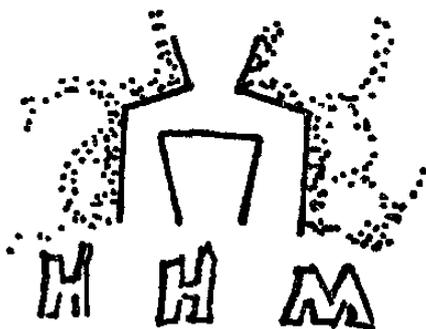
Рис. 2.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

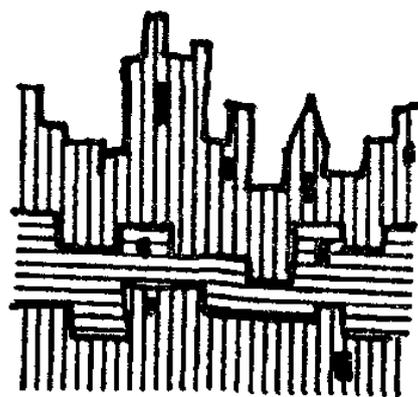
Рис.3.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Рис. 4.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Свобода ассоциаций (шкала СА)

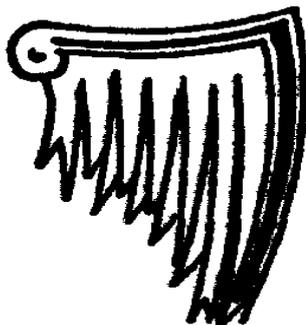
Рис. 5. :



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

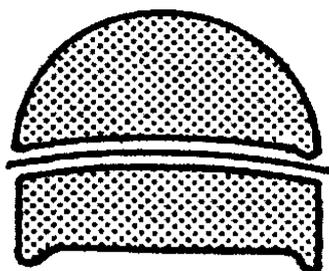
Рис. 6.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Рис. 7.



Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Рис. 8.

**WAR
YOU ARE
ENTER
RADIO
MINE**

Ваша интерпретация

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Прекращайте выполнять это задание. Общее время его выполнения составляет восемь минут.

Оценка результатов теста (подсчет баллов)

Оценка шкалы Н (находчивость)

Посчитайте строки, в которых правильно записаны заданные слова. Сложите результаты трех заданий. Разделите результат на 1,5. Максимально вы можете получить 60 баллов.

0-20 баллов- низкий уровень.

21-40 баллов- средний уровень.

40-60 баллов- высокий уровень.

Оценка шкалы К (способность комбинировать)

Обратитесь к соответствующим таблицам. Подсчитайте все правильно заполненные строчки. Максимально вы можете получить 60 баллов.

0-20 баллов

Ваша способность комбинировать еще недостаточно развита. Попробуйте несколько раз повторить этот тест. Впрочем, его можно провести в форме игры.

21-41 балл

Ваша способность комбинировать не выходит за пределы средних величин.

41-60 баллов

Ваша способность комбинировать высока и особенно проявляется в сфере словесности.

Оценка шкалы Д дивергентное (нестандартное) мышление)

Обратитесь к соответствующим таблицам. За каждую осмысленно заполненную строчку насчитайте себе два балла. Затем просуммируйте начисленные баллы. Максимально вы можете получить 60 баллов.

0-20 баллов

У вас, конечно, есть задатки нестандартного мышления, и все же время вы очень плохо справляетесь с подобными заданиями. Старайтесь чаще упражняться, ставя перед собой аналогичные задачи.

20-40 баллов

Вы обладаете нормально выраженной склонностью к нестандартному мышлению, ваши способности в этой сфере являются средними. В пределах этих средних величин ваша креативность выражается, скорее, посредственно. Если вы займетесь соответствующими тренировками, вы, несомненно, сможете восполнить этот пробел.

40-60 баллов

Ваша способность к нестандартному мышлению в какой-то мере явно выше общего уровня. Вы можете считать, что особенно способны к тем видам деятельности, в которых необходим творческий подход.

Оценка шкалы В (визуальное творчество)

Начислите себе за каждый заверченный рисунок по пять баллов. Сомнительная идея может быть оценена лишь одним баллом. К таким идеям относятся все "сквозные", внутренне связанные. Если вы, например, превратите рис. 1 в план поисков клада, то можете дать себе за это пять баллов. Рис. 2 вы дорисуете до карты острова, а рис. 10 преобразуете в "розу ветров", изображаемую на географических картах. Этим двум рисункам можно присвоить лишь по одному баллу. Максимально вы можете получить 60 баллов. Если вам придет идея сочетания всех рисунков в одном, то вы также имеете право начислить себе 60 баллов.

0-20 баллов

Ваши творческие способности в наглядной сфере, а также ваш изобразительный дар не особенно ярко выражены. Вам, конечно, трудно было справиться с этим заданием. Однако это не означает, что вы лишены творческого дара. Творчество многогранно. Ваши творческие силы просто находят свое выражение в иных областях.

21-40 баллов

Вы обладаете достаточно уравновешенными и положительно выраженными творческими способностями. Вы должны их сохранить. Несомненно, вы решаете трудные повседневные задачи довольно своеобразным, но эффективным способом. Не опасайтесь этого. Вы на правильном пути.

40-60 баллов

Если вы действительно смогли в данном тесте предложить от семи до восьми творческих идей, то вы относитесь к тем трем процентам действительно творческих личностей, которые появляются в каждом поколении. У вас есть все данные для занятий подлинно творческой деятельностью. Используйте свои способности!

Оценка шкала СА (свобода ассоциаций)

Подсчитайте правильно заполненные строки. Начислите себе за каждую такую строку по одному баллу. За каждое полностью выполненное задание, оцененное в шесть баллов, добавьте еще по 1,5 балла. Таким образом, за одно задание вы максимально можете получить 7,5 балла. По всему тесту общее количество баллов не должно превысить 60.

0-20 баллов

Свобода ассоциаций не относится к сильным качествам вашей личности. Может быть, вы завязли в наезженной колее. Попробуйте хоть раз прыгнуть выше собственной тени.

21-40 баллов

У вас нормально выраженная способность свободно ассоциировать. По мере роста количества баллов креативность вашей личности возрастает. Вы любите придерживаться жестких схем. По мере роста количества баллов готовность подчиняться таким схемам снижается.

41-60 баллов

Ваша способность свободно ассоциировать особенно ярко выражена. Вы чувствуете себя свободным и независимым в сфере мысли. Вам и невероятное кажется возможным. Вы в состоянии находить новые, необычные творческие идеи, постигать их и воплощать.

Рекомендации к обработке результатов.

Нанесите на схему обозначения своих результатов и сравните их с творческим профилем в приведенном примере.

Творческий профиль

Пожалуйста, обозначьте в бланке схемы свои показатели.

Образец творческого профиля

<i>Находчивость</i> (вербальная) шкала Н мало находчив ненаходчив	0	10	20	30	40	50	60	очень находчив, творчески одарен
<i>Способность</i> <i>комбинировать</i> (вербальная) шкала К ограниченная способность вербально комбинировать, немногословность, скудный словарный запас	0	10	20	30	40	50	60	очень хорошая способность вербально комбинировать, дар сочинительства
<i>Дивергентное мышление</i> (техноконструктивное) шкала Д ограниченность дивергентного мышления, отсутствие технического конструктивного подхода	0	10	20	30	40	50	60	хорошо развитое дивергентное мышление представления культивированы
<i>Творчество (визуальное)</i> шкала В ограниченность творческих способностей в наглядной сфере отсутствие "хватки"	0	10	20	30	40	50	60	высокие творческие способности в наглядной сфере, дар постижения
<i>Свобода</i> <i>ассоциации(визуальная)</i> шкала А Наглядная фантазия слабо развита, несвободен, управляем	0	10	20	30	40	50	60	высокоразвитая наглядная фантазия, раскованность, безоглядность

Гребнева В.А.

Интерактивные уроки

к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П.,
Кашековой И.Э., Критской Е.Д.



Интерактивные уроки

к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П.,
Кашековой И.Э., Критской Е.Д.

Методические рекомендации учителю по
применению интерактивных методов обучения
на уроках искусства в 8-м классе

- **Метод мозгового штурма** — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных
- **Метод "Косплей"** — переодевание в костюмы известных персонажей и изготовление таких костюмов. Популярное хобби, сродни маскараду

- **Метафорические ассоциативные карты** – набор картинок величиной с игральную карту или открытку, изображающих людей, их взаимодействия, жизненные ситуации, пейзажи, животных, предметы быта, абстрактные картины
- **Метод "Коллаж"** (от фр. collage — приклеивание) — технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путём наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов...



Работа выполнена на кафедре теории, педагогики и методики начального образования и изобразительного искусства факультета дошкольного, начального и специального образования Педагогического института НИУ БелГУ

Гребнева В.А.

Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.: **Методические рекомендации по применению интерактивных методов обучения на уроках искусства в 8-м классе.** - Белгород, ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2017.- 62 с.

Методические рекомендации предназначены для учителей, работающих с УМК «Искусство» для 8-9х классов авторов Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д. и интересующихся инновационными образовательными технологиями. Содержание включает серию поурочных разработок, основывающихся на интерактивных методах обучения. Автор предлагает оригинальную структуру урока, нацеленную на оказание помощи учителю в организации взаимодействия с учащимися, направленного на формирование универсальных учебных действий (личностных, познавательных, коммуникативных, регулятивных, информационных). Даются рекомендации относительно разработки исследовательских и творческих проектов, а также методов контроля и самоконтроля учащихся.

Разработанные уроки иллюстрированы авторскими рисунками и фотографиями из личного опыта применения интерактивных методов, что поможет учителям в организации деятельности, направленной на развитие познавательного интереса у старшеклассников на уроках искусства.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие

I. Теоретические и организационно-методические аспекты использования интерактивных методов обучения на уроках искусства

1.1. Формы и методы интерактивного урока

1.2. Структура построения и содержание интерактивного урока

II. Интерактивные уроки к учебнику «Искусство. 8-9 классы» Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.

2.1. Урок - косплей: «Костюмированная игра»

2.2. Урок - брейнсторминг: «Мозговой обмолот»

2.3. Урок – аналогия: «Интерактивные (ассоциативные) карты»

2.4. Урок – групповое взаимодействие: «Музей искусств»

2.5. Урок – дискуссионные качели: «Прав ли Ф. М. Достоевский?»

2.6. Урок – коллаж: «Единство из множества»

2.7. Урок – наставничество «Учимся чувствовать, видеть и говорить на языке искусства»

2.7.1. Развитие опыта самонаблюдения. Интерактивное упражнение «Картонные человечки»

2.7.2. Индивидуальная рефлексия социальной роли. Интерактивное упражнение «Маски»

2.7.3. Коррекция самооценки. Интерактивное упражнение «Украшение»

2.7.4. Формирование эмоциональной культуры. Интерактивное упражнение «Четыре стихии»

2.7.5. Развитие жизненных стратегий, коррекция жизненных трудностей. Интерактивное упражнение «Путешествие по городу»

2.7.6. Сплочение коллектива, формирование умений работать в коллективе. Интерактивное упражнение «Классный» рисунок»

I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИСКУССТВА

1.1. Формы, методы, условия и правила проведения интерактивного урока

Существует множество разнообразных форм и методов проведения интерактивных уроков. Перечислим наиболее распространенные из них, которые могут быть использованы учителем в качестве теоретической основы для разработки собственного урока.



1. Метод проектов и технология игрового проектирования

Данный метод предполагает самостоятельную учебную деятельность обучающихся, выполненную индивидуально, парно, группой на определенный период времени. Проектная деятельность всегда направлена на решение конкретной проблемы, для решения которой используются различные методы и средства, интегрирование знаний и умений учащихся из разных предметных областей. Проекты бывают исследовательские, творческие, игровые. Исследовательские предполагают актуальность и социальную значимость, наличие четкой структуры, прозрачность целей, экспериментальную часть. Творческие проекты, наиболее часто используются на уроках искусства и основываются на методах, способствующих реализации творческих способностей учащихся (рисунок, плакат, передача по радио, видеофильм и т.п.). Игровые проекты предполагают ролевые игры в соответствии со сценарием проекта.

Примером может служить методика «Создание проспектов». Учащимся предлагается выбрать одну из изучаемых тем (проблем), описать цель работы, выдвинуть гипотезы по изучаемой проблеме, написать круг вопросов, на которые можно ответить, чтобы всесторонне осветить проблему. Далее проблемы обсуждаются в группах, выбираются самые интересные, предлагается ответить на вопросы и кратко изложить суть проблемы.

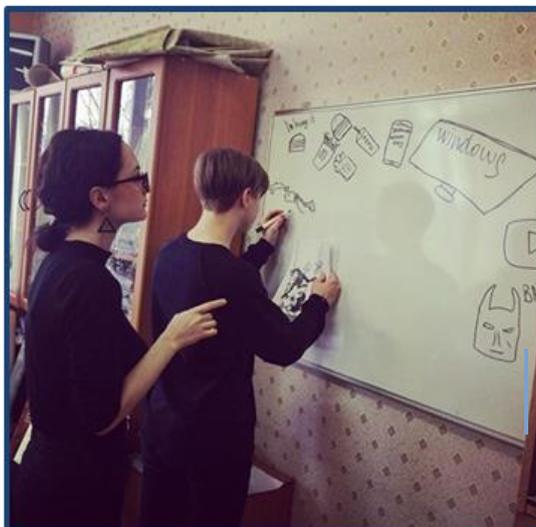
В процессе создания проспектов целесообразно применять методы «мозговых штурмов (атак)» (мозговой обмолот, брейнсторминг).

Класс делится на две группы (при большом количестве необходимо разделить их на подгруппы по 7-9 человек).

Первая группа – «генераторы идей», которые должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы. При этом они не имеют права обсуждать эти варианты, отвергая или соглашаясь с ними. В группе выбирается человек, который не участвует в «генерации», только фиксирует все возникающие идеи.

Вторая группа учащихся – «аналитики». Они получают от первой группы списки вариантов и, не добавляя ничего нового, рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Выбранные предложения группируются и обновляются.

**Примечание.* Группы аналитиков и генераторов идей формируются по принципу добровольности. Проведя первый круг мозговой атаки, группы меняются своими функциями, и проводят второй круг. Во время проведения мозговой атаки учитель выступает в качестве заказчика и в качестве режиссера. Он излагает суть проблемы и условия проведения мозговой атаки. Прежде всего, запрещается всякая критика любых идей, предлагается высказывать самые неожиданные, фантастические идеи, отдается предпочтение количеству, а не качеству идей, поощряется комбинирование и перенос уже высказанных идей. Предложения должны поступать непрерывно, если ученики затрудняются и наступает пауза, учитель сам подает свою идею. Весь поток идей обязательно фиксируется секретарем (выбранным из группы учеником). Опыт проведения мозговых атак показывает, что в процессе их проведения повышается активность учащихся, снимается напряжение, активизируются творческие способности, а также снимаются психологические барьеры между учителем и учениками.



