

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Алексеева В. В., Що таке мистецтво? Про те, як зображують світ живописець, графік і скульптор. М.: Радянський художник, 1991. 240 с.
2. Виппер Б. Р. Стаття об искусстве. М., 1970.
3. Зайцев А. С., Наука про колір і живопис, М.: Мистецтво, 1986, 190 с.

Ольга Курська,
*магістр образотворчого мистецтва,
випускниця кафедри образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького,
м. Черкаси*

**ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ
В ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ.**

НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИЙ ПРОЕКТ «МИСТЕЦЬКИЙ КВЕСТ»

Для більшості дітей, проблемним є здійснення логічних операцій, засвоєння великого обсягу інформації, яка, на їхню думку, не завжди їм потрібна. Упровадження інноваційних технологій та методик навчання і виховання сприяє різнобічному розвитку вихованців, зацікавленості їх і педагогів. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати та вирішувати поставлені задачі є квест. Квест дозволяє розвивати активне пізнання на заняттях, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, а саме: вирішити, розплутати, придумати, вміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Мета проекту:

Навчальна:

- вивчення основних напрямків і жанрів образотворчого мистецтва на прикладах творів українських митців;
- ознайомлення з експозицією Черкаського обласного художнього музею;
- закріплення теоретичних знань з образотворчого мистецтва;
- формування стійкого інтересу до історії мистецтва України;

Розвивальна:

- розвивати стійкий інтерес до пізнання історії, традицій і спадку українського народу;
- розвивати почуття єдності і командного духу у учасників;
- розвиток творчого потенціалу, здібностей та талантів підростаючого покоління;

- активізувати розумову діяльність шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості учасників, здатності до подолання спеціально створених перешкод;
- активізувати сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки);

Виховна:

- патріотичне виховання дітей та молоді;
- виховувати єдність, дружність і взаємопідтримку;
- виховувати любов до прекрасного, естетичний смак, охайність та почуття задоволення від виконаної роботи;
- виховувати почуття гордості за історичні та культурні надбання українського народу;
- виховувати любов та шану до Батьківщини.

Завдання проекту:

- залучити вихованців до участі у «Мистецькому квесті»;
- організувати екскурсію в Обласний художній музей;
- закріпити теоретичні знання з образотворчого мистецтва;
- виховувати цікавість до участі у заходах клубу, заохочення до гурткової роботи шляхом створення ситуації «успіху»;
- викликати у вихованців почуття єдності;
- задовольнити потреби вихованців у творчій самореалізації.

Етапи реалізації проекту:

I. Підготовчий. Ознайомлення з темою, метою і завданнями проекту.

II. Організаційний:

- вивчення напрямків і жанрів образотворчого мистецтва;
- планування роботи над проектом;
- підготовка «Мистецького квесту».

III. Практичний:

- екскурсія у обласний художній музей;
- бесіда «Правила поведінки під час екскурсії»;
- проведення на заняттях гуртка бесід з теми «Жанри образотворчого мистецтва»;
- «Мистецький квест» в обласному художньому музеї.

IV. Узагальнюючо-підсумковий:

- обробити, систематизувати зібрані матеріали;
- підбиття підсумків роботи учасників щодо реалізації проекту;
- висвітлення результатів роботи над проектом в засобах масової інформації.

Переваги використання квесту:

- дозволяє дітям пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень;

- виявляє: приховані якості вихованців, потенційних лідерів, інтелектуалів, дітей-логістів, які вміють прорахувати на декілька ходів вперед;
- розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знайти спільну мову з різними людьми;
- дозволяє дітям краще ознайомитися з темою, бо всі сценарії носять тематичний характер;
- проводить аналогії й асоціації між явищами;
- швидка актуалізація інформації;
- ігрові етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує дітей, викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікабельності;
- інтелектуальні етапи розвивають ерудицію і виявляють спритність.

Кінцевий результат – проведення «Мистецького квесту» в обласному художньому музеї.

Очікувані результати:

- закріплення вихованцями теоретичних знань з образотворчого мистецтва;
- формування навичок працювати в колективі;
- розвиток пізнавальних інтересів у вихованців;
- розвиток творчих здібностей та творчої активності;
- сформоване почуття гордості за культурні надбання українського народу;
- задоволення потреби вихованців у творчій самореалізації.

Критерії оцінювання виконаного проекту:

- обґрунтування потреби, практичне спрямування проекту, значущість виконаної роботи;
- рівень розуміння теми проекту та його повного розкриття;
- рівень творчої реалізації учасників проекту.

Таким чином, основна ідея мистецького квесту: розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси учасника, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу. Активізація логічного мислення, пам'яті, уваги, уяви, спостережливості, комунікативності все це підвищує загальний рівень розвитку учасника.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Мішагіна О. Д. «Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів» [Електронний ресурс]. – Режим доступу до матеріалу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/
2. Романова І. А. «Інтелектуальна гра в навчально-виховному процесі» [Електронний ресурс]. – Режим доступу до матеріалу: http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/znphnpu_ped/2008_34/17.htm