

Національна академія педагогічних наук України
Інститут проблем виховання

Л. М. Масол

**ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ
В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ:
ЄДНІСТЬ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ**

Методичний посібник

Харків
«Друкарня Мадрид»
2015

УДК 37.02:7:373

ББК 74.202:85

МЗ1

*Рекомендовано Вченою радою Інституту проблем виховання
Національної академії педагогічних наук України (протокол № 5 від 25 травня 2015 р.).*

*Рекомендовано науково-методичною комісією з дисциплін художньо-естетичного
циклу Міністерства освіти і науки України (протокол № 15 від 05.06.2015 р.).*

*Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
(Лист Інституту інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства
освіти і науки України № 14.1/12-Г–549 від 24.06.2015 р.).*

Рецензенти:

Просіна О. В. – канд. пед. наук, науковий співробітник лабораторії позашкільної освіти Інституту проблем виховання НАПН України;

Колотило О. М. – учитель мистецтва ліцею № 22 м. Чернігова.

Масол Л. М.

МЗ1 Художньо-педагогічні технології в основній школі: єдність навчання і виховання : метод. посіб. / Л. М. Масол. – Харків: «Друкарня Мадрид», 2015. – 178 с. : іл.
ISBN 978-617-7294-28-2

Методичний посібник «Художньо-педагогічні технології в основній школі: єдність навчання і виховання» має на меті допомогти вчителям в опануванні сучасними інноваційними технологіями викладання мистецтва у загальноосвітніх навчальних закладах. Автором розкрито сутність таких художньо-педагогічних технологій, як інтегративні, проблемно-евристичні, інтерактивні, ігрові, музейні, медіа-технології, а також технології проектного моделювання уроків мистецтва та оцінювання освітніх результатів у контексті компетентнісного підходу. Кожна із зазначених технологій ілюструється прикладами відповідних методів і завдань із підручників для загальноосвітньої школи, які були переможцями всеукраїнських конкурсів упродовж останнього десятиліття, вони репрезентовані у робочих зошитах для учнів і посібниках для вчителів, у комп'ютерних програмах і кейсах.

Упровадження в освітню практику інноваційних художньо-педагогічних технологій має важливу роль для естетичного, зокрема поліхудожнього виховання учнів основної школи, формування у них особистісного ціннісно-смислового ставлення мистецтва, української культури й водночас толерантності по відношенню до культур інших народів світу.

Посібник також сприятиме задоволенню методичних потреб вихователів дошкільних і позашкільних установ, керівників гуртків естетичного профілю, а також студентів педагогічних навчальних закладів – майбутніх учителів мистецтва, художньої культури.

УДК 37.02:7:373

ББК 74.202:85

ISBN 978-617-7294-28-2

© Масол Л.М., 2015

© Інститут проблем виховання НАПН України, 2015

© «Друкарня Мадрид», 2015

З М І С Т

ВСТУП.....	4
Розділ 1. ФЕНОМЕН ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАГАЛЬНІЙ МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ ТА ПОЛІХУДОЖНЬОМУ ВИХОВАННІ ШКОЛЯРІВ.....	6
1.1. Теоретичні основи розробки художньо-педагогічних технологій в єдності навчання і виховання.....	6
1.2. Сутність технологій у педагогіці та специфіка художньо-педагогічних технологій	27
1.3. Технологія проектного моделювання уроку мистецтва.....	37
1.4. Технологія оцінювання результатів загальної мистецької освіти в контексті компетентнісного підходу	47
Розділ 2. ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ ТА В ПОЗАУРОЧНІЙ ВИХОВНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	67
2.1. Інтегративні технології	67
2.2. Проблемно-евристичні технології.....	81
2.3. Інтерактивні технології	89
2.4. Ігрові технології	112
2.5. Сугестивні та арттерапевтичні технології	134
2.6. Музейні технології.....	146
2.7. Медіа-технології.....	153
ПІСЛЯМОВА.....	168
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	171
Основні публікації автора за темою дослідження.....	

ВСТУП

Загальна мистецька освіта гармонійно поєднує навчання, виховання і розвиток особистості; вона має сформувати у школярів прагнення і здатність до художньо-творчої самореалізації, підготувати їх до активної участі у соціокультурному житті, до подальшої художньої самоосвіти і духовного самовдосконалення. Мистецька освіта є посередником між суспільно значущими культурними цінностями й особистісними цінностями людини, які детермінують її світоглядні орієнтації, визначають художні інтереси та потреби, естетичні смаки й ідеали.

У сучасному глобалізованому суспільстві дедалі частіше і на різних рівнях лунає застереження щодо «кризи культури», розчинення численних культур в інформативній мегакультурі техногенної цивілізації. Нині завдяки комп'ютерним технологіям, Інтернету людина з будь-якої країни може ознайомитися з інформацією з різних куточків Землі. Але збагачення культур при цьому відбувається не ефективно, тому що на шляху до спілкування й обміну культурними цінностями постають мовні, ідеологічні, ментальні, етнічні, конфесійні та інші численні бар'єри. У перебігу залучення особистості до світових мистецьких надбань – музики, живопису, скульптури, архітектури, театру, кіно – відбувається опанування унікальною міжнародною мовою, яка не потребує словесного перекладу (своєрідним есперанто, але не штучно створеним, а природнім, гуманітарним). Основний зміст мистецьких шедеврів, їх емоційно-естетичний сенс зрозумілий кожній людині й миттєво схоплюються без вербалізації, нерідко на рівні не тільки свідомості, а й підсвідомості. Мистецькі образи легко закарбовуються у пам'яті й впливають не менше, ніж будь-яка інша інформація. Тому застосування вчителями художньо-педагогічних технологій у шкільній освіті сприяє використанню учнями мистецтва у житті, зокрема змістовному дозвіллі, що відкриває їм вікно у світ художніх цінностей, розширює горизонти розуміння культур усіх народів, країн, епох.

У цьому унікальна соціальна цінність і самого мистецтва, і технологій виховання мистецтвом.

Методичний посібник має на меті допомогти сучасним учителям і вихователям в опануванні сучасними інноваційними технологіями викладання мистецтва в загальноосвітніх школах, посилюючи його виховний потенціал. У ньому розкривається сутність таких художньо-педагогічних технологій, як інтегративні, проблемно-евристичні, інтерактивні, ігрові, музейні, медійні тощо. Кожна із зазначених технологій ілюструється прикладами методів і завдань, розроблених автором; вони пройшли широку практичну апробацію завдяки включенню у підручники з мистецьких дисциплін для загальноосвітньої школи, які були переможцями всеукраїнських конкурсів упродовж 2005-2015 р.р., репрезентовані у робочих зошитах для учнів, методичних посібниках для вчителів, комп'ютерних програмах і кейсах. Опанування вчителями інноваційними технологіями відіграє важливу роль у підвищенні ефективності естетичного, поліхудожнього і полікультурного виховання учнів, а також у становленні їх як патріотів України, толерантних до культурної спадщини інших народів світу.

У своїх теоретичних і прикладних розробках ми спиралися на результати досліджень вітчизняних і зарубіжних учених з теорії змісту загальної середньої освіти та особистісно орієнтованого виховання учнів у процесі навчання (А. Андрєєв, І. Бех, С. Гончаренко, В. Краєвський, Л. Пермінова, Н. Шуркова), теорії підручникотворення (Д. Зуєв, Я. Кодлюк, Т. Мартемьянова, Франсуа-Марі Жерар Ксав'є Роеж'єр, А. Фурман, В. Харитонов), враховували наукові досягнення з освітніх технологій (В. Беспалько, І. Дичковська, О. Пехота, Г. Селевко), компетентностного підходу в освіті (Н. Бібік, О. Локшина, В. Луговий, О. Овчарук, О. Савченко, А. Хуторської), дидактичної інтеграції (А. Данилюк, І. Козловська), поліхудожнього виховання (О. Рудницька, Г. Шевченко, Б. Юсов).

РОЗДІЛ I

ФЕНОМЕН ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАГАЛЬНІЙ МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ ТА ПОЛІХУДОЖНЬОМУ ВИХОВАННІ ШКОЛЯРІВ

1.1. Теоретичні основи розробки художньо-педагогічних технологій в єдності навчання і виховання

Теоретико-методологічні засади авторського підходу до розробки художньо-педагогічних технологій, спрямованих на поліхудожнє виховання школярів в умовах предметно-інтегративної моделі мистецької освіти, обґрунтовано нами у монографії «Загальна мистецька освіта: теорія і практика [21], де репрезентовано розроблену концепцію і шляхи її реалізації в серії освітньо-виховних і навчальних програм з інтегрованих курсів базового і варіативного компоненту змісту освіти, зокрема курсу «Мистецтво» для початкової та основної школи та «Художньої культури» для 9-11 класів. Коротко розглянемо базові категорії дослідження та висвітлимо його наукові основи.

Загальна мистецька освіта – це підсистема шкільної освіти, що гармонійно поєднує навчання, виховання і розвиток дітей і молоді засобами мистецтва, вона покликана підготувати їх до активної участі у соціокультурному житті, до подальшої художньо-естетичної самоосвіти. Шкільна мистецька освіта є посередником між суспільно значущими культурними цінностями й особистісними цінностями людини («людина в культурі – культура в людині»), вона забезпечує набуття життєво важливих компетентностей, які дають змогу самореалізуватися у найрізноманітніших видах художньої діяльності відповідно до індивідуальних інтересів і потреб.

Шкільна мистецька освіта – це базове ядро системи художньо-естетичного виховання учнівської молоді, яка розглядається у двох значеннях:

– широкому (соціальному) як процес духовно-естетичного збагачення особистості шляхом залучення до цінностей мистецтва у соціокультурному просторі (естетична соціалізація);

– вузькому (суто педагогічному) як забезпечення спеціально організованих педагогічних умов формування духовного світу особистості засобами мистецтва у навчальних і позашкільних закладах.

Під час опанування мистецьких цінностей учні засвоюють певні знання і набувають різноманітних умінь, водночас вони є лише засобом художнього розвитку – тобто становлення особистості як суб'єкта художньої діяльності, що передбачає розвиненість сенсорної та емоційно-почуттєвої сфер, образно-асоціативного мислення, загальних і спеціальних здібностей, особистісних якостей і цінностей.

Важливими для оновлення мистецької освіти є філософські ідеї про пізнання як ц і н н і с н е відношення людини до світу, про свідомість як єдність *світосприймання, світорозуміння і світовідношення*. Особливості розвитку активності особистості у пізнанні й практичній діяльності залежать, як стверджують психологи, від її ціннісних ставлень, самовизначення і самовираження. Художні образи інтенсивно проте непрямолинійно підключають емоційні канали впливу, діючи сугестивно не тільки на свідомість, а й на підсвідомість людини.

З огляду на це розглядати навчання мистецтва в загальноосвітній школі відокремлено від художньо-естетичного виховання учнів, спрямованого на формування ціннісно-світоглядних орієнтацій і особистісних якостей, вважаємо педагогічно некоректним.

Умови звичайної загальноосвітньої школи з мінімальним обсягом годин, що відводяться на дисципліни художньо-естетичного циклу, спричиняють необхідність пошуку ефективних шляхів оптимізації цього процесу й інтеграції художньо-естетичних знань, уявлень, цінностей, досвіду учнів. Мистецька освіта в початковій та основній школі тривалий час

обмежувалася такими традиційними предметами художньо-естетичного циклу, як «Музичне мистецтво» та «Образотворче мистецтво», які спрямовувалися на формування естетичної культури й ґрунтувалися переважно на народному і класичному мистецтві. Проте у свідомості учнів створювалася досить фрагментарна художня картина світу, дискретна модель культури, адже сучасний соціокультурний простір не обмежується тільки цими двома видами мистецтва, він сповнений також різновидами синтетичних мистецтв (танець, театр, кіно, відео), багатьма новітніми художніми явищами й арт-практиками (веб-дизайн, інсталяції, перформанс, хеппенінг, флеш-моб тощо). За умов інтеграції змісту освіти елементи базових мистецьких предметів – музичного та образотворчого мистецтва – узгоджується і поєднується без особливих втрат для кожного з них, і в інтегрованих курсах вони залишаються повноцінними й основними компонентами змісту, проте збагачуються іншими компонентами.

Державні освітні стандарти загальної середньої освіти в галузі «Мистецтво», розроблені міжвідомчою робочою групою фахівців під нашим керівництвом, окреслюють інтегративні стратегії мистецької освіти, водночас стандарт не передбачає абсолютне протиставлення предметного та інтегрованого підходів до викладання художньо-естетичних дисциплін у школі, навпаки – передбачає варіативність, можливість оптимального вибору педагогічними колективами предметного або інтегративного навчання залежно від типу і профілю закладу, його кадрового забезпечення, культурно-освітнього середовища та інших чинників. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти в галузі «Мистецтво» включає домінантні змістові лінії – музичне мистецтво і образотворче мистецтво, до змісту яких інтегруються елементи синтетичних мистецтв (хореографічних, театральних, екранних), а також культурологічну змістову лінію, яка є наскрізною в основній школі і стає провідною у старшій.

Наріжною концептуальною ідеєю розроблення змісту загальної мистецької освіти є цілісний художньо-естетичний розвиток особистості на основі взаємодії різних видів мистецтва та координації знань, умінь і уявлень, необхідних для формування у свідомості учнів цілісного поліхудожнього та полікультурного образу світу. За таких умов предмети мистецтва в школі утворюють єдиний наскрізний цикл, спрямований на неперервне опанування учнями художніми цінностями з 1-го по 11-й класи, що є інноваційним досягненням вітчизняної освіти.

Мета і завдання загальної мистецької освіти в єдності навчання і виховання

Використання різноманітних видів інтеграції художніх знань учнів, починаючи від міжпредметних зв'язків, – досить відома сфера педагогічної творчості вчителя. Проте, на відміну від спорадичного проведення бінарних уроків під час вивчення певних спільних тем в рамках різних предметів, викладання за програмою інтегрованих курсів «Мистецтво» і «Художня культура» передбачає системність і послідовність цієї роботи протягом усього періоду навчання в школі.

Концепція предметно-інтегративної мистецької освіти в загальноосвітніх закладах включає теоретичне обґрунтування взаємозалежності структурних компонентів педагогічної системи: цілі – зміст – процес – результат – оцінювання; узгодження основних змістових ліній державного стандарту; єдності базових компонентів змісту освіти (сприймання – аналіз-інтерпретація – практична діяльність – творчість).

Цілісність педагогічної системи включає такі основні компоненти:

– *змістовно-цільовий* (цілі у соціальному й особистісному вимірах, функції, принципи і завдання, зміст навчання і виховання, структура і логіка побудови навчального матеріалу);

- *функціонально-процесуальний* (художньо-педагогічні технології, форми, методи і прийоми, педагогічні засоби, способи взаємодії);
- *результативно-оціночний* (критерії оцінювання проміжних і кінцевих результатів навчання, виховання й розвитку учнів, зокрема діагностування інтегральних показників результативності освіти, кореляція оцінки вчителя і самооцінки учня, застосування гуманістичної експертизи педагогічної системи загалом).

Гуманізація освіти зумовлює необхідність перегляду підходів до трактування цілей освіти – її «пускового стимулу». Традиційно мета мистецької освіти та естетичного виховання визначалася в дусі суто просвітницьких освітніх ідеалів – «формування естетичної культури учнів», під якою на практиці розумілося щонайперше набуття предметних знань і вмінь. Це твердження в сучасних умовах не спростовується, але потребує суттєвого уточнення і доповнення.

Термін «формування» відбиває односторонній рух від учителя до учнів і не акцентує важливі аспекти *педагогіки співробітництва* (суб'єкт-суб'єктну взаємодію) та *синергетики* (самоорганізації освітніх систем, саморозвитку учнів). Поняття культури в сучасних умовах набуває іншого, багатограннішого тлумачення і розглядається в контексті феномену культуротворчості. Мистецтво, як відомо, стимулює не тільки загальний естетичний розвиток учнів, а й творчі здібності, мислення, здатність до художнього самовираження, рефлексії, емпатії, що є не менш важливим, ніж художня ерудиція. У процесі цілепокладання не можна не враховувати зростання ролі ціннісних орієнтацій і креативності особистості в соціумі, адже для художньо-естетичної галузі дуже важливими є досвід особистісного емоційно-естетичного ставлення і творчої діяльності учнів, тому у формулюванні мети й завдань на цих аспектах зроблено наголос. У цьому полягає особлива складність визначення цілей мистецьких дисциплін, в яких суттєвого значення надається вихованню якостей особистості.

Останні, на відміну від знань і вмінь, набагато важче піддаються вимірюванню, тому що ці вияви досить індивідуальні за інтенсивністю, часто приховані від спостерігача. Цільова переорієнтація навчання мистецтв торкається також базових компетентностей, які набувають пріоритетного значення, стають інтегральним показником результативності освіти.

Отже, цілі і завдання загальної мистецької освіти сьогодні переосмислюються в контексті гуманістичної особистісно орієнтованої освіти. З урахуванням внутрішніх (цілісність особистості) і зовнішніх (єдність художньо-естетичного простору) факторів інтегративна стратегія загальної мистецької освіти, з одного боку, націлює на естетичну соціалізацію школярів (інкультурацію), з другого, – на їхню особистісну художньо-творчу самореалізацію (культуротворчість).

Мета загальної мистецької освіти загалом й інтегрованих курсів зокрема полягає в особистісному художньо-естетичному розвитку школярів. У процесі сприймання творів вітчизняного і зарубіжного мистецтва, практичної художньої діяльності необхідно виховувати в учнів особистісно-ціннісне ставлення до мистецтва, розвивати загальні та спеціальні здібності, художньо-образне мислення, творчий потенціал, забезпечити набуття комплексу компетентностей – потреби й здатності до художньо-творчої самореалізації, духовно-естетичного самовдосконалення.

Для загальноосвітньої школи важливіші не вузькопредметні, а світоглядні параметри вивчення навчальної дисципліни, її значення для загального культурного розвитку особистості. Від чіткості формулювання мети, її конкретизації у завданнях, залежить її діагностичність, доступність для вимірювання, адже поставити правильно мету означає передбачити прогнозований результат, що допоможе обрати адекватні педагогічні технології.

Загальна мета мистецької освіти конкретизується в основних завданнях навчання і виховання:

- збагачення емоційно-естетичного досвіду учнів під час сприймання та інтерпретації творів мистецтва і практичної художньої діяльності, формування сенсорної культури й культури почуттів;

- формування у школярів системи художніх знань і вмінь сприймати, інтерпретувати та оцінювати твори мистецтва різних видів, жанрів і стилів, висловлювати особисте ставлення до них, аргументуючи свої думки й оцінки, використовуючи відповідні поняття і терміни;

- опанування учнями художньо-практичних умінь і навичок, розвиток загальних і художніх здібностей, асоціативно-образного мислення, здатності керуватися набутими знаннями та вміннями у самостійній діяльності, у процесі самоосвіти;

- усвідомлення учнями зв'язків мистецтва з природним, соціальним і культурним середовищем життєдіяльності людини, власної причетності до художніх традицій свого народу з одночасним розумінням особливостей інших національних картин світу.

Специфічним завданням (надзавданням) інтегрованих курсів з мистецтва є **поліхудожнє виховання** учнів, яке визначаємо таким чином: *це особистісно зорієнтоване планомірне залучення учнів до різних видів мистецтва в їх взаємодії, результатом якого є формування інтегральних естетичних властивостей особистості, поліхудожньої свідомості та здатності до поліхудожньої діяльності, в якій виявляється комплекс набутих мистецьких і естетичних компетентностей, що забезпечують готовність до художньо-творчої самореалізації і художньо-естетичного самовдосконалення.*

Поліхудожню свідомість особистості характеризуємо як сукупність міждисциплінарних знань і уявлень про особливості різних видів мистецтва та їх взаємодію у багатогранному художньо-культурному просторі; здатність до інтуїтивного відчуття/схоплення міжвидових художніх імпульсів і смислів, до емоційно-естетичного резонансу; інтегральність логіко-

ейдетичного мислення, якому притаманні міжвидові художньо-образні асоціації, аналогії, паралелі; здатність інтерпретувати художні тексти й здійснювати умовно-адекватні «естетичні переклади»; уміння встановлювати зв'язки між видами мистецтв, порівнювати й узагальнювати художню інформацію у широкому просторі культури.

Феномен *поліхудожньої діяльності* характеризуємо як включення особистості у різновиди індивідуальної і колективної творчості на основі багатоманітних форм мистецької взаємодії, що стимулює вияв здатності бути компетентним, естетично виразним, оригінальним.

Процес залучення до мистецтва, спрямований на поліхудожнє виховання учнів, будується не на односторонніх керівних педагогічних впливах, а розгортається на основі зворотного зв'язку, тобто в суб'єкт-суб'єктній взаємодії через діалогічність виховних ситуацій, гуманізацію освітньо-виховного простору. Важливим елементом встановлення належного контакту між учасниками навчально-виховного процесу є засоби педагогічної комунікації – система соціально-психологічної взаємодії, спрямована на створення сприятливого психологічного клімату, оптимізацію поліхудожньої діяльності учнів і досягнення ними особистісного успіху в царині мистецтва. У цьому процесі враховуються як особистісні параметри учня (вікові психологічні особливості, ментальна специфіка сприймання і тип мислення, здібності до певних видів мистецтва, індивідуальні поліхудожні смисли, здатність до синестезії), так і можливостей соціокультурного, насамперед поліхудожнього середовища, зокрема медіа-простору. У процесі естетичної соціалізації учнів, їхнього входження в культурний універсум сучасності, провідна роль належить мистецькій освіті, яка має невичерпний поліхудожній потенціал.

Отже, *поліхудожню вихованість* учнів ми трактуємо як результат загальної мистецької освіти й самоосвіти, як динамічну інтегральну властивість особистості, якій притаманне естетичне ставлення до мистецтва

в різноманітні його автономних і синтезованих форм, гармонійне поєднання поліхудожньої свідомості й відповідної діяльності на основі взаємодії мистецтв; вона характеризується здатністю учня переносити набутий художньо-естетичний досвід за межі одного виду мистецтва і застосовувати його в широкому просторі культури.

Будь-яка педагогічна система володіє функціональними характеристиками та спирається на наукові підходи та принципи – теоретико-методологічні регулятиви педагогічної концепції і її складових – змісту і технологій організації навчально-виховного процесу.

Основні наукові підходи

Для визначення наукових підходів до розробки художньо-педагогічних технологій необхідно враховувати поліфункціональність мистецтва й загальної мистецької освіти. У наукових дослідженнях співіснують різні інтерпретації питання ієрархії функцій мистецтва, їх загальної кількості та пріоритетності щодо освітнього процесу. Узагальнюючи джерела, що віддзеркалюють філософську множинність поглядів на функціонування мистецтва в соціумі, можна перерахувати такі основні його функції: духовно-творча, естетична, світоглядно-виховна, гносеологічна або інформативно-пізнавальна, аксіологічна, евристична, соціально-орієнтаційна, комунікативна, регулятивна, сугестивна, гедоністична, релаксаційно-терапевтична, компенсаторна, катарсистична.

Однією з основних у навчально-виховному процесі школи традиційно вважається *інформативно-пізнавальна* функція. Проте в епоху панування Інтернету уроки мистецтва в загальноосвітньому навчальному закладі з огляду на мінімальний обсяг навчального часу не можуть бути основним джерелом художньої інформації для учнів. Для мистецьких предметів пріоритетною стає естетико-виховна функція, адже вона пронизує всі сфери життєдіяльності людини, гармонізує їх, сприяє розвитку здатності до

оцінювання будь-яких явищ і процесів під кутом зору «естетичне – неестетичне». Художні смисли принципово не можуть бути повідомлені й опановані, як інформація, адже образи мистецтва не зображають предмети і явища, а концентровано виражають їх глибинні сутності (О. Лосев). Самобутні й витончені імпульси художньої ейдетики опосередковано діють на людину, її світогляд і художнє мислення. Завдяки універсальній естетико-виховній функції, що є прерогативою мистецьких дисциплін і пронизує інші функції, здійснюється художньо-творча самореалізація школяра і його естетична соціалізація.

У цьому ж виховному контексті важливу роль відіграє *ціннісно-орієнтаційна або світоглядно-аксіологічна функція*, яка забезпечує виховання естетичних смаків учнів, формування адекватних критеріїв оцінки різних явищ у сфері мистецтва і художньої культури, що зможуть нейтралізувати зовнішні антихудожні впливи мікро- і макросередовища.

Мистецька освіта також здійснює *духовно-творчу функцію*, від якої залежить самореалізація, самовдосконалення, самоосвіта особистості.

Інтегративна функція спрямована на забезпечення систематизації художньо-естетичних знань та уявлень учнів, координацію різноаспектних мистецьких вражень і досвіду. Функції можуть бути методологічні та регулятивні, які відображають питання їх практичної реалізації. Згідно з авторською науковою позицією, інтегративна функція належить до методологічних – *системоутворюючих*.

Мистецька освіта в єдності змісту і технологій навчання і виховання, спрямована на формування в учнів поліхудожньої і полікультурної картини світу, ґрунтується на наукових засадах різних сучасних підходів, з-поміж яких нами обрано: синергетичний, особистісно орієнтований, діяльнісний, аксіологічний, компетентнісний, інтегративний.

Синергетичний підхід, характерний для складних (нелінійних) і динамічних систем, окреслює самоорганізацію мистецької освіти, її

відкритість до постійних змін, перманентного оновлення, постійної творчості вчених, методистів, вчителів, навіть учнів та їхніх батьків, чий особистісні естетичні потреби й запити, стимульовані пануючим у суспільстві типом культури, розвитком інноваційних напрямів мистецтва, також мають певний вплив на освітні трансформації. Людина пізнає світ і себе в ньому не тільки в межах набутого соціального досвіду, але й у широкому полі життєвих цінностей і смислів, загального світовідчуття, світобачення, світорозуміння.

Художньо-педагогічна система є надзвичайно складною, багатогранною і суперечливою особливо щодо взаємодії зовнішніх і внутрішніх детермінант – духовно-естетичного розвитку і саморозвитку, регламентованого школою національного виховання і самовиховання, зумовленого етнічними традиціями, родинним оточенням. Ці особливості дають підстави розглядати загальну мистецьку освіту як таку, що постійно саморозвивається в поліваріантному режимі і завдяки внутрішнім суперечностям та їх подоланню оновлюється.

Особистісно зорієнтований підхід забезпечує розвиток в учнів творчого потенціалу, індивідуальних художніх здібностей (музичних, образотворчих, театральних тощо). Активність пізнання і мислення, душевно-емоційної і діяльно-практичної сфери людини завжди детермінована внутрішнім духовним світом, діалогом із самим собою, актуалізацією світоглядних цінностей. «Привнесення смислу» до будь-якого моменту життя робить людину людиною. А мистецтво дає змогу особистості засвоїти унікальні смисли людства і створювати свої власні.