2. Эвристические методы обучения (*эвристика - от греч. **heurisko** - отыскиваю, нахожу, открываю*)

Метод *эвристического обучения* разработан А.В. Хуторским и предполагает обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания. Формами и методами эвристического обучения можно назвать те, основной задачей которых является создание учащимися новых образовательных результатов: идей, сочинений, исследований, поделок, конкурсов, художественных произведений и др. В процессе такого обучения учащиеся находятся в непрерывном поиске и открытии нового. В основу метода эвристического обучения положен метод Сократа, который вместе с учениками (собеседниками) путем особых вопросов и рассуждений приходил к рождению новых знаний. В центре сократовского метода положена тема человека, проблемы жизни и смерти, добра и зла, добродетелей и пророков, права и долга, свободы и ответственности, общества. Как свидетельствует один из учеников Сократа Плутарх, философ рассматривал подходящим для учения любое место, поскольку весь мир является школой благодетельности. Именно по этой причине сократовский метод может быть особенно привлекателен для учителя искусства.

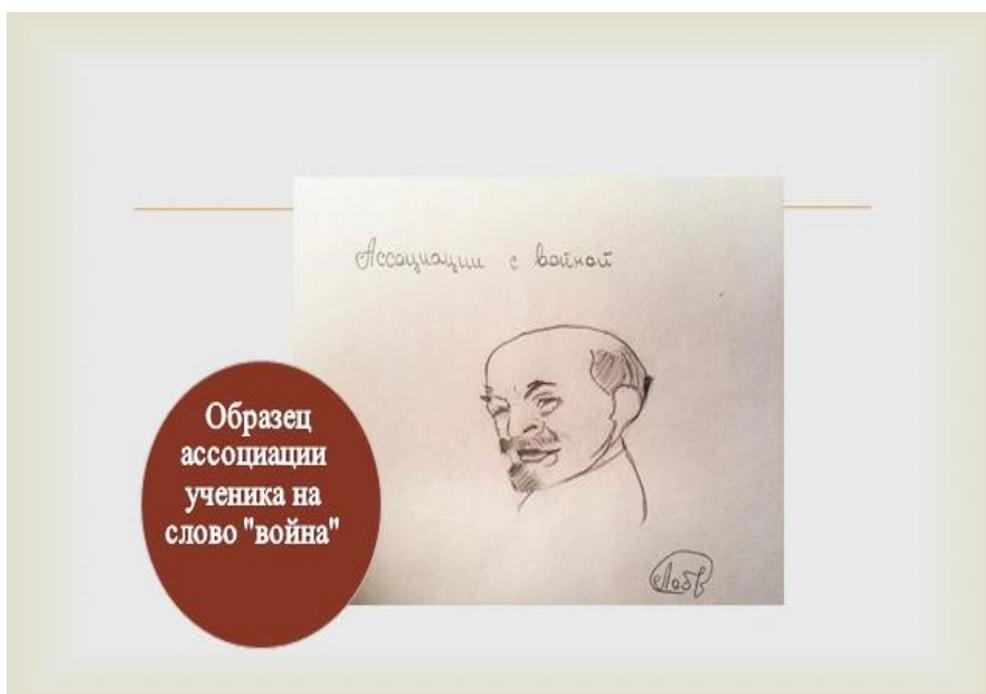


3. Ассоциативные методы: *ассоциации, аналогии, метафоры,*

Для активизации поиска новых идей применяются так называемые ассоциативные методы (анalogии, фокальных объектов, гирлянд случайностей и ассоциаций).

Процесс поиска новых идей с помощью ассоциативных методов осуществляется путем поиска аналогов совершенствуемого объекта, переноса знаний из одной области в другую, интерпретации нового посредством известных понятий и т.д. В связи с этим в творческом процессе достаточно эффективно используются такие источники генерирования новых идей, как ассоциация, метафора и аналогия.

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое. Метод ассоциаций — это первый и основной метод развития памяти, который необходимо освоить обязательно, так как он функционален не только сам по себе, но и является составной частью большинства методов эффективного запоминания. Главным правилом метода является то, что любые ассоциации, используемые учителем на уроке, должны быть необычными, нестандартными, невероятными.



Метафора означает перенесение свойств одного предмета (явления) на другой объект на основании общего для обоих признака. В учебном процессе метафоры могут использоваться: ▪ как иллюстративный материал; ▪ для самосознания; ▪ для порождения идей и усиления мотивации; ▪ как средство воздействия на формы

отношений; ▪ для уменьшения сопротивления; ▪ для переосмысливания и нового определения проблемы; ▪ как творческий способ общения; ▪ для расширения гаммы эмоций, мыслей и поведенческих реакций; ▪ для обнаружения недоступных ранее духовных ресурсов; ▪ как подсказка решения; ▪ как руководство к действию.

Аналогия отражает сходство предметов, явлений, процессов в каких-либо свойствах. Целью данного метода является максимальный «разгон» мышления, вкупе с уменьшением влияния психологической инерции. Это позволит найти оригинальное решение проблемы. Метод аналогии применяется для поиска нестандартных выводов в разнообразных сферах деятельности человека. Его систематическое применение происходит в области теории подобия, которая часто используется в моделировании. Применение аналогий – это один из многих универсальных приемов, который мобилизует ресурсы интеллекта с целью решения задач творческого характера и поиска новых идей.

На уроках искусства с целью развития творческого, абстрактного мышления можно использовать применяемые в психотерапии *метафорические карты*. Например, нами часто используются наборы карт «Beauregard» – 55 коллажей художника Joan Beauregard; «Saga» (Элли Раман) - 55 художественных открыток (рассказы и сказки), изображающие сцены и объекты страны, которой никогда не было. Карты являются замечательным инструментом, чтобы практиковать творческие навыки в группах. При изучении темы «Китай. История костюма» мы успешно использовали набор карт-картинок из старого Китая «Shen Hua» (Центральное королевство), нарисованных пекинской художницей Han Wei, вдохновленной легендами и мифами старого Китая. Карты выкладываются в исторической последовательности, что способствует получению исторической информации, а также развитию творческого мышления учащихся. Учитель и ученики на уроках искусства совместно могут разработать собственные карты, интересующего их содержания. В своей работе мы часто используем данный метод, вызывающий у аудитории устойчивый познавательный интерес.



Процесс работы с авторскими метафорическими картами



Методика «Коллаж». Коллаж - это схематически фиксированное отображение некоторой части предметного содержания, объединенное ключевым понятием или проблемой. В педагогической практике используются различные типы коллажей: а) «солнечная система», в центре которой – «ядро» с ключевым понятием и «лучами» – дополнительной информацией; «белые пятна», в которых часть информации заполнена, а часть – нет; «вспышка», в которой заполняются информацией и «ядро» и «лучи» и другие. В таком варианте данная методика эффективно используется при изучении теоретических дисциплин (МХК, Искусство).

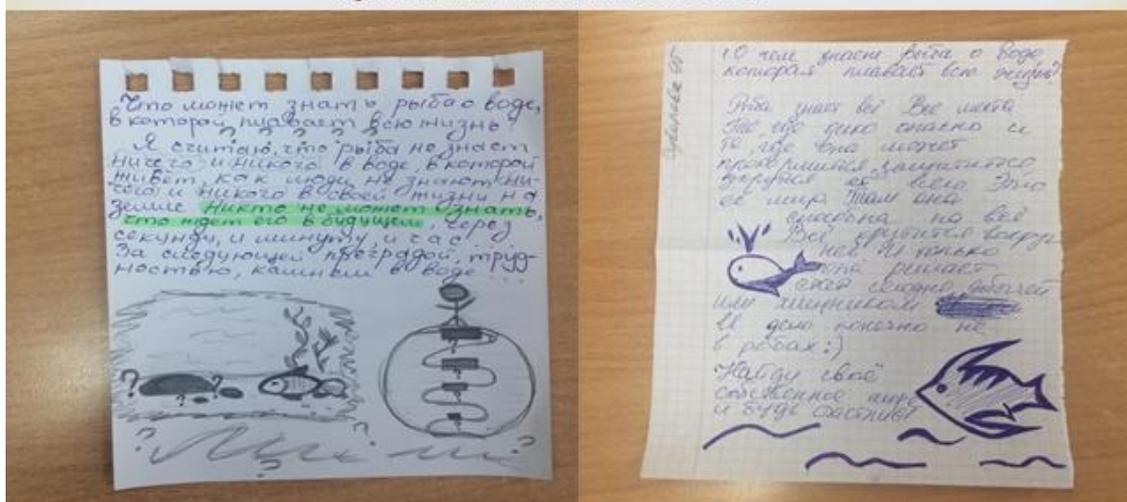


«Назад в будущее»
иллюстрация к
сценарному уроку
ученицы 8 класса
Евгении К.

4. Сценарный метод (метод развития сценарного мышления)

Сценарный метод предполагает разработку нескольких альтернативных вариантов возможного развития ситуации, рассмотрение которых позволяет определить критические ситуации для принятия решений, а также установить возможные последствия предлагаемых вариантов решений с целью их сопоставления и выбора наиболее эффективного. Этот метод часто используется в различных кампаниях и организациях и применяется для оценки развития ситуации в будущем. В процессе сценарного планирования осуществляется конструирование, создание различных ситуаций, историй, миров, а также различных и одинаково правдоподобных вариантов развития будущего. В процессе творческих уроков данный метод особо эффективен и вытекает из противоречия современного образования, сущность которого сводится к тому, что современный учитель должен научить ученика жить в мире, о котором сам пока еще не имеет представления. Конкретными примерами использования метода сценарного мышления могут являться проекты учеников типа «Школа будущего», «Город, в котором мы будем жить», «Марсианская Одиссея» и др. В качестве дидактического материала могут использоваться интересные цитаты, приемы. К примеру, у нас получился очень оригинальный урок – скетчноутинг, на котором ученики разработали сценарий жизни человека в будущем на примере рыб. Мы использовали цитату: «Что может знать рыба о воде, в которой плавает всю жизнь?»

Урок - скетчноутинг, с использованием метода сценарного мышления: «Что может знать рыба о воде, в которой плавает всю жизнь?» (образцы работ учащихся). Скетчноутинг - визуализация мыслей, размещение информации в случайном порядке с минимальным количеством текста.



Интерактивные методы обучения могут реализовываться:

1) в форме *бинарных уроков*, как наиболее эффективном способе осуществления межпредметных связей и интеграции учебно-воспитательных задач. Например, в случае выбора формы бинарного урока образовательные задачи на уроках изобразительного искусства решались нами при взаимодействии учителя изобразительного искусства и школьного педагога-психолога;

2) в форме реализации метода *«взаимного обучения»* (Белл-Ланкастерская система), при котором старшеклассники могут вести занятия с учащимися младших классов под руководством учителя. В нашем пособии мы предлагаем в качестве примера проект «Арттерапия искусством»

3) в форме *видеоуроков (интернетуроки)*, с использованием модели **интеракции «ученик – компьютер», «ученик – камера»**. Некоторые педагоги используют *мультимедиа презентации*, интерактивные доски, с помощью которых можно выводить на экран репродукции картин, картинки, схемы, создавать и перемещать объекты, запускать видео и интерактивные анимации, выделять важные моменты цветными пометками, работать с любыми компьютерными программами. В своей практике мы активно используем такие формы как социальные рекламы, фильмы, снятые самими школьниками в рамках заданной темы по искусству.

Организация интерактивного обучения нуждается в создании учителем определённых условий, предоставляющих разнообразные возможности для организации учебного процесса. К таким педагогическим условиям относятся:

- расположение мебели, оборудование учебной аудитории. Как показал наш опыт, интерактивные методы наиболее эффективно реализуются в ситуации расположения мебели и позиции учителя (субъект-субъектное, субъект-порождающее взаимодействие), отраженной на рисунке (вариант б). В варианте «а» эффективнее осуществляются традиционные формы обучения в субъект-объектной позиции взаимодействия, при которой учащиеся находятся в роли объекта.

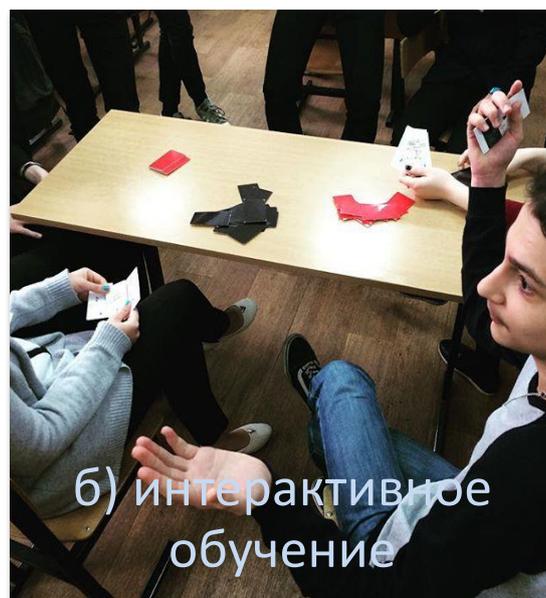


Рис. 1. Схемы организации мебели в классе при традиционном и интерактивном обучении

- атмосфера сотрудничества и позитивного принятия всех участников взаимодействия;
- установление норм и правил взаимодействия в процессе интерактивной игры (конфиденциальность, безоценочность суждений, активность каждого участника в режиме «здесь и сейчас» и т.п.);
- обеспечение различных материалов, которые педагог и учащиеся могут использовать в своей деятельности на занятии;
- субъект - порождающий стиль взаимодействия всех участников урока;

Применяя интерактивные методики, учитель должен помнить три важных правила:



Рис. 2. Правила применения интерактивных методов

1.2. Структура построения и содержание интерактивного урока

Этапы
интерактивного
урока
(драматургия
урока)



Мотивация
познавательной
активности
(пролог)



Постановка
целей (завязка,
постановка
проблемы)



Предоставление

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА УРОКА ПРОВЕДЕННОГО В ИНТЕРАКТИВНОМ РЕЖИМЕ

Как показывает анализ опыта работы с применением метода интерактивного обучения на уроках искусства для создания мотивации наряду с проблемными вопросами и заданиями педагоги используют сценки, фрагменты видеофильмов, отрывков из художественных произведений, предметы и произведения искусства и т.п. Организовывая этот этап, следует использовать индивидуальный подход, поскольку то, что вызывает бурную реакцию, побуждает к активным действиям одного учащегося, другого оставляет равнодушным либо приводит к незначительному эффекту. Осуществляя индивидуальный подход необходимо стремиться менять способ мотивации на каждом уроке, делая их разнообразными и интересными.

