**Инновационные технологии в преподавании изобразительного искусства**

**Османова Ашура Аллаевна *(доклад)***

*Ребенок - непризнанный гений*

*Средь буднично серых людей.*

*М.Волошин*

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

Педагогическая инновация – намеренное качественное или количественное изменение педагогической практики, повышение качества обучения. Миссия учителя на уроке -развивать творчески мыслящую и эстетически развитую личность. Поэтому многие педагоги задумываются о том, как сделать процесс обучения более результативным и радостным. Обучение изобразительному искусству предполагает вхождение ребенка в пространство художественного образа через различные направления творческой деятельности. Очевидно, на уроках изобразительного искусства необходимо использовать инновационные технологии, главной целью которых является достижение развития личности творческого уровня.  
При изучении предмета Изобразительное искусство в школе я использую различные интерактивные методы с точки зрения формирования УУД. Например, **метод проектов, исследовательский метод, игровой, коммуникативный метод, дискуссии, метод мозгового штурма, информационно-компьютерные технологии (ИКТ), здоровьесберегающие технологии и др.**

Уроки ИЗО построены на зрительном ряде, поэтому использование возможностей мультимедийного оборудования облегчает подготовку к уроку, где используется часто наглядность. Компьютер также может использовать и сам учащийся в качестве выполнения домашнего задания (проект). Тем самым показывая высокий уровень самостоятельности – творческий. Погрузиться в мир искусства, побывать в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые детям порой не доступны. При этом надо учитывать, что компьютер не заменяет учителя, а лишь дополняет. ИКТ-технологии не должны подменять живого общения с искусством, а только лишь стимулировать мотивацию познавательного процесса. Самое важное, на мой взгляд обеспечить сознательное отношение к предмету, вызвать живой интерес детей и создать условия для воплощения художественных образов в конкретном материале, в творческой деятельности. Считаю, что наилучшим средством наглядного обучения является рисунок самого педагога на классной доске, на листе бумаги и на полях альбома самого ученика. Не думаю, что когда-нибудь компьютерные технологии вытеснят из образовательного процесса живой педагогический показ.

**Метод проектов**

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

Для того чтобы ученик воспринимал знания как действительно нужные, ему необходимо:

* *поставить*перед собой и решить значимую для него проблему, взятую из жизни;
* *применитъ*для ее решения определенные знания и умения, как имеющиеся, так и приобретенные в процессе достижения поставленной цели;
* *получить*в итоге реальный результат.

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

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

Примеры проектов: «Дом Муз» - проект образовательного центра, Маски к школьному спектаклю, «Гжельские мотивы в современном интерьере».

**Исследовательский метод**

Исследовательский метод направлен на развитие активности, ответственности и самостоятельности в принятии решений. Исследовательская форма проведения занятий с применением элементов проблемного обучения предполагает следующую деятельность обучающихся ознакомление с областью и содержанием предметного исследования; формулировка целей и задач исследования; сбор данных об изучаемом объекте (явлении, процессе); проведение исследования (теоретического или экспериментального) - выделение изучаемых факторов, выдвижение гипотезы, моделирование и проведение эксперимента; объяснение полученных данных; формулировка выводов, оформление результатов работы.

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

Примеры исследовательских проектов: «Путешествие сквозь тысячелетия: Лось как вековой символ материнства, мужества, источник жизни древних народов», «Первые в мире» Исследовательская работа о вкладе россиян в развитие мировой науки, историю открытий и изобретений, «Магия театра: путешествие во времени» Сценографическое решение спектакля по пьесе А.Н. Островского «Бесприданница».

**Игровой метод**

Игра как средство интерактивного обучения способствует появлению непроизвольного интереса к познанию основ изобразительного искусства. Использование разных типов игр, вызывает формирование положительной мотивации изучения данного предмета. Игра стимулирует активное участие ребят в учебном процессе и вовлекает даже наиболее пассивных.

В результате игры формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность.

Пример творческой игры: «Тайна черного квадрата» - « Путешествие в мир Супрематики с Черным квадратом – Немалевичем».