Аксіологічний підхід має на меті активізувати в учнів емоційно-ціннісний досвід на основі усвідомлення ними художніх цінностей та естетичних ідеалів людства. Не варто забувати, що мистецька освіта входить до гуманітарного циклу, а гуманітарна культура передбачає домінування мислення, що продукує не лише логічні конструкції, а насамперед

особистісні духовні смисли. Ці смисли народжуються невід'ємно від емпатії, рефлексії, а не суто раціонально, як в освіті поза межами гуманітарного поля. Аксіологічний підхід до змісту мистецької освіти передбачає опанування учнями принципами, нормами, способами міжкультурної комунікації у процесі інтерпретації художніх текстів на засадах суб'єктності, діалогу, толерантності, критичного мислення.

Діяльнісний підхід спрямований на розвиток художніх умінь і здатності застосовувати їх у навчальній і соціокультурній практиці. Загальна мистецька освіта має бути практикоорієнтованою, передбачати не тільки виховання грамотного споживача художніх цінностей (перцепієнта), а й розвиток «авторської здатності», тобто спроможності виступити ініціатором того чи іншого мистецького задуму, втілювати його у власній діяльності, бути активним і оригінальним у її презентації.

Інтегративний підхід виражається в акцентуванні взаємодії видів мистецтва у змісті й технологіях навчання і виховання учнів, в оцінюванні їхніх освітніх досягнень з урахуванням поліхудожніх ознак.

Інтеграція в освіті, зокрема мистецькій, передбачає об'єднання частин навчально-виховного процесу в єдине ціле, узгодження компонентів і упорядкування відносин між ними, тобто – інтеграційний (об'єднавчий) процес, що забезпечує формування в учнів цілісної і багатовимірної картини світу. Вона набуває статусу одного з провідних принципів сучасної шкільної мистецької освіти, адже ізоморфно відображає тотальну якість сучасного постмодерністського інформаційного суспільства, визначальною ознакою якого стає новий досить високий рівень семіотизації дійсності. З огляду на це постає важливе завдання: виявити у навчально-виховному процесі спільні або споріднені елементи й перекомбінувати їх, об'єднуючи у блоки (модулі) на основі певного домінуючого інтегратора. За умов збереження культуровідповідності, а не формального механічного поєднання (чи навіть поглинання), баланс семіотично розрізнених компонентів не порушується, бо

навчальні тексти – педагогічно адаптовані артефакти культури – подаються в такому самому зв'язку, як і їхні реальні прототипи – об'єктивні культурні реалії. Таким чином досягається конгруентність системи мистецької освіти й системи культури, яка в ній репрезентується.

Художня картина світу складається з безкінечного потоку текстів культури – вербальних, візуальних, інтонаційно-звукових, рухо-пластичних, утворюючи багатоканальний художньо-естетичний континуум. У ньому об'єднуються, інколи дублюються різні типи знаків (принаймні два провідних – візуальних і акустичних та варіацій їх поєднань), вони активно втягують у свої тенета засоби різних мистецтв завдяки комп'ютерним технологіям, рекламі, телебаченню, шоу-бізнесу. У процесі діалогу культур і через «художні словники епох» налагоджуються духовно-естетичні контакти особистості з безмежним розмаїттям світу, герменевтично осягаються його неповторні культурні тексти й контексти.

Інтегративний підхід визначив авторську позицію у конструюванні змісту чинних навчальних програм з інтегрованих курсів для загальноосвітньої школи, серії опублікованих до них підручників для 1-х – 11-х класів, в яких цей підхід реалізується в художньо-педагогічних технологіях (вони будуть розглянуті в другому розділі посібника).

Компетентнісний підхід детермінує стратегію розвитку загальної мистецької освіти, спрямовуючи її на формування у школярів ключових, предметних і міжпредметних компетентностей, насамперед загальнокультурних і художньо-естетичних. Цей підхід, як і попередній (інтегративний) для нашого дослідження є системоутворюючим, методологічно найбільш значущим. Він детермінує цілі й результати мистецької освіти, зумовлює орієнтацію освітніх технологій на творчі параметри діяльності особистості, тому розкриємо його детальніше.

Характеристика компетентнісного підходу

Компетентність як *прагнення і здатність* до постійного зростання – це саме той аспект новизни, який сьогодні осмислюється на рівні теорії особистісно зорієнтованого виховання, але, на жаль, надто повільно впроваджується у шкільну практику з огляду на недостатню розробку відповідних педагогічних технологій. Іноді поняття компетентність розуміється дещо спрощено, як певна сукупність знань і вмінь, готовність до відповідної діяльності. Проте, як відомо, «можу» щось здійснювати не завжди узгоджується з «хочу» і не гарантує, що «буду» це здійснювати.

Компетентність побудована на комплексі взаємопов'язаних процедур – комбінації цінностей, емоційних ставлень, знань, умінь, мотивів, відносин тощо, які відображають інтегровані результати навчання з предметів та особистісні якості й цінності. Тобто компетентність має особистісно-діяльнісний і міжпредметний характер.

Не зважаючи на розбіжності у дефініціях, у науково-педагогічних працях, де аргументується поняття «компетентність», його сутність пов'язується з кінцевими результатами освіти, які чітко фіксуються і вимірюються. У науковій літературі розведено два суміжні поняття: *компетенція* – задана вимога, норма, коло повноважень, та *компетентність* – набута особистісна якість, що передбачає мінімальний досвід використання компетенції, тобто це – знання в дії.

У такій консервативній сфері суспільного життя, як освіта будь-яка новація приживається досить довго. Всупереч вказаній закономірності феномен освітньої компетентності мав стрімке сходження на олімп сучасного педагогічного дискурсу і за кілька років еволюціонував від поняття педагогічної риторики до легітимності педагогічної теорії. Начебто, що нового у слові «компетентність»? Ми часто вживаємо такі вирази, як компетентний фахівець, вчитель, студент, учень, це не семантично яскраві слова на кшталт провайдер, дистриб'ютор, фасилітатор. Парадокс полягає в

тому, що не дивлячись на зовнішню простоту, це поняття досить важко ідентифікувати науково коректно.

Що і як компетентнісний підхід змінює у мистецькій освіті?

Удосконалення державного освітнього стандарту другого покоління (стандарт 2010 року) відбувалося на основі компетентнісного підходу, ознаками якого стали: *уточнення й укрупнення формулювань щодо досягнень учнів* (включення простих умінь у складні); *більше врахування наступності* вимог початкової, основної і старшої школи; *наближення результатів до життєвих реалій і особистісних потреб школяра* (засвоєння інформації на рівні: знання – уявлення – розуміння – використання у житті); удосконалення *опису* досягнень (формат фіксації) для *об'єктивності* їх педагогічного вимірювання і оцінювання за розробленими критеріями відповідно до специфіки освітньої галузі «Мистецтво»; *уникнення предметицентризму* (з огляду на мінімальну кількість навчальних годин та цілісність галузі). У стандарті другого покоління втілення компетентнісного підходу торкнулося всіх основних аспектів багатокomпонентного змісту освіти (знання, уміння, практичний досвід, емоційно-ціннісне ставлення); було насамперед уточнено мету і завдання освітньої галузі в контексті реалізації компетентнісного підходу.

Нами було визначено, що метою освітньої галузі «Мистецтво» є формування і розвиток у молодших школярів комплексу ключових (метапредметних), естетичних (міжпредметних) і мистецьких (предметних) компетентностей шляхом набуття власного естетичного досвіду у процесі опанування художніх цінностей і способів художньої діяльності, що забезпечить основи для розуміння мистецтва, художньо-творчої самореалізації та естетичного самовдосконалення.

Компетентності, які формуються у процесі загальної мистецької освіти, ми умовно розподілили на три групи:

– *ключові (універсальні, метапредметні),*

– *естетичні (між предметні, галузеві),*
– *мистецькі (предметні)* – музичні, образотворчі, хореографічні, театральні, екранні.

Їх зміст конкретизовано у лаконічних дефініціях.

Ключові (метапредметні, універсальні) компетентності реалізуються через комплекс компетенцій, які не залежать від конкретної освітньої галузі чи навчального предмета: вміння вчитися, загальнокультурна, громадянська, здоров'язбережувальна, соціальна, комунікативна. Їх впровадження потребує узгодження зі специфічним змістом кожної освітньої галузі. Наприклад, загальнокультурна компетентність реалізується в мистецькій освіті через такі галузеві компетенції, як етнокультурна, полікультурна, культурно-дозвіллева.

Естетичні міжпредметні компетентності – це складні особистісні утворення міждисциплінарного характеру, які формуються при опануванні різних видів мистецтва, а також передбачають здатність учня орієнтуватися в естетичних параметрах інших сфер життєдіяльності поза мистецьким колом відповідно до сформованих естетичних ідеалів і цінностей, системи інтегрованих художньо-естетичних знань і досвіду.

Мистецькі предметні компетентності – музичні, образотворчі, хореографічні, театральні, екранні – передбачають здатність учня до пізнавальної і практичної діяльності в царині певного виду мистецтва; згідно з його видовою специфікою, особливостями художньої мови.

Звісно, що перераховані базові компетентності набуваються протягом усіх етапів навчання в школі, вони гнучкі, змінні в різних педагогічних системах. Проте в загальній мистецькій освіті важливо виокремити *універсальні компоненти*, що визначають зміст, технології та основні результати навчання, виховання і розвитку учнів:

- *аксіологічний* (інтерпретація, оцінювання мистецьких явищ);
- *праксеологічний* (практична художня діяльність учнів);

- *гностичний* (пізнання художніх мов різних видів мистецтва);
- *креативний* (художньо-творче самовираження особистості);
- *комунікативний* (культура спілкування з приводу мистецтва).

Запропонована систематика стала підґрунтям розробки алгоритмів подання змісту і вимог до результатів навчання і виховання школярів з огляду на виокремлені універсалії в межах загальної схеми для всіх галузей, що дає можливість представити їх цілісно, логічно, компактно.

Алгоритм змісту: сприймання мистецтва – аналіз-інтерпретація художніх творів – основні мистецькі поняття (практичне засвоєння) – емоційно-естетичне самовираження в художньо-практичній, зокрема творчій діяльності. Наголошено такі позиції змісту: єдність народного і професійного, українського і зарубіжного мистецтва, мистецькі традиції рідного краю, мистецтво як засіб спілкування між людьми.

Алгоритм вимог: мати уявлення – розуміти й усвідомлювати – уміти – застосовувати. Наголошено на необхідності усвідомлювати особливості художньої мови видів мистецтва та функціональний зв'язок між ними.

Зазначимо, що на відміну від домінантних змістових ліній у мистецько-синтетичній лінії стандарту (хореографія, театр, кіно) не передбачено активної творчої діяльності учнів, адже, як відомо, матеріально-технічних умов для цього в усіх школах немає. Наразі наголошено на аспектах сприймання/розуміння художньої мови та формування естетичного ставлення до хореографічного, театрального та екранних мистецтв, застосування відповідної термінології, що сприятиме підвищенню естетичної культури й поліхудожньої вихованості учнів.

Враховуючи сучасні загальні дидактичні підходи та специфіку освітньої галузі «Мистецтво», пропонуємо також варіант більш деталізованої класифікації компетентностей, сутнісну характеристику яких подано у нашій монографії [21]:

1) особистісні:

а) *загальнокультурні* (світоглядні уявлення, ціннісні орієнтації),
б) *спеціальні* (мистецький тезаурус, ментальний естетичний досвід, художньо-творчі здібності, художньо-образне мислення);

2) соціальні:

а) *комунікативні* (здатність до спілкування, взаєморозуміння),
б) *соціально-практичні* (здатність до співпраці, роботи в команді);

3) функціональні:

а) *предметні* знання та вміння (музичні, образотворчі, театральні тощо);

б) *міжпредметні – галузеві* (художньо-естетичні) та *міжгалузеві* (художньо-гуманітарні);

в) *метапредметні* (загальнонавчальні):

– *інформаційно-пізнавальні* (здатність до пошуку та оперування інформацією);

– *саморегуляції* (вміння організувати та контролювати власну діяльність, здатність до самореалізації і самовдосконалення).

Комплекс компетентностей у галузі мистецької освіти школярів розуміємо як інтегральний духовно-естетичний феномен, який забезпечує готовність і здатність учня мобілізувати персональні ресурси – організовані в систему художні знання, уміння, ставлення, здібності, якості, необхідні для ефективного вирішення завдань у типових і нестандартних ситуаціях, у побудові власної траєкторії життєтворчості.

Якщо *художня обізнаність* включає знання і уявлення у сфері мистецтва, *художнє сприймання* передбачає здійснення перцептивно-когнітивних програм з осягнення сенсу творів мистецтва, який зумовлюється загальним рівнем її естетичної культури, *художнє мислення* – процес продуктивної аналітико-синтезуючої діяльності на основі активізації емоційно-образних і асоціативних комплексів з метою створення власної художньої інтерпретації, то *художньо-естетична компетентність*

передбачає певну досвідченість особистості у царині мистецтва. Ця досвідченість характеризує індивідуальний художній досвід, детермінований ментальними корелятами, коли в певній ситуації актуалізуються як устремління (інтенції) особистості до художньо-естетичного самовдосконалення, так і здатність до самоорганізації в галузі мистецької діяльності на основі ціннісних естетичних орієнтацій і з метою розвитку власного художньо-творчого потенціалу. А це вже передбачає комплекс умінь самореалізації: діагностувати власні художні здібності й досягнення, самостійно планувати власну мистецьку діяльність, виявляти цілі самовдосконалення і шляхи їх досягнення, організовувати процес художньо-естетичного самовдосконалення, раціонально розподіляти й мобілізувати сили, адекватно оцінювати результатів власного художнього розвитку, здатність до саморефлексії і корекції досягнень у царині мистецтва. Отже, компетентність об'єднує зовнішні та внутрішні, стійкі, константні та ситуативно-варіативні параметри особистості.

Принципи загальної мистецької освіти

Принципи загальної мистецької освіти, які визначають зміст навчальних програм з мистецтва, також мають вирішальне значення для вибору тих чи інших художньо-педагогічних технологій. Загальна мистецька освіта як підсистема шкільної освіти спирається на загальнодидактичні принципи, а також на специфічні художньо-педагогічні принципи. Місце принципу в структурі педагогічного процесу визначається між метою та засобами її досягнення. Принцип зорієнтований на мету, конкретизує та опосередковує вибір змісту, педагогічних технологій, форм і методів навчання і виховання, координує спільну діяльність педагога та учнів.

До основних *загальнодидактичних принципів* належать:

– гуманізації (повага до інтересів і потреб особистості);

- природовідповідності (врахування вікових особливостей, природи дитини);

- культуровідповідності (ідентичність змісту освіти культурному простору, в якому вона функціонує, забезпечення культурної спадкоємності поколінь);

- органічного поєднання універсального (загальнолюдського), національного (державного) і регіонального (етнолокального, краєзнавчого) компонентів змісту освіти та виховання, спрямування навчально-виховного процесу на формування національної свідомості, патріотизму, полікультурної компетентності (принцип *глокальної* освіти);

- інтегративності;

- континуальності (єдності навчання, виховання і розвитку);

- систематичності, послідовності, неперервності освіти;

- наступності між дошкільною і шкільною освітою, між її початковою, основною і старшою ланками;

- диференціації та індивідуалізації;

- діалогічності,

- проблемності й евристичності навчання;

- активності, самостійності, творчості, саморозвитку учнів;

До специфічних для мистецької освіти та естетичного виховання відносимо наступні принципи:

- взаємодії видів мистецтва у поліхудожньому розвитку учнів;

- єдності художнього і технічного, емоційного та раціонального, свідомого та інтуїтивного у процесі опанування цінностей мистецтва;

- емоційності, духовно-енергетичної насиченості уроків мистецтва та естетико-виховних заходів, спрямованих на досягнення учнями катарсису у процесі сприймання світових художніх шедеврів і власної художньо-творчої діяльності;

- діалогічної взаємодії педагога та учнів у процесі художньо-педагогічного спілкування (на основі діалогічних обертонів мистецтва);
- варіабельності змісту і художньо-педагогічних технологій;
- взаємозв'язку базового та варіативного компонентів мистецької освіти, навчальної, позаурочної і позашкільної діяльності, гармонізації родинного і суспільного впливів;
- естетизації освітнього середовища і активізації зв'язків школи з соціокультурним середовищем.

Проблема цілісності та інтеграції в галузі мистецької освіти по-новому ставить питання про наступність в умовах ступеневої шкільної освіти, зв'язок суміжних ланками – дошкільною і професійною освітою

Необхідність *внутрішньої наступності* – стикування шкільних ланок початкової, основної та старшої – детермінована фактором уведення інтегрованого курсу «Художня культура» для старшокласників, для повноцінного засвоєння якого доцільна пропедевтична мистецько-культурологічна інтеграція в основній школі.

Зовнішня наступність – це вихід за рамки шкільної мистецької освіти, реалізація цього загальнопедагогічного принципу, насамперед, у зв'язках із дошкільним комплексним художнім вихованням та культурологічною освітою у вищій школі.

Будь-яка форма інтеграції має бути дидактично доцільною, а не еkleктичною, коли поєднуються різні предметні знання без належного теоретичного і методичного обґрунтування. Як і абсолютна ізолюваність вивчення окремих дисциплін, інтегроване навчання може бути неефективним за умов відсутності єдиної освітньої мети, продуманої дидактичної основи, вмотивованої системи розвиваючих технологій.

З огляду на вкрай обмежений (мінімальний) обсяг годин, що завжди виділяється в навчальному плані загальноосвітньої школи на вивчення мистецтва, підвищується роль і розширюється смислове трактування

принципу *взаємозв'язку навчальної та позаурочної діяльності*, що передбачає не тільки узгодження освітніх і дозвілєвих заходів у межах школи, а й гармонізацію суспільних (професійно-педагогічних) і сімейно-родинних естетико-виховних впливів, взаємозв'язок школи із соціокультурним середовищем (музеї, театри, клуби тощо), системою позашкільної освіти (палаці творчості школярів, мистецькі студії тощо).

Набуває особливої значущості для сучасної педагогіки співробітництва принцип комунікативної спрямованості, *толерантності* взаємин і спілкування, згідно з яким впроваджується партнерський, емпатійний тип відносин між учителем та учнями.

У бурхливому потоці сучасних педагогічних інновацій варто дотримуватися ще одного важливого принципу – *педагогічного реалізму*. Лише у постійному діалозі традицій і новацій під впливом численних змінних факторів (науково-технічний поступ, кадровий потенціал, побутування мистецтва у певному культурному середовищі, зміна освітньої парадигми суспільства) відбувається корекція теоретичних положень педагогіки мистецтва, що безперервно вдосконалюються, розширюючи поле функцій і принципів мистецької освіти.

1.2. Сутність технологій у педагогіці та специфіка художньо-педагогічних технологій

У педагогічну практику універсальний грецький термін «*технологія*» (означає «знання про майстерність») увійшов разом із виникненням необхідності наукового обґрунтування закономірностей пошуку оптимальної сукупності методів і засобів організації навчально-виховного процесу, цілеспрямованого впливу на особистість учня, що характеризують

майстерність педагога, подібну до мистецької діяльності (від «*технос*» – мистецтво, майстерність, «*логос*» – вчення, наука).

Освітні технології складають сьогодні цілу галузь педагогічної науки, осмислюється технологічний підхід в освіті, підлягають опису та аналізу найпоширеніші вітчизняні та зарубіжні технології, обґрунтовуються авторські технології, фокусується арсенал технологій викладання окремих предметів у середній і вищій школі.

Сучасні представники педагогічної науки розглядають поняття технології у дидактичному (В. Безпалько, С. Гончаренко, О. Савченко) та виховному (І. Бех, А. Колеченко, О. Кутова, Г. Селевко, Н. Шуркова) аспектах, відносять їх до організаційно-методичного інструментарію дидактичного або виховного процесу, який включає різноманітні методи педагогічного впливу, засоби й прийоми спілкування педагога з учнями, акцентуючи його діалогічні, рефлексивні, емоційно-оціночні й вольові якості. Чимало авторів не розділяють педагогічні технології на дидактичні та виховні, а інтерпретують їх у цілісному освітньому сенсі (В. Гузєєв, М. Кларін, А. Нісімчук, О. Пехота), наголошуючи на тому, що технології навчання допомагати вчителю вирішувати цілісні освітні завдання через організацію системи оптимальних дій учителя й учнів, їхнє спілкування та взаємодію, отже й мають водночас і виховний вплив.

Наголошуючи на тому, що у 70-х роках ХХ ст. під впливом ідей системного підходу до організації навчального процесу та визначення умов його оптимізації відбувся перехід до розуміння педагогічної технології як засобу повного управління розв'язуванням дидактичних проблем, О. Савченко включає в технологічний підхід до навчання систему дій учителя й учнів, спрямованих на досягнення чітко визначеної мети шляхом послідовного виконання певних навчальних дій в умовах оперативного зворотного зв'язку

Одним з перших усебічно й системно дослідив сутність педагогічної технології В. Беспалько, який трактує її як реалізацію проекту діяльності учня, опосередкованого особистістю конкретного вчителя, його технікою; дефініція цього вченого вирізняється простотою і лаконічністю: «технологія – це змістовна техніка реалізації навчального процесу» [1].

Технологія навчання, як уточнює зміст дидактичної технології О.Пехота, «відображає шлях освоєння конкретного навчального матеріалу в межах визначеного предмета, теми, питання й у межах цієї технології. Вона близька до окремої методики» [12, с. 23]. На взаємозв'язку явищ педагогічної технології та методики навчання наголошував і С. Гончаренко. Технологія навчання (за означенням ЮНЕСКО) – це в загальному розумінні системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань з урахуванням людських і технічних ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти [4, с.331]. Отже, поняття методика і технології частково збігаються, але повністю не ототожнюються.

Педагогічна технологія передбачає чітку постановку цілей і завдань, наукове проектування способів і умов досягнення результатів, їх поетапну реалізацію, вимірювання, оцінювання. Оволодіння педагогічною технологією, на думку Г. Селевка, полягає в інтеграції всіх елементів системи у короткому (або тривалому) акті педагогічного впливу, який складається з трьох функцій: ініціювання активності суб'єкта, озброєння його способами діяльності, стимулювання індивідуального вибору [15]. Вчений подає розгорнуту структуру дидактичної технології:

- а) концептуальна основа;
- б) змістова частина навчання:
 - мета навчання – загальна і конкретна;
 - зміст навчального матеріалу;
- в) процесуальна частина – технологічний процес:
 - організація навчального процесу;

- методи і форми навчальної діяльності школярів;
- методи і форми роботи вчителя;
- діяльність вчителя з керування предметом засвоєння матеріалу;
- діагностика навчального процесу.

Як зазначають дослідники, педагогічна технологія передбачає гнучке управління навчальною діяльністю учнів, а не жорстке авторитарне керування. Саме управляти, а не керувати, адже керують людьми, а управляють цілісними і складними системами. Управління передбачає наявність у педагогічній системі двох узгоджених підсистем (вчитель – учні), між якими налагоджений не лише прямий, а й зворотній зв'язок – підстава для корекції прямого зв'язку. Зворотній зв'язок потрібний і педагогу, і учню, щоб знати про свої досягнення і з вірою у свої сили йти вперед, долаючи труднощі пізнання.

У різних джерелах акцентуються такі ознаки технологій, як концептуальність, системність, плановість, наявність певного еталона (моделі, проекту); алгоритмічність (сувора послідовність і взаємоузгодженість дій учнів і вчителя), діалогічність (зворотній зв'язок), ергономічність (забезпечення комфортних умов навчання), діагностичність результатів, корекційність навчально-виховного процесу, ефективність, здатність до відтворення

Отже, у наш час, коли термін «технологія» затвердився у педагогічному лексиконі й швидко поширився в освітній практиці, при його вживанні спостерігаються значні різночитання, що не дивно з огляду на складність і багатозначність явища.

Узагальнюючи діапазон підходів та дефініцій, можна сконцентрувати визначення поняття «педагогічні технології» у таких основних положеннях:

– педагогічна технологія – це спроектований інтегративний спосіб організації навчально-виховного процесу, спрямований на оптимальне

досягнення дидактичних і виховних цілей, що передбачає системне планування та управління вирішенням педагогічних проблем;

- технологія охоплює людські ресурси (вчителів й учнів як суб'єктів освіти), інтелектуальні ресурси (знання та ідеї), технічні ресурси (засоби і прийоми організації освітньої діяльності, зокрема аудіовізуальні, мультимедійні);

- особливість педагогічної технології полягає в континуальності – нерозривності дій педагога та учнів, забезпеченні постійного зворотного зв'язку.

- педагогічна технологія – це науково і методично обґрунтований процес досягнення гарантованих, потенційно відтворюваних результатів.

У нашому дослідженні ми не розмежовуємо дидактичні й виховні компоненти педагогічної системи й обираємо такий ракурс розгляду технологій, який дає змогу поєднати завдання навчання і виховання школярів, акцентуючи виховний потенціал художнього навчального матеріалу і ціннісних взаємовідносин педагога з учнями, адже шкільні предмети мистецтва здатні ефективно впливати на становлення особистості як суб'єкта творчої діяльності, на її естетичний розвиток, полікультурне і поліхудожнє виховання. У даному ракурсі охоплюються суспільно визначені й особистісно-ціннісні аспекти, концептуальні й інструментальні способи навчання, які завдяки сукупності методів, прийомів, засобів і спеціально організованих педагогічних ситуацій мають забезпечити досягнення запланованих освітніх результатів. При цьому педагогічна майстерність педагога, його особистісне ставлення до художніх цінностей і вміння емоційно захопити ними учнів у процесі пізнання і спілкування має у педагогіці мистецтва особливе значення.

Як свідчить аналіз наукових джерел, єдиного підходу до класифікації педагогічних технологій немає, дослідники вибудовують і аргументують

різні схеми й моделі. У педагогічній літературі подаються з більшою чи меншою мірою повноти переліки інноваційних технологій.

В.Беспалько запропонував класифікацію педагогічних систем (технологій) за типом організації та управління пізнавальною діяльністю учня [1]. Огляду на поєднання різних ознак взаємодії вчителя з учнем визначаються наступні види технологій:

- 1) класичне лекційне навчання;
- 2) навчання за допомогою аудіовізуальних технічних засобів;
- 3) система «консультант»;
- 4) навчання за допомогою навчальної книги;
- 5) комп'ютерне навчання;
- 6) система «репетитор» – індивідуальне навчання;
- 7) програмне навчання, для якого є заздалегідь складена програма;
- 8) за цілями навчання.

У колективному дослідженні українських авторів за редакцією О.Пехоти [12] розглянуто такі технології: особистісно орієнтовані, вальдорфська педагогіка, технологія саморозвитку особистості дитини М.Монтессорі, організації групової навчальної діяльності школярів, розвивального навчання, колективного творчого виховання (за І.Івановим), створення ситуації успіху, проектна, сугестивна, інформаційні тощо.