Цели уроков интерактивного обучения отличаются от традиционных. Как в первом, так и во втором случае на первое место выдвигаются цели, связанные со знаниями учащихся. Затем ставятся цели, связанные с формируемыми умениями. На третьем месте стоят цели, называемые ценности: выразить своё отношение, своё суждение, сделать вывод о практической значимости полученных знаний. Однако, если в традиционном уроке акцент делается на первом этапе, в интерактивном – на третьем. Этот этап имеет большое значение для развития эмоционально-личностной сферы обучаемого: во-первых, позволяет всю дальнейшую деятельность учащихся сделать целенаправленной, т.е. каждый учащийся узнаёт, каким будет конечный результат, к чему ему стоит стремиться; во-вторых, на этом этапе преподаватель учит учащихся формулированию целей урока – одному из профессиональных умений учителя.

Новая информация должна быть лично значима для учащихся, т.е. находиться в зоне их интересов. Кроме того новая информация должна подаваться с учетом личностного опыта (знаний, умений) обучаемых. В отличие от традиционного урока, где источником новой информации является учитель, в интерактивном уроке им могут быть все участники образовательного процесса (ученики,

**новой
информации
(развитие
действия)**



**Интерактивные
методы
(развитие
действия)**

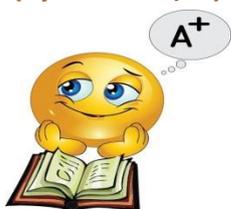
приглашенные специалисты, интернет-ресурсы и т.п.). Этот этап рекомендуется начинать с мозгового штурма. Например: «Какие ассоциации вызывает у вас тема «Искусство и власть?»».

В качестве интерактивных методов обучения можно использовать: ролевые, деловые имитационные образовательные (обучающие) игры; творческие задания; использование внешних ресурсов (приглашение специалистов, экскурсии на предприятия, организации); групповая работа; индивидуальные и групповые проекты (социальные проекты, соревнования, радио и газеты, фильмы, спектакли, выставки, представления, песни и сказки и т.п.); интерактивные лекции (с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами); наставничество («ученик в роли учителя»), взаимное обучение («каждый учит каждого»); сократический диалог (эвристическое обучение); дискуссионные клубы; мозговые штурмы. Учитывая возрастные особенности учащихся и специфику предметов искусства целесообразно использовать «модные» приемы интеракции: «скетч-ноутинг» (способ фиксирования информации с помощью скетчей (рукописный текст, схемы, рисунки, условные обозначения из простейших фигур, рамки и стрелки – все, что помогает быстро и по ходу законспектировать любой материал); «скрайбинг» (создание графических заметок, но обязательно публичное, всегда зрелищный и вовлекающий метод и процесс иллюстрирования событий в режиме реального времени,); «саундтрек» (музыкальное сопровождение какого-либо материала: фильма, мюзикла, аниме, телепередачи, компьютерной игры, книги и т.п.). Для актуализации мышления и воображения целесообразно использовать ассоциативные карты, коллажи, разнообразные природные материалы, предметы быта и т.д.



**Получение
нового продукта
(кульминация)**

В отличие от субъект-объектного характера традиционного урока, интерактивный урок носит субъект-порождающий характер, а логическим завершением работы над новыми знаниями на таком уроке является не только усвоение информации, но и создание (рождение) нового продукта. Такими продуктами могут быть: рисунки, коллажи, видеофильмы, презентации, награды за участие в конкурсах и т.п.).



**Рефлексия
урока(спад
действия,
обобщение
важнейших**

Этот этап предполагает подведение итогов деятельности учащихся. Рефлексии способствуют вопросы: – Что особенно понравилось? Чему научились? Как пригодятся эти знания в будущем? Какие выводы можно сделать по сегодняшнему уроку? Данные вопросы позволяют учащимся выделить то главное, новое, что они узнали на уроке, осознать, где, каким образом и для каких целей эти знания могут быть применены.



Оценивание должно стимулировать работу учащихся на последующих занятиях. Можно использовать подход: каждый член группы оценивает каждого, т.е. выставляет отметку каждому товарищу в листок оценивания. Учитель собирает листки и выводит средний балл. Наконец, можно воспользоваться самооценкой работы учащихся. Целесообразно использовать не совсем обычные формы контроля, такие как «измерение градуса урока», протокол наблюдений за реакциями группы и т.п.



После проведения уроков в интерактивном режиме предлагаются задания, требующие творческого переосмысления изученного материала: написать сочинение – миниатюру по теме, высказать свою точку зрения по проблеме, нарисовать картину и т.п. Эффективным является и способ опережающего домашнего задания, суть которого сводится к следующему. В конце каждого урока одному или нескольким, наиболее активным или наоборот, мало заинтересованным ученикам предлагается подготовить домашнее задание по теме следующего урока. Это задание можно использовать на этапе предоставления новой информации или в качестве интерактивного упражнения.

II. ИНТЕРАКТИВНЫЕ УРОКИ К УЧЕБНИКУ «ИСКУССТВО. 8-9 КЛАССЫ» СЕРГЕЕВОЙ Г.П., КАШЕКОВОЙ И.Э., КРИТСКОЙ Е.Д.

2.1. Урок - косплей: «Костюмированная игра»

Р.1 ИСКУССТВО В ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Цель – актуализация и систематизация жизненных и художественных представлений о роли искусства в жизни человека, общества, государства.

Урок 1. «Искусство вокруг нас» (с.6-9)

Задачи урока:

- развитие восприятия произведений различных видов искусства;
- формирование умений и навыков анализа художественных образов;
- знакомство с основными средствами художественной выразительности в разных видах искусства;
- постижение многообразия явлений искусства и жизни;
- размышление о специфике воплощения содержания в произведениях искусства.

Формирование УУД:

- *Личностные* – формирования позитивного отношения к разным видам искусства, отражающим разные жизненные проблемы человека.
- *Познавательные* – актуализация интереса к изучению искусства как части жизни каждого человека.
- *Коммуникативные* – выработка умений группового взаимодействия, развитие навыков речевого высказывания в процессе анализа произведений искусства;
- *Регулятивные* – умения моделировать, планировать, строить и достигать целей.
- *Информационные* – самостоятельность в поиске информации по теме урока.

Форма интерактивного урока: «Косплей»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог). Для достижения цели на данном этапе учитель может оформить классную доску следующим образом (рис.3.).

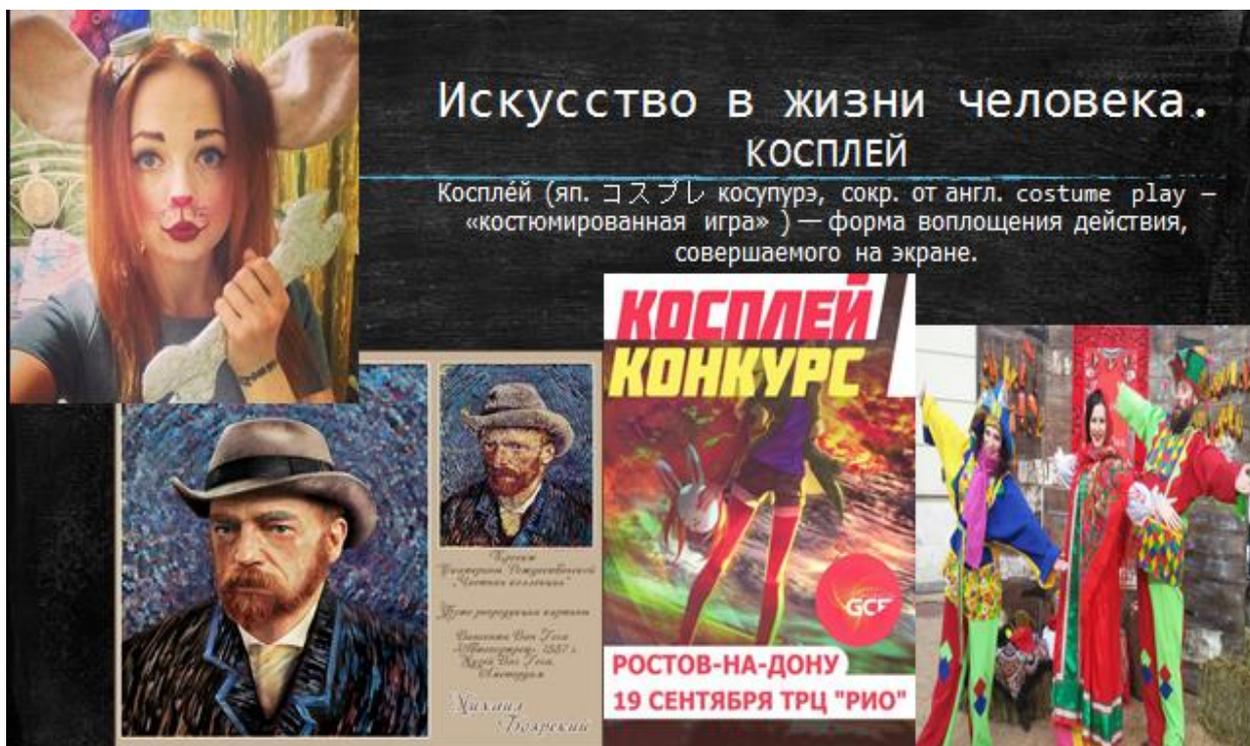


Рис 3. Оформление классной (или интерактивной) доски для мотивации познавательной активности учащихся:

Иллюстрация 1. «Гаечка» - учитель искусства (В. Гребнева) в роли персонажа мультсериала У. Диснея «Чип и Дейл спешат на помощь».

Иллюстрация 2. «Винсент Ван Гог» М. Боярский в образе художника. Фотография Екатерины Рождественской из журнала «Караван историй».

Иллюстрация 3. Афиша «Косплей конкурса».

Иллюстрация 4. Оформление места для косплей – фотографии на тему «Русская масленица»

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). Перед учащимися раскладываются карточки с иллюстрациями картин художников разных стран и периодов, а также элементы костюмов, предметов бутафории к ним
Предоставление новой информации (развитие действия). На доске размещаются разнообразные образцы для разработки индивидуального косплея (пример на рис. 4).



Рис. 4. Фотографии в стиле «косплей» Екатерины Рождественской:

Иллюстрация 1. Леонардо да Винчи «Дама с гронostaем».

Иллюстрация 2. Е. Рождественская «Кристина Орбакайте». Фото в стиле «косплей» на тему картины Леонардо да Винчи «Дама с гроностаем».

Иллюстрация 3. О.Г. Верейский, иллюстрация к поэме «Василий Теркин».

Иллюстрация 4. Е. Рождественская «Сергей Селин». Фото в стиле «косплей» к иллюстрации О. Г. Верейского «Василий Теркин».

Далее класс делится на «режиссеров», «художников» и «актеров». Деление может происходить по желанию, по карточкам и т.п. Желательно, чтоб все учащиеся поработали в разных ролях.

Задачей режиссера является подбор типажей для косплея (учащихся, имеющих сходство с портретом и т.п.), а также съемка процесса и результата работы.

Задачей художников является создание косплея по выбранной иллюстрации. Иногда учащиеся сомневаются в том, что они смогут выполнить, на их взгляд, очень сложную работу. Мы рекомендуем познакомить их с аналогичными работами в стиле косплей, выполненными разными группами обучающихся (рис. 5).

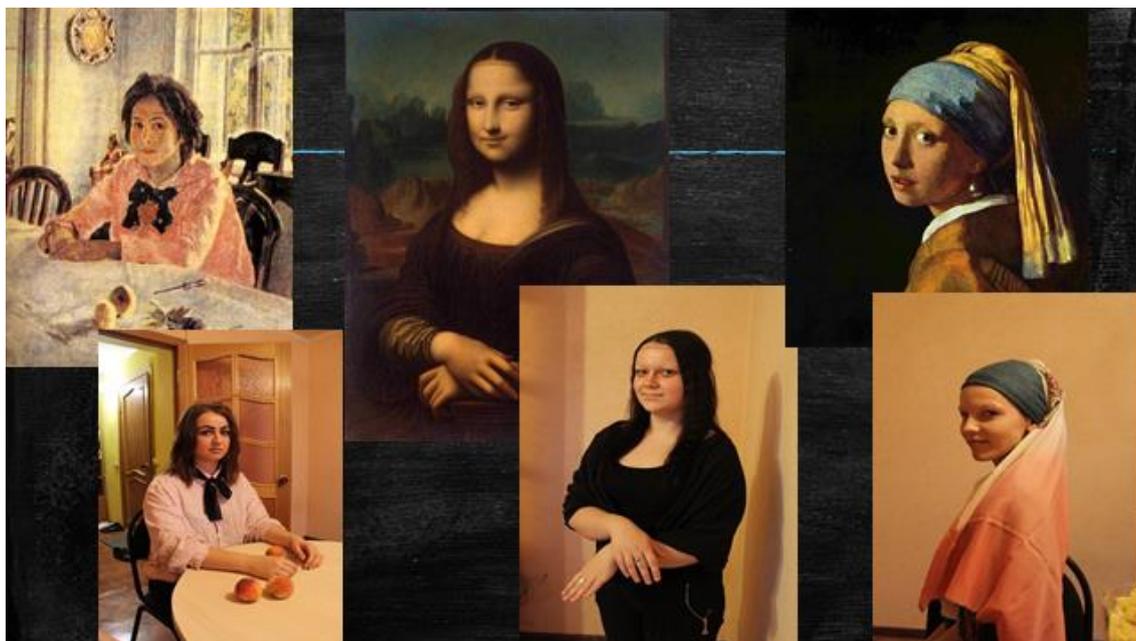


Рис. 5. Участники косплея - студенты Педагогического института НИУ «БелГУ», будущие учителя искусства: косплей - иллюстрации к картинам В. Серова «Девочка с персиками» (Светлана Гамова), Леонардо да Винчи «Мона Лиза» (Инна Землянская), Яна Вермеера Дельфитского «Девушка с жемчужной сережкой» (Юлия Обернихина)

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока.