**Технология коммуникации**

Эти уроки дают ребенку возможность создать картину мира, насыщенную уникальными личностными переживаниями. Они воспринимаются каждым учеником как открытие, которым хочется поделиться, о котором хочется говорить и быть услышанным. Приведу здесь притчу о понимании: "Однажды к мудрецу из далекой деревни пришли молодые люди.  
— Мудрец, мы слышали, что ты даешь всем мудрые советы, указываешь правильный путь, открываешь истину. Помоги и нам! Старшее поколение в нашей деревне перестало нас понимать, а с этим нам очень трудно жить. Что нам делать?  
Мудрец посмотрел на них и спросил:  
— А на каком языке вы говорите?  
— Все молодое поколение говорит на тарабарском.  
— А старшие жители?  
Задумались молодые люди и признались:  
— Мы у них не спрашивали.  
— Именно поэтому у вас получается их только слушать, но не слышать!"   
Коммуникация представляет собой средство для обмена информацией, знаниями, а также ожиданиями, настроениями, чувствами, которые передаются партнеру в разговоре или при невербальном общении.  
Цель применения коммуникативной технологии - обучение на основе общения, она позволяет успешно развивать и совершенствовать способность учащихся к речевому взаимодействию и социальной адаптации.  
Приведу различные примеры применения данной технологии :

Можно предложить ученикам парные задания (например, Праздник цветения сакуры, Олимпийские игры Древней Греции и др.), где универсальным учебным действием служат коммуникативные действия, которые должны обеспечивать возможности сотрудничества учеников умение слушать и понимать партнера, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга и уметь договариваться.

Дети учатся слушать и слышать других, критически анализировать и оценивать свою и чужую точки зрения, аргументировать своё мнение, признавать свои ошибки или доказывать свою правоту, находить в предположениях рациональные зёрна, используя их, строить решения.

Во внеурочной деятельности «Музей в твоём классе»  
1. Работая в паре, учащиеся рассматривают художественное произведение и выражают общее эмоциональное отношение к нему.Что получаем: познание другого человека через произведение, установление эмоционального контакта. Познание соседа по парте через представленные им информацию или образ.  
2. Организация двустороннее или многостороннее обсуждения произведения, использование методов стимулирования коммуникативного процесса. Что получаем: взаимное или одностороннее обогащение знаниями, воздействие на поведение партнера.  
В зависимости от индивидуальных особенностей восприятия информации, часть обучающихся предпочитает получать новую информацию в виде картинок, образов, другая часть лучше понимает учителя при устном изложении темы, а третьим для качественного усвоения новых знаний требуется, что называется, попробовать их «на зубок» — потрогать, ощутить, повертеть в руках, разобрать и собрать, сделать что-то самим.  
Техноогия обеспечивает легкость взаимодействия и обмена информацией всех участников, формирование ясных и понятных представлений по обсуждаемой теме, взаимопонимание, а также получение удовольствия от совместной работы.  
Ожидаемый результат применения технологии коммуникации: отрабатываются понятия и навыки этикета, формы перевода визуальной информации в вербальную и, наоборот, развивается словарный запас, освоение языка искусства, навыки сбора информации из различных источников и отбора необходимых сведений, развивается критическое мышление и навыки коллективной работы.

**Мозговой штурм**

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

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

Пример: обсуждение актуальных для подростков проблем, ценностных ориентиров и целей, их визуализация, придумывание слогана. Как результат – создание мотиваторов для конкурса.

**Технологии полного усвоения знаний**

Авторами технологии полного усвоения знаний являются американские психологи Дж. Кэрролл, Б, Блум и их последователи. В нашей стране теоретическое обоснование этой технологии изложено в работах М. В. Кларина. Кэрролл предложил сделать *постоянным*параметром **результат обучения, а условия обучения -***переменными,*подстраиваемыми под достижение каждым обучаемым заданного результата. Этот подход был поддержан и развит Б. Блумом, который *предложил*способности обучаемого определять темпом учения не при усреднённых, а при оптимально подобранных для данного ученика условиях. Б. Блум изучал способности учеников в ситуации, когда время на изучение материала не ограничивается. При правильной организации обучения, особенно при снятии жестких временных рамок, около 95% обучающихся смогут полностью усвоить всё содержание учебного курса. Если же условия обучения одинаковы для всех, то большинство достигает только «средних» результатов. Для реализации данной технологии требуется существенная реорганизация традиционной классно-урочной системы

Категории обучаемых

* *Малоспособные,*которые не в состоянии достичь заранее намеченного уровня знаний и умений даже при больших затратах учебного времени;
* *Талантливые*(около 5%), которым нередко по силам то, с чем не могут справиться все остальные;
* *Учащиеся, составляющие большинство*(около 90%), чьи способности к усвоению знаний и умений зависят от затрат учебного времени.