Класифікація Г.Селевка [15] включає групи педагогічних технологій, виокремлені на основі певних провідних ознак, а саме:

1) активізації та інтенсифікації діяльності учнів (ігрові, проблемного навчання, комунікативного навчання іномовній культурі тощо);

2) ефективності управління і організації навчального процесу (перспективно-випереджаюче навчання з використанням опорних схем, рівневої диференціації, індивідуалізації, колективного навчання, комп'ютерні тощо);

3) дидактичного вдосконалення та реконструювання матеріалу (діалогу культур, укрупнення дидактичних одиниць, поетапного формування мисленнєвих дій тощо);

4) предметні (раннє навчання грамоти, інтенсивне навчання фізики, математики тощо);

5) альтернативні (вальдорфська педагогіка, вільної праці С. Френе);

6) природовідповідні (М. Монтессорі тощо);

7) розвивального навчання (розвитку творчих якостей, особистісно орієнтованого навчання, саморозвитку);

8) авторських шкіл (школа-парк, агро-школа, школа майбутнього Д.Ховарда).

Розглядаючи технологію як науку про майстерність, І. Дичківська пропонує класифікувати всі інноваційні педагогічні технології на системні та модульні або локальні [7]. До першої групи вона відносить:

- «будинок вільної дитини» М. Монтессорі;
- йєна-план-школа П. Петерсена;
- антропософські школи Р. Штейнера;
- школа успіху і радості С. Френе;
- школа для життя, через життя Ж.-О. Декролі;
- школа діалогу культур В. Біблера;
- школа «Саммерхілл О.-С. Нілла;
- розвивального навчання Л. Занкова і особистісно-розвивального навчання Д. Ельконіна — В. Давидова.

У другу групу дослідниця включає наступні технології:

- раннього навчання М. Зайцева;
- раннього навчання Г. Домана;
- розвитку творчої особистості Г. Альтшуллера;
- фізичного виховання дітей М. Єфіменка.

У різних класифікаціях і контекстах учені виокремлюють і обґрунтовують також такі педагогічні технології: постановки мети; диференціації процесу навчання, особистісно орієнтованого навчання і виховання, евристичного, концентрованого, модульно-рейтингового, блочно-консультативного, інтегрального, сугестивного навчання, педагогічних майстерень, колективної розумової діяльності, критичного мислення, корекційної виховної роботи, побудови освітнього середовища, створення ситуації успіху, моніторингу освітніх систем тощо

В. Беспалько розробив деталізовану схему етапів розробки проекту будь-якої технології незалежно від матеріального носія [1, с. 178.], яку подаємо далі (з деякими скороченнями):

- 1) аналіз майбутньої діяльності учня після школи;
- 2) визначення змісту навчання на кожній ступені, сукупності навчальних предметів у кожному класі і їх змісту;
- 3) перевірка ступеня навантаження учнів і розрахунок необхідного часу на навчання при заданому способі побудови дидактичного процесу
- 4) вибір організаційних форм навчання і виховання, найбільш сприятливих для реалізації наміченого дидактичного процесу;
- 5) підготовка матеріалів (текстів ситуацій) для здійснення мотиваційного компонента дидактичного процесу з окремих тем і конкретним заняттям і включення їх до змісту навчальних предметів;
- 6) розробка системи навчальних вправ і включення їх контекст навчальних посібників;
- 7) розробка матеріалів (тестів) для об'єктивного контролю за якістю засвоєння учнями знань і дій, відповідно цілям навчання і критеріям оцінки ступеня засвоєння;
- 8) розробка структури та змісту навчальних занять, націлених на ефективне вирішення освітніх і виховних завдань, планування уроків і домашньої навчальної роботи школярів;

9) апробація проекту на практиці і перевірка завершеності навчально-виховного процесу (досягнення цілей);

10) корекція проекту.

Резюмуючи, визначимо **складові педагогічної технології** як системного інтегрованого способу організації навчально-виховного процесу:

- планування цілей і завдань відповідно до концепції, прогнозування результатів освіти;
- реалізація цілей через систему засобів, інструментальних дій і операцій у процесі організації педагогічної взаємодії;
- оцінювання досягнень і коректування результатів освіти.

Характеристика педагогічних технологій як „художніх” передбачає використання в освітньому процесі в якості основного навчально-пізнавального матеріалу мистецтва, отже застосовуємо в цьому випадку термін **художньо-педагогічні технології**. Специфіка художньо-педагогічних технологій стосовно загальної мистецької освіти полягає в єдності навчальних і виховних функцій із пріоритетом останніх, що забезпечують смисло-ціннісні орієнтації і загальнокультурні компетентності школярів на відміну від спеціальних закладів (музичних і художніх шкіл, шкіл мистецтв), завдання яких – поряд з естетичним вихованням здійснювати початкову професійну підготовку учнів до можливої майбутньої професії у царині мистецтва.

Технології естетичного виховання учнів засобами різних видів мистецтв розроблялися зарубіжними вченими (Р. Гібсон, П. Еббс, Т. Манро, М. Чафчауні), висвітлювалися у вітчизняних джерелах з порівняльної педагогіки (М. Лещенко, С. Федоренко). Українські вчені досліджували основи використання педагогічних технологій в умовах підготовки вчителів до естетичного виховання школярів (О. Кутова), застосування естетотерапії (О. Федій), музикотерапії (Г. Локарева), комп’ютерних технологій на уроках музичного мистецтва і художньої культури (Н. Новікова, О. Базелюк). Проте

у царині педагогіки мистецтва наразі немає узагальнюючої праці щодо змісту художньо-педагогічних технологій і особливостей їх впровадження у загальноосвітній школі.

Екстраполуючи теоретичні положення педагогіки в галузь згальної мистецької освіти, розглянемо зазначені вище позиції, що стосуються технологій навчання і виховання школярів засобами мистецтва.

Ми інтерпретуємо *художньо-педагогічну технологію* як теоретично і методично обґрунтований спосіб організації навчально-виховного процесу, спрямований на оптимальне досягнення цілей мистецької освіти в єдності (континуальності) навчання та естетичного виховання учнів на основі реалізації потенціалу художніх цінностей; результатом такої організації є формування ціннісно-сислової сфери особистості та розвиток ключових, предметних і міжпредметних компетентностей за допомогою гнучкого управління та коригування спільних дій учителя та учнів відповідно до педагогічної ситуації.

Структура художньо-педагогічних технологій включає:

- людські ресурси (емоційно забарвлена суб'єкт-суб'єктна взаємодія вчителя та учнів, палітра форм і методів організації різних видів художньо-творчої діяльності учнів);
- художньо-інтелектуальні ресурси (твори мистецтва, художні знання, ідеї, смисли, цінності);
- технічні ресурси (аудіовізуальні, комп'ютерні тощо).

У розглянутому ракурсі художньо-педагогічні технології, як і будь-які інші освітні технології можуть бути:

- а) *локальними*, що стосуються окремих напрямів навчання і наближаються за змістом до конкретних методик (наприклад, технології розвитку вокально-хорових навичок, формування графічних умінь, опанування певною художньою технікою);

б) *системними*, які охоплюють цілісний навчально-виховний процес, різні види мистецтва (щонайперше інтегративні, які здатні об'єднувати декілька різних потоків художньо-навчальної інформації).

Складові системних художньо-педагогічних технологій:

- *концепція* – вихідних науково-теоретичних підходів і принципів, які враховують специфіку педагогіки мистецтва;
- *цілепокладання*, детерміноване функціями загальної мистецької освіти й сучасними соціокультурними вимогами;
- *змістова частина*, що поєднує навчання мистецтву та естетичне виховання;
- *процесуальна частина*, спрямованої на організацію навчально-виховного процесу на уроках мистецтва та в позаурочний час;
- *форми й методи діяльності вчителя* з керування суб'єкт-суб'єктною взаємодією у процесі засвоєння учнями художнього матеріалу;
- *види і способи діяльності школярів* у процесі опанування мистецтва;
- *діагностика й оцінювання досягнень* – результатів загальної мистецької освіти;
- *корекційна діяльність* учителя (щодо перманентних змін у рівнях досягнень учнів відповідно до запланованих результатів – освітніх вимог).

Аналіз теоретичних джерел з проблеми педагогічних технологій і врахування специфіки й освітньої місії предметів художньо-естетичного циклу у загальноосвітній школі дає підстави узагальнити й класифікувати й репрезентувати художньо-педагогічні технології, які доцільно застосовувати у навчально-виховному процесі, а саме: ***інтегративні, проблемно-евристичні, інтерактивні, ігрові, сугестивні та естето-терапевтичні (арт-терапевтичні), музейні, медіа-технології.***

Вибір учителем певної художньо-педагогічної технології, їх компонування, поєднання різних форм, методів, прийомів керування діяльністю учнів має відповідати меті загальної мистецької освіти та

естетичного виховання, завданням, і драматургії конкретного уроку чи позаурочного виховного заходу, змісту теми, рівням підготовленості учнів.

Матеріалізація художньо-педагогічних технологій може здійснюватися через діяльність учителя, тобто організацію безпосереднього спілкування с учнями на уроках і в позаурочний час, а також через навчальну літературу чи комп'ютерні програми. У зміст підручників і посібників (у тексти, завдання, ілюстрації, схеми тощо) закладаються певні технологічні підходи автора, алгоритми, які будуть поетапно реалізовані у пізнавальній діяльності під керівництвом учителя або в самостійній роботі учнів з навчальною книжкою. У такий спосіб підручники й робочі зошити для учнів з мистецтва та художньої культури можна трактувати як інформаційні моделі й матеріальні носії художньо-педагогічних технологій.

Загальний методичний інструментарій технологій (традиційних та інноваційних) включає різні типи запитань і завдань:

- * запитання і завдання для повторення і закріплення матеріалу;
- * запитання і завдання для встановлення зв'язків, проведення аналогій між художніми фактами і явищами;
- * завдання для самостійної роботи репродуктивного і пошукового характеру;
- * запитання і завдання евристичного характеру, що стимулюють мислення, дискусії, творчу діяльність;
- * завдання особистісного ціннісно-орієнтаційного спрямування (передбачають вибір учня, виконання за бажанням відповідно інтересам);
- * запитання і завдання для самоконтролю і самооцінки;
- * завдання для роботи в парах і малих групах, у колективних проектах.

Система різнорівневих запитань і завдань має долати стереотип пасивного засвоєння художньої інформації і спонукати школярів до роздумів

і міркувань, діалогу і співтворчості, оцінних, зокрема критичних, висловлювань щодо суперечливих фактів чи явищ мистецтва.

Щоб адекватно застосовувати інноваційні художньо-педагогічні технології на уроках мистецтва і художньої культури, а також у позаурочній естетико-виховній діяльності, вчителеві необхідно оволодіти технологією їх попереднього проектного моделювання.

1.3. Технологія проектного моделювання уроку мистецтва

Впровадження будь-якої художньо-педагогічної технології у школі передбачає попереднє проектне моделювання уроку або запланованого виховного заходу, що слугуватиме орієнтиром для вчителя під час його проведення і відображає важливу частину його професійної діяльності. Процес підготовки до здійснення реального навчально-виховного процесу є важливим фактором успішності педагогічної діяльності.

У підготовці вчителя до уроку виокремлюють два етапи – *попередній* і *безпосередній*. На першому вчитель вивчає літературу, зміст і вимоги навчальної програми, альтернативні підручники й методичні посібники, узагальнений педагогічний досвід колег, також розробляє календарний тематичний план на рік. На другому він конкретизує планування і складає конспект кожного уроку, в якому уточнює його місце в загальній сукупності уроків з предмету, визначає тему, мету, завдання навчання, виховання і розвитку учнів, намічає структуру і драматургію уроку із зазначенням послідовності етапів, добирає художньо-дидактичний, зокрема ілюстративний матеріал, компоненти педагогічного супроводу – технології, методи, прийоми, форми роботи учнів (індивідуальні, групові, фронтальні), навчальне обладнання, зокрема технічні засоби.

Проективну модель уроку мистецтва або естетико-виховного заходу за способом викладу інформації можемо виразити у таких формах:

- вербальна, описова (план, план-проспект або сценарій, де висвітлюються основні етапи уроку або заходу, загальні лінійні контури його перебігу);

- візуальна, зображувальна (графічна схема, малюнок, знаково-символічна модель, що пояснює педагогічний задум цілісно, симультанно);

- комбінована, тобто вербально-візуальна, зокрема комп'ютерна.

У середовищі вчителів найпоширенішим способом підготовки до навчально-виховного процесу стала практика складання робочого плану уроку і конспекту – короткого письмового викладу його майбутнього змісту. План чи план-проспект уроку (*словесний конспект*) дає змогу відтворити переважно односпрямовану послідовність викладу матеріалу. За умов його підкріплення візуальною схемою (*графічний конспект*) виникають додаткові можливості побачити уроку цілісно і у взаємозв'язках між його окремими складовими та між уроками циклу.

У педагогічній практиці подібна попередня проєктивна робота отримала назву побудови «опорних сигналів» (технологія започаткована вчителем-новатором В. Шаталовим), складання «опорних конспектів».

Проективна модель за ступенем насиченості інформації може бути *стислою* (обмежуватися відображенням тільки найсуттєвіших компонентів змісту) або *розгорнутою* (деталізованою). У будь-якому випадку – це віртуальний об'єкт, адже педагогічна практика надзвичайно динамічна, мінлива, а учні як суб'єкти навчально-виховного процесу здатні вносити в перебіг уроку або заходу значні корективи, зокрема й непередбачені. Ще більшою мірою характерна імпровізаційність для уроків і заходів з мистецтва, тому така проєктивна модель максимально варіативна. Головне у ній – створити поле творчих можливостей для вчителя та учнів, їхньої взаємодії, а не «еталонний» сценарій, який буде прямолінійно втілюватися за будь-яких умов, як при авторитарному стилі педагогічної діяльності.

Для педагогів шкільних мистецьких предметів, які щорічно складають календарні плани й конспекти, потрібно, на наше переконання, насамперед опанувати технологію візуального моделювання, і, по-можливості, надавати їй перевагу у процесі підготовки до навчально-виховної діяльності. Такі моделі-схеми і моделі-образи здатні не просто концентрувати необхідну інформацію у компактній формі, вони дають змогу, по-перше, «вхопити» цілісно художньо-педагогічну ідею уроку чи заходу, по-друге, зафіксувати складну поліфонію інтегрованого або бінарного уроку в єдності суттєвих властивостей і зв'язків, що в інших випадках вимагає значних за обсягом словесних пояснень або взагалі майже не вербалізується, по-третє, накреслити контури взаємодії, характерної для педагогіки співробітництва, нарешті – вийти за рамки дисциплінарних і часових обмежень у широкий соціокультурний контекст.

При застосування технології проектного моделювання, особливо при створенні візуальних або комбінованих моделей, пропонуємо користуватися такими їх різновидами:

- **«технологічний план-ланцюжок»** (лінійно-схематичне зображення чітко структурованої інформації, що відбиває “покрокову” послідовність етапів уроку),

- **«технологічна схема-конспект»** (просторово-схематичне зображення структури уроку або заходу з лаконічними словесними поясненнями, компактна форма якого дає загальне уявлення про взаємозв'язок основних компонентів змісту уроку),

- **«технологічна карта»** (малюнок у вигляді конструктивної композиції або цілісного багатовимірного образу з опорними словами та символами, який «симультанно» демонструє головні дидактичні та виховні ідеї майбутнього уроку).

Візуальні проекти-моделі майбутніх уроків мистецтва та естетико-виховних позаурочних заходів високо інформативні завдяки відбору

ключових смислових одиниць (фактів, образів, понять) та їх розподілу за блоками (основні, додаткові) із взаємним узгодженням компонентів. Саме тому вони сприяють оптимальному структуруванню навчально-художнього матеріалу, і чіткій методичній організації процесу навчання і виховання. Разом з тим процес моделювання має потужну евристичну силу, спонукає вчителя до постійного вдосконалення цієї художньо-педагогічної технології від уроку до уроку. Для оформлення технологічних схем або карт та зменшення їх масштабу й обсягу доцільно розробити власний набір різних типів позначок (шрифти, кольорове маркування) та умовних зображень (геометричні, рослинні або антропоморфні форми, символи, емблеми, піктограми). Окрім одиничних моделей доцільно створювати серії моделей уроків, які охоплюють цілісну тему. Так, підготовки вчителя до уроку чи виховного заходу з фахової необхідності перетворюється на захоплюючу творчість.

Технологія проектного моделювання уроків мистецтва та естетико-виховних заходів, зорієнтованих на заданість результатів, передбачає:

- визначення мети і завдань в рамках запланованої програмою теми;
- добір основних і додаткових художньо-дидактичних матеріалів – текстових, ілюстративних, анімаційних, комп'ютерних;
- виявлення інтегративних зв'язків у навчально-виховному змісті та передбачення ситуацій їх можливого імпровізованого виникнення під час уроку чи заходу;
- планування провідної художньо-педагогічної технології в рамках якої визначається комплекс методів і прийомів, засобів організація діяльності учнів (художньо-пізнавальної і практичної, індивідуальної і колективної, репродуктивної, самостійної і творчої);
- узгодження запланованої діяльності вчителя і прогнозованої діяльності учнів;

– моніторинг і корекція освітніх результатів (особистісних, соціальних, предметних, міжпредметних, загальнонавчальних, загальнокультурних).

Типи, жанри та структура уроків мистецтва

У дидактиці існують різноманітні класифікації уроків (Ю. Бабанський, Г. Кирилова, І. Лернер, М. Махмутов, В. Онищук, О. Савченко та ін.), проте єдиної та універсальної створити неможливо з огляду на багатоманітність цілей, завдань, методів тощо. Утвердилися такі основні **типи уроків**, які відносяться і до уроків мистецтва: урок введення в тему, урок розширення і поглиблення теми, урок узагальнення теми. Більш деталізований варіант типології передбачає урок вивчення нового матеріалу, урок повторення і закріплення матеріалу, урок комплексного застосування отриманих знань і вмінь учнів, урок систематизації та узагальнення знань і вмінь учнів, урок перевірки і контролю освітніх результатів, а також *комбінований* урок, який одночасно вирішує декілька перерахованих вище завдань.

Радимо у процесі викладання мистецтва застосовувати поширений в останні роки поділ уроків на **жанри**: урок-гра, урок-екскурсія, урок-подорож, урок-казка, урок-дослід, урок-турнір, урок-вистава, урок-естафета, урок-панорама, урок-діалог, урок-концерт, урок-вернісаж тощо. Варто також синтезувати їх окремі елементи на одному уроці мистецтва, коли це дидактично доцільно.

Як і всі інші шкільні предмети, уроки мистецтва плануються з дотриманням закономірностей їх структури, послідовності умовних **етапів**, що забезпечують цілісність уроку:

– *підготовчий*, що включає організаційний момент, актуалізацію знань і способів діяльності учнів, коротке повторення попередньо вивченого матеріалу (пригадати проаналізовані на попередніх уроках художні твори, зміст засвоєних термінів або відомості про митців, творчість яких вже вивчалася раніше, заспівати вивчену пісню тощо);

– *основна частина*, що передбачає виклад і організацію засвоєння нового матеріалу (бесіда, організація сприймання творів мистецтва та художньо-практичної діяльності учнів, стимулювання їхньої взаємодії);

– *підсумок* – лаконічне оцінювання, зокрема «акордна» форма оцінювання за різні види діяльності, за загальний внесок у спільну роботу.

Зрозуміло, що наведені класифікації і регламентації досить умовні, їх не можна абсолютно стандартизувати. Варіювання, змінювання, комбінування, синтезування різних елементів залежить від теми, змісту, конкретної педагогічної ситуації, навіть від настрою педагога та учнів. Дотримуючись загального алгоритму структури уроку, бажано заздалегідь орієнтовно виділити навчальний час на кожний із етапів, враховуючи при цьому, що різні форми, методи й прийоми організація діяльності учнів вимагають не однакового обсягу часу. Фронтальна робота економніша в цьому плані, ніж робота в парах і групах; деякі методи взагалі потребують значних витрат часу (проведення дискусії, гри), інколи виходу за рамки одного уроку і поєднання з тематично спорідненими естетико-виховними заходами (організація колективної проектної діяльності, театралізація).

Художньо-педагогічна драматургія

Особливої уваги вчителя потребує проектне моделювання інтегрованих або бінарних уроків, які поєднують компоненти змісту з різних предметів, а також форми комплексних естетико-виховних заходів, які передбачають різноманітні види художньо-творчої діяльності школярів. Зокрема в інтегрованому курсі «Мистецтво» планувати етапи навчально-виховного процесу та вибудовувати загальну логіку уроку треба в єдності дидактичних і виховних ідей спарених уроків з музичного та образотворчого мистецтва, які складають єдиний тематичний цикл. Для цього вчителіві потрібно детально продумувати *художньо-педагогічну драматургію*, яка враховує загальні закономірності навчально-виховного процесу, специфіку

педагогіки мистецтва, що культивує високий рівень емоційності, стимулювання яскравих і піднесених почуттів учнів під час пізнання цінностей мистецтва, особливості художньо-дидактичної інтеграції, спрямованої на циклічне розкриття певної теми, діалогічність образів, втілених різними мистецькими мовами.

Здавна помічено, що педагогіка споріднена мистецтву, адже вона поєднує талант і майстерність. Чи не найбільше схожих моментів виявлено між педагогічною та акторською діяльністю, адже в обох випадках дії людини виступають своєрідним інструментом публічного впливу, спрямованого на аудиторію. Урок – своєрідний театр одного актора, звісно, якщо учні виступають тільки як глядачі, проте вони можуть бути й активними його учасниками. Спільність ознак проглядається у взаємодії компонентів педагогічного «дійства» (наскрізний розвиток) для досягнення цілі уроку (надзадачі), у характеристиці почуттів учасників (без фальші, кокетства, снобізму), у поєднанні акторської та режисерської майстерності, в управлінні емоційними станами (психічна регуляція і саморегуляція), у володінні професійною технікою (мова, міміка, поведінка тощо), у мистецтві перевтілення. Проте пам'ятаймо, що така паралель досить умовна, тому що цілі й завдання впливу педагогів і акторів різні. На закономірностях театральної діяльності побудована теорія і методика формування педагогічної майстерності І. Зязюна, її основні положення стосуються й учителя мистецтва.

Втілення ідеї художньо-педагогічної драматургії сприятиме перетворенню звичайного уроку в урок мистецтва, коли він народжуватиметься у творчій діяльності співучасників – учителів та учнів, подібно до театральної вистави. Це передбачає створення проблемно-пошукових та евристичних ситуацій, які підвищують емоційний і розвиваючий (креативний) потенціал уроку, а також організацію художньо-пізнавальної діяльності за такими умовно визначеними «драматургічними

кроками»: вступ або інтродукція (повідомлення теми) – зав’язка (постановка проблеми) – розвиток (виклад теми) – кульмінація (вирішення проблеми) – завершення (висновок). Безперечно, ці кроки загалом співпадають із наведеними вище дидактичними складовими, але під час викладання мистецтва звичайна логіка не формалізується, а навпаки – насичується емоційно-естетичним ставленням до традиційних фрагментів уроку, наповнюється особистісними смислами, що енергетично передаються від мистецьких шедеврів, з одного боку, та від педагога-митця, з іншого. Так, кульмінація (у перекладі з латини – це вершина!) – момент драматургічного напруження вимагає відповідного піднесення емоційного фону навіть на тлі загальної насиченої духовно-творчої атмосфери.

Нами розроблено варіанти художньо-педагогічної драматургії інтегрованих уроків мистецтва, які побудовані за логікою драматургії музичних форм (ідея Н. Гродзенської стосовно уроків музики):

- у формі *варіацій*, коли одна й та сама тема поступово висвітлюється в образах різних видів мистецтва – музичного, образотворчого, театрального, екранного;

- у *поліфонічній* формі (тема уроку розробляється на матеріалі двох або більше видів мистецтва, які розкриваються відносно самостійно, але між ними встановлюються логічні зв’язки й арки, відбувається діалог);

- у *сонатній формі*, коли художньо-навчальний матеріал спочатку “експонується” (основні теми – головна і побічна, демонструються автономно у домінантних видах мистецтва – музичному та образотворчому, наразі можна додати ще зв’язуючу та заключну на матеріалі театру і кіно), потім цей матеріал «розробляється» (міжвидові порівняння, протиставлення, аналогії, взаємопроникнення тощо), і нарешті в кінці уроку, коли весь матеріал узагальнюється (інтегрується), настає «реприза» (повторення засвоєного) і «кода» (висновок).

Як бачимо, головна ідея такої педагогічної драматургії – утворення **системних інтеграційних зв'язків** між етапами і компонентами уроку, що забезпечують його цілісність, зрозуміло, з умовним, образно-символічним дотриманням композиційних особливостей обраних музичних форм. Вони можуть бути графічно відображені у згаданих вище проектно-технологічних моделях (відповідно до складності композиції уроку) – графічний план-ланцюжок, схема-конспект, карта.

Багатий і не завжди повноцінно реалізований естетико-виховний потенціал різних форм художньо-педагогічної драматургії «схований» у композиційних закономірностях візуально-пластичного образотворення, що відображають всезагальні закони мислення (ритм, взаємодія динаміки й статичності, «точка золотого перетину», плановість композиції тощо). Це ще недостатньо опрацьована царина творчості вчителя мистецьких предметів.

Заздалегідь змодельована, детально продумана художньо-педагогічна драматургія стане надійним компасом учителя мистецтва під час організації емоційно-інтелектуальної діяльності учнів на уроках і у позаурочних виховних заходах, адже театралізовані шкільні свята, мистецькі вітальні, концерти, творчі зустрічі й вечори тощо не регламентовані програмними вимогами, часовими обмеженнями. Застосовуючи технологічні прийоми художньо-педагогічної драматургії пам'ятаємо, що вони утворюють лише загальний контур уроку чи заходу, залишаючи широкий простір для імпровізації, але при цьому не варто забувати, що «найкраща імпровізація – це та, яка добре підготовлена».

Види художньої діяльності школярів

Урок – основна форма організації навчання мистецтва в загальноосвітній школі, його якісна своєрідність залежить від цілей, характеру спілкування і взаємодії педагога з учнями, влучно дібраних художньо-педагогічних технологій, багатства узгоджених методів і прийомів

навчання і виховання, педагогічних ситуацій, які спрямовані на ефективне досягнення освітніх результатів. Тому уроки в загальноосвітній школі проводяться у різних формах: бесіда, діалог, дискусія, проект тощо.

У процесі навчання мистецтв вчитель має задіяти різні види діяльності учнів, а саме: *перцептивну, пізнавальну, практичну, ігрову, комунікативну, творчу*.

На уроках мистецтва в 5-7-х класах провідною для учнів молодшого підліткового віку стає художньо-практична діяльність (спів пісень, виконання практичної роботи в галузі образотворення), у перебігу якої відбувається засвоєння необхідних знань, набуття вмінь, їх повторення та закріплення. Саме на практиці формується естетичний і соціокультурний досвід, що є передумовою формування компетентностей. До пріоритетних належить, безперечно, художньо-пізнавальна діяльність, яка стає провідною у старшому підлітковому віці, коли учні переходять до вивчення художньої культури – переважно інформативного курсу, в якому практична художня діяльність відходить на другий план. У процесі сприймання та аналізу-інтерпретації творів мистецтва формуються перцептивні навички, розширюються художньо-образні уявлення, збагачується палітра емоцій і почуттів, відбувається засвоєння понять.