Учащиеся размещают на доске и обсуждают наиболее удачные (оригинальные) работы в стиле косплей (рис. 3)

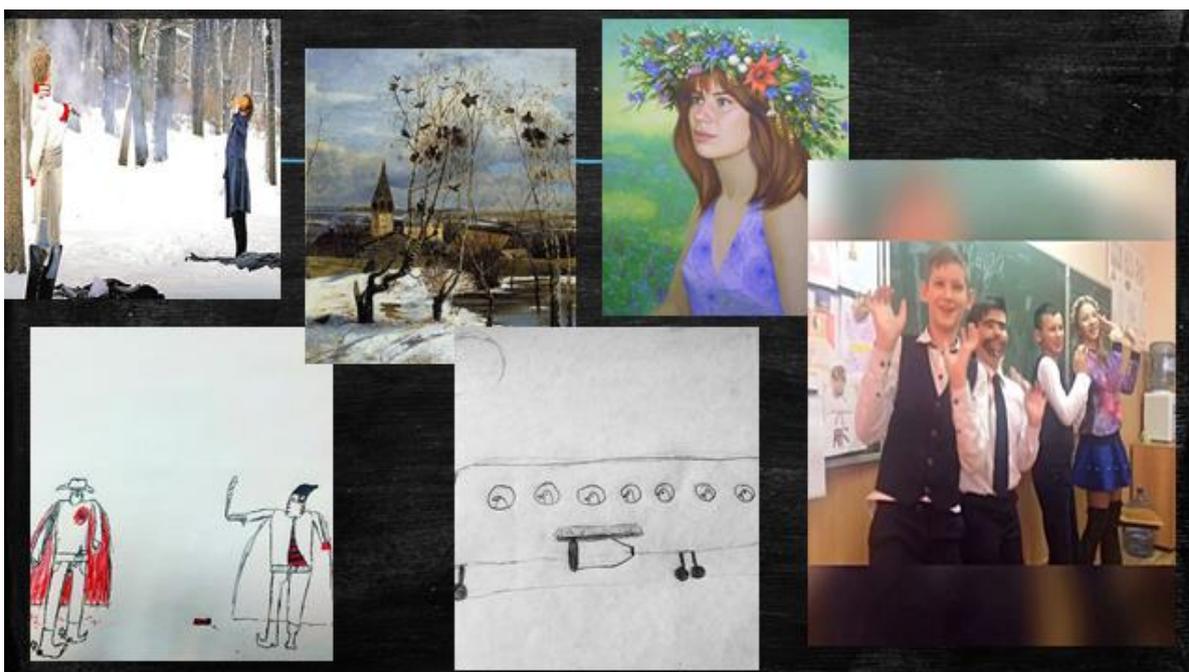


Рис. 6. Работы учащихся:

- 1) Наброски «художника» к косплею на тему «Дуэль Пушкина с Дантесом».
- 2) Эскиз оформления места к косплей фотографии на тему картины А. Саврасова «Грачи прилетели».
- 3) Косплей-танец творческой группы учащихся (режиссеры, художник, актриса на роль девочки к косплею по картине художницы Е.П. Кишкурно «Девочка в веночке»).

Домашнее задание (последствие): Подготовить презентацию на тему «Взаимосвязь искусства и жизни».

Эпилог (последствие). Наталия Быстрова и Андрей Бирин «Вальс цветов». Балет на льду «Щелкунчик».

2.2. Урок - брейнсторминг: «Мозговой обмолот»

Урок 2 «Художественный образ – стиль – язык» (с. 10-13)

Задачи урока:

- расширение представлений школьников об особенностях художественного образа;
- знакомство со стилями в искусстве;
- выявление общечеловеческих и общехудожественных черт и особенностей художественного языка, свойственных искусству определенной эпохи, а также индивидуальному авторскому стилю.

Формирование УУД:

- *Личностные* – формирование представлений о содержании, духовно-нравственных ценностях художественных образов изобразительного искусства.
- *Познавательные* – накопление знаний и способов творческой деятельности, направленных на познание особенностей образов, стилей, языка изобразительного искусства.
- *Коммуникативные* – формирование потребности в общении с создателями произведений искусства, развитие навыков взаимодействия с одноклассниками, учителем в процессе совместной творческой деятельности.
- *Регулятивные* – целеполагание, планирование, оценка и коррекция учебных действий в процессе восприятия образов искусства.

- *Информационные* – активное накопление информации о различных явлениях изобразительного искусства.

Форма интерактивного урока: «Брейнсторминг (мозговая атака, мозговой штурм, мозговой обмолот)»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог).

Цитата и иллюстрация к прологу урока (может быть размещена на доске):

В. Кандинский «Фуга»



- *каждый художник, как творец, должен выразить то, что ему свойственно (индивидуальный элемент),*
- *каждый художник, как дитя своей эпохи, должен выразить то, что присуще этой эпохе (элемент стиля во внутреннем значении, состоящий из языка эпохи и языка своей национальности, пока национальность существует, как таковая)*
- *каждый художник, как служитель искусства, должен давать то, что свойственно искусству вообще (элемент чисто и вечно художественного, который проходит через всех людей, через все национальности и через все времена; этот элемент можно видеть в художественном произведении каждого художника, каждого народа и каждой эпохи; как главный элемент искусства он не знает ни пространства, ни времени).*

Василий Кандинский «О духовном в искусстве»

Рис.7. Оформление классной доски к прологу

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). В процессе постановки целей учитель должен пройти вместе с учащимися следующие стадии игры (рис. 2).



Рис.8. Этапы брейнсторминга как интерактивного метода развития творческого потенциала учащихся на уроке искусства

Наиболее удачной формой брейнсторминга, рекомендуемой на уроках искусства, является такая его форма как «мозговой обмолот». Среди участников *мозгового обмолота* рекомендуется следующее распределение ролей (рис. 3):

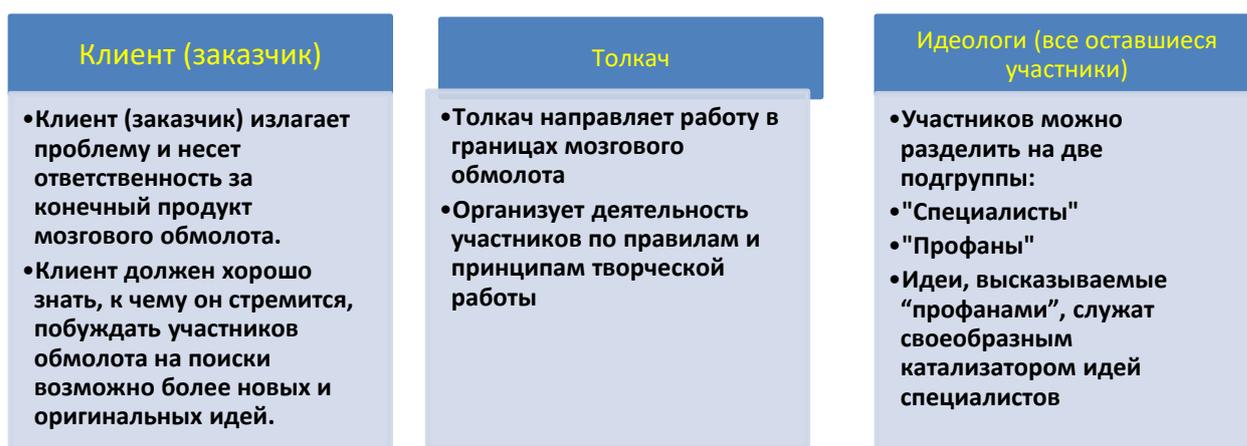


Рис.9. Рекомендуемое распределение ролей в группе для осуществления мозгового обмолота

Предоставление новой информации (развитие действия). На данном этапе учащиеся работают над проблемой, используя следующие приемы

творческой деятельности, рекомендованные учителем для эффективного решения разнообразных учебных задач (рис.4).

Инверсия. Придумать новую идею очень трудно. Задача метода инверсии, используемого для получения новых идей: перевернуть вверх дном, вывернуть наизнанку, поменять местами, посмотреть на проблему с некоторой новой или измененной позиции

Аналогия. Большое число оригинальных мыслей рождается по аналогии, и этот процесс можно с успехом применять для стимулирования новых идей. Для использования аналогий из области искусства необходимо хорошее знание других наук и явлений: литературы, истории, астрономии, кибернетики и т.п. (картин, художников, механизмов, природных явлений, стилей и т.п.)

Эмпатия. Эмпатия означает отождествление личности одного человека с личностью другого и проникновение его в чувства другого лица и требует от человека определенного вхождения в образ. Она часто используется в сфере человеческих отношений и характеризует то состояние, когда приходится ставить себя в положение другого. Этим термином можно определить также и отождествление человека с разрабатываемым предметом, деталью или процессом

Фантазия. Фантазия – это воображение, она связана с желанием, чтобы произошло то, чего хочется. Использование фантазии для стимулирования новых идей заключается в размышлении над некоторыми фантастическими решениями, в которых при необходимости используются нереальные вещи или сверхъестественные процессы.

Рис.10. Приемы творческой деятельности для успешности осуществления мозговой атаки

Развитие действия (продолжение). Рабочим группам учащихся предлагается набор картин без названий, выполненных в стиле интуитивной живописи (рис.5), а также рисунки тушью (рис.6). Участники игры должны дать название картинам и подобрать название к рисункам. Учащиеся, получившие роли специалистов, аргументируют свои выводы с опорой на научный подход. Задачей профанов является высказывание житейских наблюдений, интуитивных мыслей.

Задание 1. «О чем говорят краски?».

Учащиеся получают задание дать образные названия картинам (рис. 11)



Рис. 11. Интуитивная живопись (В. Гребнева, 5 композиций)

Задание 2. «Эмоция и образ. Увидеть невидимое».
«Мозговой обмолот» на тему сюжетов рисунков, выполненных тушью
корейского художника Даехюн Ким

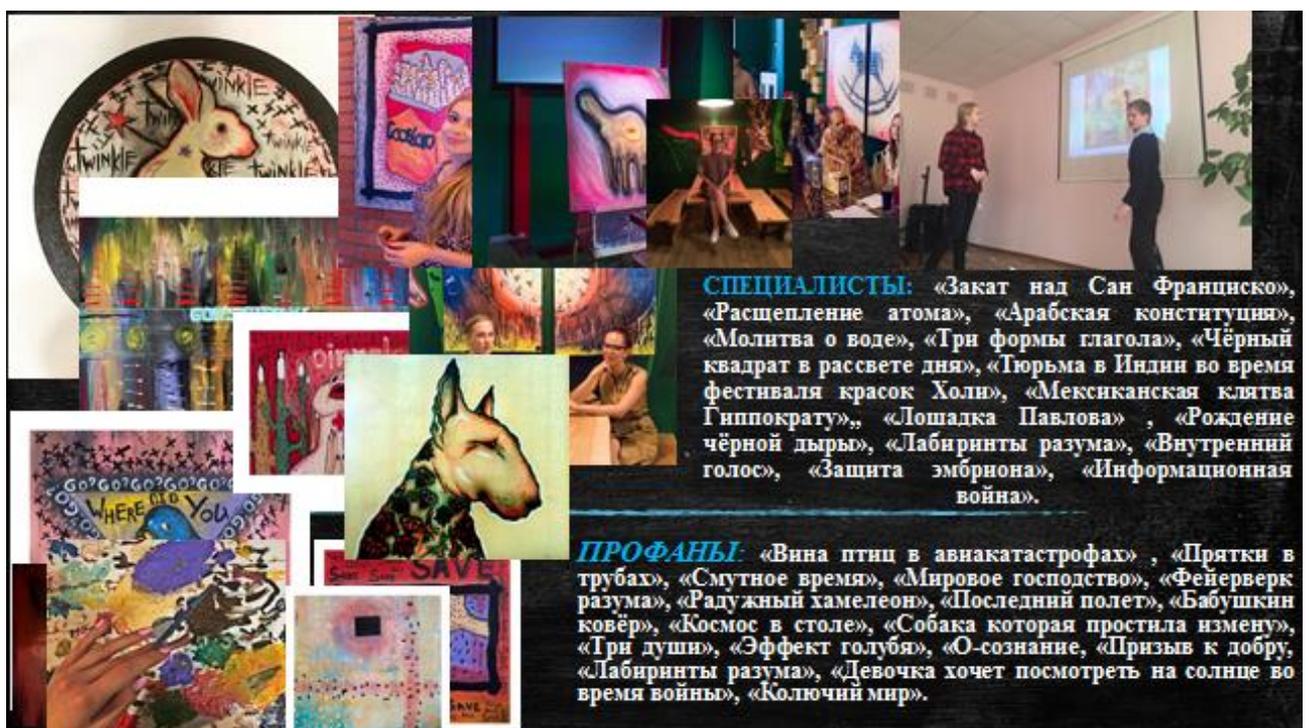
Учащимся предлагаются набор из 18 картин художника и 18 названий к ним отдельно. В результате мозгового «обмолота» участники должны подобрать название к каждой картине и аргументировать свой выбор. Иллюстрации картин и названия можно разместить на доске (рис. 6).



1. Когда трудно собраться.
2. Сложные отношения.
3. Когда чья-то истина для тебя - ложь.
4. Воспоминание о том, как любил кого-то.
5. Когда все усложняешь.
6. Реальная красота.
7. Когда меряешься с кем-то проблемами.
8. Раздутое эго.
9. Безответная любовь.
10. Когда каждый сбегает в свою реальность.
11. Когда не хочешь ничего решать.
12. Когда в голову лезут плохие мысли.
13. Когда пытаешься скрыть свои эмоции.
14. В мире доступной информации.
15. Когда собираешь себя из осколков.
16. Когда пытаешься понять другого человека.
17. Когда ждешь конца рабочего дня.
18. Видя невидимое.

Рис.12. Иллюстрации к «мозговому обмолоту» по сюжету рисунков Даехюн КИМ (<http://md-eksperiment.org/post/20150615-unikalnyj-mir-munassi-daehtyun-kim>)

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока (рис.7):



СПЕЦИАЛИСТЫ: «Закат над Сан Франциско», «Расщепление атома», «Арабская конституция», «Молитва о воде», «Три формы глагола», «Чёрный квадрат в рассвете дня», «Гюрма в Индии во время фестиваля красок Холи», «Мексиканская клятва Гиппократу», «Лошадка Павлова», «Рождение чёрной дыры», «Лабиринты разума», «Внутренний голос», «Защита эмбриона», «Информационная война».

ПРОФАНЫ: «Вина птиц в авиакатастрофах», «Прятки в трубах», «Смутное время», «Мировое господство», «Фейерверк разума», «Радужный хамелеон», «Последний полет», «Бабушкин ковёр», «Космос в столе», «Собака которая простила измену», «Три души», «Эффект голубя», «О-сознание», «Призыв к добру», «Лабиринты разума», «Девочка хочет посмотреть на солнце во время войны», «Колочий мир».