Реализуя данный подход, Дж. Блок и Л. Андерсон разработали методику обучения на основе полного усвоения знаний.

Исходным моментом методики является установка, которую должен принять педагог, работающий по этой системе: все обучаемые способны полностью усвоить необходимый учебный материал при рациональной организации учебного процесса.

Категории целей формулируются через конкретные действия и операции, которые должен выполнять обучающийся, чтобы подтвердить достижение эталона

Иерархия целей познавательной деятельности

Использование модели полного усвоения на уроках изо необходимо т.к. программа учебного предмета строится на использовании уже имеющихся знаний и умений. Каждая новая тема включает в себя навыки приобретённые в результате уже изученного материала.

**Заключение.**

Применение интерактивных методик и педагогических технологий на уроках ИЗО способствуют формированию учебной мотивации, творческой и познавательной активности, самостоятельности, ответственности; критического и художественно-образного мышления учащихся, умению самостоятельного поиска информации.

Учебный предмет Изобразительное искусство вносит особый вклад в формирование универсальных учебных действий личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных, через организацию совместной учебной деятельности, использование проектных, игровых, поисковых, диалоговых методов, ИКТ, активизирующих учебно-познавательную деятельность учащихся.

Формирование способности и готовности учащихся реализовывать универсальные учебные действия позволит повысить эффективность образовательного и воспитательного процесса в школе.

**Рекомендации учителям.**

Необходимо использовать интерактивные формы и методы обучения на уроках изобразительного искусства, т.к. они позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют повышение уровня мотивации учебной и творческой деятельности; лучшему усвоению знаний, вызывает интерес к познанию, формирует коммуникативную, личностную, социальную, интеллектуальную компетенции.

Стихийность развития универсальных учебных действий находит отражение в острых проблемах школьного обучения, поэтому необходимо формировать универсальные учебные действия уже в начальной школе.

**Список литературы.**

1.Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А., Карабанова О.А., Салмина Н.Г. Молчанов С.В. Как проектировать универсальные учебные действия от действия к мысли Под ред. А.Г. Асмолова - М., 2010.

2. Аствацатуров Г. О. Технология современного урока и творчества учителя школы. 2002.

3.Вяземский Е.Е., Стрелова О.Ю. Методика преподавания в школе. М., 2000.

4.Изобразительное искусство.Учебно-методическая комплексная документация- М.Агар, 2009.

5. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии. Учебное пособие. М. Педагогическое общество России, 2000.

6. Лакоценина М. П. Необычные уроки в начальной школе, М. 2008.

7. Никишина И. В. Интерактивные формы методического обучения. М. 2007.

8.Образовательные технологии. Н.В. Полякова. Научно-практический журнал Завуч№ 5, 2005.

9.Примерные программы по учебным предметам. Изобразительное искусство.5-7 классы.Музыка.5-7 классы.Искусство.8-9 классы.-М.Просвещение,2010.

10.Развитие исследовательской деятельности учащихся Методический сборник. М. Народное образование, 2001.

11. Романовская М. Б. Проекты в младших классах Завуч начальной школы, 2007., №6.

12.Сборник нормативных документов. Искусствосост.Э.Д.Днепров,А.Г.Аркадьев.-2-е изд.,-М.Дрофа,2008.

13..Селевко Г.К Современные образовательные технологии. М, 1998.

14.Формирование ключевых компетентностей учащихся через проектную деятельность. под ред.С.С.Татарченковой. С-Пб. КАРО, 2008

15. В. Г. Гульчевская Что должен знать педагог о современных образовательных технологиях практическое пособие. Издательство АРКТИ, 2010

16. Шликене Т. Н. Метод проектов как одно из условий повышения мотивации обучения учащихся, 2007.

**МОУ Баевская  СШ**

**Доклад**

**на тему:**

**«Развитие функциональной грамотности на уроках   изобразительного искусства»**

**Подготовила:   Ершова И.А.**

     Требования ФГОС такие, что наравне с классическим определением «грамотность», возникло представление «функциональная грамотность».

  Одна из важнейших задач современной школы – формирование функционально грамотной личности, человека, который свободно ориентируется в окружающем мире и действует в соответствии с общественными нормами, потребностями и интересами.

Что такое «функциональная грамотность»?

**Функциональная грамотность** – способность человека вступать в отношения с внешней средой, быстро адаптироваться и функционировать в ней. Основы функциональной грамотности закладываются в начальной школе, где идет интенсивное обучение различным видам речевой деятельности – письму и чтению, говорению и слушанию.