Учитель має так планувати урок мистецтва і розрахувати його етапи, щоб обов'язково знайти місце для художньо-творчої та ігрової діяльності школярів, спрямованої на розвиток креативності та формування в учнів культури спілкування і взаємодії. Зазначимо також важливість забезпечення доцільної зміни видів діяльності протягом уроку для підтримки активної уваги та пізнавальних інтересів учнів, емоційної регуляції навчання, зокрема превентивними засобами арт-терапії.

У сучасних умовах у шкільній мистецькій освіті має зростати кількість і якість наочності, адже діти комп'ютерної епохи, що помітно стають «візуалами» з ранніх років, легше сприймають саме а таку художню

інформацію, а не вербальну. Важливі для будь-яких інших предметів наочні засоби стають пріоритетними для уроків мистецтва та художньої культури. Репродукції картин, музичні записи, реквізити для інсценізацій, фрагменти кінофільмів тощо готується вчителем заздалегідь, адже організаційно-технічні моменти забирають чимало дорогоцінного навчального часу. «Збої» під час забезпечення наочністю, аудіовізуальними й комп'ютерними засобами здатні не лише загальмувати темп і відволікти увагу учнів, а й порушити загальну драматургію уроку, а отже й звести нанівець його навчально-виховну ефективність.

У позаурочний час можливості звичайної загальноосвітньої школи для реалізації особистісних художніх інтересів і потреб учнів дещо обмежені, порівняно із закладами позашкільної освіти (музичними і художніми школами, школами мистецтв, студіями, гуртками, клубами тощо). Проте організовуючи позакласну виховну роботу в школі, вчитель може урізноманітнити її форми і гармонійно поєднати з основними темами уроків мистецтва та художньої культури, розширюючи діапазон творчої самореалізації учнів. Ігрові та комунікативно-діалогічні форми діяльності зазвичай потребують більше часу, тому проведення масштабних естетико-виховних заходів (художньо-пізнавальних ігор і вікторин, дискусій і диспутів, колективних проектів і творчих справ) доречно виносити за рамки уроку. У позаурочній виховній діяльності набуває особливого значення вплив естетизованого середовища і спілкування суб'єктів освітнього процесу, культура відносин учителя й учнів, адже будь-яка форма їхньої взаємодії – це насамперед, «співбуття» педагога і вихованців, «спільне емоційне проживання» тієї чи іншої мистецької події на рівні високої загальнолюдської й естетичної культури.

1.4. Технологія оцінювання результатів загальної мистецької освіти в контексті компетентнісного підходу

Для оцінювання досягнень учнів з предметів художньо-естетичного циклу загалом і зокрема з інтегрованих курсів характерна багатофункціональність, єдність *діагностичної, коригуючої, стимулюючо-мотиваційної, навчальної, виховної, розвивальної, прогностичної функцій*. Це зумовлено багатокомпонентністю їх змісту, спрямованого на формування цілісного поліхудожнього образу світу.

Об'єктами перевірки та оцінювання результатів загальної мистецької освіти щонайперше мають стати *компетентності*:

- предметні – мистецькі (зокрема художньо-інтерпретаційні та діяльно-творчі);
- міжпредметні – естетичні, поліхудожні (емоційно-ціннісне ставлення до мистецтва, власні естетичні оцінки явищ культури);
- ключові – міжгалузеві (загальнокультурні, інформаційно-комунікативні, соціальні тощо).

Отже, компетентність – багатогранний показник результативності мистецької освіти (й самоосвіти), що інтегрує її компоненти: змістовий (знання), процесуальний (уміння), аксіологічний (цінності, орієнтації), самореалізаційний (активність, самостійність), креативний (творчість).

Компетентнісно-орієнтований підхід до загальної мистецької освіти та оцінювання її результатів сьогодні радше декларується у стандартах і чинних державних критеріях оцінювання навчальних досягнень сформульованих у навчальних програмах, ніж реально втілюється у на практиці у методичному забезпеченні й педагогічних технологіях.

Комплекс набутих учнями компетентностей включає особистісний досвід сприймання та аналізу творів мистецтва, інтерпретації їх художньо-образного змісту, смислів і цінностей; обізнаність у сфері мистецтв, тобто

елементарні знання про мистецтво, його основні види і жанри, розуміння художньо-естетичних понять та усвідомлене користування відповідною термінологією, уявлення про творчість відомих митців (мистецтвознавча пропедевтика), художньо-практичні вміння, зокрема не лише відтворення за зразком, а й самостійної творчої діяльності, що передбачає застосування набутого досвіду у змінених ситуаціях.

Виокремимо й коротко охарактеризуємо основні **види** оцінювання.

Попереднє оцінювання має на меті діагностику рівнів художнього розвитку, з'ясування індивідуальних особливостей учнів.

Поточний контроль та оцінювання доцільно застосовувати на мікроетапах процесу опанування змісту навчальної програми, вони виконують діагностичну та стимулюючу (заохочувальну) функції, сприяють коригуванню художньо-пізнавальної діяльності учнів.

Тематичне оцінювання (відповідно до тем програми) є основним і спрямовується на перевірку рівнів оволодіння учнями певною системою знань та способів діяльності в межах визначених тем.

Підсумкове оцінювання проводиться наприкінці кожного навчального року (семестру) та після завершення курсу і передбачає перевірку оволодіння учнями навчальним матеріалом на рівні сформованості комплексу компетентностей.

Додатковими засобами стимулювання активності учнів є *самоконтроль і самооцінка*, а також *взаємоперевірка і взаємооцінювання*. Вони сприяють вихованню критичності й самокритичності в учнів, формуванню у них здатності до рефлексії, критичного мислення.

Основною одиницею оцінювання учнів у системі загальної мистецької освіти є навчальна тема. Дотримання тематичного принципу забезпечує послідовність, наступність і систематичність контролю досягнень учнів під час опанування мистецьких предметів.

Технологія оцінювання результатів в освітній галузі «Мистецтво» ґрунтується виключно на позитивному ставленні до кожного учня; оцінюється не рівень його недоліків і прорахунків, а рівень особистісних досягнень. Як відомо, значну роль у мистецькій сфері відіграють спеціальні художні здібності (музичний слух, вокальні дані, відчуття ритму, кольору, пропорцій, симультанне образне сприймання тощо), які впливають на освітні результати учнів. Тому індивідуальний і диференційований підходи до оцінювання мають надзвичайно важливе значення. Комплексна перевірка та оцінка, яка інтегрує результати різних видів діяльності учнів – інформаційно-пізнавальної, практичної, творчої, дає змогу вчителю об'єктивно, але водночас і *гуманно* (не пригнічуючи особистість) оцінити всіх, зокрема й тих, хто не має яскраво виражених художніх здібностей, проте характеризується активністю й ініціативністю при виконанні різноманітних завдань і проектів, виявляє художні інтереси й потреби, готовність до художньо-творчої самореалізації поза межами школи.

Наведемо приклади формулювання вимог навчальної програми з мистецтва для 5-8-х класів за конкретними компетентностями [24].

Результати, які фіксують наявність *загальнокультурних, навчально-пізнавальних* компетентностей:

учень чи учениця **називає** найвидатніших митців світу та їхні твори;
наводить приклади синтезу мистецтв, взаємодії народного і професійного мистецтва;

спостерігає за особливостями створення художнього образу в різних видах мистецтва;

розпізнає види і жанри мистецтва;

характеризує художньо-образний зміст і основні художньо-мовні засоби творів різних видів мистецтва (візуального, музичного, хореографічного, театрального, екранних);

описує засоби художньо-образного відображення світу людини в мистецьких шедеврах;

класифікує види та жанри мистецтва, найпоширеніші художні напрями;

аналізує художні твори за змістом та засобами;

пояснює роль різних видів мистецтва у житті людини, у культурі минулого і сучасності.

Про набуття *ціннісносмислових і комунікативних* компетентностей свідчать такі освітні результати учня/учениці:

формулює власні враження, отримані під час спілкування з шедеврами мистецтва;

обґрунтовує оцінні судження щодо мистецьких творів різних видів і жанрів, різних художньо-стильових напрямів;

порівнює художні засоби візуального, музичного, хореографічного, театрального мистецтва, кіномистецтва;

оцінює значущість різновидів мистецтва для сучасної людини;

аргументує судження щодо ролі мистецтва у суспільстві, у власному житті;

використовує спеціальну мистецьку термінологію;

уміє толерантно вести дискусію з питань мистецтва (візуального, музичного, хореографічного, театрального, кіномистецтва).

Сформованість *самоосвітніх* компетентностей засвідчується здатністю учня використовувати набуті знання у процесі художньо-творчої самореалізації, уміння знаходити нову інформацію про мистецтво та художню культуру з різних джерел для їх поглиблення, збагачення.

Пошук особистісного сенсу освіти, активної позиції суб'єкта навчання відбувається у різних формах рефлексивної діяльності учнів. Зовнішній зміст мистецької освіти, реалізований у навчальному художньому матеріалі, практичних завданнях набуває значення середовища для самостійної

пізнавальної, перетворювальної діяльності учнів, кожний з яких рухається за індивідуальною освітньою траєкторією.

З метою стимулювання розвитку художньої самоосвіти у робочих зошитах для учнів основної школи нами було введено додаткову сторінку самооцінки власних досягнень.

Наведемо приклад із зошита для 6 класу, де учням пропонується наступне:

- *Якщо маєш бажання, аргументуй свої відповіді, допиши приклади, власні судження у вільній формі.*

СТОРІНКА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Я знаю і розумію

- особливості анімалістичного жанру в графіці, живописі, скульптурі
- види пейзажів - сільський, міський, ландшафтний, архітектурний, фантастичний, марина
- різновиди натюрмортів - графічний, живописний, декоративний
- правила лінійної та повітряної перспективи в графічних і живописних композиціях

Я усвідомлюю

- особливості відображення образів природи в різних жанрах образотворчого мистецтва
- можливості поєднання елементів різних жанрів в одній композиції

Я вмію

- виконувати творчі роботи у таких жанрах образотворчого

Мені подобається

- створювати композиції у таких жанрах

- інше

Я буду

- використовувати такі художні техніки та матеріали у своїй творчості

- інше

СТОРІНКА МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Я знаю і розумію

- особливості камерно-інструментальних і симфонічних жанрів музичного мистецтва

- прелюдія	- концерт
- токати	- увертюра
- скерцо	- симфонія
- сюїта	- симфонічна поема
- соната	- фантазія
- рондо	- етюд
- варіації	- етюд-картина

Я усвідомлюю

- різницю і подібність відображення образів природи у музичному і образотворчому мистецтві

- інше

Я вмію

виконувати пісні

- без супроводу
- з акомпанементом
- двоголосні
- інше

Мені подобається:

співати

- соло
- в ансамблі
- в хорі

слухати музику

- самотійно
- з друзями
- в родині

імпровізувати рухи під музику, інсценізувати пісні

виконувати проекти на музичні теми

- індивідуальні
- групові
- колективні
- інше

Я буду

- виконувати пісні у вільний час
- брати участь у побутовому музикуванні
- слухати музику самотійно
- цікавитися інформацією про музичне мистецтво
- залучати до музикування своїх знайомих
- інше

За умов особистісно-зорієнтованого підходу до мистецької освіти суттєвих змін зазнає результативний компонент, що діагностує естетичну вихованість школярів. Рівні опанування мистецьких предметів і курсів оцінюватимуться не тільки за глибиною засвоєння учнем ззовні представлених учителем художніх фактів і явищ, а насамперед за оригінальністю, індивідуальним переосмисленням («суб'єктивним

відкриттям»), творчим ставленням, вдалим застосуванням у самостійній діяльності, зокрема через широкі узагальнення, встановлення міжпредметних і міжгалузевих зв'язків, вміння переносити художню інформацію в нові міжвидові й культурні контексти. Отже, зростає роль евристичних та інтегральних параметрів (гнучке поєднання індивідуальної, групової і колективної пошукової діяльності, зокрема на міжпредметній та метапредметній основі, застосування методу комплексних дослідницьких проєктів, підготовки і захисту самостійних художньо-творчих робіт із наступним взаємооцінюванням, впровадження мультимедійних програм з елементами дистанційної освіти тощо).

У процесі виконання учнями запропонованих у підручниках і робочих зошитах завдань до кожної навчальної теми вчитель зможе поступово здійснювати контроль і оцінку рівнів досягнень школярів через набуття ними окремих компетентностей. Підсумкова ж оцінка має бути комплексною, включати різні за характером досягнення: діяльність репродуктивного характеру, вміння аналізу-інтерпретації творів мистецтва і пояснення їх сенсу, виконання художньо-творчих завдань, самостійної діяльності (проєкту), зацікавленість темою і курсом загалом (художні інтереси, потреби, ціннісні ставлення).

У підручниках з мистецтва та художньої культури для кожного класу наприкінці семестру/року пропонуються завдання для підсумкового оцінювання, для яких нами була започаткована спеціальна рубрика **«Панорама мистецтв»** (запитання і завдання для узагальнення і перевірки засвоєння матеріалу, що зазвичай супроводжуються візуальними тестами подано у вигляді різнокольорової драбинки (кожна сходинка це ще складніше завдання і водночас ніби наступний крок до вищого рівня досягнень. Розроблені запитання і завдання з «Панорами мистецтв» охоплюють, як правило, домінантні ідеї курсу, які вивчалися протягом семестру/року. Вони націлені на виявлення рівнів орієнтування учнів у

ключових мистецьких явищах і поняттях, діагностують їхні уміння аналізувати, порівнювати, зіставляти, інтерпретувати й систематизувати художню інформацію, мислити панорамно, цілісно, інтегрально. Можливості засвоєння, розуміння, усвідомлення вказаних у програмі ключових понять школярі можуть демонструвати *варіативно*, тобто на різному художньому матеріалі, як запропонованому в підручниках, так і віднайденому в інших джерелах (ЗМІ, Інтернет). При цьому вирішальними мають бути не кількісні показники (скільки учень знає назв картин, кінофільмів, музеїв чи прізвищ композиторів, художників, акторів тощо), а наскільки усвідомлено орієнтується в специфіці художньо-образної мови того чи іншого виду мистецтва, в особливостях його жанрової палітри, від яких залежить і розуміння сенсу твору мистецтва, наскільки він може відрізнити у конкретному зразку художньо-світоглядні особливості стилю чи напряму в будь-якому авторському виявленні.

Технологія оцінювання освітніх результатів в єдності навчальних і виховних досягнень опосередкована особливостями предметів освітньої галузі «Мистецтво», їх розвивальними й виховними цілями, програмним змістом, природою художньої інформації, пріоритетними видами практичної мистецької діяльності учнів тощо. Репрезентація освітніх результатів у галузі загальної мистецької освіти зумовлена їх гуманітарно-естетичною специфікою. Багатоваріантність художніх смислів спричинює те, що оцінки мистецьких явищ і процесів часто не збігаються у різних людей. Об'єктивність оцінювання освітніх досягнень передбачає застосування стандартизованих процедур, математичної обробки даних, проте для мистецьких дисциплін уніфіковані підходи не завжди доцільні, адже вони не «схоплюють» персоніфіковані сутнісні параметри й характеристики.

Чинником «суб'єктивізму» оцінювання в цьому плані є сама природа мистецтва та його опосередкований духовний вплив на індивідуальність, що втягує у свою орбіту не лише чітко усвідомлювані сегменти, а й активізує

підсвідомі й надсвідомі аспекти. Саме ці індивідуальні результати мистецьких пост-адекватій не підлягають точному, суто кількісному вимірюванню. Наприклад, до основних результатів опанування мистецьких дисциплін традиційно зараховуються обсяг і глибина засвоєння художніх знань і спеціальних умінь, хоча набагато важливіше здатність особистості до їх самобутнього переосмислення в контексті власного ментального досвіду, самостійного оцінювання представлених у змісті художніх фактів і явищ, вияву духовних інтенцій в індивідуалізованому творчому застосуванні набутих знань і вмінь. Такі результати не можуть обмежуватися простим запам'ятовуванням і репродуктивним чи навіть конструктивним відтворенням, оскільки художню цінність не можна одержати в готовому вигляді, вона конституюється за допомогою досвіду кожного конкретного реципієнта, адже джерелом формування смислу може бути тільки суб'єктивність людини (за М. Бахтіним, «смысл – завжди ланка у смысловому ланцюгу»). Отже, адекватна предмету *технологічність* не може не враховувати такі делікатні результати естетичної вихованості, як *відчуття/осягнення/розуміння* художньої істини, тобто її внутрішньо-смысловое «бачення», що вимагає проникнення в духовну сутність мистецтва і за його допомогою – у внутрішній духовний світ особистості.

З огляду на герменевтичну сутність художніх цінностей у педагогічному оцінюванні досягнень з мистецтва концентрується увага на *інтерпретаційності*, хоча це не заперечує структурної заданості діагностичних процедур, притаманних особистісно-розвивальному типу освіти, і, на нашу думку, якнайкраще відповідає принципам гуманітарної освітньої парадигми. (Приміром, навіть важко уявити характер математичної обробки таких результатів, як «інсайт» чи «емпатія» і оцінювання таких освітніх результатів традиційними балами). Отже, не зайве наголосити, що в педагогічній системі з домінуванням зв'язків «людина – людина» більшість результатів характеризуються певною контурністю, аморфністю, особливо,

якщо йдеться про художньо-естетичний блок дисциплін. На нашу думку, художньо-естетичну освіченість і вихованість варто трактувати як феномен, що має *імовірнісний* характер, і це, до речі, цілковито відповідає імовірнісному стилю наукового мислення сучасності, який набуває дедалі більшої ваги в різних галузях науки, зокрема гуманітарних.

Отже, специфічний аспект оцінювання досягнень у царині гуманітарно-естетичної освіти – *відносність* оцінки результатів діяльності учнів, оскільки суто зовнішні параметри, які досить легко фіксуються, не завжди адекватно відображають внутрішні зміни в розвитку особистості, її ментальні досягнення – духовно-творчі якості, здатність до самореалізації в царині мистецтва.

Особливості оцінювання досягнень випускників основної школи

Як приклад представимо технологію розробки стандартизованих завдань для 9 класу, тобто для випускників основної школи, опубліковану у збірнику завдань для державної підсумкової атестації з художньої культури» [44]. Збірник складається з 10 варіантів комплектів робіт для учнів, кожний з яких містить по 17 завдань різного типу та складності. Їх виконання дає змогу визначити рівень засвоєння учнями чинної навчальної програми з «Художньої культури», яка узагальнює і завершує вивчення мистецьких дисциплін в основній школі. Зміст завдань оплює основні розділи й теми шкільного курсу художньої культури, метою якого є художньо-естетичний розвиток особистості й формування комплексу ключових, предметних і міжпредметних компетентностей.

Розроблено концептуальні підходи, типологію завдань і логіку їх побудови за певним алгоритмом у кожному з варіантів, що відображено у пояснювальній записці до збірника.

Виконання 17 завдань оцінюється максимум 12 балами.

Шість перших тестових завдань «закритого» типу з однією правильною відповіддю (№ 1-3) і двома правильними відповідями (№ 4-6) передбачають перевірку знань учнів окремих художніх фактів, загальну орієнтацію у явищах художньої культури, мислення і діяльність репродуктивного характеру. Виконання кожного з шести завдань цього рівня оцінюється 0,5 бала.

Приклади:

Завдання на вибір однієї правильної відповіді

1. Архітектура поділяється на такі види:

- А** культурна, мистецька, дитяча
- Б** ландшафтна, об'ємних споруд, містобудування
- В** функціональна, обрядова, зручна

2. Хореографія – це –

- А** мистецтво танцю
- Б** спортивні танці
- В** латиноамериканські танці

3. До елементів мови музичного мистецтва належать:

- А** динаміка, штрих, колір
- Б** темп, тембр, динаміка
- В** контраст, рух, силует

Завдання на вибір двох правильних відповідей

4. Різновиди декоративно-ужиткового мистецтва:

- А** ткацтво
- Б** кераміка
- В** мультфільм

5. Техніки і матеріали живопису:

А олійні фарби, темпера

Б гуаш, акварель

В вугілля, глина

6. Жанри ігрового кіно:

А вестерн, фентезі

Б мультфільм, відео-арт

В комедія, детектив

Шість наступних тестових завдань, зокрема візуальних (№7-12), передбачають встановлення відповідності між художнім образом твору і його належністю до певного виду, жанру, стилю або напрямку мистецтва, на усвідомлення учнями художньо-мовних засобів, розуміння основних мистецьких понять і явищ. Вони спрямовані на перевірку вмінь учнів сприймати та розуміти художні твори, знань основної мистецької термінології та особливостей художніх професій, прояву художнього мислення і діяльності реконструктивного характеру. Виконання кожного з шести завдань цього рівня оцінюється 0,5 балів.

Приклади:

7. Підпишіть ТІЛЬКИ види декоративно-ужиткового мистецтва, представлені на ілюстраціях.

Ілюстрації: вишивка, скульптура, графіка, кераміка.

8. За допомогою ілюстрації та опису поняття завершіть твердження

А. Музична вистава, у якій поєднуються елементи хореографічного, драматичного й оперного мистецтва, виражальні засоби естрадної й побутової музики, називається ... _____ .

Б. Жанр живопису, в якому зображено предмети, квіти тощо, називається... _____ .

Ілюстрації : сцена з мюзиклу, натюрморт.

9. Встановіть відповідність між поняттями, позначеними БУКВАМИ, та їхніми визначеннями, позначеними ЦИФРАМИ

А Мечеть	1. Культова споруда мусульман
	2. Храм, у якому відбувається християнське богослужіння
	3. Тип культової буддійської споруди
Б Пагода	

10. Встановіть відповідність між ілюстраціями архітектурних споруд, позначеними БУКВАМИ, і назвами мистецьких стилів, до яких вони належать, позначеними ЦИФРАМИ.

Ілюстрації: Версаль, Міланський собор

1. Класицизм. 2. Романський. 3. Модерн. 4. Реалізм. 5. Готика

11. Назвіть особливості художньо-творчих професій:

ДИРИГЕНТ

РЕЖИСЕР

12. Наведіть приклади художніх музеїв, картинних галерей, мистецьких центрів України

Три завдання з поєднанням тестового і творчого форматів (№ 13-15) спрямовані на порівняння, аналіз та узагальнення фактів і явищ художньої культури. Вони передбачають перевірку вміння учнів аналізувати й інтерпретувати твори мистецтва, застосовувати пояснення і приклади, прояву самостійного художнього мислення і діяльності конструктивного характеру, ключових і предметних компетентностей.

Завдання № 15 передбачає розгорнуту відповідь із формулюванням власного естетичне ставлення до твору мистецтва, який учні обрали для аналізу-інтерпретації (бажано визначити основні художні засоби, по можливості також жанр, епоху, мистецький стиль чи напрям, використовуючи художньо-образні асоціації, порівняння, аналогії). Виконання кожного з трьох завдань цього рівня оцінюється 1 балом, а у разі часткового виконання завдання – відповідно 0,5 балів.

Приклади:

13. Схарактеризуйте і порівняйте фотомистецтво і живопис.

14. Визначте, що об'єднує ці твори мистецтва. Напишіть, який із творів «зайвий» у цьому ряду. Обґрунтуйте свою думку.

Ілюстрації: Л. Берніні Аполон і Дафна, собор Св. Петра у Римі, Й. Пінзель Жертвоприношення Авраама, О. Архипенко Жінка, що розчісується.

15. Напишіть відгук на твір мистецтва – античну скульптуру.

Два останні художньо-творчі завдання (№ 16-17) потребують активної художньо-творчої уяви, використання оригінальних асоціацій, паралелей, аналогій і здатності до практичного застосування набутих художніх знань. Вони спрямовані на перевірку уміння учнів встановлювати взаємозв'язки між видами мистецтва та між художніми й життєвими явищами, оцінку

прояву самостійного художнього мислення і діяльності творчого типу, комплексу ключових, предметних і міжпредметних компетентностей. У завданні на складання програми концерту, учні мають до кожного із запропонованих творів візуальних мистецтв запропонувати опис-характеристику музики або назвати певні музичні твори (не менше двох), враховуючи їх стильову, тематичну або емоційно-образну єдність. У завданнях на «озвучування» візуальних образів уявними діалогами, репліки персонажів мають бути лаконічними (оцінюється їх адекватність образу). Практичне завдання доцільно виконувати в простих графічних техніках за вибором учнів (олівці, фломастери, кулькові ручки тощо), оцінюється оригінальність і гармонійність композиції; єдність використаних у ній елементів: шрифту, форми, декору тощо (за наявності). Виконання кожного з двох художньо-творчих завдань цього рівня оцінюється 1,5 балів, а у разі часткового виконання завдання – відповідно 0,5 або 1 балом.

Приклади:

16. Уявіть, що Ви випадково почули розмову зображених на картинах дітей. Відтворіть уявний діалог персонажів, який розкриває їхні характери, ідею художника.

Ілюстрації: В. Зарецький. Діти у блакитному

17. Створіть логотип (оригінальне написання повної або скороченої назви) популярного журналу

Звертаємо увагу, що учні, які претендують на отримання оцінки високого рівня обов'язково мають виконувати останні два художньо-творчі завдання.

Таблиця 1

Визначення максимальної кількості балів за виконання завдань

<i>№ завдання</i>	<i>Кількість завдань</i>	<i>Кількість балів за одне завдання</i>	<i>Загальна кількість балів</i>
Завдання № 1-6	$(3+3)=6$	0,5	3
Завдання № 7-12	6	0,5	3
Завдання № 13-15	3	1	3
Завдання № 16-17	$(1+1)=2$	1,5	3
	Разом: 17		Разом: 12

Якщо сумарна кількість балів за виконання учнем усіх 17 завдань становитиме не ціле число – його округлюють до наступного цілого числа (наприклад, 6,5 округлюють до 7).

Представлена технологія оцінювання випускників основної школи з художньої культури втілена також у Робочому зошиті та Комплексному зошиті контролю знань з художньої культури для 9 класу, розроблених спільно з О. Гайдамакою [41-43] з метою підготовки учнів – випускників основної школи до підсумкової атестації (опубліковано такі ж самі зошити для старшої школи). Вона може стати основою для розробки аналогічних завдань і модифікації візуальних тестів для інших класів основної загальноосвітньої школи.

РОЗДІЛ 2

ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ ТА В ПОЗАУРОЧНІЙ ВИХОВНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Інтегративні технології

Інтегративні художньо-педагогічні технології є системоутворюючими для курсів «Мистецтво» і «Художня культура», які вивчаються в основній школі як базові й мають на меті розвиток ключових, предметних і міжпредметних компетентностей школярів. Завдяки усвідомленню учнями навчального матеріалу в міжвидових мистецьких зв'язках і залежностях ці технології стають дієвим чинником поліхудожнього виховання. Водночас зазначимо, що тривала демаркація підготовки фахівців з різних художньо-педагогічних спеціальностей у вищих навчальних закладах (автономної для майбутніх учителів музики, образотворчого мистецтва, хореографії) породжує значні труднощі для повноцінного масштабного впровадження інтегративних технологій у загальноосвітній школі та кваліфікованого забезпечення міждисциплінарного узагальнення універсуму знань школярів про мистецтво.