Рис. 13. Названия картин, отобранные группой экспертов в результате «мозгового обмолота» (задание 1)

Домашнее задание (последствие):1) (рис.8)

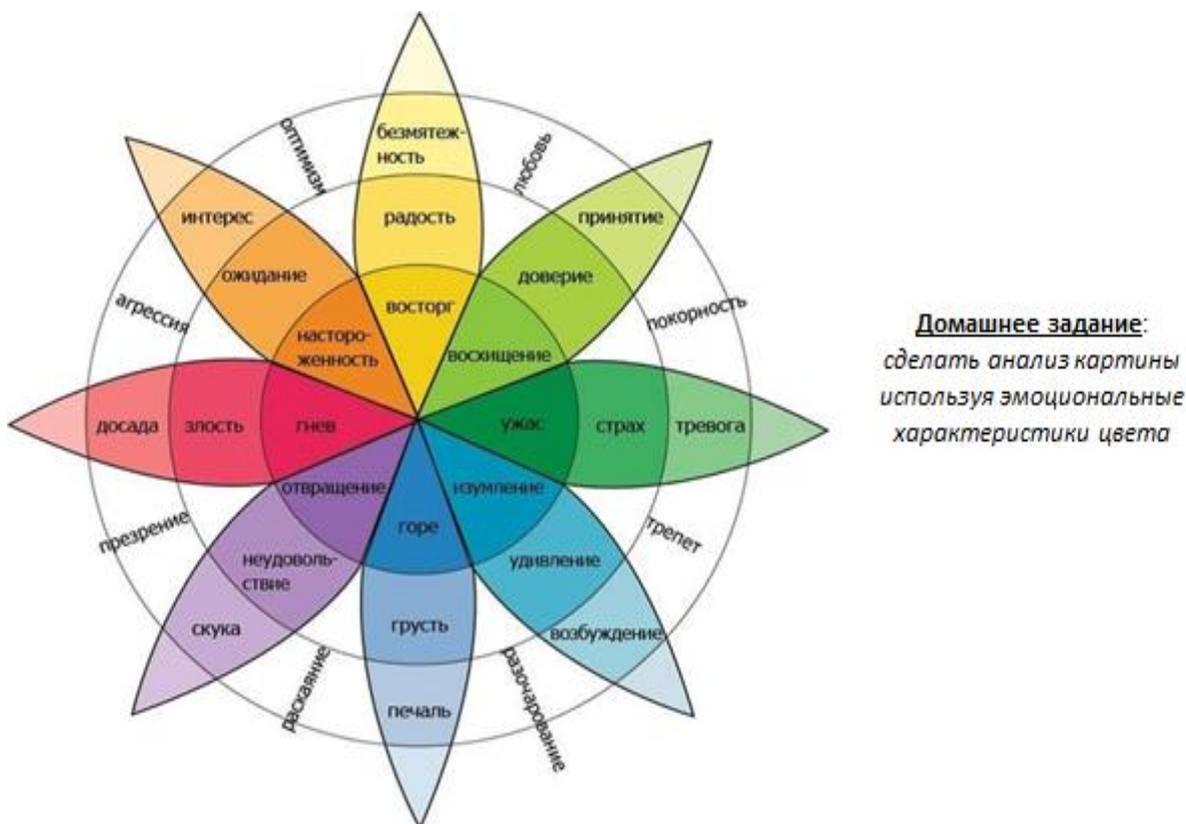


Рис.14. Базовые эмоции человека и характеристики цвета: иллюстрация к домашнему заданию

2) Написать эссе (литературное произведение небольшого объема, можно в стихах, свободной композиции, передающее индивидуальные впечатления, суждения, соображения) на тему одного из этапов (событий) урока.

Эпилог (последствие). «Сказочный город» (Ян Бедерман и «Оркестр интуитивной музыки» (Москва). Интуитивная музыка (своеобразная ретрансляция «потока сознания»). Таким термином в 1968 году немецкий композитор Карлхайнц Штокхаузен назвал особую форму музыкальной импровизации. Суть этой музыки в том, что она создаётся спонтанно, часто в реальном времени, абсолютно без подготовки. Такая музыка призвана воплощать мысли и идеи композитора в данный конкретный момент.

2.3. Урок – аналогия: «Интерактивные (ассоциативные) карты»

Р. II ИСКУССТВО ОТКРЫВАЕТ НОВЫЕ ГРАНИ МИРА

Цель – понимание искусства как образной модели окружающего мира, духовного опыта поколений, формы познания мира и самопознания в процессе художественно-творческой деятельности.

Урок 3. «Человек в зеркале искусства: жанр портрета» (с.28-33)

Задачи урока:

- расширение представлений о жанре портрета в искусстве;
- осмысление его выразительных и изобразительных функций в разные исторические периоды;
- формирование навыков интерпретации портретов разных эпох и стилей.

Формирование УУД:

- *Личностные* – познание через портретные образы духовных, жизненных, религиозных устремлений человека.
- *Познавательные* – приобретение новых знаний путем сопоставления портретов разных эпох и стилей.
- *Коммуникативные* – диалог с героями и авторами портретов, выражение личного мнения и отношения к портрету и художнику.
- *Регулятивные* – развитие способности к моделированию и самостоятельности учебных действий.
- *Информационные* – формирование опыта работы с иллюстрациями, портретами на разных носителях (бумажном, электронном и т.п.).

Форма интерактивного урока: «Интерактивные (ассоциативные) карты»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог): Учащимся предлагается комплект карточек - иллюстраций с портретами разных эпох и стилей: В. Боровиковский «Портрет Е.А. Нарышкиной», 1799; О. Кипренский «Портрет Пушкина», 1827; И. Репин «Портрет композитора М. П. Мусоргского», 1881; К. Маковский «Русская красавица» 1900-е; Казимир Малевич «Портрет Крестьянина» 1911-1912; З. Серебрякова «Портрет сына Александра», 1925; Зураб Мартиашвили «Музыкальный портрет», 2011; В. А. Гребнева «Интуитивный портрет», 2017 и др. Количество карточек должно быть рассчитано в пропорции примерно 5:1.



Рис. 15. Примерное оформление классной доски к уроку

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). Учитель объясняет условия работы с интерактивными картами.

Предоставление новой информации (развитие действия).

Задание 1. Каждый ученик получает 4-5 карточек, и выбирает ту, которая будет использоваться в игре. Ученики по очереди открывают одну карту, описывая персонаж, изображенный на ней: его имя, страну происхождения или культуру к которой он принадлежит. Участники с помощью карт изображают группу людей, которые случайно встретились в какой-то точке мира - возможно в гостинице или на научной конференции. Участники по очереди вступают в диалог друг с другом, рассказывая об ожиданиях и планах своих персонажей, стране их происхождения и ее культуре, включая рассказы о проблемах, например, вызванных войной. Необходимо также обратить внимание на положительные аспекты, имеющиеся в стране и ее культуре, знания о которых могут быть полезны остальным. Каждый участник может сделать подарок другим участникам группы в форме сюжета, идеи или конфиденциальной информации из надежного источника, позволяющей хорошо адаптироваться в стране и культуре их персонажа.

Задание 2. Учитель предлагает подобрать к картам – портретам карты взаимодействия. Для этого можно использовать карты из набора метафорических карт «Персона», использующихся в арттерапии (рис 2).

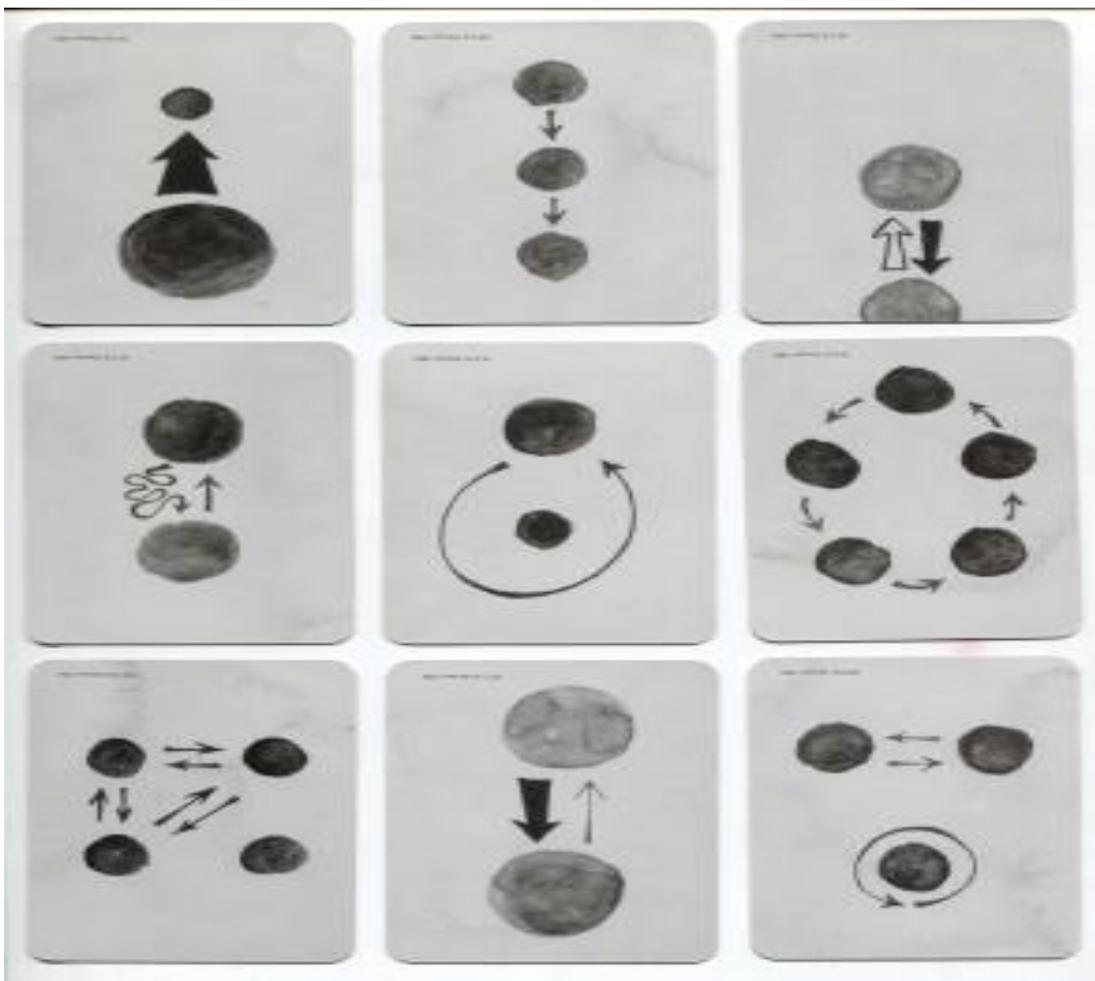


Рис. 16 Карты – взаимодействия из набора метафорических карт «Персона» для работы в парах и группах с картами-портретами

Работая в парах и группах, ученики выстраивают отношения между портретами, рассказывая о себе, о времени, и месте действия от имени модели портрета или художника и т.п.

Как показывает опыт, у учащихся могут возникать вопросы относительно дат, названий, стилей, имен и т.п. В качестве консультанта могут выступать сами ученики, учитель, учебник, интернет - ресурсы и т.п. При желании можно использовать подсказки типа «звонок другу (родителю)», «50:50», «Помощь зала» и т.д.

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока. На данном этапе идет обсуждение, проделанной работы вместе с учителем. Ученики отмечают, какую информацию они успели запомнить, с какими стилями познакомились, какие новые мысли у них появились и т.п.

Рефлексия урока



Рис. 17. Рефлексия урока с применением интерактивных карт в 8 классе

Домашнее задание (последствие): Разработать по 3 карточки с портретами художников разных эпох, стилей, не использованных на уроке, а так же карточек – взаимодействия к ним.



Рис. 18. Домашнее задание: 1) интерактивные карточки, разработанные учениками в качестве домашнего задания; 2) рис. ученицы 8 класса **Кати С.** «Ассоциативный портрет учительницы»

Эпилог (последствие). М. Мусоргский Музыкальный портрет «Баба Яга»

(в современной обработке).

2.3. Урок – групповое взаимодействие: «Музей искусств»

Раздел III. Искусство как универсальный способ общения (3 часа)

Цель: Интерактивные упражнения к данному разделу должны способствовать постижению учащимися коммуникативной функции искусства, расширению опыта переживаний, культуры эмоциональных реакций в процессе восприятия произведений искусства

Урок 1. «Мир в зеркале искусства» (с. 46-49)

Задачи урока:

- знакомство с эмоциональной составляющей искусства;
- осознание коммуникативной функции искусства;
- осмысление объединяющей роли искусства.

Формирование УУД:

- *Личностные* – воспитание у учащихся способности к осознанному сопереживанию другому человеку в его эмоциональном состоянии (эмпатии), сочувствия, сопереживания, содействия в процессе освоения образного содержания произведений искусства.
- *Познавательные* – развитие мотивации к познанию и исследованию феноменов искусства в процессе самообразования.
- *Коммуникативные* – формирование навыков взаимодействия в творческом процессе познания коммуникативной функции произведений искусства.
- *Регулятивные* – выработка собственного мнения и оценки произведений искусства и творческой деятельности человека.
- *Информационные* – нахождение и накопление информации о явлениях, фактах, деятелях и произведениях искусства как универсальных способах общения.

Форма интерактивного урока: Групповое взаимодействие «Музей искусств»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог). В качестве пролога к уроку можно использовать интерактивное упражнение «Коллективный рисунок».

Цель: Развитие эмпатии, доброжелательного отношения друг к другу, сотрудничества.

Материал: листы формата А-4, цветные карандаши.

Проведение: Класс (более 25 учеников) нужно разделить на три группы. Участники рассаживаются группами по кругу. Учитель инструктирует учеников: «Представьте, что вы художник и сейчас приступаете к написанию картины. Возьмите каждый по листу бумаги и подпишите с обратной стороны. Подумайте, о чем будет ваша картина. По моему сигналу начинайте рисовать. Когда я скажу «Стоп!» остановитесь и ждите дальнейших указаний». Через пол минуты учитель останавливает работу и дает следующую инструкцию: «Посмотрите, что у вас получилось и передайте «картину» по часовой стрелке своему соседу. У каждого из вас в руках начатая картина. Посмотрите и подумайте, что хотел нарисовать художник. После этого продолжайте рисовать». В итоге каждый рисунок возвращается к своему первому автору. После выполнения этого задания обсуждается первоначальный замысел. Участники рассказывают о своих чувствах. Коллективные рисунки можно прикрепить к стене: создается своеобразная выставка, которая какое-то время будет напоминать группе о коллективной работе в «чужом пространстве». Время коллективной работы в группе из 8 человек составляет 4-5 минут. Организация и обсуждение – 10 минут.



Рис. 19. Коллективные рисунки учащихся 8-го класса

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). Учитель раздает группам карточки с текстами цитат, иллюстрациями, картинками и т.п.:

Карточка 1. Цитата из произведения Ричарда Баха «Чайка по имени Джонатан Ливингстон»: «...Ты не должен любить обезумевшую стаю птиц! Ты вовсе не должен воздавать любовь за ненависть и злобу. Ты должен

тренироваться и видеть истинно добрую чайку в каждом из этих птиц и помочь им увидеть ту же чайку в них самих».

Карточка 2. А) Цитата из учебника: «Искусство является каналом связи между отдельными людьми, между народами, эпохами, городами, странами».