     Сегодня обучение в школе не может ограничиваться академическими целями, оно должно включать функциональные и операционные цели, связанные с повседневной жизнью и трудовой деятельностью. Новые стандарты образования ориентируют учителя на развитие функциональной грамотности учащихся. Проблема функциональной грамотности должна рассматриваться не как научная и смысловая проблема, а как проблема  деятельностная, позволяющая переориентировать усилия личности от пассивной к активной, от программной к проектной деятельности .**Функциональная грамотность позволит ученику социально адаптироваться и успешно творить, функционировать**

     В любой учебной дисциплине после главного вопроса содержания обучения сразу же встает второй,  какие методы и приемы целесообразно использовать при обучении детей? В этой связи изобразительное искусство не является исключением. Школьный курс не ставит своей целью сделать их профессиональными художниками. Изучение данной дисциплины призвано сформировать у учащихся способность нестандартно трактовать ту или иную тему, развивать творческое восприятие и самостоятельность мышления, научить ребенка творчески подходить к решению любых проблем. Иными словами - **формировать индивидуальность**. Современный урок требует компетентностного подхода – рассказать, показать, применить практические виды работы, организовать самостоятельный поиск знаний, так как качественное образование, которое развивает ключевые компетенции.

Высказывание известного немецкого философа Эммануила Канта «Не мыслям надобно учить, а учить мыслить» сегодня особенно актуально.

     В основу компетентностного подхода в образовании положена деятельность. Это значит, что побуждаемый потребностями человек способен самостоятельно соориентироваться в ситуации, приобрести новые необходимые знания, правильно поставить цель действий в соответствии с объективными законами и наличными обстоятельствами, определяющими реальность и достигаемость цели в соответствии с ситуацией, целью и условиями определить конкретные способы и средства действий, в процессе действий отработать,  усовершенствовать их и, наконец, достигнуть цель.

**Основой преподавания изобразительного искусства является деятельное освоение предмета через творческую деятельность**

**В программе по предмету «Изобразительное искусство» повторяются навыки и умения, без которых сегодня невозможно справляться с решением жизненно важных задач:**

**- *осмысленно читать и воспринимать на слух тексты разных типов (информационные и прикладного характера, литературные тексты);***

***- уметь извлекать информацию из разных источников;***

***- учиться находить и критически оценивать информацию из СМИ и Интернета;***

***- уметь пользоваться источниками и ссылаться на них;***

***- уметь анализировать картины, понимать условные обозначения и уметь применять их при подготовке собственных текстов;***

На уроке изобразительного искусства обучающимся дается лишь часть достаточно обширного материала, мотивируя их на дальнейший поиск более полной информации.

В процессе урока, как правило, у обучающихся возникают дополнительные вопросы к учителю по теме. Можно подтолкнуть детей к самостоятельному поиску ответа на этот вопрос. Или ответить не полно, а дать возможность заинтересоваться и самостоятельно найти ответ. На первых порах нужно детям давать «ссылки» на источники поиска ответов на свои вопросы. А в дальнейшем и критически воспринимать найденную информацию.

Не ограничивать детей в выборе материалов для выполнения работы по заданной теме. Например, на заключительном занятии раздела «Изображение фигуры человека и образ человека» в 7 классе «Понимание красоты человека в европейском и русском искусстве» предложить детям ознакомится с нетрадиционным представлением красоты человеческого тела и лица художников разных эпох. И предложить самим раскрыть эту тему, используя художественные материалы по своему усмотрению (Приложение 1).

Темы уроков в 6 классе «Рисунок – основа  изобразительного творчества», «Пятно, как средство выражения» позволяют познакомить обучающихся с нетрадиционными техниками изобразительного творчества: зентангл, монотипия. Нетрадиционные техники дают больше возможностей для работы воображения, для создания новых идей (Приложение 2).

Мы рассмотрели только несколько тем уроков, на которых у обучающихся формируется креативное мышление. Но таким может являться каждый урок изобразительного искусства. А обучающийся, умеющий мыслить креативно, станет во взрослой жизни личностью, легко находящей выход из любой сложной ситуации.

На уроках практикуется работа в малых группах. Например, тема «Декор русской избы» в 5 классе. Обучающиеся в группе создают макет фрагмента русской избы, совместно разрабатывают его дизайн, распределяют обязанности, учатся работать в группе сообща (Приложение 3).