Провідні методи інтегративних художньо-педагогічних технологій: міжвидові мистецькі порівняння, зіставлення, паралелі, аналогії, асоціації. *Інтеграція* (від лат. *integratio* – відновлювання, поповнення, від *integer* – повний, цілісний) трактується в педагогіці не лише як засіб структурування змісту, систематизації навчального матеріалу, а і як інноваційна технологія.

Технологічні аспекти інтеграції, що належать до організаційно-процесуального забезпечення курсів з мистецтва та художньої культури, зумовлені типом та ступенем інтегрування навчального матеріалу. Додавання одного-двох чи більше структурних елементів, їх різноманітні поєднання, групування і перегрупування неминуче призводять до

перебудови традиційної структури змісту мистецької освіти й відповідно технологій його репрезентації в межах нового цілого. Дидактична інтеграція здатна не просто змінювати якісні параметри змісту, а й стимулювати появу нового досвіду («знання на межі»), який не завжди може виникати під час відокремленого засвоєння цих елементів (відбувається своєрідний перехід кількості в якість). Тому на відміну від монопредметного викладання того чи іншого виду мистецтва із застосуванням елементарних міжпредметних зв'язків, інтегровані курси мають додаткові резерви для нарощування мистецьких знань та уявлень учнів, зростання їх художньо-світоглядної складності, емоційно-естетичної наповненості. Це відбувається завдяки інтегративним технологіям – кількісному збільшенню та якісному збагаченню порівнянь і аналогій, стимулювання міжсенсорних асоціацій, розширення діапазону художньо-естетичних паралелей і узагальнень. Отже, *змістова інтеграція* стимулює *процесуальну інтеграцію*. Інтегруючими чинниками, за допомогою яких відбувається об'єднання частин у певний *тип цілісності*, є взаємозв'язок, взаємодія, взаємовплив, взаємопроникнення.

Комплекс – це багатогранна цілісність, яка складається з різних відносно самостійних елементів, що взаємодіють (комплекс передбачає диференціацію та інтеграцію водночас).

Синтез – однорідна органічна цілісність з повним злиттям взаємодіючих елементів (синтез по суті заперечує диференціацію).

Інтеграція – стан внутрішньої цілісності, зв'язаності диференційованих частин і функцій системи, а також *процес*, що веде до стану утворення або відновлення цілісності. Це вища форма взаємодії, тому що вона передбачає не лише взаємовплив і взаємозв'язок, а й взаємопроникнення елементів.

Диференціація в освіті спрямована та те, щоб бачити різне: музика – часове мистецтво, а живопис – просторове; хореографія – процесуально-динамічне мистецтво, а скульптура – візуально-статичне; театр і кіно –

конкретно-образні мистецтва, максимально наближені до реальності, архітектура – найабстрактніше художнє явище. Інтеграція – навпаки, прагне до спільних ознак між видами мистецтв, до яких належать художньо-образна специфіка та емоційність змісту, гармонійність і пропорційність у поєднанні різноманітних елементів у композицію, ритмічність в організації художнього матеріалу, здатність відображати світ, його властивості та функції через родові узагальнення, такі як форма, жанр, стиль чи напрям тощо.

Конструктивну роль у процесах інтегрування відіграє мислення людини, основу якого складають операції *аналізу і синтезу*, основні прийоми мислення:

- *порівняння* (встановлювання подібності й відмінності між предметами і явищами);
- *аналогія* (пошук часткової схожості між предметами і явищами);
- *асоціація* (суб'єктивний образ об'єктивного зв'язку між предметами і явищами);
- *узагальнення* (виведення спільних ознак для предметів і явищ певного класу);
- *абстрагування* (виділення з усіх ознак, властивостей і зв'язків основних – найзагальніших);
- *генералізація* (узагальнення, перехід від окремого до загального);
- *класифікація* (розподіл за спільними ознаками);
- *систематизація* (розподіл у визначеному порядку і зв'язку частин);
- *перенос* засвоєних знань і вмінь на інші предмети та явища.

Педагогічний інструментарій інтегративних технологій значною мірою ґрунтується на засадах *компаративістики* (від лат. *comparativus* – порівняльний). Невід'ємною рисою компаративних методів є порівняння за допомогою асоціювання, причому не лише з опорою на ерудицію, а й на інтуїцію.

Дослідження специфіки художньо-інтегративних технологій дає нам

підстави для їх сегментації за провідним інтегратором (або кількома визначальними):

- *духовно-світоглядний або тематичний* вид інтеграції, який полягає в об'єднанні змістових елементів навколо спільної для різних видів мистецтв теми, пов'язаної з художньо-образним відображенням різних аспектів життя;

- *естетико-мистецтвознавчий* вид інтеграції здійснюється на основі споріднених для видів мистецтв понять і категорій – естетичних, художньо-мовних, жанрових тощо;

- *культурологічний* вид інтеграції, який сприяє об'єднанню навчального матеріалу в межах ознак певного типу культури – національної чи зарубіжної, стародавньої чи сучасної;

- *комплексний* вид інтеграції, що передбачає одночасне застосування елементів різних видів інтеграції, провідних інтеграторів із попередніх груп або з додаванням до них інших.

Зазначені види інтеграції реалізуються в навчально-виховному процесі через відповідну сукупність методів, прийомів, педагогічних ситуацій, спеціальних запитань, спрямованих на активізацію перерахованих вище операцій і прийомів мислення (щонайперше порівнянь, аналогій і узагальнень), художньо-творчих завдань, які стимулюють міжсенсорні образні асоціації і забезпечують перенос естетичного досвіду в інші ситуації.

До локальних інтегративних технологій належать авторські технології ***емоційно-семантичного резонансу, ціннісно-сислової і понятійної ідентифікації***. Технологія емоційно-семантичного резонансу полягає у пошуку і встановлення учнями під керівництвом вчителя емоційної спорідненості художніх образів у різних видах мистецтва під час сприймання та у практичній-творчій діяльності на основі взаємовпливу різних мистецьких мов – інтонаційної в музиці, візуально-пластичної в скульптурі, інтонаційно-пластичної в пантомімі, пластично-рухової в хореографії тощо. Педагогічний інструментарій технології ґрунтується на

методі «умовно адекватного перекладу» змісту тих чи інших художніх образів, який супроводжується педагогічними прийомами стимулювання проявів в учнів емоційного інтелекту. Технологія ціннісно-сислової і понятійної ідентифікації передбачає усвідомлення значень ідентичних або близьких за змістом мистецьких і естетичних понять, які широко вживаються в освітній практиці, проте не завжди адекватно розуміються учнями. Педагогічний інструментарій технології включає: на початковому етапі ініціювання активності суб'єкта в пошуку споріднених ціннісних смислів у міжвидових мистецьких явищах під час сприймання художніх творів і емоційного «занурення»; на завершальному етапі – їх понятійну ідентифікацію шляхом узагальнення поняття (методи порівняння, встановлення подібності й відмінності значень, аналогії – пошуку часткової схожості). Зокрема, технологія реалізується через ігрове завдання вибору понять для окремих «словникових мистецьких скринь».

Для характеристики художньо-інтегративних технологій, їх педагогічного інструментарію наведемо приклади з опублікованих підручників і робочих зошитів для учнів основної школи [30-43].

5 клас [30]

Розділ 1. Народне мистецтво.

Завдання:

Створіть розповідь про обряд українського весілля за сюжетами картин (візуальний ряд: В. Барінова-Кулеба «Просьть батько, просьть мати...», М. Білас «Гуцульське весілля», Е.Контратович «Зустріч молодої пари», Г. Якутович «Весілля»). Які музичні інструменти зображено?

Опишіть музичні інструменти на картині С. Глушука «Гудаки». Уявіть, яка музика може звучати у виконанні зображених музик?

Порівняйте застосування симетрії та асиметрії у композиціях петриківського розпису та формах музичних творів (двочастинна, тричастинна).

Розділ 2. Професійне мистецтво.

Завдання:

Порівняйте особливості художньої мови графіки та вокальної музики.

Які контрасти в музиці можна порівняти з контрастами в графіці?

Розділ 3. Синтез мистецтв.

Завдання:

Створіть макет вхідної арки, фонтана, альтанки, паркової скульптури за мотивами музики М. Чюрльоніса (*паперопластика*). Об'єднайте макети в архітектурно-парковий ансамбль «Соната сонця» або «Соната весни».

Розділ 4. Образ людини в мистецтв.

Завдання:

Які настрої викликає пісенний портрет улюбленої матусі? Чи подібні ці настрої до образів, що їх створив художник у живописному портреті? Твори: пісня О. Антоняка «Мамини руки», картина М. Романишина «Мати».

Порівняйте, як митці виражають елегійні настрої у музиці й живописній композиції (твори: Ж. Массне «Елегія» для віолончелі, В. Іванів «Осінь елегія»). Чи можна створити «Весняну елегію», присвячену радісному пробудженню та буйному цвітінню природи? Чому? Аргументуйте судження.

Створіть композицію у відповідному жанрі, що ілюструє зміст вокального твору. Орієнтовні теми: М. Глінка «Я пам'ятаю мить чарівну...» (жіночий портрет), П. Майборода «Пісня про рушник» (натюрморт з рушником і польовими квітами), Ф. Шуберт «Серенада» (нічний пейзаж).

Які інструменти звучать у тріо? Порівняйте з однойменною картиною, визначте відмінності. Твори: «Класичне тріо» В. Косенка, М. Пепейн «Тріо».

Розділ 5. Природа в мистецтві.

Завдання:

Чи можна назвати картину П. Лебединця «симфонією» (фантастичною, кольоровою тощо)? Чому? Запропонуйте інші назви, які б передавали звучання кольорів. Поясніть своє бачення.

Яка музика може бути своєрідним доповненням до натюрмортів або ікебани? Твори: О. Масик «Польові квіти України», П. Крилов «Шипшина».

Порівняйте етюди в музиці, живопису, театрі. Чому, на вашу думку, художники Ф. Купка і Дж. Северині назвали свої картини етюдами?

Розділ 6. Мистецтво і середовище.

Завдання:

Роздивіться картини О. Ренуара «Селянський танець» і «Танець у Бужевале». Під яку музику танцюють пари? Які особливості виконання танців ви помітили? Розкажіть короткі історії про сцени, зображені художником.

5 клас [31, 33]

Тема «Походження мистецтва».

Завдання:

Роздивитися наскельні малюнки із зображенням ритуальних танців. Як театралізованому дійстві поєднувалися спів, танець, декоративне мистецтво?

Тема «Музичні та графічні інтонації».

Завдання:

Передайте рисунок мелодії своєї улюбленої пісні за допомогою ліній відповідного характеру (товсті – тонкі, плавні – ламані, довгі – короткі).

Тема «Краса в різноманітті».

Завдання:

Назвіть співочі голоси. Які з них належать до високих, середніх, низьких? Зобразіть тембри голосів схематично у вигляді сходинок. Спробуйте лініями різної товщини відобразити звучання голосів у різних регістрах.

Тема «Чарівні арабески»

Завдання:

Охарактеризуйте художні особливості арабески. Поміркуйте і обговоріть, чим схожі візерунки орнаментів і фігури танців.

Спробуйте утворити танцювальними рухами орнаментальну в'язь.

Тема «Палітра тембрів і симфонія кольорів».

Завдання:

Пригадайте свої враження від фортепіанного і оркестрового варіантів звучання п'єси М. Мусоргського «Старий замок».

Створіть живописну композицію «Старий замок» в одному з варіантів кольорової гами: у променях сяючого сонця (*хроматична*) або під час надвечір'я (*ахроматична*).

Порівняйте, як тембри в музиці й кольори в живописі впливають на створення художнього образу.

Тема «Контрасти та відтінки».

Завдання:

Порівняйте мажор і мінор у музиці з теплим і холодним колоритом картин. Порівняйте варіації в музиці та графіці. Твори: П.Пікассо Варіації на тему «Голуб миру», Б.Бріттен «Путівник по оркестру для молоді».

Тема «Барви хореографії та сценографії».

Завдання:

Які види мистецтва поєднані у хореографії?

Поміркуйте, як музика визначає виразність танцювальних рухів у балеті.

Самостійно дослідіть тему «Танець у живописі».

6 клас [34]

Розділ 1. Мистецтво Сходу.

Завдання:

Розгляньте ілюстрації. Музику якого з прослуханих танців могла б виконувати ця східна красуня? Який український народний музичний інструмент нагадує вам інструмент на книжковій мініатюрі?

Порівняйте симфонічну картину моря з живописною: тембри, кольори, колорит, настрої. Твори: М. Римський-Корсаков Симфонічна сюїта «Шехерезада» (тема Синдбада-мореплавця), В. Забашта «Вечір у Гурзуфі».

Поміркуйте, чи вдалося Р. Шуману створити арабеску музичною мовою. Спробуйте створити графічний варіант музичної форми рондо. Чи схожа на орнамент музика Лесі Дичко «Українські писанки»? Порівняйте музику п'єс «Арабеска» і «Українські писанки». Якому з орнаментів відповідають мелодії творів Р. Шумана і Лесі Дичко? (Приклади українських і східних орнаментів).

Розділ 2. Античне мистецтво.

Завдання:

Охарактеризуйте музику балету А. Хачатуряна «Спартак». З якими художніми техніками її можна порівняти: акварель, фреска, рельєф? Роздивіться ілюстрації українського художника В. Пойди до роману Р. Джованьолі «Спартак». Визначте, які з них відповідають музиці балету.

Розділ 3. Мистецтво Середньовіччя.

Завдання:

Пригадайте сюїти, які ви слухали. В яких із них переважає літературна програмність, а в яких – картинна?

Опишіть живописний колорит, який, на вашу думку, відповідав би музиці С. Прокоф'єва «Скіфська сюїта».

6 клас [35, 36]

Тема «Ти і я – такі ми різні».

Завдання:

Поміркуйте, чим відрізняються образи людини на живописних і графічних портретах від музичних портретів.

Тема «Від камерного портрета до камерної музики».

Завдання:

Які музичні жанри споріднені за настроями з камерними і парадними портретами?

Доберіть музичні твори, які можна використати як тло для глибшого сприймання портретів на ілюстраціях у підручнику. Твори: О. Мурашко «Дівчина з таксою», В. Боровиковський «Портрет М. І. Лопухіної», Д. Веласкес «Кінний портрет Балтазара Карлоса».

Тема «Герої міфів і легенд».

Завдання:

Порівняйте образи Орфея, створені композитором (К.-В. Глюк), художником (Ханс Лейн молодший) і скульптором (Антоніо Канова).

Створіть міні-розповідь за картинами про козака Мамая, озвучте одну з них уявним монологом легендарного героя. Зімпровізуйте мелодію його пісні.

Тема «Батальних жанр».

Завдання:

Наведіть приклади зображення батальних сцен у різних видах мистецтва. Намалюйте відважного воїна на його вірному коні, героя картини

батального жанру. У вільний час пофантазуйте і створіть розповідь про подвиги свого героя. Доберіть відповідну маршову музику.

Тема «Світ тварин у мистецтві».

Завдання:

Проведіть паралелі між виразними можливостями музичного і образотворчого мистецтва у відображення світу тварин.

Перегляньте мультфільми, зокрема, за мотивами українських казок про тварин, прислухайтеся і опишіть, яка музика звучить у різних епізодах.

Тема «Камерно-інструментальні жанри: соната».

Завдання:

Дослідіть, при виконанні якої відомої сонати Л. Бетховена український композитор М. Леонтович намагався використати засоби кольоромузику.

Тема «Неспокій хвиль морських: марина».

Завдання:

За допомогою різних джерел зробіть тематичну колекцію марин – живописних, фотографічних, музичних.

Тема «Жанри об'єднуються».

Завдання:

Порівняйте роль етюду в музиці, живописі, театрі. Дізнайтеся, у яких сферах життя застосовується це поняття.

7 клас [38]

Тема «Скульптура та декоративне мистецтво в архітектурному ансамблі».

Завдання: наведіть приклади синтезу мистецтв у сакральній, громадській і житловій архітектурі. Самостійно дослідіть тему синтезу мистецтв у творчості українських митців.

Тема «Музика і кіномистецтво: екранізація, римейк, саундтрек».

Завдання:

Як ви розумієте значення слова *римейк*. У яких видах мистецтва і як саме він застосовується?

Тема «Музика і архітектура».

Завдання:

Спробуйте уявити музику фресок, орієнтуючись на живописні образи Катерини Білокур. Після прослуховування музики («Фрески» Лесі Дичко, написані за картинами художниці) передайте власні враження. Наскільки «співпали» ваші уявлення із композиторським баченням і відчуттям?

Як можуть взаємодіяти між собою музика і архітектура? Проведіть міні-дослідження і з'ясуйте, які образотворчі терміни застосовують композитори у назвах своїх творів.

Тема «Секрети джазового виконавства».

Завдання:

Роздивіться «джазові» шпалери для комп'ютерного монітора й виберіть ті з них, які найбільше відповідають вашому розумінню джазової музики. Якою джазовою музикою можна озвучити ці шпалери?

8 клас [39]

Розділ 1. Художні напрями ХХ століття.

Завдання:

Проаналізуйте музичну мову твору А. Онеггера «Пасифік 231», визначте виконавський склад, його роль у творі. Які мотиви є основою графічної композиції К. Піскорського «Цивілізація. Місто»?

Якими засобами скульптору У. Боччоні вдалося передати безперервність руху людини, яка крокує?

Чи можна порівняти художні твори футуристів з музикою, що передає рух, динаміку? Що їх об'єднує? Твори: О. Богомазов «Кубофутуристична композиція», К. Карра «Вершник».

Чому, на вашу думку, ставлення художників-абстракціоністів до кольору вважали музично-ритмічним та емоційним? Які музичні жанри можна використати для назви картини В. Кандінського «Композиція УІ»?

У чому полягає експресивність картини Е. Мунка «Крик»? Які емоції викликав у вас цей твір? Чи подібні вони до переживань, які з'явилися у вас під час прослуховування музики А. Шенберга?

Проведіть аналогію кольорової гами українських орнаментів із символікою кольорів у пісні О. Білаша на вірші Д. Павличка «Два кольори».

Пригадайте, що таке поліфонія. Поміркуйте, чому композитор П. Хіндеміт для втілення свого задуму обрав поліфонічну фактуру. Розгляньте зображення Ізенгеймського віттаря. Яким чином, на вашу думку, перегукуються сучасна музика й візуальні образи минулого?

Про що можуть вам розповісти образи, створені П. Пікассо в картині «Герніка»? Чи можна повести аналогію між ними та музичним образами «Симфонічних фресок» Л. Грабовського за мотивами малюнків Б. Пророкова із серії «Це не повинно повторитися»? Доведіть свою думку.

Пригадайте, що таке реквієм. Поміркуйте над музикою прослуханого реквієму Б. Бріттена. Які почуття вона викликає? Порівняйте свої враження від різних музичних і живописних творів на тему війни.

Охарактеризуйте фольклорні інтонації у фрагментах творів І. Стравінського. Чи співпадає, на вашу думку, зображення жар-птиці у художників і музикантів? Твори: Г. Собачко-Шостак «Жар-птиця», ескіз декорації Дж. Балла до балету І. Стравінського «Жар -птиця».

Які настрої втілено у картинах А. Ерделі «Річка в горах» і А. Шепи «Карпатська весна»? Чи співзвучні вони з музикою М. Скорика «Карпатський концерт»? Аргументуйте власну думку.

Пригадайте живописні твори з назвами «симфонія», «соната», «ноктюрн», «прелюдія», «рапсодія», «елегія», «фуга».

Що означає слово «фреска»? Подумайте, до якої музики краще застосовувати цю назву – до епічної, ліричної, героїчної гумористичної? Для якого складу виконавців ви б написали музичні фрески з назвами «Війна», «Золотоверхий Київ», «Гомін Карпат», «Море»?

Який твір започаткував таке явище, як кольоромузика? Картини яких митців можна назвати «музикальним живописом»? Доведіть свою думку. Знайдіть в інших джерелах матеріали про особливості синтезу мистецтв у творах О. Скрибіна, М. Чюрльоніса, В. Кандинського та ін.

Розділ 2. Мистецтво і сучасна культура.

Завдання:

Чи можна порівняти музичні імпровізації з мінливими образами новітніх напрямів образотворчого мистецтва? Твори В. Вазареллі, С. Тер-Делоне, Дж. Поллока, А. Кодлера. Як ви гадаєте, чому ці та подібні мистецькі явища виникли саме у XX столітті, а не в епоху античності чи класицизму?

Чи відчуваєте ви колорит, емоційний тон композицій? Твори: Р. Делоне «Круглі форми», В. Баранов-Россіне «Абстрактна композиція». Як ви вважаєте, картини несуть радість чи пригнічують глядача? Спробуйте провести аналогії між композиціями і прослуханими музичними творами.

Які настрої втілені в живописній композиції Дж. Уіслера «Ноктюрн у блакитному і золотому»? Яку музику ви уявили під враженням від картини?

Які спільні та які специфічні ознаки притаманні поп-музиці та поп-арту? Наведіть приклади робіт у стилі поп-арт.

Створіть сценарій відеокліпу «Легенда про пісню», використовуючи мотиви картин українських художників. Твори: Ю. Дубінін «Соло на золотій скрипці», М. Тимченко «Співуча Україна», М. Чорний «Скрипка Леонтовича», С. Ганжа «Дума про Нечая».

9 клас [40]

Тема «Види і мова мистецтва».

Завдання:

Назвіть часові, просторові й синтетичні види мистецтва. Порівняйте їх художню мову (зокрема живопис і музику, скульптуру і танець, театр і кіно).

Тема «Поліхудожній образ світу».

Завдання:

Поясніть, чому М. Чюрльоніса називають «живописцем у музиці» й «музикантом у живописі».

Тема «Художня культура і світ людини».

Завдання:

Порівняйте вираження внутрішнього світу людини у творах різних мистецтв. За допомогою яких художніх засобів митці передають почуття, стани, настрої? Аргументуйте свою думку на прикладі музики та живопису.

Тема «Художня культура і середовище».

Завдання:

Поясніть специфіку реклами як своєрідного синтетичного виду мистецтва.

2.2. Проблемно-евристичні технології

Проблемно-евристичні художньо-педагогічні технології спрямовані насамперед на творчий розвиток учнів, вони стимулюють художньо-образне мислення і окрім суто мистецьких компетентностей сприяють формуванню метапредметних компетентностей – інформаційно-пізнавальних, самоосвітніх. Результат досягається завдяки проникненню у таїну художніх смислів шедеврів мистецтва при залученні учнів до активного пошуку сенсу художніх творів під час їх аналізу-інтерпретації, а також під час створення власних художніх образів у практичній діяльності.

Провідні методи проблемно-евристичних технологій: евристична бесіда, «мозковий штурм», створення педагогічних ситуацій вибору, «руйнування» і «наведення», стимулювання самостійної художньо-пошукової роботи, альтернативні художньо-творчі завдання різного типу.

Проблемно-евристичні технології та відповідні методи активізують інтуїтивні процедури діяльності учнів у вирішенні творчих задач. Визначальною властивістю педагогічної евристики є прийоми «наведення» на правильне рішення, що веде до скорочення варіантів перебору рішень. Спостерігається закономірність: чим більш невизначеного міститься у запитаннях, тим більше їх евристичний потенціал. «Відкриті» запитання, тобто без жорстко заданого напрямку пошуку відповіді, залишають простір для багатьох шляхів і різних способів вирішення художньо-творчих задач.

Евристика як наука про відкриття нового, знаходження істини зародилась у Стародавній Греції, а прообраз евристичного навчання можна побачити у започаткованому Сократом методі запитань і міркувань. Метод евристичних запитань розроблявся ще давньоримським оратором і педагогом Квінтіліаном. Для пошуку відомостей про певні події або об'єкти задається 7 ключових запитань: Хто?, Що?, Де?, Коли? Чим?, Чому?, Як?, Відповіді на ці запитання породжують незвичні ідеї та рішення щодо теми, яка вивчається.

Елементи навчання за так званим сократичним принципом присутні у спадщині педагогів-класиків Я. А. Коменського, А. Дистервега, К. Ушинського. Наукове дослідження евристики здійснювали А. Брушлінський, В. Пушкін, Ю. Кулюткін, дидактичну евристику обґрунтував А. Хуторської.

З метою розвитку творчого потенціалу учнів на уроках мистецтва активно використовується *імпровізація* – вокальна, інструментальна, ритмічна, пластична, акторська, а також різноманітні творчі завдання на

створення мелодій і акомпанементу до пісень (інструментально-ритмічного), малювання на вільну тему із значною долею фантазування тощо.

Нав'язування вчителем стереотипів художнього мислення шляхом вимог дотримуватися схеми-зразка аналізу творів мистецтва провокує заниження самооцінки й невпевненість у власних силах і можливостях під час навчання, яке не залишає простору для самореалізації (соціально-педагогічні бар'єри). Щоб зняти існуючі бар'єри доцільно впроваджувати художньо-педагогічні технології, які стимулюють творче ставлення учнів до пізнання мистецтва, до навчання загалом. Проте вчителі не завжди вміють знаходити реальні механізми формування творчої особистості учня. Як змінити усталені пріоритети викладання і знайти потрібний баланс між традиційним навчанням і розвитком творчої індивідуальності учнів відповідно до зміни парадигми сучасної освіти з функціональної на творчу?

Освітній процес, що здійснюється за проблемно-евристичною технологією активізує пізнавальні інтереси учнів і стимулює їхню самостійність як якість творчої особистості. Для цього вчитель у процесі проблемного викладу матеріалу створює проблемну ситуацію: висуває гіпотезу, застосовує методи «мозкового штурму», «наведення», «руйнування», «гіперболізації», ставить запитання або завдання, щоб стимулювати колективне обговорення можливих підходів до вирішення проблеми.

Проблемне навчання відрізняється від евристичного, хоча їх єднає спільна мета – творчий розвиток вихованців. Методика проблемного навчання побудована таким чином, що вчитель «наводить» учнів на вже відоме рішення; натомість евристичний підхід націлює на досягнення невідомого заздалегідь результату завдяки актуалізації індивідуального досвіду. З огляду на спільну мету та специфіку художнього сприймання/пізнання мистецтва, якому притаманна багатоваріантність інтерпретацій, ми технологічно поєднуємо, синтезуємо ці споріднені типи

навчання, посилюючи їх виховний ефект щодо становлення самостійності як якості творчої особистості.

Ефективним методом проблемно-евристичних технологій, який стимулює креативність учнів, є *евристична бесіда* – діалогічний метод навчання за якого вчитель організовує активну художньо-пізнавальну діяльність учнів шляхом конструювання серії взаємопов'язаних запитань, на які учні мають дати відповіді, завдяки чому вони під педагогічним керівництвом самостійно опановують усі складові пошуку нового знання. На відміну від відтворюючих, систематизуючих та інших типів бесід метою евристичної бесіди є розвиток творчого мислення учнів.