Б) Картины Василия Кандинского «Черный и фиолетовый», «Композиция 6»



Рис. 20. Василий Кандинский «Черный и фиолетовый», «Композиция 6»

Карточка 3. (рис. 21) В качестве иллюстраций могут использоваться разнообразные картины, отражающие коммуникативную функцию искусства.

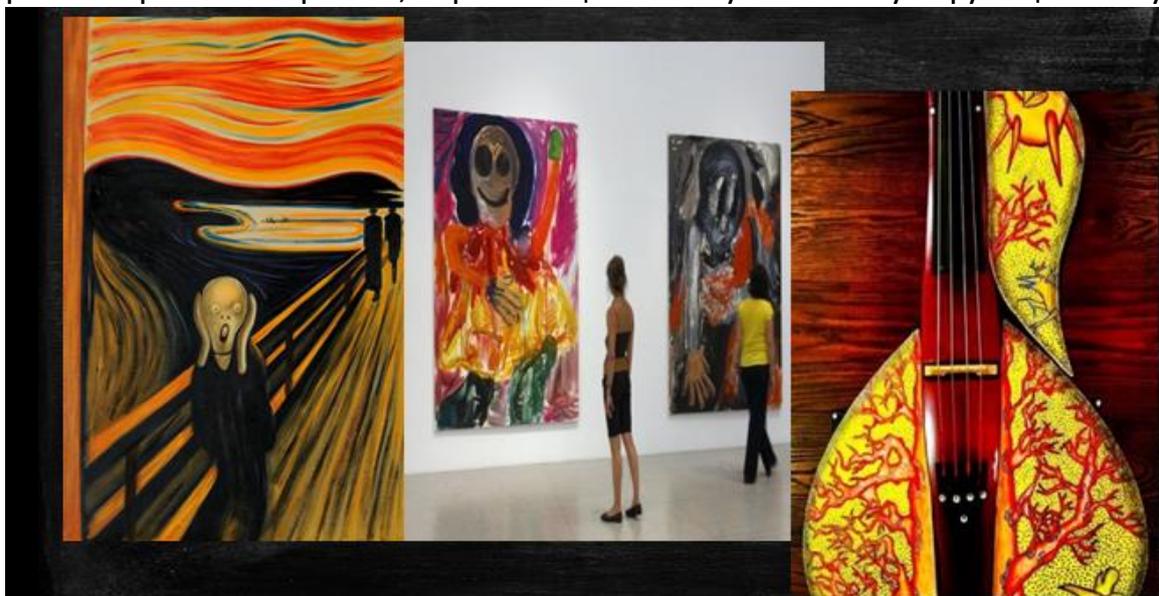


Рис. 21. Картина Э. Мунка «Крик», фотография в музее современного искусства, Виктория Гребнева «Виолончель Борислава Струлева» (иллюстрация к уроку «Зримая музыка»).

Предоставление новой информации (развитие действия). На этом этапе учащиеся в тех же группах работают с учебником, анализируя его

содержание в соответствии с содержанием карточек 1.2.3. Время работы 15 минут.

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока. В итоге работы, каждая из групп должна создать свой собственный уголок в коллективном «Музее искусств». В музей помещаются **обобщения важнейших идей**: коллективные рисунки учеников; карточки-задания, интересные идеи и высказывания учеников в процессе работы над учебником и т.п. **(10 минут)**.

Домашнее задание (последствие): каждой из групп, состоящей из 8 человек, дается тема для подготовки сообщения, например, «Музеи, которые стоило бы создать»; «8 самых интересных конкурсов, фестивалей, проектов»; «8 чудес коммуникации в искусстве» и т.п. (3 минуты).

Эпилог (последствие). В качестве эпилога может служить музыкальный фрагмент (П.И. Чайковский «Концерт №1 для фортепиано с оркестром») (2 минуты)

2.5. Урок – дискуссионные качели: «Прав ли Ф. М. Достоевский?»

Урок 2. «Искусство-проводник духовной энергии» (с. 56-57)

Задачи урока:

- знакомство с эффектом эмпатии к героям произведения искусства;
- осознание влияния непосредственного контакта с художественным произведением на духовное развитие человека;
- осмысление собственных чувств, эмоций, физического состояния при взаимодействии с произведениями искусства.

Формирование УУД:

- *Личностные* – Осознание искусства как духовной энергии мира.
- *Познавательные* – активация интереса к выявлению духовной энергии в произведениях искусства.
- *Коммуникативные* – тренинг умений общения на языке искусства.
- *Регулятивные* – планирование и моделирование способов работы с учебным материалом.
- *Информационные* – сбор и систематизация учебного материала по теме урока.

Форма интерактивного урока: Дискуссионные качели на тему: «Прав ли Ф. М. Достоевский?»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог). В начале урока звучит музыка Борислава Струлева «Небесная колыбельная».

На экране интерактивной доски высвечивается слайд с портретом Ф.М. Достоевского художника Константина Васильева, а также цитата из дневника писателя: «Я думаю, самая главная, самая коренная духовная потребность русского народа есть потребность страдания, всегдашнего и неутолимого, везде и во всём». Ф.М. Достоевский

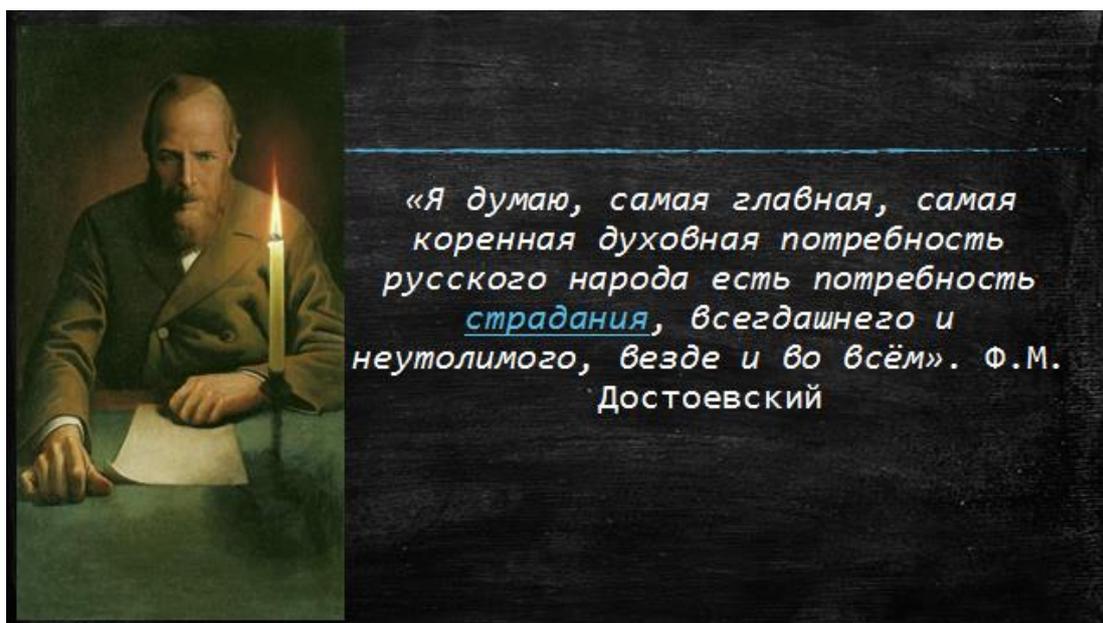


Рис. 22. К. Васильев «Ф.М. Достоевский»

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). Учитель в качестве ведущего читает цитату вслух и объясняет ход, цели и задачи урока.

Из числа учеников создается три рабочих группы:

Фиксирующая. Пресс-группа (секретариат) ведет «протокол», записывает самые ценные мысли, идеи, предложения...

Аналитическая. Пресс-группа (группа экспертов-аналитиков) анализирует процесс и содержание результатов деятельности, обобщает идеи, вырабатывает итоговый документ (решение, рекомендации и т. д.).

Управляющая. Пресс-группа — катализатор процесса — вносит («подбрасывает») вопросы или проблемные ситуации для обсуждения, просит уточнить или повторить отдельные высказывания, поддерживает, одобряет.

Для реализации формы дискуссионных качелей класс делится на «духовных пессимистов» и «духовных оптимистов». Задача «оптимистов» - поиск оптимистического начала в картинах русских художников. Задача «пессимистов» - подтвердить мысль Ф.М. Достоевского в картинах разных жанров. Группы могут выбрать произведение, направление в искусстве, технику и т.п. в качестве символа группы.

Предоставление новой информации (развитие действия). Для подготовки к дискуссии учащимся предлагаются картины (рис. 23):



Рис. 23. 1) В. Попков «Шинель отца», 2) В. Суриков «Утро стрелецкой казни», 3) П. Федотов «Свежий кавалер», 4) А. Ржевская «Веселая минутка», 5) К. Васильев «Илья Муромец, стреляющий по церквям», 6) Илья Глазунов «Возвращение блудного сына», 7) В. Гребнева «Красная книга. Муравьед», 8) И. Шишкин «Утро в сосновом бору» и т.п.

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока. В итоге дискуссии аналитическая группа подводит итоги, выносит мнение, кто был более убедительным в дискуссии. Чьи высказывания были более информативными (включали названия картин, авторов, даты, примеры, цитаты и т.п.). Определяют «главное открытие урока», в качестве которого может быть: интересная мысль, зарисовки, «открытие» новой картины

(художника) и т.п. В наших дискуссионных качелях участниками дискуссии был особо отмечен «космический боди-арт» группы «духовных оптимистов».



Рис. 24. «Космический» боди-арт группы «духовных оптимистов».

Домашнее задание (последствие):1) Нарисовать рисунок, или написать эссе на тему урока: «Искусство – проводник духовной энергии»

Эпилог (последствие). Духовная музыка С. В. Рахманинова

2.6. Урок – коллаж: «Единство из множества»

Урок 3. «Как происходит передача сообщения в искусстве» (с.58-59)

Задачи урока:

- рассмотрение способов художественной коммуникации;
- знакомство с лаконичностью и емкостью способов коммуникации в искусстве;
- анализ диалога искусств как формы взаимодействия творца и зрителя во времени и пространстве.

Формирование УУД:

- *Личностные* – опыт восприятия художественных произведений.
- *Познавательные* – актуализация интереса учащихся к самообразованию в области искусства.
- *Коммуникативные* – общение с произведениями искусства, понимание их транскультурной, межнациональной коммуникативной функции.
- *Регулятивные* – включаемость способностей к прогнозированию, планированию, моделированию, постановке и решению учебных задач, саморефлексии отношения к искусству.
- *Информационные* – нахождение, систематизация, обработка и применение разнообразной информации в урочной и внеурочной художественно-творческой деятельности.

Форма интерактивного урока: «Коллаж»

Этапы интерактивного урока (драматургия урока):

Мотивация познавательной активности (пролог). Эпиграф-цитата этапа:

«Художник думает рисунками» (Сальвадор Дали)



Рис. 25. В. Гребнева. Интуитивное (правополушарное) рисование - ключ к внутренним эмоциям и переживаниям

Постановка целей (завязка, постановка проблемы). Учитель раскладывает перед учащимися карточки с изображением символов (рис.26.). В качестве символов можно использовать карточки потребностей, разработанные В.И.

Гарбузовым. Каждая карточка должна быть изготовлена в соответствии с количеством учащихся.

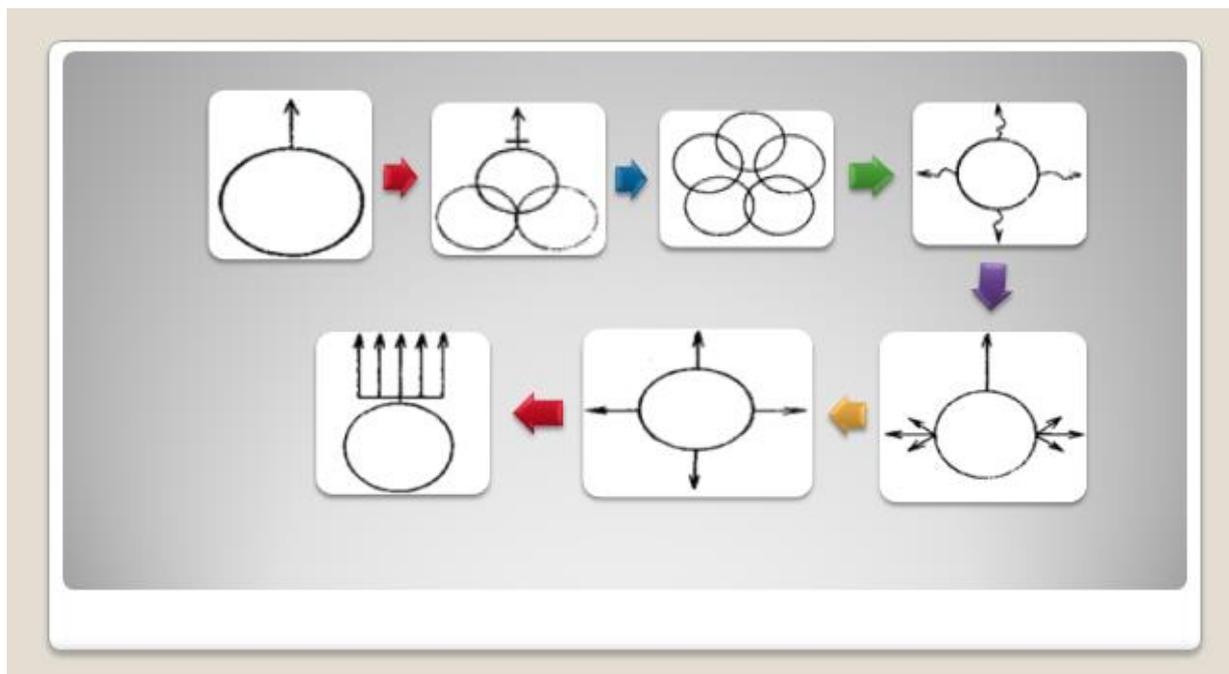


Рис. 26. Знаки-символы для распределения учащихся на группы

Предоставление новой информации (развитие действия). На этом этапе учитель формирует группы в соответствии с выбранными символами потребностями. Как показывает опыт, группы могут быть не одинаковыми по количеству учащихся. Каждой группе предлагаются карточки с основными выразительными средствами, свойственными всем видам искусств (рис.2)