Часто на уроках мы обращаемся к искусству родного края. Изучая древние образы, орнамент, декор русской избы, народную вышивку, праздничный костюм в 5 классе, мы обращаемся к уральской символике, уральским традициям. В иллюстративном ряду присутствуют фотографии, сделанные в соликамских и других краевых музеях (Приложение 4).

На уроках изобразительного искусства дети знакомятся с профессиями живописца, скульптора, архитектора, дизайнера. Пусть это пока поверхностное знакомство, но оно может сориентировать детей на дальнейший выбор своей будущей профессии. Также на уроках ИЗО прослеживаются межпредметные связи с другими дисциплинами (литература, технология, история, краеведение, география и др.).

На уроках ИЗО регулярно демонстрируются репродукции различных жанровых картин и сначала учитель, потом обучающиеся с помощью учителя, а в дальнейшем и самостоятельно анализируют картины художников.

Теоретический материал дается детям в виде схем, таблиц. Навыки работы со схемами и таблицами пригодятся им и в старших классах, и после школы, и во взрослой жизни (Приложение 5).

Значимым фактором в формировании функциональной грамотности является написание проектных и исследовательских работ. В данной образовательной организации я работаю первый год. И пока плоды исследовательской работы представить не могу. Но в перспективе это запланирован. Хотя на каждом уроке изобразительного искусства деятельность обучающихся – это творческий проект. Перед обучающимися ставится творческая задача, которую нужно решить, используя различные способы, подходы для ее решения.

Итак, на уроках ИЗО мы не выращиваем профессиональных художников, но мы развиваем у обучающихся креативное мышление, стимулируем самостоятельный поиск нужной информации в различных источниках, даем возможность выбора путей решения, учимся работать в коллективе, знакомимся к искусством и культурой родного края. Мы создаем условия для формирования индивидуальности, личности, которая будет легко адаптироваться в быстро меняющемся мире.

     В курсе осуществляются межпредметные связи изобразительного искусства с технологией, литературой, театром, музыкой, историей, краеведением, окружающим миром, информатикой, развитием речи.

Школа должна научить своих учеников не только предметным, но и универсальным знаниям и умениям, применять полученные знания в повседневной жизни.

        Перспективным в плане повышения функциональной грамотности является проектная и исследовательская деятельность. Сегодня метод проектов становится интегрированным компонентом современной системы образования. Суть метода остается прежней – стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, решение которых предполагает владение (и приобретение в ходе работы) определенной суммы знаний и через проектную деятельность предполагает практическое применение имеющихся и приобретенных знаний. Метод позволяет соединить академические знания с практическим опытом их применения.

     В системе обучения изобразительному искусству изначально заложены принципы проектно-исследовательской деятельности – самостоятельное получение знаний, которое ведет к развитию способностей учащихся, их мыслительной деятельности, умения осуществлять поисковую деятельность (т.е. самостоятельно решать поставленную задачу).

Для ученика проект – это возможность раскрытия своего творческого потенциала. Это деятельность, которая позволяет проявить себя индивидуально или в группе, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу, показать публично достигнутый результат. Для учителя учебный проект – это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания.

С позиций компетентностного подхода основным непосредственным результатом образовательной деятельности становится формирование ключевых компетенций. Их формирование осуществляется в рамках каждого предмета, в том числе и изобразительного искусства, применением различных методов, в частности, используя метод проектов.

       Существует семь ключевых образовательных компетенций: ценностно-смысловая, общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая, компетенция личностного совершенствования. Проектная деятельность позволяет формировать все эти компетенции.

Учебно-познавательная компетенция – это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической общеучебной деятельности, соотнесенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят способы организации: целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки. Формирование учебно-познавательной компетенции является необходимым условием эффективной учебной деятельности учащихся в школе.

     На уроках изобразительного искусства проектная деятельность учащихся возможна практически по всем предлагаемым программой темам.

   Привлекательность проектного метода в том, что в процессе работы над проектом у учащихся развиваются организаторские и рефлексивные способности, приобретаются коммуникативные и умения и навыки, расширяются и углубляются знания по предметам. Самое ценное в методе проектов в том, что школьники научатся самостоятельно приобретать знания, и использовать их для решения новых познавательных и практических задач; научатся планировать, анализировать и корректировать свою деятельность**.**

***А это, как правило, влияет на повышение интереса к предмету и улучшает результаты обучения, развивает функциональную грамотность.***