Як частково-пошуковий метод евристична бесіда доцільна в основній школі при аналізі-інтерпретації змісту творів мистецтва саме в силу їх багатозначності. Багатоваріантність тлумачень художніх образів школярами є не тільки можливою, а й вельми бажаною.

Підліткам, як і молодшим школярам притаманні емоційність сприймання навколишнього світу, багата уява, здатність до фантазування, асоціативність мислення, але перераховані якості доповнюються зростаючою інтелектуальною активністю, допитливістю, розширенням амплітуди художньо-пізнавальних інтересів і потребою у соціальних контактах.

Педагог має гнучко керувати процесом художнього сприймання/пізнання, вибудовуючи крок за кроком захоплюючий шлях самостійного відкриття учнями таємниць мистецтва. Він не зводить аналіз творів мистецтва до формального з'ясування художніх засобів за догматичною схемою, поширеною у практиці, а навпаки – створює умови для індивідуального проникнення у смислоціннісний шар художніх образів.

Художній образ – фундаментальна категорія естетики, основоположна для педагогіки мистецтва. Художній образ деякою мірою ієрархічно навіть вищий за поняття, адже він органічно поєднує раціональне осмислення та інтуїтивне осяяння, не обмежуючи «креатосферу» особистості. Зрозуміло,

що основний «закон» мистецької педагогіки – пріоритетність ціннісного естетичного ставлення над розумовим (логічним) осмисленням мистецтва – детермінує необхідність урівноваження «емоцій» і «рацій», знаходження між ними гнучкого балансу. Діти й поза школою набувають певного емпіричного художньо-естетичного досвіду, навичок сприймання світу через усі органи чуття (слухання різних звуків оточення, розрізнювання предметів за кольорами і формами, сприймання на дотик, на нюх тощо). У процесі практичної діяльності емпіричні знання стають надбанням розуму. За умов пропорційного співвідношення емпіричного і теоретичного пізнання, емоційної та інтелектуальної активності учнів, знань і вмінь, репродукції і творчості загальна мистецька освіта зможе ефективно виконувати поставлені перед нею навчальні й виховні завдання.

Проблемно-евристичні технології ефективні як з боку досягнення дидактичних цілей, так і у виховному аспекті, проте вони вимагають значних витрат часу, тому вчитель мистецтва має чітко розраховувати масштаб їх застосування на конкретному уроці.

До операційних аспектів проблемно-евристичної технології належать: проблемні (відкриті, незавершені) запитання, проблемний (ігровий або змагальний) виклад навчального матеріалу, створення проблемних ситуацій.

Щоб уникнути одноманітності під час навчання і організувати самостійну художньо-пізнавальну діяльність учнів, доцільно застосовувати якомога частіше ***альтернативні завдання*** (від *альтернатива* – з фр. чергую, змінюю). Тобто вчитель пропонує не одне завдання, однакове для всіх учнів класу, а кілька завдань, різноманітних за темою, змістом, рівнем складності, технікою виконання, з-поміж яких учень має вибрати той варіант, якій він хоче і зможе виконати. За умов такої варіативності кожний вихованець матиме змогу обрати із запропонованих ті, які посилені для нього на даному етапі розвитку; тоді слабкіші учні не відчуватимуть себе невпевнено бо це (прямий шлях до низької самооцінки), а для здібніших і

художньо підготовлених учнів індивідуальна планка досягнень не буде опускатися.

Наприклад, завдання на імпровізацію мелодії може диференціюватися й варіюватися за рівнями складності у такому діапазоні: «уявити внутрішнім слухом власну мелодію» – «відтворити руками в повітрі характер руху мелодії» (пластичне інтонування) – «намалювати на дошці або в зошиті лінією графічну схему мелодії» (підкреслюючи плавність руху або стрибки вгору чи вниз, окремі фрази, кульмінацію тощо) – «проплескати ритм мелодії» – «проспівати мелодію» – «заграти мелодію на інструменті» – «підібрати до мелодії ритмічний акомпанемент» (на ударно-шумових інструментах) – «створити варіації на цю тему» (зміна темпу, динаміки тощо) – «придумати танцювальні рухи, ідентичні характеру мелодії» – «підібрати слова до мелодії» – «намалювати абстрактну кольорову композицію, що передає характер мелодії» тощо.

Корисно інколи *виявляти приховані помилки*, навмисно допущені учителем із певною дидактичною метою («метод руйнування», «гіперболізації»). Варіанти завдань: «Що зайве?» і «Знайди помилку»:

- пропонується низка музичних і живописних творів на певну тему, наприклад, «Осінній сум», «Весняні настрої», з двома-трьома зразками, які за образно-емоційним змістом не підходять до цієї групи (приміром, твори героїчного або сатиричного характеру);

- знайти «зайве» у переліку однорідних явищ, наприклад, «Танці» (халлінг, жига, *колискова*, менует, гопак, мазурка) або «Жанри живопису» (натюрморт, портрет, *собор*, пейзаж);

- виявити приховані помилки під час співу-показу вчителем фрагменту пісні або у перебігу виконання педагогічного малюнка-зразка.

Загострює увагу учнів завдання на основі застосування прийому «навпаки». Наприклад, заспівати колискову голосно, у швидкому темпі, а мелодію гопака зіграти дуже повільно і тихо, ще й у високому регістрі,

відповідно «переплутати» кольорові картки-символи (для колискової – яскраво-червоний, для гопака – ніжно-рожевий). При виконанні педагогічних малюнків-схем з образотворчого мистецтва можна навмисно переставити предмети в натюрморті, поміняти місцями перший і другий план у пейзажі, прибрати центральну фігуру або предмет у сюжетно-тематичній композиції, щоб учні краще відчули, що таке композиційний центр.

Для формування самоосвітніх компетентностей необхідно створити умови для опанування учнями складовими самоосвітньої діяльності:

- самостійним плануванням (виявлення цілей і шляхів їх досягнення),
- самоорганізацією (раціональний розподіл сил під час діяльності, їх мобілізація),
- самоконтролем і самооцінкою, що передбачає рефлексію і корекцію саморозвитку.

Це призведе до змін в орієнтації викладання мистецтва з переважно пізнавальної площини у діяльнісно-творчу (суб'єкт-суб'єктну).

Педагогічно доцільні щодо цього художньо-творчі завдання, які потребують активного включення уяви, фантазії (зазвичай вони так і починаються: «Уяви, що ...» або «Пофантазуй і ...»).

Наприклад, підліткам пропонується вигадати стародавні єгипетські ієрогліфи, тобто уявити відповідні образи для зображення певних слів-дій («плавати», «пити», «танцювати»), написати ієрогліфами своє ім'я.

До *художньо-творчих завдань* проблемно-евристичного типу належать також наступні: придумати продовження мелодії (або поетичних текстів до неї), створити танцювальний супровід; уявити себе артистом балету і придумати пластичні характеристики персонажів; імпровізувати мелодії, наприклад, на чорних клавішах фортепіано (пентатоніка) створювати музичні образи-пейзажі «Пагоди в тумані», «Гори й водоспади».

Прикладами стимулювання творчого самовираження є завдання на створення вокального циклу «Настрої» або «Любій матусі», об'єднавши відомі пісні тематично. Або пофантазувати, якою музикою можна озвучити фонтан (урочистою, святковою чи тихою і загадковою), добрати для цього відповідний жанр симфонія, сюїта, увертюра, картина, фантазія, поема тощо.

Доцільно систематично включати різноманітні завдання для самостійної роботи впродовж усього періоду вивчення мистецтва в школі. Поетапне послаблення педагогічного керівництва з одночасним посиленням стимулів до самоосвіти й художньо-естетичного самовиховання, розширення самоосвітньої діяльності учнів у галузі мистецтва призводить до зміни акцентів у співвідношенні «освіта – самоосвіта», «виховання – самовиховання» – процесів що функціонують паралельно, взаємодоповнюючи один одного. Особливу роль у цьому відіграє вміння адекватно оцінювати себе (здібності, ерудицію, освітні результати тощо). Стимулюючи ініціативність і наполегливість учня щодо пізнання мистецтва, учитель тим самим сприяє розвитку його самоосвітньої компетентності.

Звісно, у навчально-виховному процесі позиції вчителя й учнів є різними (ініціативна позиція того, хто навчає і виховує не дорівнює залежній позиції того, кого навчають і виховують), але вони стають рівноправними *суб'єктами* освітнього процесу в тому плані, що вчитель стимулює усвідомлення учнем цілей, заохочує до самостійності, самоосвіти, підтримує ініціативу, допомагає у визначенні особистісних планів і параметрів власного вдосконалення, у пошуку художньої інформації. Його основною педагогічною функцією стає виявити приховані резерви учня і мобілізувати його художньо-творчий потенціал для вирішення поставлених завдань. За таких умов на обов'язковий компонент навчально-виховного процесу перетворюється мистецька самоосвіта і художнє самовиховання, які стимулюються внутрішніми потребами особистості. А вчитель створює сприятливі умови для виявлення художньо-пізнавальних потреб і спеціальних

здібностей, для художньо-творчої самореалізації. Шкільна освіта – своєрідна карта, за допомогою якої людина орієнтується у маршрутах художнього життя, але для успішності цього орієнтування кожний учень має самостійно віднайти свій власний компас.

У контексті особистісно орієнтованого підходу засвоєння знань є результатом власної активності учня, а вчитель лише створює сприятливі умови для самоосвіти й самовиховання. У строгому розумінні навчання – це завжди самонавчання: знання не передаються ззовні, вони відтворюються свідомістю у процесі самоорганізації. Таким чином, освіта і самоосвіта, виховання і самовиховання – нероздільні супутники на шляху до особистісного художньо-естетичного вдосконалення.

2.3. Інтерактивні технології

Розробка і впровадження інтерактивних технологій у загальній мистецькій освіті є мало дослідженим аспектом інноваційної діяльності вчителя, хоча комунікація у цій царині має значний естетико-виховний потенціал завдяки насиченості художніх образів цінностями й смислами.

Інтерактивний (англ. *interaction* – *взаємодія*) означає здатний до взаємодії, співробітництва, діалогу. Інтерактивне навчання – специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка створює оптимальні умови для розвитку інтерсуб'єктності, збагачення особистості в процесі спілкування між педагогом та учнями, співпраці між членами учнівського колективу.

Інтерактивні художньо-педагогічні технології мають на меті формування соціокультурних і художньо-комунікативних компетентностей, вони сприяють активізації спілкування і взаємодії учнів у процесі опанування мистецтва, у перебігу яких відбувається взаємовплив, обмін художніми смислами. Результатом є здатність до комунікативної і

кооперативної діяльності, готовність до взаємодопомоги, оволодіння комплексом відповідних інтерактивних умінь.

Провідні методи інтерактивних художньо-педагогічних технологій: фасилітована дискусія, метод мистецьких проєктів, різні групові й колективні форми художньої кооперації, дискусії, диспути, дебати, круглі столи. Фокусуючи увагу саме на цих методах, ми прагнемо реалізувати важливий психологічний принцип єдності художнього сприймання/пізнання і художньої творчості, що відповідає особистісній парадигмі сучасної освіти, а також гармонізувати індивідуальні й соціальні фактори розвитку учнів.

З огляду на велику кількість інтерактивних умінь, які характеризують комунікативну і соціокультурну компетентності, класифікуємо їх у такі основні групи:

- вміння слухати партнерів і виявляти до них прихильність, доброзичливість, толерантність;
- вміння переконувати, аргументувати власну думку, керувати емоційним станом;
- вміння дискутувати, підтримувати зворотній зв'язок, ініціювати спілкування, доходити компромісу;
- вміння взаємодіяти, співпрацювати, встановлювати ділові контакти, працювати в парі, малих групах, колективно.

Фундаментом інтерактивних педагогічних технологій є спілкування. Спілкування – це форма діяльності, психічного контакту, що здійснюється між людьми, як рівноправними партнерами, і виявляється в обміні інформацією, взаємовпливі. Воно буває вербальне і невербальне.

Проблема спілкування є предметом спеціального вивчення багатьох наук (філософії, етики, естетики, лінгвістики, соціології, психології, педагогіки). На відміну від поняття «комунікація» (передача інформації) спілкування характеризується психічними зв'язками між людьми, духовними стосунками, адже взаємовідносини суб'єктів відбуваються навіть і тоді, коли

інформація, як предмет взаємодії, відсутня (наприклад, спілкування через погляди, жести).

Фахівцями виділяються чотири функції спілкування: перша пов'язана з предметною діяльністю, друга характеризується спілкуванням заради нього самого, третя виявляється у процесі передачі духовних цінностей, четверта спрямована на залучення до цінностей іншого.

Гуманізація навчально-виховного процесу передбачає здійснення особистісно орієнтованого спілкування з учнями (Ш. Амонашвілі, І. Бех, І. Зязюн, Н. Щуркова). Неодмінною умовою здійснення духовного впливу на учнів під час педагогічного спілкування є майстерне володіння словом і організація діалогу – процесу міжособистісної взаємодії. Сповідування ідеї особистісно зорієнтованої педагогіки зумовлює беззастережно визнати пріоритет *діалогової стратегії педагогічної взаємодії* як основи сучасних інноваційних технологій навчання і виховання школярів засобами мистецтва. Сутнісна природа людини діалогічна, адже діалог (вербальний, візуальний, кінетичний, паралінгвістичний) – це форма існування людини, її сутнісна характеристика. Усі відносини між людьми поділяються на три види: діалогічні, антидіалогічні та індиферентні. Як свідчить практика, на уроках мистецтва в школі зазвичай панує монолог учителя, хоча в організації будь-якого виду художньо-пізнавальної діяльності можна знайти належне місце діалогу і полілогу. Нерідко педагогічні відносини, які ззовні нагадують діалог (розмова, бесіда), підміняються *псевдодіалогом* (або *квазідіалогом*), а інколи набувають рис *антидіалогу* (за наявності імперативних прав у вчителя, «який завжди правий» та відсутністю таких прав у вихованців, які «завжди помиляються»).

Важливу роль у розвитку комунікативних компетентностей відіграють діалогічні форми і методи, які ефективно стимулюють художньо-інтерпретаційну діяльність школярів, прояви рефлексії у процесі пізнання мистецтва. Саме тому з-поміж завдань у підручниках для основної школи

нерідко пропонуються такі, які передбачають включення учнів до різних діалогічних форм: диспут, дискусія, дебати, круглий стіл тощо.

Діалог – це своєрідна поліфонія багатосторонньої комунікації, де специфічні дії вчителя, який моделює навчально-виховний процес на основі партнерських стосунків і створює умови для самовираження кожного учня. Завдання вчителя мистецтва – гуманного, авторитетного, але не авторитарного – допомагати школярам долати чи нейтралізувати психічні, смислові та інші бар'єри спілкування, емоційно захоплювати спільною діяльністю, розкривати й підтримувати творчий потенціал особистості.

Філософ В. Біблер обґрунтував теорію «діалогу культур», що дає змогу особистості не тільки прилучитися до художніх цінностей, а й самовизначитися у світі культури, включитися в культуротворення і водночас вдосконалювати себе як суб'єкта культури. Тобто діалог культур трактується як тип відносин у мікро– і макросоціумі (між типами культур).

У педагогіці під терміном «діалог» розуміється не просто розмова, бесіда (дослівний переклад з грецької), а насамперед ланцюжок взаємозалежних вербальних і невербальних дій-спілкувань між педагогом і учнями на основі партнерських стосунків – відкритості, довіри, поваги, симпатії, що призводить до обміну особистісними духовними цінностями й художніми смислами. Діалогова педагогічна взаємодія має бути забарвлена позитивними емоційно-естетичними переживаннями школярів і ґрунтуватися на емпатійному ставленні вчителя до всіх учнів (співучасть, допомога, підтримка). За таких умов у дітей виникає захоплення художньою діяльністю, домінують відчуття успіху, насолоди від самостійної участі на шляху до пізнання мистецтва.

Значну роль у мистецькій педагогіці має стиль художнього спілкування. На думку О. Рудницької, художні твори, з одного боку, здатні моделювати людські стосунки, з іншого, – мистецтво у своїй сутності само є спілкуванням, діалогічним за своєю природою [14]. Комунікативна функція

мистецтва виявляється в різних видах спілкування: діалог з митцем, діалог з образом твору, діалог культур, діалог особистісних смислів у системі «учень – учень» або «вчитель – учні», внутрішній діалог (інтеріоризована дискусія). Отже, розуміння мистецтва – це творчий процес співпереживання та інтерпретації, що носить активно діалогічний характер.

З-поміж низки інтерактивних методів організації аналізу-інтерпретації творів мистецтва високу ефективність має **фасилітована дискусія**.

Фасилітація (від лат. *facilis* – легкий, англ. *facilitate* – полегшувати, допомагати) – технологія навчання, принциповою особливістю якої є опосередкована участь педагога у колегіальному самонавчанні учнів. Фасилітована дискусія як одна з форм спілкування, сутність якої полягає в колективному обговоренні певної проблеми, що має на меті колегіально наблизитися до результату (віднайти рішення, відкрити нові ідеї, дійти консенсусу) за допомогою спеціальних стратегій, запитань, прийомів.

Базові підходи до технології спрямованого колективного обговорення творів мистецтва розроблені американськими фахівцями А. Хаузен та Ф. Єнавайном для міжнародної програми «Формування образного мислення» (VTS), яка була адаптована до умов вітчизняної школи групою українських фахівців під нашим науковим керівництвом і пройшла широку експериментальну апробацію у багатьох регіонах України. Детально ця художньо-педагогічна технологія розкрита в методичному посібнику за програмою «Формування образного мислення» [56]. Подаємо «вузлові» моменти цієї технології: алгоритм запитань для спрямування дискусії та основні поради, що допоможуть правильно її організувати й проводити.

Технологія має на меті розвиток умінь учнів пильно спостерігати, розмірковувати про зміст художніх творів, що стає можливим завдяки багатозначності образів мистецтва, їх здатності інтригувати й пробуджувати різні думки. Враховуються потреби й інтереси глядачів-початківців, які набувають умінь спостереження й рефлексії – компонентів візуальної

компетентності. Важлива відмінність цієї інтерактивної технології від традиційної – відсутність додаткової інформації про авторів творів, час їх створення, художні засоби тощо. Без зовнішньої інформації діти мають *навчитися «вичерпувати» зміст твору із самого твору*. (Практика свідчить, що фактологічна інформація швидко забувається).

Діяльність учнів. У процесі сприймання мистецтва різних країн і народів, діти мають збагнути, що чимало творів «розповідають свої історії» і що вони здатні самотійно ці історії інтерпретувати. Під час групового обговорення учні навчаються не лише висловлювати свої власні міркування, а й сприймати думки інших, погоджуватися з ними або заперечувати, доповнювати й уточнювати. Головне, щоб усі висловлювання аргументувалися з опорою на реальні художні образи, а не фантазувалися за рамками твору. Відповідаючи на запитання, вибудовані у спеціальні алгоритми, діти поглиблюють навички ретельного спостереження, у них буде розвивається мислення – здатність виробляти гіпотези у спробах трактування значення твору, адже вони мусять наводити докази щодо власного відчуття і розуміння їх сенсу. Відтак у кожної дитини починає формуватися особистісне емоційно-естетичне ставлення до мистецтва, впевненість у своїх силах щодо його розуміння. Водночас учні набувають досвіду переконливо висловлювати свої думки щодо мистецтва, їхня мова стає багатшою, більш дескриптивною (описовою). Лівова частка пізнання відбувається за рахунок вербального вираження думки – її формулювання і «проговорювання» вголос так, щоб вона стала зрозумілою всім. Зростає комунікативна компетентність школярів: під час обміну думками вони починають уважніше слухати інших, змінювати власну позицію, якщо відчули, що вона неправильна або не зовсім точна.

Запитання фасилітатора. Пусковий механізм дискусії полягає у серії заздалегідь розроблених запитань учителя, що виконує роль фасилітатора. Він виступає посередником у взаємодії учнів, стимулюючи за допомогою

запитань пізнавальні процеси, мислення учасників дискусії, допомагає їм включитися в активний пізнавальний пошук смислів мистецьких творів у процесі їх колективного обговорення. У цій технології всі запитання – це так звані запитання відкритого типу, що передбачають низку можливих відповідей. Вони побудовані так, щоб діти могли відповісти на них, використовуючи попередньо набуті знання й досвід, систематизувати їх.

Формулювання стартового запитання «Що відбувається на картині?» відрізняється від традиційного «Що ви бачите?», адже останнє провокує звичайний перелік об'єктів, а на відміну від нього, перше формулювання стає пусковим механізмом для включення мислення для пошуку сенсу художнього твору. Поступово додаються інші ключові запитання: «Що ви можете сказати про зображених людей (предмети, природні явища тощо)?» або , «Де це відбувається?», «Коли це може бути?». Лише після усвідомлення головної ідеї картини чи скульптури вводяться запитання на проникнення в композиційний задум, засоби художньої виразності. Вони допомагають краще зрозуміти головну смисло-ціннісну складову того чи іншого шедевра. Треба прагнути утримуватися від заміни цих запитань іншими, особливо навідними або вузько спрямованими. Алгоритм запитань було розроблено у перебігу тривалої експериментальної роботи, тому що саме ці запитання природно виникають у дітей у процесі спілкування з мистецтвом і спрямовані на їхні інтереси й потреби. Педагогічні стратегії продумані таким чином, щоб не прямолінійно підштовхувати учнів до потрібної відповіді, а гнучко стимулювати художньо-естетичне зростання кожної особистості у власному темпі, допомагаючи реалізувати закладений у ній потенціал. Тому не варто намагатися «перестрибувати» через сходинки поетапного їх введення і ускладнювати запитання, сподіваючись на прискорення темпу розвитку. Ці запитання змушують учнів висловлювати свої відчуття стосовно тематичних і формоутворюючих аспектів змісту, роздумувати над тим, як саме митці створюють ті чи інші художні образи. Вони здатні помічати

особливості композиції картини, відображення на ній простору (приміром, які предмети на картині заходять один за другий, тобто загороджуються; як віддалені об'єкти зображуються меншими за розміром і не так деталізовано, як вони розташовуються над тими, що знаходяться ближче до глядача). У такий спосіб легше усвідомлюються такі складні поняття, як «перспектива», «ракурс».

Учителеві потрібно впевнено володіти варіативним «арсеналом» формулювань і доречно їх використовувати, адже за рахунок їх різноманітності метод не набридає дітям, незважаючи на те, що логіка обговорення залишається тривалий час незмінною.

Реакція вчителя на коментарі учнів. Для «чистоти» технології важливо не лише дотримуватися алгоритму запитань, а й правильно реагувати на відповіді дітей: підтримувати їх усі виключно позитивно. Головне правило ведення фасилітованої дискусії – не оцінювати відповіді дітей як «правильні» чи «неправильні» (учень має право на своє «бачення», навіть якщо воно не збігається із загальновизнаним чи з розумінням змісту твору самим учителем). Треба залучати до обговорення всіх, щоб не домінували одні й ті самі учні.

До ключових елементів технології належать **парафраз** і **пов'язування** думок учнів (лінкінг). Прийоми перефразування і пов'язування відповідей-версій дітей під час групової рефлексії забезпечують утримання дискусії на високому рівні активності й спрямування на кінцевий результат – розуміння змісту творів, які сприймаються та обговорюються. Парафраз дає змогу вчителеві підкреслювати значення кожного висловлювання, кожного внеску в загальне обговорення. Перефразовування учнівських коментарів призводить до того, що дитина починає цінувати свої власні думки, а це вже перший серйозний крок на шляху до вміння цінувати й поважати думки інших. Грамотний парафраз передбачає ненав'язливе, майже непомічне педагогічне вдосконалення дитячого висловлювання щодо твору мистецтва

(лише по формі, але ніяк не по суті), коректує його структуру, збагачуючи словниковий запас учнів і удосконалюючи їхні мовленнєві навички.

Перефразовуючи висловлювання учнів, доцільно вказати на зв'язок, що між ними існує:

вираження *згоди* («Павло і Алла думають однаково» або «Таня згодна з Мариною»);

вираження *незгоди* («У Вадима та Петрика зовсім різні думки» або «Марійка висловлює іншу версію»);

доповнення («Оксана розвиває думку Кирила» або «Лариса частково згодна з Антоном, але вона ще додала, що...»).

Після того, як учні активно включаються у дискусію, вчитель починає «пов'язувати» коментарі, вказуючи, як вони співвідносяться між собою:

схожі думки («і Світлана, і Марина, і Сашко думають, що ...» або «Схоже, багато хто з вас вважає, що ...»);

різні думки («Дмитрик думає зовсім не так, як Володя ...»);

підтвердження версій («продовжуючи думку Катерини, Михайлик помітив ...» («крім того, про що згадала Катруся, Михайло додав...»);

спростування версій («Схоже, дехто з вас змінив свою думку про це»).

Учитель-фасилітатор зобов'язаний підтримувати дискусію, але ні в якому разі не приймати чийсь сторону. Думка меншості, навіть якщо це думка тільки однієї людини, повинна вислуховуватися з однаковою увагою і повагою, але, звичайно, треба вимагати від її автора аргументів. Важливо, щоб учні усвідомили, що може існувати багато версій, і «мозкова атака», проведена всією групою – це корисний процес, в результаті якого виникає багато ідей. А спілкування з шедеврами мистецтва й пошуки закладених у них смислів ніколи не бувають завершеними.

Добір творів для сприймання. Враховуючи вікові особливості дітей різного шкільного віку, їхні природні здатності й досвід художнього сприйняття, твори мистецтва спеціально добираються і вибудовуються у

послідовні ряди за принципом поступового ускладнення, розширення сфери інтересів учнів, їхнього художнього і життєвого досвіду. Для проведення фасилітованих дискусій на уроках мистецтва і в позаурочний час (зокрема у музеї) доцільно застосовувати багатозначні за змістом художні образи, які рекомендовані навчальними програмами або суголосні їм за тематикою.

За аналогією до розробленого алгоритму запитань і прийомів реагування на них під час інтерпретації творів образотворчого мистецтва учитель може адаптувати цю детально вибудовану технологію організації фасилітованої дискусії або розробити власну – ідентичну – для сприймання музики (такі експерименти спорадично проводилися окремими вчителями).

Методи організації групової і колективної діяльності учнів

З метою формування мистецьких і соціокультурних компетентностей учнів, зокрема навичок співробітництва, доцільно включати в інструментарій учителя різні форми кооперативної діяльності школярів залежно від поставлених художньо-дидактичних і естетико-виховних завдань. Послідовне проходження через етапи співпраці в царині мистецтва, перманентне колективне обговорення практичних дій активізує як особистісний ресурс школяра, так і обмін цінностями між однолітками.

Групова і колективна робота природно виникає під час таких поширених у художньо-педагогічній практиці видів сценічної діяльності, як виконання народних обрядів, розігрування театралізованих діалогів. Поступово, від класу до класу, збільшується питома вага групової роботи, адже учні привчаються працювати в команді, отримують комунікативні навички. Робота в групах сприяє вихованню колективізму, взаємодопомоги, толерантності, вона стимулює процес художнього пізнання з позиції «Ми».