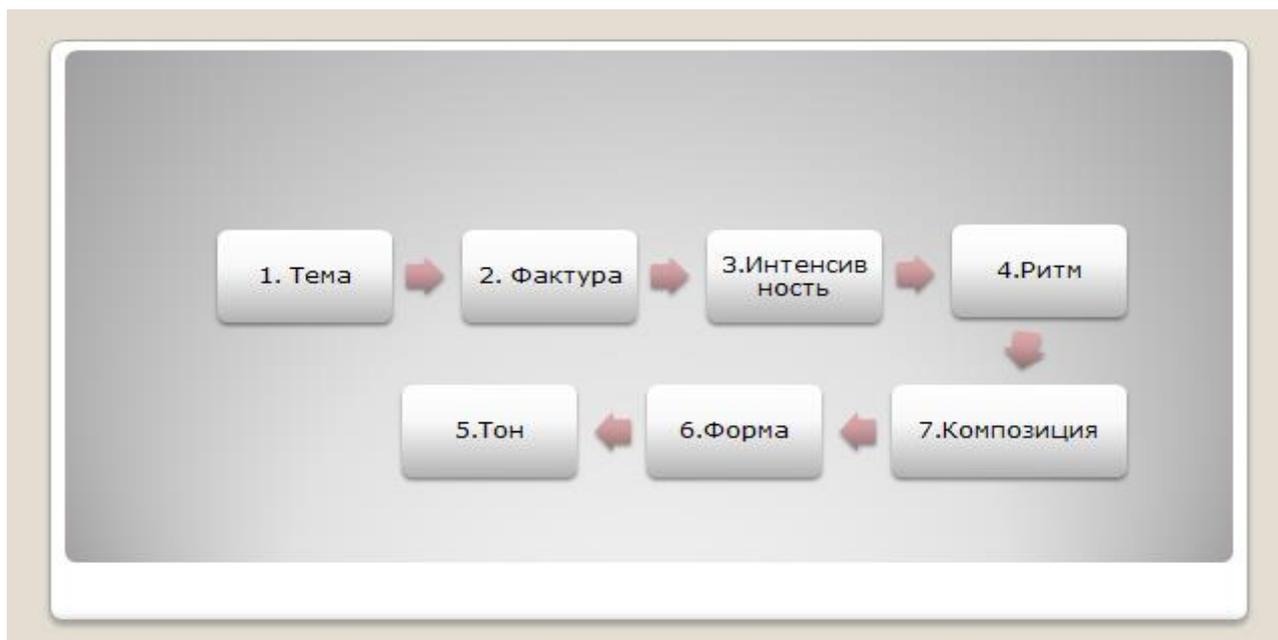


Рис.27. Выразительные средства искусства (карточки-темы для групп)

Учащимся предлагаются образцы коллажей (рис3.) и ставится задача составить свой собственный коллаж, над выразительными средствами которого учащиеся будут работать в соответствии с выбранными карточками.



Рис.28. Образцы коллажей на доске

Получение нового продукта (кульминация), рефлексия урока. В течение основной части урока школьники создают групповой коллаж. В качестве материала могут использоваться открытки, вырезки из журналов, цветная бумага и т.п. Для того, чтоб урок был более информативен, и с целью формирования познавательных УУД рекомендуется использовать репродукции картин И.М. Прянишникова, А. Матисса, П. Пикассо и др. (стр. в учебнике 58,59), стихи Ф.Г. Лорки, архитектурные ансамбли, строения и т.п.



Рис. 29. Учащиеся 8-го класса за работой

В итоге урока каждая группа защищает коллаж в соответствии с выбранным выразительным средством.

Домашнее задание (последствие): Создать индивидуальный коллаж в оригинальной форме, на тему урока, с сюжетом, построенным с помощью выразительных средств искусства.

Эпилог (последствие). Ремикс на тему С. Баха «Токката и fuga ре-минор»

2.7. Урок – наставничество «Учимся чувствовать, видеть и говорить на языке искусства».

К интерактивным методам обучения относятся исследовательские и творческие проекты учащихся. В этом параграфе мы предлагаем, разработанный и апробированный нами сценарий серии творческих уроков, подготовленных и проведенных учащимися 8-го класса, выступивших в качестве тренеров-наставников для учащихся 4-го класса. Данный урок разрабатывался восьмиклассниками *в качестве коллективного проекта*: Шестишаговый арт-тренинг: «Учимся чувствовать, видеть и говорить на языке искусства». Проект подготовлен к р. V. Прекрасное побуждает доброе (Урок 1. «Преобразующая сила искусства, учебника Искусство. 8-9 классы

Сергеевой Г.П., Кашековой И.Э., Критской Е.Д.). Темы уроков выбраны также в соответствии с учебником Л.А. Неменской Изобразительное искусство (4 класс). Подготовку к проекту, а также его воплощение восьмиклассники осуществляли с начала второго полугодия совместно с учителем при поддержке школьного психолога.

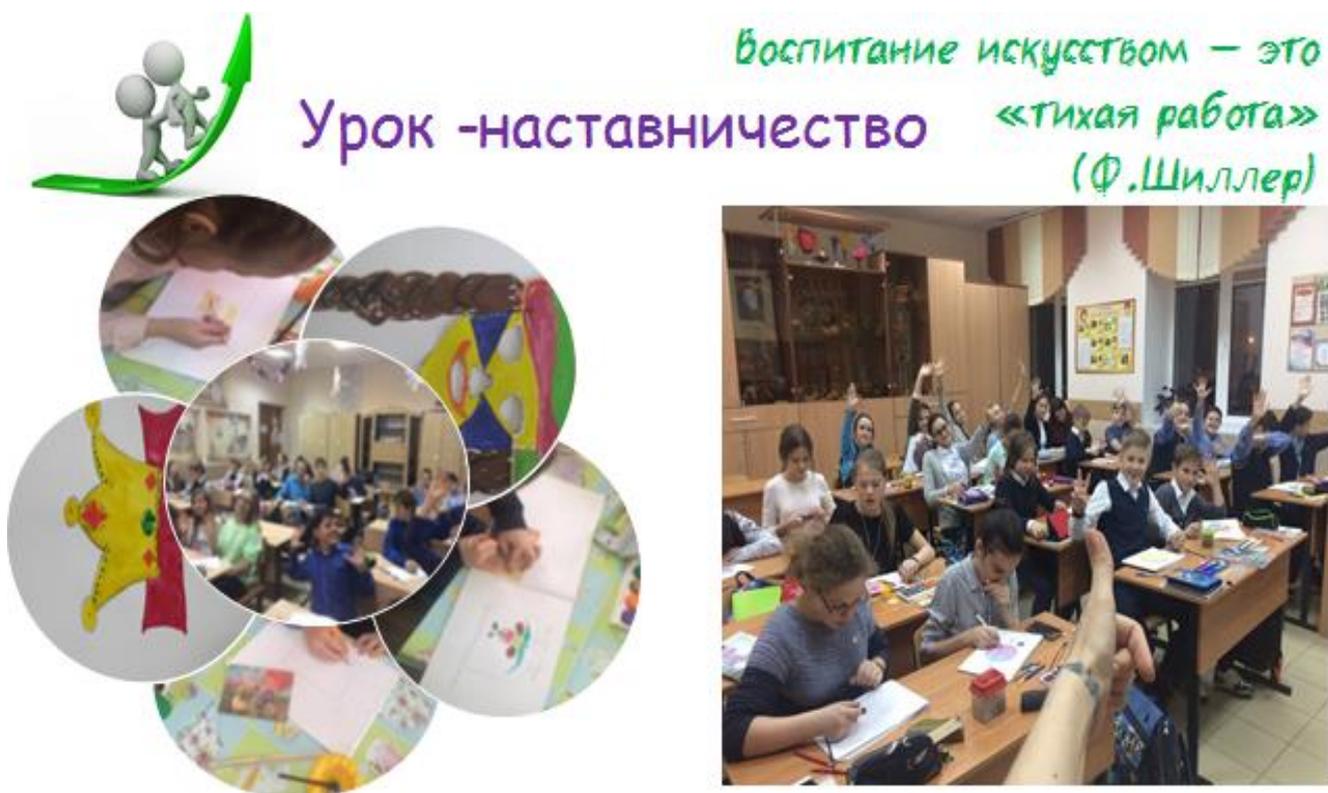


Рис. 30. Интерактивные уроки искусства с учениками 4-го класса

Задачи урока:

- *развитие опыта самонаблюдения;*
- *индивидуальная рефлексия социальной роли;*
- *коррекция самооценки;*
- *формирование эмоциональной культуры;*
- *развитие жизненных стратегий, коррекция жизненных трудностей;*
- *сплочение коллектива, формирование умений работать в коллективе.*

Формирование УУД:

- *Личностные – идентификация с героями произведений искусства.*

- *Познавательные* – приобретение знаний о том, как использовать терапевтический (здоровьесберегающий) потенциал искусства в собственной жизни.
- *Коммуникативные* – участие и наставничество в просветительской деятельности по передаче знаний о законах и терапевтических свойствах искусства.
- *Регулятивные* – применение способов, действий, методов и технологий художественно-творческой и развивающей направленности.
- *Информационные* – овладение технологиями самоактуализации, творческого саморазвития и самосовершенствования, основывающимися на расширении представлений о созидающей функции искусства.

Форма интерактивного урока: Урок – наставничество (6 часов) *

**Примечание 1:* Разработанные нами сценарии уроков могут реализовываться: 1) в форме бинарных уроков, как наиболее эффективном способе осуществления межпредметных связей и интеграции учебно-воспитательных задач. В случае выбора формы бинарного урока данные задачи решаются при взаимодействии учителя изобразительного искусства и школьного педагога-психолога; 2) в форме реализации метода «взаимного обучения» (Белл-Ланкастерская система), при котором старшеклассники могут вести занятия с учащимися младших классов под руководством учителя.

Этапы интерактивного урока (драматургия урока)*:

** Примечание 2:* Структура данного урока несколько отличается от предыдущих, поскольку урок-наставничество проводится в формате тренинга, состоящего из шести академических часов.

2.7.1. Развитие опыта самонаблюдения. Интерактивное упражнение «Картонные человечки»

1. Тема урока: «Фигура человека»

Форма урока: Интерактивный урок - игра «Картонные человечки»

Основная учебная проблема: тренировка наблюдательности,

Основная воспитательная проблема: развитие опыта самонаблюдения (наблюдение, объектом которого являются состояния и действия школьника, как наблюдающего субъекта).

Оборудование на уроке: цветной картон, простой карандаш, резинка, тетрадь для записей, ручка, ножницы.

Ход урока:

Учитель: Выберите картон того цвета, который вам больше всего нравится

На тыльной стороне нарисуйте контур человечка

Вырежьте одним движением руки

Посмотрите на своего человечка и напишите его историю. Как его зовут. Сколько ему лет. Где он живет. Чем он отличается от других. Для чего он родился. Чего он боится. Что он любит и т.п. Переверните человечка цветной стороной картона. Обратите внимание на то, что ваш человечек не совсем похож на того, которого вы создавали с помощью карандаша. Что вы чувствуете? Давайте познакомим их друг с другом. Каждый из учеников представляет своего человечка и рассказывает его историю. Остальные участники задают вопросы человечку. Далее ученики делятся на две группы. Создается общий «комфортный мир» для человечков. Учитывается история каждого человечка. Составляется общая история. Где человечки познакомились. В чем значимость каждого человечка. Какова роль каждого человечка в этом мире и т.п.

Как показывает опыт, наиболее эффективно разделение класса на подгруппы по 3 человека. Каждой подгруппе предлагается лист А3, краски, карандаши кисти и т.д. Задание для каждой подгруппы: создайте на листе маленький общий комфортный мир для ваших человечков, придумайте историю (как они познакомились, чем они важны друг для друга, чем они занимаются и в чем их уникальность друг для друга). Каждая группа представляет свой мир и рассказывает о нем. Учитель обращает внимание, чтобы каждый человечек был задействован и был принят группой. Задание для всего класса: объедините маленькие миры так, чтобы получился общий большой мир, и придумайте историю (из тех маленьких историй, которые написаны) для всех человечков: распределите обязанности, подчеркните важность каждого человечка (миры можно склеить и добавить листы, дорисовать и т.д.). Необходимо выдержать характер и особенности каждого человечка и учитывать их при составлении общего мира

Учителю на заметку: как утверждают психологи, рисунок человечка является проекцией личностных особенностей автора. Наблюдая за работой учеников, учитель может получить информацию о проблемах общения, как каждого в отдельности, так и класса в целом.

Иллюстрации к уроку 1 «Фигура человека»: а) «Знайка» (работа ученика 4 класса Коли Н.); б) «Маша-Забияка» (работа ученицы 4 класса Вероники С.)

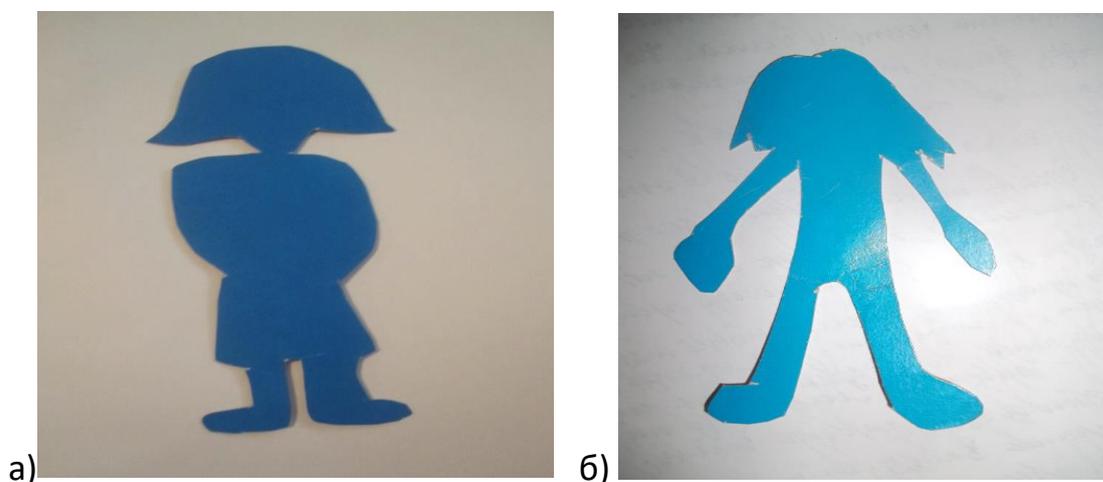


Рис. 31. Иллюстрации к уроку 1 «Фигура человека»: а) «Знайка» (работа ученика 4 класса Коли Н.); б) «Маша-Забияка» (работа ученицы 4 класса Вероники С.)

2.7.2. Индивидуальная рефлексия социальной роли. Интерактивное упражнение «Маски»

Тема урока «Художник в театре»

Форма урока: Интерактивный урок - игра «Маски»

Основная учебная проблема: формирование представлений о профессии художника

Основная воспитательная проблема: индивидуальная рефлексия социальной роли

Оборудование на уроке: бумага формата А4, краски, кисти, вода, цветные карандаши

Ход урока:

Учитель: Возьмите 4 листа формата А4. Представьте себе, что вы – художник в театре. Человек, историю о котором вы создавали на прошлом уроке, в этом театре работает актером и ему предстоит сыграть четыре роли: Дракон,

Странник, Воин, Мудрец, Маг, Жрица, Шут. На отдельном листе нарисуйте 4 маски из предложенных. Далее ученикам предлагается надеть поочередно каждую (или одну) из масок. Придумать и рассказать историю героя.

Учителю на заметку: Предложенные маски являются архетипическими образами социальной роли ученика. Согласно концепции архетипов сознания, разработанной К.Г. Юнгом, каждая из масок несет в себе следующую информацию. *Дракон* - внутренняя сила, самодостаточность, уверенность. С ним всегда нужно договариваться. *Маг* (Мудрец) – четкое осознание своих ограничений. Всегда полагается на собственный ум. Много думает. *Жрица* – интуиция. Всегда ищет жертву. *Шут* (Дурак) – показатель креативности. Полная открытость всему новому, отсутствие стереотипов и всех социальных страхов (быть смешным, непринятым, непонятым и т.п.). *Странник* - вечное движение, которое ему просто необходимо, нет пристанища (дома). Делает все так, как сам считает нужным. Его нельзя поработить. *Воин* - защитник, боится, но умеет со своими страхами справляться. Чувствует уверенность в своих силах, не агрессивен.



Рис. 32. Иллюстрации к уроку 2 «Художник в театре»: а) «Шут» (рисунок ученика 4 класса Никиты Г.); б) «Жрица» (рисунок ученицы 4 класса Маши З.)

2.7.3. Коррекция самооценки.

Интерактивное упражнение «Украшение»

Тема урока: «Выражение характера человека через украшения».

Форма урока: Интерактивный урок – игра «Украшение»

Основная учебная проблема: формирование навыков создания декоративно-художественных изделий.

Основная воспитательная проблема: коррекция самооценки

Оборудование на уроке: для эскиза изделия: бумага, краски, кисти, вода, цветные карандаши. Для изготовления – природные материалы, нитки, бусинки, ножницы.

Ход урока:

Учитель: Сегодня мы будем выбирать украшение для нашего героя. Наш человечек идет в театр. Какое украшение он наденет. Подумайте, что ему больше всего подходит и нарисуйте на отдельном листе. После того как дети нарисуют (изготовят) украшения, они должны описать его, отвечая на вопросы: откуда у человечка это украшение, какая его ценность, где он его хранит и т.п.

Учителю на заметку: Украшение в архетипическом подсознательном человека свидетельствует о его самооценке, предоставляет ему право быть любимым («Я уникальная ценность»). Чем массивнее и дороже украшение, тем выше самооценка.

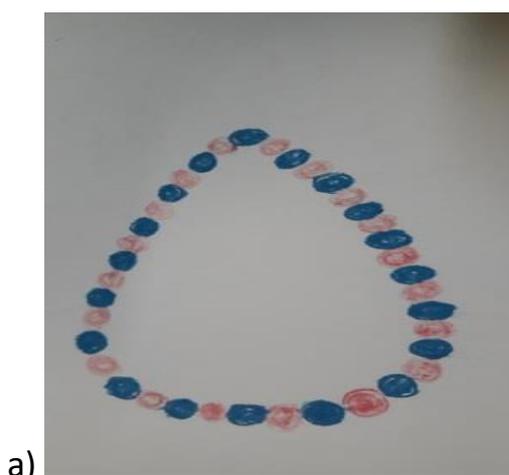


Рис. 33. Иллюстрации к уроку 3 «Выражения характера человека через украшения»: а) «Бусы» (рисунок ученицы 4 класса Вероники К.); б) «Корона и медальон» (рисунок ученицы 4 класса Алины Б.)

2.7.4. Формирование эмоциональной культуры. Интерактивное упражнение «Четыре стихии»

Тема урока: «Картина пейзаж».

Форма урока: Интерактивный урок - игра « Четыре стихии»

Основная учебная проблема: знакомство с техникой пейзажа.

Основная воспитательная проблема – формирование эмоциональной культуры учащихся

Оборудование на уроке: бумага формата А4, краски, кисти, вода, цветные карандаши

Ход урока:

Учитель: Сегодня нам предстоит нарисовать 4 пейзажа на разных (или одном) формате бумаги (А3, А4, А5). Я вам прочитаю группу слов. Таких групп будет четыре. Внимательно послушайте и запишите то слово, которое больше всего вам понравилось. Учитель по очереди зачитывает группы слов, не указывая общую стихию. **Вода:** Родник. Ручей. Колодец. Гейзер. Река. Море. Водопад. **Земля:** Дом. Планета. Пустыня. Поле. Дерево. **Огонь:** Камин. Вулкан. Солнце. Свеча. Костер. **Воздух:** Ураган. Космос. Ветер. Облако. Сквозняк.

Выбрав по одному слову из каждой группы, сделайте рисунки на каждый образ. При этом для каждого рисунка выберите определенный формат бумаги (А3, А4, А5). Сочините рассказ для каждого рисунка.

Учителю на заметку: наблюдая за тем какой формат выбрал ученик, можно получить следующую информацию о нем: А4 – нормальное состояние. А3 – недостаток жизненной энергии, упадок сил. А5 – переизбыток энергии, гиперактивность. Далее следует обратить внимание на то, какой образ стихии был выбран учеником для рисунка. **Вода** обозначает чувства, эмоциональные переживания, осознание себя, погружение в себя.

Использование формата А3 – эмоциональная ригидность, не понимает, что чувствует, что хочет, что такое эмоции. А5 – подстраивается под всех, сливается со всеми, удерживает эмоции. При этом гибкий, эмоциональный, речь без остановок. **Земля** – это предание формы, опора, контакт с реальностью. Рисунок на формате А3 обозначает не умение быть в контакте, доводить до конца начатое, в то время как формат А5 свидетельствует о гипертосновательности ученика. **Воздух** – способность мечтать, фантазировать. А3 – отказ от мечтаний. А5 – состояние человека, витающего в облаках. **Огонь** – сила, энергия, катарсис. А3 – апатия, астения, склонность к упадку сил. А5 – сильное перевозбуждение.



Рис. 34. Иллюстрации к уроку 4 «Картина пейзаж»: а) «Воздушное дерево» (рисунок ученицы 4 класса Сони П.); б) «Цветочное поле, как видит его птицы» (рисунок ученицы 4 класса Риты М.)

*2.7.5. Развитие жизненных стратегий,
коррекция жизненных трудностей.*

*Интерактивное упражнение
«Путешествие по городу»*

Тема урока «Что сделал художник на улицах моего города (села)»

Форма урока: Интерактивный урок-игра «Путешествие по городу»

Основная учебная проблема: формирование образа города как произведения искусства.

Основная воспитательная проблема – развитие жизненных стратегий, коррекция жизненных трудностей

Оборудование на уроке: бумага формата А4, краски, кисти, вода, цветные карандаши, мелки.

Ход урока:

Учитель. Мысленно представьте свой город (село). Пофантазируйте, что в вашем городе побывал художник и преобразил его. На улицах города появились дорожные знаки: Дорога. Мост. Сила. Преграда. Понимание. Метаморфозы (преобразование). Положите перед собой шесть листов бумаги. На каждом листе вам нужно изобразить с помощью красок, то на что указывают эти знаки – символы. После того как дети нарисуют символы, учитель предлагает выложить их перед собой как путь по которому будет двигаться каждый ученик и рассказывать «про что это...».

Учителю на заметку: Символы, изображенные на дорожных знаках города, обозначают следующее: Дорога – жизненный путь, поиск смысла. Мост – переход, течение жизни, неповторимость. Преграда – препятствие на жизненном пути человека, кризис, травма, травматический опыт. Сила - выход из кризиса дает новые возможности, продвигает вперед и становится двигателем дальнейшего развития. Понимание – проявление новых ценностей, смыслов недоступных до кризиса, новое рождение жизни, мира, себя в мире ролей новое приспособление к жизни и обществу. Метаморфозы – полное превращение, трансформация личности, новый виток на принципиальный уровень развития.

2.7.6. Сплочение коллектива, формирование умений работать в коллективе.

Интерактивное упражнение «Классный» рисунок»

Тема урока «Жанровая композиция».

Форма урока: Интерактивная игра урок «Классный» рисунок»

Основная учебная проблема: знакомство с техникой жанровой живописи, обобщение опыта и закрепление навыков изобразительной деятельности.

Основная воспитательная проблема – сплочение коллектива, формирование умений работать в группе.

Оборудование на уроке: единое полотно, склеенное из 4 ватманов, краски, кисти, вода, цветные карандаши, мелки, клей. Ватманов может быть несколько, при необходимости разделить детей на подгруппы.

Ход урока:

Учитель: возьмите ватман, краски, кисти, воду, карандаши. Сегодня нельзя использовать простой карандаш и резинку. Уберите их в пеналы. Сейчас мы будем создавать общую жанровую композицию с участием наших человечков и их историй. Сначала на большом ватмане нарисуем круг. Обозначьте центр круга. Договоритесь о том, как будет выглядеть ваша картина в виде жанровой композиции с участием ваших человечков. О чем будет ваша картина. Кто будет главным героем. Потом одновременно начинайте клеить и рисовать. Для начала приклейте своего человечка. Далее создайте комфортный для него мир (пейзаж, дом и т.п.). Как только вы понимаете, что нарисовали все, что хотели, молча отойдите и ждите, пока закончат другие. Как только все закончили, также в полной тишине, передвигайтесь вокруг картины и если возникает желание, где-нибудь нарисовать еще (на чужом рисунке или на своем...где угодно, сделайте это). А теперь давайте обсудим. Вопросы для обсуждения: что нарисовали, что было сложнее всего, что было самым неприятным, какие цвета использовали и т.п. Если картин было несколько – обсудите жанровые композиции каждой подгруппы. Чем они отличаются? Что у них общего?

Учителю на заметку. Как вы понимаете, с помощью рисунка в этой игре дети общались друг с другом. То, какие эмоции они испытывали, когда другие рисовали на их рисунках, говорит о том, какие эмоции они испытывают, при общении с другими. Положительный момент: если ребенок не ощущает дискомфорта, когда заходят на его рисунок; сам рисует на других работах; рисует свободно и расковано. Отрицательный момент: если ученик боится рисовать, не знает, что рисовать, его рисунок разительно выбивается из общей композиции, не любит, когда «лезут» на мой рисунок...



Рис. 35. Иллюстрация к урокам 5 и 6. Коллективные рисунки: а) «Что сделал художник на улицах моего города » и б) Жанровая композиция «Однажды в солнечном городе»

3. Методы фиксации оценки эффективности урока

Для объективной оценки эффективности использования интерактивных методов обучения на уроках нами был разработан протокол наблюдений действий учащихся (карточка 1). В протокол можно включить разнообразные реакции и действия учащихся. Аплодисменты. Смех/слезы (после просмотра картин, музыки и т.п.). Улыбки. Вопросы по теме. Коллективные обсуждения по теме (по собственной инициативе). Интерес к учебным материалам (работа с учебником, учебным материалом). Разговоры на отвлеченные темы. Бездействие (лежит на парте, смотрит в окно и т.п.). Недовольство (нетерпение, смотрит на часы, гримасничает). Раздражение (бросает ручку, учебник) (Рис. 36).

Эмоция/время	(0-5 мин.)	(5-15 мин.)	(15-25 мин.)	(25-35 мин.)	(35-40 мин.)	(40-45 мин.)	Общее количество повторов
Внимание/сосредоточенность							0
Радость/Смех				X			1
Вопросы по теме				X			1
Коллективные обсуждения по теме							0
Интерес к учебным материалам				X			1
Разговоры на отвлеченные темы	X	X	X	X	X	X	6
Бездействие	1	1					2
Недовольство						X	1
Раздражение							0

Рис. 36. Карточка 1 для фиксации эмоциональных реакций учащихся на уроке искусства (образец)

В качестве диагностического материала нами использовалась методика самооценки эмоциональных состояний Н. П. Фетискина «Градусник» предназначена для выявления эмоциональных состояний в данный момент («здесь и сейчас») может использоваться в процессе учебной деятельности школьников. Бланк методики представляет собой медицинский градусник, на котором имеется несколько шкал,

соответствующих тому или иному эмоциональному состоянию (карточка 2). Школьникам необходимо отметить на какой-либо шкале градусника «температуру» имеющегося в данный момент эмоционального состояния.

Инструкция. Перед вами на бланке изображен медицинский градусник, на котором имеется несколько шкал, соответствующих тому или иному эмоциональному состоянию. Деления на шкалах соответствуют тому или иному уровню вашего состояния. Выберите ту шкалу, которая в наибольшей степени соответствует Вашему состоянию в данный момент, и пометьте любым знаком на этой шкале градусника «температуру» имеющегося в данный момент состояния.

Шкалы градусника соответствуют следующим состояниям: восторженному, радостному, светлому (приятному); спокойному, уравновешенному; безразличному, скучному, дремотному; раздраженному, пресыщенному (рис. 37).



Рис. 37. Карточка 2 для самооценки эмоциональных состояний учащихся на уроке

Интерпретация данных. Расположение знака до 36 градусов соответствует слабой выраженности состояния, от 36 до 37 градусов - средней выраженности состояния, от 37 до 38 градусов - высокой выраженности, а от 38 до 39 градусов – очень высокой выраженности данного эмоционального состояния.

Послесловие

Интерактивные методы обучения, разработанные нами и апробированные в процессе изучения искусства, значительно повлияли на развитие творческих способностей у старшеклассников. Это было подтверждено не только экспериментально, но и доказано личными достижениями учителя и учащихся, полученными на протяжении учебного года.

Библиографический список:

1. Волгина, Н. А. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы / Н. А. Волгина, Ю. Г. Одегова. – М.: Рос. экон. акад., 2004. – 88 с.
2. Григальчик Е. К., Губаревич Д. И. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения. – Минск: Современное слово, 2003. — 182 с.
3. Сергеева Г. П., Кашекова И. Э., Критская Е. Д. Искусство. 8—9классы. Учебник для общеобразовательных учреждений. Москва «Просвещение» 2009. -190с.
4. Сергеева Г.П., Кашекова И.Э., Критская Е.Д. Уроки искусства: 8-9 классы: Поурочные разработки. - М.: Просвещение, 2014.-157с.
5. Неменская Л.А. Изобразительное искусство 4 класс. М. Просвещение, - 2013.- 159с.
6. Панфилова А. С. Методы арт-терапии на уроках изобразительного искусства/ Известия РГПУ им. А.И. Герцена, Выпуск № 43-2 / том 17 / 2007, С. 200-203
7. Хуторской А.В. Эвристическое обучение как технология творческой самореализации учащихся и предпосылка их жизненного успеха/Интернет-журнал "Эйдос" - <http://www.eidos.ru/journal/>
8. Уникальный мир Мунасси. Даехюн Ким - <http://md-eksperiment.org/post/20150615-unikalnyj-mir-munassi-daehyun-kim>