Художньо-педагогічні інтерактивні технології включають різні форми організації взаємодії учнів: роботу в парах, трійках, малих і великих групах. Групова і колективна діяльність здійснюється на засадах *кооперації* (від. лат.

coopero – співробітничая) – форми добровільної організації спільної праці. В умовах регламентованої класно-урочної системи в загальноосвітній школі панують фронтальні форми організації навчання, індивідуальний підхід здійснюється переважно через диференційовані завдання.

Чимало завдань у підручниках з інтегрованого курсу «Мистецтво» для основної школи передбачають включення учнів у *колективну діяльність* (робота в парах, малих і великих групах). Вони нерідко передбачають вихід за межі уроку і поєднання з формами позакласної виховної роботи.

Наведемо приклади завдань, що передбачають взаємодію учнів.

5 клас [30]

Розділ 1. «Народне мистецтво». Свято «Календарні обряди».

Завдання:

Об'єднайтесь у чотири групи і визначте, хто яку пору року представлятиме.

Продумайте, обговоріть у групі інформацію про один з календарних обрядів, відповідні народні традиції та звичаї, підготуйте розповідь про нього за допомогою підручника і власних спостережень.

Заспівайте українські народні пісні, які відповідають тематиці обраного календарного обряду (мотиви або куплети) .

Оберіть із поданих у підручнику ілюстрацій такі, якщо відповідають календарній тематиці групи.

Складіть розповідь за картиною Д. Нарбута «Масляна». Які музичні інструменти, що намалював художник, ви помітили?

Символом якого свята є оберіг, відтворений художницею Т. Яблонською на картині «Свято» (О. Андрущенко «Дідух» тощо)?

Організуйте конкурс «Хто знає більше народних пісень та ігор? Підготуйте до свята виставку творчих робіт.

Розділ 2. «Професійне мистецтво».

Завдання:

Розділіться на групи й намалюйте серію ілюстрацій до пісні «Різнокольорова гра», щоб вони розкривали зміст усіх куплетів.

Розділ 3. «Синтез мистецтв».

Завдання:

Підготуйте ескізи художнього оформлення до балету П. Чайковського «Лебедине озеро». Оберіть творчу майстерню: «художники-декоратори», «художник-костюмери» і «художники-гримери», «художники з освітлення».

Розділ 4. «Образ людини в мистецтві».

Завдання:

Зліпіть груповий портрет (*пластлін*).

Об'єднайтесь у творчі майстерні за інтересами для створення скульптурних композицій: «Тріо», «Рок-група», «Сімейний портрет», «Переможці спортивного турніру», «Учасники свята».

Розділ 5. «Образ природи в мистецтві».

Завдання:

Згадайте поетичні, музичні та живописні твори, які відображають картини природи. Створіть художньо-тематичні колекції «Пори року».

Створіть аранжування української народної пісні «Весна» за допомогою підголосків, ритмічного акомпанементу, хороводних рухів тощо. Виконайте у характері, який відповідає весняним настроям картини Е. Білінської «Музики».

Розділ 6. «Мистецтво і середовище».

Завдання:

Створіть багатофігурну колективну композицію «Цирк». *Орієнтовні теми:* «Розумний слон», «Лев – король арени», «Улюблений клоун», «Повітряні гімнасти». Згадайте фільми, вистави, де діяв цирк. Порівняйте картини про циркове мистецтво: П. Пікассо «Дівчинка на кулі», Ж. Сьора «Цирк», Ю. Горбачов «Клоун з кішкою».

5 клас [31]

Завдання:

Роздивіться зразок сучасного українського одягу, виконаний за мотивами творчості Марії Приймаченко; проведіть дискусію на тему «У чому полягає самобутність української моди?».

Колективно створіть гімн класу.

Створіть вокальні образи героїв музичної казки «Колобок». Доберіть відповідно до характеру кожного з персонажів тембри голосів, регістри, штрихи, інтонації, характер мелодії тощо.

Створіть серію ілюстрацій до куплетів пісні «Різнокольорова гра».

Робота у групах. Подискутуйте та оберіть музичні твори, які відповідатимуть цирковим номерам: «Парад тигрів», «Клоун-сурмач», дует Ведмедів-акробатів», «Танок слонів» (гімн, галоп, колискова, марш, скерцо, вальс, полька, гумореска тощо). Поясніть свій вибір.

Пофантазуйте та обговоріть ідеї створення інсталяцій для художнього оформленні шкільних приміщень (бібліотеки, кабінетів, залів, холів, їдальні). Запропонуйте оригінальні образи й матеріали.

6 клас [35]

Завдання:

Робота у групах. Створіть «живі сценки» за сюжетами представлених у підручнику групових портретів (за вибором).

Створіть фотоколаж із світлин однокласників, продумайте варіанти композиції.

Підготуйте і проведіть у школі літературно-музичний вечір на тему «Героїчні пісні мого народу».

Доберіть репродукції пейзажів відомих українських художників і створіть настінний календар.

7 клас [38]

Завдання:

Організуйте і проведіть у класі показ моделей «21 травня – день української вишиванки».

Створіть програму для радіопередачі на тему «Сучасне життя української народної музики».

Робота в групах. Разом із друзями поекспериментуйте в царині поліритмії, імпровізуючи на ударних інструментах.

Обговоріть у класі взаємозв'язок архітектури і художньої літератури; розробіть сценарій і проведіть літературно-мистецьких вечір на цю тему.

Разом із друзями обговоріть сценарій відеокліпу, присвяченого пісні сучасного українського виконавця.

Організуйте дискусію на тему «Традиції і новаторство у кіномузиці»

Проведіть виставку «Таємниці, що відкривають шрифти. З'ясуйте, кому з вас який шрифт подобається і поясніть чому.

Організуйте диспут на тему «Блюз – це жанр чи стан душі?»

Дослідіть, чи є в українському медіа-просторі передачі, присвячені джазу. За їх допомогою складіть рейтинг «Хіт-парад: український джаз».

Проведіть диспут на тему «Як промисловий дизайн відображає історичну добу, її художні й технічні досягнення?». Запропонуйте власні оригінальні дизайн-ідеї (велосипедів, гелікоптерів, мотоциклів тощо).

8 клас [39]

Завдання:

Робота в групах. У вільний час запишіть зразки конкретної музики, за необхідності доповніть звуками голосу чи музичного інструменту. *Орієнтовні теми* «Пташиний концерт, «Звуки вулиці», «Музика води». Проведіть міні-конкурс «Загадкові звуки» (презентація та відгадування джерел).

Проведіть виставку репортажних фотографій зі шкільного пісенного фестивалю «Пісня збирає друзів» або конкурс фотопортретів «Мій сучасник».

Проведіть диспут: на тему «Сучасна естрадна музика і світобачення людини». Які проблеми сучасності постають у музиці?»

9 клас [40]

Завдання:

Підготуйте (колективно) виставку художньої фотографії. *Орієнтовні теми:* «Літопис шкільного життя», «Портретна галерея сучасника», «Краса довкілля».

Організуйте і проведіть вечір українського романсу.

Запишіть музичні твори для шкільної фонотеки (за жанрами).

Проведіть конкурс «Відгадай мелодію».

Створіть фонотеку звучання музичних інструментів народів світу.

Робота в групах. Оберіть літературні персонажі й спробуйте перевтілитися в них. Розробіть і розіграйте театральні етюди.

Підготуйте шоу-презентації «Танці народів світу».

Підготуйте телепередачу (інформаційну, пізнавальну, розважальну).

Орієнтовні теми: «Події тижня», «Еврика!», «Новини спорту».

Перегляньте кінофільми за програмою передач на тиждень і поведіть конкурс кінорецензій (за жанрами кіно).

Організуйте і проведіть диспут на тему «Чому сучасній людині потрібні всі види мистецтва?»

Метод проектів

Для оптимізації колективної художньої діяльності з метою розвитку мистецьких, комунікативних і соціокультурних компетентностей доцільно застосовувати метод мистецьких проектів – індивідуальних, групових, колективних. Йому притаманні такі ознаки, як врахування індивідуальності учнів, їхнього естетичного і життєвого досвіду, художніх потреб і здібностей, активізація колегіальної співтворчості, кооперації школярів.

Інтерактивні проектні технології в галузі загальної мистецької освіти ще недостатньо опрацьовані методистами, хоча вони мають надто важливе значення у процесі опанування художніх цінностей і досить поширені в шкільній практиці. Поняття «навчальний проект» означає форму організації діяльності учнів, спрямовану на одержання практичного результату, тобто це і технологія, і дидактичний засіб водночас, що сприяє формуванню самостійності як якості особистості, самоосвітніх компетентностей, а також досвіду конструктивної соціальної взаємодії.

Науковою основою будь-якої проектної технології може слугувати положення Л. Виготського про інтеріоризацію, взаємозв'язок у навчанні внутрішнього із зовнішнім – соціальним, що стимулює і підвищує індивідуальні зусилля, сприяє успішності в досягненні результатів.

Проектна діяльність включає такі процесуальні кроки: цільові, мотиваційні, прогностичні, виконавчі, контрольно-оцінні.

До базових елементів проектного методу відносяться:

- позитивна взаємозалежність (спільні цілі, ресурси, необхідність розподілу ролей, оцінка колективного результату),
- співпраця (що включає лідерство, прийняття рішень, встановлення довіри, взаємозалежність),
- підтримка і взаємодія у прямих контактах (взаємонавчання, емпатія),

- міжособистісне спілкування та спілкування у невеликих групах,
- комунікативність (здатність вирішувати проблемні ситуації, уникати суперечок і конфліктів, дотримуватися консенсусу).

Вирізняють різні *типи проектів*:

за домінуючим характером діяльності – ігрові, інформаційні, дослідницько-пошукові, творчі;

- за змістом – предметні, міжпредметні, міжгалузеві;
- за терміном виконання – короткотермінові, довготривалі;
- за кількістю виконавців (індивідуальні, групові, колективні).

Метод проектів застосовується на уроках мистецтва та художньої культури на етапах введення в тему (переважно інформаційний тип), розкриття основного змісту теми (дослідницький та інформаційний типи), під час узагальнення теми (ігровий або художньо-творчий типи).

Порівняно з початковою школою, де переважають міні-проекти передусім ігрового характеру, підлітки надають перевагу інформаційним і практично-творчим проектам, а дев'ятикласники нерідко обирають проекти дослідницького характеру – індивідуальні чи групові. Враховуючи, що повноцінна реалізація методу проектів вимагає цілого комплексу соціокультурних компетентностей, радимо якомога раніше починати застосовувати цей метод, ускладнюючи його послідовно, від класу до класу.

Учитель виступає координатором художньо-пізнавальної діяльності учнів, намагається створити комфортні умови для творчої самореалізації вихованців; за потреби він консультує окремих виконавців або групу, здійснює чіткий інструктаж щодо організаційних питань; постійно підтримує зворотній зв'язок; під час колективного оцінювання результатів роботи учнями він стимулює критичність і водночас аргументованість їхніх оцінних суджень. Отже, основна функціональна роль учителя як консультанта проектної діяльності школярів полягає в тому, щоб забезпечувати її педагогічний супровід, допомагати їм самостійно вирішувати завдання, діяти

конструктивно, колегіально долати труднощі, які виникають під час художньо-пізнавальної і творчої діяльності, підтримувати атмосферу доброзичливості, психологічного комфорту.

Самостійність – складна інтегральна якість особистості, уміння діяти самостійно згідно із власним задумом виховується у школярів поступово, адже інтеракція обов’язково передбачає рефлексію, потребує від них вольових зусиль, цілеспрямованості, ініціативності, наполегливості.

У групи для виконання мистецьких проектів, як правило, потрапляють учні з різними характерами й уподобаннями, що дає змогу розподіляти соціальні ролі, різні за мірою активності: лідерські, виконавські, творчі тощо. Бажано дотримуватися рухливості ролей, здійснювати їх зміну, щоб кожний з учнів відчув себе в різних соціокультурних позиціях. Під час формування малих і великих груп для спільного проекту необхідно враховувати також спеціальні художні здібності та інтереси учнів, їхні знання в галузі різних видів мистецтв (музика, хореографія, архітектура, скульптура, живопис, графіка, декоративно-ужиткове мистецтво, театр, кіно).

Нами розроблено проектну технологію як обов’язковий компонент змісту в підручниках і робочих зошитах з мистецтва та художньої культури для основної школи. Учням пропонуються різні типи проектів при вивченні ключових тем в кожному з розділів інтегрованих курсів (включені у блок завдань з узагальнення або у окрему рубрику «Мистецький проект» з орієнтовними завданнями та порадами щодо їх виконання). Передбачено підсумкові уроки-презентації, на яких учні мають продемонструвати виконані проекти на одну із запропонованих тем або ж обрану самостійно.

Пропонуємо орієнтовну тематику проектів різного типу:

5 клас [31]:

«Міфи Елади про музику»; «Античне мистецтво Причорномор’я»; «Вишивана Україна», «Декоративно-ужиткове мистецтво нашого краю»;

«Музичні інструменти українського народу»; «Архітектурні споруди – символи країн»; «Цирк»; «Образ митця у кінематографі».

6 клас [35]:

«Тарас Шевченко – художник портретист»; «На крилах пісні (творчість вітчизняних виконавців)»; «Осінні мотиви» (тематична колекція з поетичних, музичних і живописних творів); туристичний буклет «Розписи храмів»; «Образи тварин у книжкові графіці»; «Діалог музики й живопису у творчості М. Чюрльоніса»; набір листівок «Ласкаво просимо в Україну!» (пейзажі рідного краю); «І. Стравінський і Україна».

7 клас [38]:

«Парад писанок»; «Петриківка – це модно!»; «Проникнення фольклору в сучасну естрадну музику»; «Архітектурні образи України»; «Аранжування класики: єдність традицій і новаторства» (Ф. Ліст, Й.-С.Бах, М. Скорик); «Ave Maria» (музично-живописна колекція); «Улюблена книжка нашої родини» (графічний дизайн); «Український сувенір – європейським одноліткам»; «Напрями рок-музики».

8 клас [39]:

«Від модерну до модернізму» (І семестр).

Орієнтовні завдання:

1. Ескіз оздоблення будинку музики (палацу творчості, музично-розважального Центру, лялькового театру, музичного кафе тощо) у стилі модерн або іншого обраного стилю.

2. Ескіз концертної або театральної афіші.

3. Живописне панно «Кольорова симфонія, «Музика сонця» за мотивами прослуханих музичних творів (безпредметна композиція).

«Дизайн-проект» (II семестр). *Орієнтовні завдання:*

1. Дизайн фірмового стилю або музичного фестивалю чи конкурсу (розробка емблеми, логотипа, іграшки-талісмана, значка, сувенірів тощо).

2. Дизайн друкованої реклами музичного фестивалю або конкурсу (плакати, календарі, запрошення, квитки, буклети, візитівки тощо).

3. Дизайн оформлення музичного фестивалю або конкурсу (сцени літнього театру або естради, ескізи одягу ведучих і учасників, дизайн музичних інструментів, мікрофонів, призів тощо).

9 клас [40].

«Види і мова мистецтв» (І семестр), «Художні напрями і стилі» (ІІ семестр). Доцільно застосовувати у різних масштабах і в різних розділах курсу проекти з краєзнавчої тематики, як наприклад у комплексній темі «Художня культура рідного краю», що передбачає краєзнавчий пошук у царині збирання фольклору, дослідження творчості професійних митців.

Усі підготовлені презентації обговорюються колективом класу.

Важко переоцінити значення для особистісної соціалізації школярів суспільно корисних проектних завдань, приклади яких подано у підручниках і робочих зошитах. З-поміж них: створення мистецьких композицій для шкільного музею, що потребує не тільки добірки й компонування візуальних матеріалів (фотографій, репродукцій, календарів, марок тощо), а й складної роботи з їх оформлення; розробка дизайн-проектів інтер'єрів шкільних кабінетів із використанням українських художніх традицій, інсталяцій у стилі модерн. Результатом проектної діяльності може бути комп'ютерна презентація, збірка аудіо-, відео матеріалів, створення мистецької композиції.

Для успішності проекту наприкінці більшості підручників пропонується розгорнутий додаток, матеріал якого допоможе учням виконати всі завдання самостійно. Наводимо цей фрагмент з порадами.

1. Мистецький проект – різновид художньо-творчої діяльності, що передбачає самостійне розв'язання тієї чи іншої мистецької проблеми, та можливість застосування здобутих результатів у реальному житті. Щоб виконати проект потрібно вміти швидко знаходити необхідну інформацію,

організовувати практичну роботу, добирати доцільні варіанти її виконання, оцінювати з художньо-естетичного погляду.

2. Проект можна виконувати як індивідуально, так і в парах, малих чи великих групах. Пам'ятайте, що під час колективної роботи на засадах добровільного об'єднання і співробітництва ви повинні допомагати членам команди, підтримувати один одного.

3. Організувати й здійснити мистецький проект вам допоможуть орієнтовні етапи проектної діяльності, зазначені в таблиці:

<i>Етап</i>	<i>Назва та зміст етапу</i>
I	Постановка проблеми, вибір типу проекту та його теми. Формулювання гіпотез і пропозицій щодо їх обговорення (у формі «круглого столу», «мозкового штурму» тощо). Вибір визначальних характеристик проекту (ігровий, практично-творчий, дослідницький) та способів оформлення кінцевих результатів (презентація, захист, творчий звіт)
II	Планування та організація роботи. Розподіл ролей і обов'язків, визначення конкретної участі кожного у виконанні колективного проекту, постановка індивідуальних практичних завдань
III	Пошук та опрацювання джерел, підготовка обладнання. Ознайомлення з додатковою літературою, пошук необхідної інформації в Інтернеті; обговорення літературних і художніх матеріалів, узагальнення інформації
IV	Здійснення проекту. Виконання індивідуальних практичних завдань, їх проміжне обговорення; вибір варіантів виконання та оформлення кінцевих результатів роботи групи. Портфоліо
V	Презентація проект (захист, творчий звіт)
VI	Загальна оцінка проекту. Оцінювання колективної роботи та індивідуального внеску кожного учасника. Поєднання самооцінки, взаємного оцінювання, зовнішнього незалежного оцінювання
VII	Підбиття підсумків. Установлення практичної цінності здобутих результатів

В оцінюванні мистецьких проектів, що складається з педагогічної оцінки, самооцінки і взаємного оцінювання, учням пропонується орієнтуватися на такі *критерії*:

- ступінь розкриття теми (оглядове, всебічне, поглиблене);
- доцільність використаних засобів;
- рівень естетичного оформлення (переконливе, оригінальне, цікаве);
- самостійність та новизна у вирішенні завдання;
- залучення різних джерел (репродукції, слайди, аудіо- та відео матеріали тощо);
- рівень співпраці (недостатньо скооперований, «командний»);
- доцільність вибору форми презентації.

Додатково наголосимо на специфіці *допрофільного* навчання, що актуалізується саме у випускному класі основної школи. Художньо-практичні завдання доцільно використовувати як своєрідні **професійні випробування** з метою посилення професійної орієнтації курсу. Вони передбачають ознайомлення з багатоманітним світом мистецьких професій (архітектора, скульптора, художника, графіка, майстра декоративного мистецтва, художника-реставратора, мистецтвознавця, дизайнера інтер'єру, костюму, ландшафту тощо). Це можуть бути проекти дослідницького характеру: «реставрація» трипільської кераміки (ескізи стилізованих орнаментів); майстерня музикантів-реставраторів (розшифрування «польових» записів народних пісень із фольклорної експедиції); виготовлення макетів найвідоміших архітектурних споруд світу; створення туристської карти «Пам'ятки культури української діаспори» або карти-схеми старовинного українського замку (з фотографіями реальних об'єктів, замальовками екстер'єрів й інтер'єрів). Безумовно, кожний учитель може самостійно розробити подібні проектні завдання, які, виконуючи функцію професійних випробувань, враховують специфіку навчального закладу та напрям профілізації, інші чинники індивідуалізації та диференціації

навчання. Тоді курс «Художньої культури» сприятиме розвитку професійних інтересів і намірів випускників основної школи, створить сприятливі передумови для усвідомленого вибору ймовірної майбутньої професії, пов'язаної тим чи іншим чином із художньою творчістю.

«Художня культура» є органічною складовою комплексу мистецьких предметів інваріантної частини навчального плану у *спеціалізованих* навчальних закладах (викладається з 5-го класу). Нами розроблено навчальну програму курсу для основної школи [28]. Основними концептуальними ідеями-поняттями, навколо яких структурувався навчальний матеріал, є тип культури певного суспільства, притаманний йому образ світу, домінуючі художньо-стильові напрями епохи й відповідні світоглядні уявлення. Курс для цього типу шкіл має свою профільну специфіку. Методика його викладання передбачає узгодження змісту художньої культури зі змістом інших фахових мистецьких предметів, на яких превалюють практичні види діяльності учнів, на відміну від інформативно-пізнавальної природи курсу художньої культури. У програмі для спеціалізованих шкіл музичного і художнього напрямів нами рекомендовано узагальнення змісту тем у формі презентації індивідуальних і колективних проектів. Наведемо приклади орієнтовних тем і завдань з програми, які свідчать про системність організації проектної діяльності.

5 клас: Створення серії «Іграшки народів світу»;

6 клас: медіа-презентація: «Кольоромузика в епоху комп'ютерів»;

7 клас: «Антична тематика у світовому кіномистецтві»;

8 клас: «На честь прекрасної Дами»: підготовка і проведення шкільного конкурсу трубадурів, вагантів, скоморохів;

9 клас: «Під музику Вівальді» (підготовка і проведення балу в стилі ретро); «Код да Вінчі» (віртуальне інтерв'ю з Деном Брауном); «Світло українського бароко» (порівняння проявів стилю з загальноєвропейськими рисами); «Класицизм і неокласицизм: історичні долі й мистецькі прогнози».

Актуалізація навчально-виховних резервів методу проектів у перебігу опанування мистецтва допоможе встановленню зв'язків у межах гуманітарних дисциплін (література, історія, українська та іноземна мови), предметами галузі «Технології» (комп'ютерна графіка) тощо. Отже, проектні технології мають значний потенціал для формування міжпредметних компетентностей.

Таким чином, інтерактивні технології поєднують риси й елементи інших педагогічних технологій – інтегративних, проблемно-евристичних, ігрових, комп'ютерних. В результаті їх застосування в учнів підвищується мотивація навчально-пізнавальної діяльності; відбувається систематизація та інтеграція знань, посилюється їх прикладна спрямованість. Водночас істотні й виховні результати: збагачується емоційна сфера (ефект емпатії), у перебігу дискусій і обговорень різних інтерпретацій розвивається поліфонічність «бачення» неоднозначних мистецьких явищ; формуються комунікативні навички, вміння працювати у команді в умовах співробітництва, взаємодопомоги, толерантності (ефект соціалізації). Загалом інтерактивний досвід готує вихованців до майбутньої багатоваріантної діяльності в соціумі

2.4. Ігрові технології

Палітра ігрових художньо-педагогічних технологій вельми розмаїта і складається з багатьох форм і методів від сюжетно-рольових до інтелектуально-пізнавальних, від народних до комп'ютерних. Завдяки емоційній насиченості вони значно збагачують навчально-виховний процес і спрямовують його на формування у школярів мистецьких і соціокультурних компетентностей, зокрема культурно-дозвіллевих, стають для них своєрідною школою естетичної соціалізації.

Провідні методи ігрових художньо-педагогічних технологій: художньо-пізнавальні ігри (дидактичні ігри-блискавки, мистецькі міні-конкурси, вікторини, ребуси, кросворди), театралізовані ігри (інсценізації, авдання на перевтілення та ідентифікацію), художньо-конструкторські ігри.

Мистецтво і гра... Що в них є спільного? Адже не випадково акторське або музичне виконавство називають *грою*. Проблемою спорідненості, зближення мистецтва і гри філософи почали цікавитися ще з кінця ХУІІІ ст., з часів Ф. Шиллера («Листи про естетичне виховання»). Німецький поет і драматург розумів гру як дійство, в якому людина вільно розкриває свої сутнісні сили, утверджуючись як творець вищої реальності – естетичної. Головна теза його теорії естетичного виховання така: шлях до свободи пролягає тільки через красу, а суть останньої – у грі.

Гра – це не імітація життя, а саме життя, це насамперед творча дія, вона розгортається немовби не в реальному просторі, а у світі символічних значень, живої фантазії. Природа гри синкретична і міфологічна, що відповідає характеру мислення дитини, яка сприймає світ цілісно, не розділяючи реальне і «придумане» непрохідними мурами. Ігри виробляють в учнів «рефлекс свободи», адже рішення приймається самостійно, шляхом природного пізнання – інтуїтивного відкриття. На заняттях імітаційно-ігрового типу діти через моделювання ігрових контактів набувають досвіду реальних міжособистісних стосунків, тому в них виникають і розвиваються почуття співпричетності й співпереживання. Так гра стає справжньою школою соціального досвіду.

Нідерландський філософ і культуролог ХХ ст. Й.Хейзінга, автор оригінальної концепції «Людини граючої» («*Yomo ludens*») обґрунтував особливе значення гри в розвитку культури людства. Він вважав, що розгадка феномену гри у вічному устремлінні людини до особистісного самоствердження за рахунок пошуку нових світів. Ігрова концепція людини

видатного філософа знайшла відображення у педагогічних інноваціях США, Японії, країн Європи.

У педагогічній літературі зафіксовано чимало спроб систематизувати ігри. Нам імпонує своєю чіткістю класифікація Н.Кудикіної, яка розподіляє ігри на дві великі групи:

- ігри за правилами, що мають фіксований зміст;
- ігри творчі, вільні.

До першої групи належать *дидактичні, інтелектуальні, пізнавальні* ігри. Це – загадки, ребуси, кросворди, лото, вікторини, а також умовні подорожі та круїзи, конкурси, ярмарки, аукціони. Як і будь-якій грі, їм притаманні елементи розваг. Різновидом ігор з правилами є *рухливі* (спортивні, хороводні): естафети, турніри, атракціони тощо.

До другої групи входять *художньо-конструкторські* (з елементами праці) і *сюжетно-рольові* (ігри-драматизації, інсценізації, театралізовані ігри). Останні передбачають діалогічне мовлення (адже основою театру є драматургія), елементарну «акторську» діяльність учнів (театр починається тоді, коли виникають актори і глядачі), інші тетральні-сценічні атрибути (костюми, реквізит тощо).

Особливий статус мають *народні* ігри, зокрема фольклорні ігри малих форм (дитячі обрядові заклички, гукання, традиційні елементи звуконаслідування – імітації співу птахів, рухів і поз тварин). Українські народні ігри «Мак», «Коза», «Воротар», «Огірочки» тощо з огляду на їх потужний естетико-виховний потенціал доцільно активно застосовувати не лише в початкових класах, а і в основній школі, насамперед під час позаурочних виховних заходів народознавчого спрямування.

Комп'ютерні ігри, що набувають популярності в усьому світі, зокрема ті, що побудовані на художньому матеріалі, мають свою освітньо-пізнавальну специфіку і домірно до віку учнів (дозовано) можуть включатися у навчально-виховний процес загальноосвітньої школи.

Ділові ігри є прерогативою старшої школи з її профільною допрофесійною підготовкою учнів, хоча їх елементарні форми доступні й у підлітковому віці. Особливо доречні вони у 90-у класі для ознайомлення випускників основної школи зі світом художньо-творчих професій.

Наведені види ігор можуть знайти своє місце як на уроках мистецтва так і у найрізноманітніших формах позакласної естетико-виховної роботи з підлітками, проте найдоцільнішими, безумовно, будуть ті, що безпосередньо впливають із конкретних вимог базових навчальних програм для 5-9-х класів і завдань художнього розвитку школярів.

В учнів підліткового віку є потреба в ігровій діяльності, не менша, ніж у молодших школярів, проте поступово змінюються їхні пріоритети щодо цього: вони починають більше захоплюватися пізнавальними подорожами, полюбляють пригоди, бажають фантазувати, придумувати щось оригінальне, їх приваблює ігрова змагальність, можливість самореалізації, шанс проявити себе у колективі, продемонструвати свої здібності й досягнення перед однолітками. Ці риси знаходять своє позитивне втілення в ігровій діяльності, яка поєднує суто ігрову, а також навчальну, трудову та комунікативну складові.

За твердженням психологів, шкільне навчання внаслідок перевантаження часто набуває стресогенних ознак, тому що за його межами залишається гра – фундаментальна людська потреба (дефіцит гри у дитинстві потім переростає у «синдром дитини, що не дограла»). З огляду на це ігрові художньо-педагогічні технології стають важливим фактором не лише естетичного розвитку і саморозвитку школярів, а й чинником формування здоров'язберігаючих компетентностей – властивостей людини, які спрямовані на збереження фізичного, соціального, психічного, духовного здоров'я.

Уроки мистецтва – сприятливе навчально-виховне середовище для створення комфортного емоційного клімату самореалізації завдяки уведенню

різних художньо-ігрових форм і методів, насамперед сценічних: театралізованих (пантоміма, імітаційні діалоги, розгорнуті драматизації, інсценізації), хореографічних (пластичне інтонування, танцювальні пісні-ігри, хореографічні фантазії). Ігрові методи, прийоми, ситуації збагачують і доповнюють композицію уроку, і якщо його сценарій розроблено з відповідною методичною доцільністю, вони сприяють активізації інтересу до навчання, пов'язуючи його із життєдіяльністю школярів. Гра – це модель соціальної реальності, імітація, відтворення в умовних обставинах певних життєвих ситуацій.

Філософ М. Каган порівнював закони рольової гри дитини із законами художньої діяльності: дитяча гра, на його думку, нагадує комадію-дель-арте, що не знає ні розподілу функцій драматурга, режисера, актора, сценографа, ні розподілу позицій актора та глядача.

Структура гри:

1. Визначення об'єкта ігрового моделювання, загальної мети гри, теми.
2. Підготовчий етап.
3. Розподіл учнів на групи та ролей між учасниками гри.
4. Взаємодія учасників гри.
5. Підбиття підсумку, оцінка результатів (індивідуальна, групова, колективна, самооцінка), з'ясування, що не вдалося зробити і чому.

Під час організації гри на уроках мистецтва треба враховувати тривалість гри (вона не може бути занадто довгою). Варіант: організація серії ігор з продовженням протягом семестру, навіть навчального року. Залучати бажано всіх учнів класу (у позаурочний час – класів паралелі), розподіляти функції, ролі між учасниками гри на добровільних засадах.

Гра – вид діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі, який приносить задоволення. Ігрове начало тією чи іншою мірою властиве будь-якій діяльності, особливо, якщо вона має естетичну цінність. Із художньою діяльністю гру еднають такі ознаки, як вільна творчість – гра

психічних сил, незалежна від утилітарних людських потреб і меркантильних інтересів, також внутрішня емоційна насиченість (емоціогенність), умовність дій і ситуацій.

Через механізм наслідування різних граней життя дорослих у різноманітній ігровій діяльності відбувається особистісне становлення школяра, набувається мовленнєвий і комунікативний досвід, засвоюються практичні, зокрема трудові та художні навички. Ігрове начало пронизує життєдіяльність і дорослої людини, хоча вже і не домінує, як у дитинстві. Людина продовжує «грати», тільки в інших формах. гра корисна тим, що допомагає керувати своїми емоціями, долати сенсорний та емоційний голод, засвоювати різноманітні форми людської взаємодії. Виконання різних соціальних ролей у перебігу гри завжди невимушене. Наприклад, під час народних обрядів, свят, ритуалів, насичених ігровими діями, від старшого до молодшого покоління передаються етнокультурні традиції. І такий шлях дієвого успадкування традицій набагато ефективніший, ніж просто прочитати про них або дізнатися від учителя чи з телепередачі.

Розглядаючи тріаду «праця – пізнання – гра», Л. Виготський визначає останній вид діяльності, як провідний у дитячому віці і формулює важливий для педагогіки принцип: цінність дитячої творчості, в якому б виді діяльності вона не проявлялась (літературному, театральному тощо), полягає не у результаті, а у процесі. Потреба в грі не згасає й тоді, коли діти приходять до школи й опановують новий вид діяльності – навчальної. Остання стає провідною, проте потреба в ігровій не згасає. За рахунок гри розширюються горизонти власного ще небагатого естетичного досвіду. На уроках мистецтва та під час позаурочних колективних заходів на емоційно забарвлених значущих для дитини художньо-ігрових моделях школярі отримують досвід розуміння мови почуттів, жестів, рухів, а поступово і більш складних людських феноменів – інтонацій, знаків, символів.

Важлива грань мистецтва в тому, що його можна розглядати як художньо-пізнавальну модель дійсності, своєрідну «гру в життя». Специфіка ж *театральної* гри полягає в імітації дійсності за допомогою елементів самої дійсності. Таким «ефектом реальності» (реальні навіть засоби – пластика тіла і виразність голосу актора) пояснюється вічна привабливість і чарівність театру.

Проте попри згадану спорідненість звичайна гра ще не є художньою творчістю, адже будь-який гравець концентрується на ігровій ситуації і на відміну від актора, художника, музиканта-виконавця не думає про те, як створити зовнішнє виразний образ, цікавий і зрозумілий для реального або потенційного глядача чи слухача.

Сучасна педагогіка шукає ефективні засоби дидактичного поєднання гри і театрального мистецтва. Специфіка дитячої гри, засоби театральної педагогіки та їх використання у підготовці вчителя висвітлювалися у працях вітчизняних дослідників (В. Абрамян, І. Зайцева, І. Зязюн, О. Комаровська, Н. Кудикіна, Л. Лимаренко, С. Соломаха, Л. Чуриліна та ін.), накопичений досвід має не лише теоретичне, а й прикладне значення.

Театральна гра, яка синтезує розвивальний потенціал ігрової та мистецької діяльності, відіграє нічим не заміниму роль у розвитку художньо-пізнавальних і художньо-творчих здібностей школярів. Адже театр – унікальна сфера, що виражає предметну сутність явищ світу, осмислених через художню форму (О. Лосєв). В ігровій діяльності завдяки активізації емоцій, пізнавальних інтересів, особистість має можливість різнобічного творчого самовираження й естетичного самовдосконалення.

Як підкреслюють психологи, здатність співпереживати не передається інформаційно, суто дидактичними засобами, вона опановується рефлексивно у реальному чи ігровому спілкуванні, під впливом художніх образів. Театральне мистецтво, яке називають «школою почуттів», сприяє зародженню емпатії і виявленню її у трьох основних формах:

– співпереживання, – здатність виділити і назвати почуття, які переживає інша людина;

– співчуття (співрадість і співгоре) – здатність прийняти чужу точку зору;

– співучасть (взаємодопомога, моральний резонанс) – здатність до душевного відгуку.

Через сюжетно-рольову гру, що передбачає обов'язкове перевтілення, учні мають можливість ідентифікувати себе з будь-яким персонажем (позитивним і негативним), «приміряти на себе» різні характери, манери поведінки, пережити безліч життєвих ситуацій і вчинків. Це збагачує не лише естетичний досвід особистості, а й робить її духовно досконалішою. Ігрова діяльність також дає змогу уявити себе у надзвичайних, фантастичних обставинах, «програти» неймовірні ситуації, які не трапляються у реальному житті. Така ілюзорність вимагає творчих дій – умінь комбінувати, моделювати, уточняти або змінювати деталі. Так переплітаються найважливіші функції гри – евристична і соціалізація.

З-поміж художньо-конструкторських ігор пропонуємо включати у навчально-виховний процес наступні:

– **«Фабрика дитячої іграшки»** (виготовлення іграшок із різних матеріалів, одягу та аксесуарів для них),

– **«Дитяче книжкове видавництво»** (колективне створення книжки з розподілом художньо-професійних функцій),

– **«Театральне ательє»** (пошиття театральних костюмів, зокрема для театральних ляльок),

– **«Чарівна флористика»** (декоративні роботи з природних матеріалів),

– **«Кіностудія»** («розкадровка» мальованих мультфільмів),

– **«Дизайн-фірма»** (з розподілом на секції за видами дизайну – графічного, промислового, ландшафтного тощо).

Добираючи рухливі ігри вчителю мистецтва доцільно віддавати перевагу *музично-хореографічним*, а не суто спортивним (це – прерогатива уроків фізичної культури). Враховуючи, що у переважній більшості вітчизняних шкіл немає занять зі хореографії, а гуртки цього напряму в позашкільних закладах обирають досить небагато учнів підліткового віку, бажано включати танцювальні форми або їх елементи до змісту мистецької освіти. Зупинимось на цьому дещо детальніше.

Відомо, що ритм, як часова організація будь-якого процесу, відіграє виключно важливу роль у життєдіяльності людини загалом і навчальній діяльності школярів зокрема. Приміром, звуки музики, організовані ритмічно, здатні передавати заряд енергії, і в цьому виявляється їх значна вітальна сила, яку не варто ігнорувати в шкільній освіті.

Першим педагогічну ефективність взаємодії музичного ритму і ритмічних рухів людини помітив давньогрецький філософ Платон, який поєднав їх спільним поняттям краси – критерієм фізичної і духовної гармонії. Ця ідея природно вписувалася в систему античного виховання, в коло архаїчного художнього синкретизму так званих «мусичних мистецтв» – нерозривності поезії, музики. танку.

Діапазон художньо-ігрових технологій хореографічного спрямування можна значно розширити, творчо використовуючи досягнення відомих вітчизняних і зарубіжних педагогів В. Верховинця, Е. Жак-Далькроза, Р. Штайнера. Варіантами розвитком цих ідей є методика «вільного художнього руху» Л. Алексєєвої – І. Кулагіної («малювання» хореографічних образів в танцювальному просторі), «метод дзеркал» В. Коен, сутність якого полягає в організації рухових імпрровізацій, що як дзеркало відображають музику (її ритмічний, динамічний розвиток).

Етно-фольклорні засади поліхудожнього виховання дітей в українській педагогіці були характерні для діяльності й спадщини композитора, фольклориста, хореографа і педагога Василя Верховинця, який уклав збірку

ігор з піснями й танцями «Весняночка». Більшість ігор створена на основі українських народних мелодій (детальний опис гри ілюструється наочними схемами розміщення її учасників у просторі). На відміну від зарубіжних колег основою його підходу до виховання дітей стала народна (інколи композиторська) пісенно-танцювальна гра.

Підкреслимо, що всі згадані вище педагоги не вчили дітей суто хореографічному мистецтву як у спеціалізованих школах, танець у їхніх педагогічних системах перетворювався на засіб творчого самовираження, своєрідну гру-імпровізацію пластичних образів.

У звичайних класних приміщеннях, звісно, відсутні умови, потрібні для організації повноцінної танцювальної діяльності учнів, тому в перебіг уроків мистецтва можна включати лише певні елементи танців, насамперед хореографічні мініатюри, які обмежуються нескладними рухами і не вимагають спеціального сценічного простору (можуть виконуватися, приміром, між рядами парт або біля дошки). Це і традиційне для уроків музики пластичне інтонування, що нерідко супроводжує виконання пісні, і танцювальні рухи при сприйманні інструментальної музики танцювального характеру. З метою психічного розвантаження, емоційної саморегуляції доречними стануть динамічні «танцювальні хвилинки» з імітацією образів програмних музичних творів за допомогою «розмовляючих рук» (наприклад, «Карнавал тварин» К. Сен-Санса у 5 класі).

Застосування ігрових технологій, відповідних методів і прийомів сприятиме усвідомленому сприйманню учнями інтонаційно-образного змісту музики через її органічний, природний зв'язок із рухом, а також поліхудожньому вихованню, адже універсальна естетична категорія ритм засвоюється і в часі, і в просторі водночас. Головна відмінність художньо-ігрових технологій хореографічного спрямування від виконання звичайних танців, які поширені у позаурочних формах естетичного виховання, зокрема гурткових, полягає в домінуванні імпровізаційності, «ескізності», відсутності

обов'язкових для занять з хореографії стандартів і правил «школи», за якими виконуються танцювальні елементи, що вимагають багаторазового повторення і шліфування (вправи, екзерсиси, тренаж тощо).

Дещо інші методи й прийоми характерні для використання таких театралізованих ігрових технологій, як *сюжетно-рольові ігри*, які передбачають обов'язкове перевтілення у персонажів казок і мультфільмів, допускають вигадкування нових неіснуючих фантастичних дійових осіб. При організації з учнями ігор цього типу треба пам'ятати, що будь-який театр (драматичний, ляльковий, музичний) є мистецтвом синтетичним. Дія – основний засіб виразності театрального мистецтва – входить у свідомість глядача завдяки ефекту художнього синтезу. У театральній виставі в єдиному цілому взаємодіють література, живопис, архітектура, скульптура, декоративне мистецтво, музика, танок. Літературний образ впливає насамперед на свідомість читача, а за умов його театралізації він сприймається ще й візуально, подібно до картини в галереї. Музика, що звучить під час театральної дії (в опері чи балеті, ляльковому чи драматичному театрі) також сприймається не так, як у концертному залі чи при слуханні записів, адже звукові емоційні враження підсилюють переживання, які викликаються щонайперше дією, візуальними образами спектаклю. Отже, специфіка театрального мистецтва полягає в тому, що поза межами художнього синтезу воно не може існувати, всі складові цього синтезу не дублюють один одного, а перехресчуються, взаємодоповнюючи і взаємозбагачуючи різними засобами нерозривне естетичне ціле. Таким злиттям елементів синтез мистецтв у театрі відрізняється, приміром, від видовища циркової вистави, для якої характерне колажне сполучення складових (без жорстких зв'язків).

Варто не забувати, що театр – мистецтво колективне, це і живий діалог між ансамблем акторів, і водночас одухотворена зустріч сердець акторів і глядачів – тих, хто дарує свої почуття, і тих, хто їх сприймає. Вистава у

професійному театрі народжується завдяки об'єднанню творчих зусиль багатьох людей різних професій: режисера, акторів, художників, композиторів, гримерів, сценографів, освітлювачів. Така широка палітра художньо-творчої діяльності дає змогу при використанні у навчально-виховному процесі театралізованих ігрових технологій, враховувати потреби, здібності і можливості дітей, реалізуючи індивідуальний підхід, з одного боку, а з іншого – формувати культуру спілкування і взаємодії на засадах партнерства (співтворчість, взаємодопомога, вміння слухати інших), виховувати почуття згуртованості, колективізму.

Театрально-ігрові технології реалізуються за допомогою різних форм і методів від простої сюжетно-рольової гри, що стає фрагментом уроку (ігри-блискавки), до створення шкільного театру – як студійної міжвікової форми позаурочної виховної роботи. Безумовно, уроки-вистави своєрідного класного міні-театру не можна проводити часто (з огляду на складність підготовки й обмеженість у часі), вони доречніші при узагальненні теми навчального року або семестру. Специфіка уроку-вистави, що має певний сюжет, композицію, розгортається за спеціально розробленим сценарієм, полягає в тому, що учні поєднують функції акторів і глядачів, а вчитель – драматурга і режисера.

Плануючи використання ігрових художньо-педагогічних технологій, можна запропонувати учням розглянути навчальні завдання уроку зі сприймання або практичної роботи мов би під різними кутами зору, попередньо розподіливши їх на групи за такими рольовими позиціями: «Композитори», «Співаки», «Художники», «Дизайнери», «Критики», «Журналісти-репортери», «Відвідувачі концерту» (виставки, театру тощо).

До форм і методів театральної педагогіки окрім згаданих можна також включати в навчально-виховний процес загальноосвітньої школи наступні:

– **драматизацію** – переробку розповідного твору на драматичний (діалог дійових осіб за певним сюжетом з елементами акторської гри,

умовного перевтілення дає змогу формувати в учнів чутливість до інтонації, емоційного тону мовлення – грайливого, сердитого, сумного, упевненого тощо);

– **пантоміму** – створення образу за допомогою пластичних рухів, жестів, міміки (пластичні мініатюри, пантоміми-імпровазації, експромти-імітації);

– **інсценізацію** – сценічне виконання твору (казки, пісні, образів і сюжетів картин, що «оживають» тощо) з елементами сценографії (декорації, костюми та інші образотворчі засоби);

– **театралізацію** – інтерпретацію певного тексту або події з використанням акторської гри (інтонація голосу, міміка, пози, жести, рухи) та комплексу театральних атрибутів (маски, костюми, грим, реквізит, ляльки);

Педагогічне керівництво художньо-ігровою, зокрема театральною діяльністю учнів включає наступні складові:

– організаційно-процесуальне забезпечення (розробка ідеї, теми, сценарію, загальної драматургії уроку з художньо-ігровим – конструктивним, театральним тощо компонентом, організація процесу ігрового навчання, форми й методи оцінювання освітніх результатів),

– емоційно-психологічне забезпечення (створення сприятливого психологічного клімату, творчої атмосфери),

– матеріально-предметне забезпечення (підготовка художньо-дидактичних матеріалів, створення відповідного художньо-естетичного середовища, наприклад, організація простору класу для рухливої гри оформлення уявної сцени).

У прикладах застосування художньо-ігрових технологій на уроках мистецтва акцентуємо наступність між початковою та основною школою.

Метод «Уяви себе композитором» допомагає зняти психологічні бар'єри, що виникають у дітей перед труднощами музичної творчості, для

якої у них немає достатньої підготовки. Завдяки ігровому механізму вони намагаються виконати досить складні імпровізаційні завдання: створити інтонації-характеристики певних персонажів, завершити мелодію, фразу.

Аналогічно, тобто з ігровим підтекстом і контекстом, сформульовані деякі практичні завдання з образотворчого мистецтва (серія «Уяви себе художником/архітектором/дизайнером»). Наприклад, завдання обрати «персонажів» із натюрмортів митців і розказати про них у власній композиції; намалювати квітуче дерево, що милується собою у дзеркалі річеньки; створити будинок-фантазію, в якому живе людина відповідної професії: музикант, художник, пекар, аптекар, швець тощо.

Діапазон театралізованих ігрових завдань на основі пантоміми для школярів необмежений. На створення імпровізованих пантомімічних етюдів надихатимуть яскраві образи програмної, оперної і балетної музики, які є в орієнтовних переліках творів для сприймання не тільки у початковій, а й в основній школі («Дід Мороз», «П'єро», «Арлекін» Р.Шумана, «Клоуни» Д. Кабалевського, «Метелик» і «Пташка», Е.Гріга, «Хода роботів» Ю. Щуровського, «Розмова Красуні й Чудовиська» М. Равеля, «Петрушка» В. Косенка, «Петрушка» І. Стравінського, «Івасик-Телесик» К. Стеценка).

За допомогою міміки, жестів, рухів учні здатні «озвучити» картину або скульптуру уявним монологом або діалогом зображених персонажів або «оживити» її розіграною під впливом художніх образів сценкою (монолог чи діалог, словесний або німий).

Тексти й методичний апарат підручників і зошитів з мистецтва для основної школи насичені ігровими елементами, зрозуміло, складнішими порівняно із початковою школою. Це *сюжетно-рольові ігрові* завдання на перевтілення, інсценізації, театралізації, які відіграють істотну роль у процесі сприймання і розуміння мистецтва. Ігри *інтелектуально-пізнавального* спрямування (вікторини, ребуси, плутанки, кросворди), які враховують художньо-пізнавальні інтереси учнів підліткового віку. *Ігри-*

конкурси узагальнюючого характеру, які доцільно використовувати наприкінці семестру, навчального року. Від класу до класу розширюється діапазон різноманітних ігрових завдань, а їх пізнавальна місткість й інтелектуальна насиченість збільшується. Наведемо приклади.

5 клас [30, 31,33]

Завдання-загадка.

Створіть пластичний образ (пантоміма) одного з героїв балету П.Чайковського «Лебедине озеро», щоб однокласники відгадали, хто це: Одетта, Зигфрід, чаклун чи його донька.

Гра «Театр портрета».

Передбачає відтворення композиційного задуму парного портрета («жива постановка»), придумування уявного діалогу персонажів та озвучення портретного зображення музикою з прослуханих творів відповідного жанру: елегія, прелюдія, рапсодія, пісня, романс.

Ігрове завданняю

Проведіть шкільні «**Піфійські ігри**» – творчі змагання з мистецтва. За бажанням створіть медалі (з фольги) із зображенням ліри – музичного інструменту стародавніх греків, зображення якого стало символом мистецтва

Пластична гра-конкурс «Загадковий танець (робота в групах).

Перша група – «танцюристи» (відтворюють під музику рухи східних танців – індійського, арабського тощо). Друга група – «коментатори» (коментують зміст танцювальних рухів, визначають національні особливості танцю). Третя група – «журі» – (оцінюють пластичну майстерність виконавців, точність і виразність рухів).

Гра «Знавці оркестру».

Розподіліться на чотири команди відповідно до груп інструментів симфонічного оркестру (команди можуть обрати відповідну музичну назву, приміром «Скрипалі», «Флейтисти», «Тромбоністи», «Ксилофоністи»).

Представники команд по черзі називають основні інструменти своєї групи (струнні, дерев'яні духові, мідні духові, ударні). Як варіант – знаходять картки із зображеннями потрібних інструментів. Учні характеризують тембри інструментів, руками імітують гру на них. У процесі музичної вікторини за тембром визначають, який з інструментів звучить. Для цього вчителем добираються фрагменти з музики для слухання: Мелодія К.-В. Глюка (флейта), «Лебідь» К. Сен-Санса (віолончель), Марш з опери «Аїда» Дж. Верді (труба) або уривки з «Путівника по оркестру для молоді» Б. Бріттена. Школярі виконують ритмічні партитури на ударно-шумових інструментах (за бажанням, хтось може «диригувати»), імпровізують ритми маршів, танців. У фіналі гри доцільно провести конкурс на кращого барабанщика або барабанщицю класу (наприклад, виконується ритмічний супровід до вивчених пісень «на замовлення» іншої команди, яка їх співає).

Практичне завдання-загадка.

Створіть маску для святкового карнавалу: «Чарівна незнайомка» (для дівчат), «Відважний лицар» (для хлопчиків). Розіграйте невелику сценку-пантоміму, щоб однокласники здогадались, кого саме ви зобразили.

6 клас [34, 35, 36]

Гра «Оживи картину».

Виконайте пластичну імпровізацію і розіграйте сценку за сюжетами картин.

Розшифруйте «плутанку» з назв китайських і давньогрецьких музичних інструментів.

Конкурс «Мистецька візитівка».

Розділіться на групи. Оберіть стародавню країну, художню спадщину якої будете представляти. Пригадайте, що ви знаєте про мистецтво цього народу. Створіть міні-розповідь про один з архітектурних шедеврів старовини, зображений на поданих у підручнику ілюстраціях.

Гра «Кращі єгиптологи класу».

Створіть міні-сюжети за мотивами єгипетських розписів: опишіть костюми людей, зімітуйте пози й рухи зображених танцівників. Спробуйте утворити танцювальними рухами орнаментальну в'язь (робота в парах). Поміркуйте, чим схожі візерунки орнаментів і сценічні рисунки-схеми танців.

Колективна гра «Костюмерна майстерня».

Клас ділиться на дві групи, кожна з них обирає одного з персонажів опери П. Чайковського «Іоланта» і характеризує його сценічний костюм (словесний ескіз) відповідно до музичного образу та особливостей одягу того часу, коли відбувається дія твору. Завдання полягає у тому, щоб намалювати ескіз театрального костюму, описаного словесно однокласниками з іншої групи.

Музичний конкурс «Лицарі класу».

Завдання:

1. Створення презентації (міні-розповіді) «Що таке «кодекс лицарської честі» (проілюструйте прикладами з літератури, кінофільмів).
2. Добір і виконання будь-якої пісні або романсу, присвяченої Прекрасній дамі.
3. Тлумачення змісту однієї з картин на лицарський сюжет.
4. Створення сценки-діалогу або пантоміми за картиною.

Рольова гра «Анімалістичний образ».

Імітуйте по черзі пластику рухів і поз різних тварин так, щоб однокласники змогли відгадати, хто це (наприклад, кішка, мавпа, журавель, ведмідь тощо).

7 клас [38]

Завдання:

Уявіть, що вам треба зробити рекламне повідомлення про сучасне побутування традиційних українських народних іграшок. Зберіть

інформацію та підготуйте повідомлення або презентацію на одну з тем: «Лялка-мотанка – оберіг українського народу» або «Свищик-«зозулиця» – улюбленець українських футбольних фанів».

Самостійна робота. На дозвіллі створіть гру «Пазли» з картонних пазлів-мозаїк, орієнтуючись на форми архітектурних споруд, зображених на ілюстраціях-схемах.

Ілюстрації: пагоди різних форм.

Проведіть міні-конкурс з виконання саундтреків з улюблених кінофільмів.

8 клас [39]

Узагальнюючий конкурс-гра «Митці - дітям»

Перший тур «Ерудити». Завдання:

Завдання 1. Розділіться на команди відповідно до обраних мистецьких стилів і напрямів. Орієнтовно: «Класики», «Романтики», «Імпресіоністи», «Модерністи». Підготуйте позповідь про дитячі образи в творчості митців відповідного стилю або напрямку.

Завдання 2. Опишіть внутрішній світ дитини (настрої, думки, мрії), обравши картину художника певного стилю.

Завдання 3. Розкрийте тематику одного з фортепіанних циклів для дітей П. Чайковського, К. Дебюссі, В. Косенка тощо.

Другий тур «Артисти». Завдання:

Завдання 1. Заспівайте в ансамблі одну з дитячих пісень (варіант – з інсценізацією).

Завдання 2. «Оживіть картину»: уявіть себе моделлю, з якої художник малював портрет, і передайте у пантомімі позу, жести, погляд героя.

Завдання 3. «Озвучте картину»: уявіть себе в ролі зображених художником хлопчика чи дівчинки, створіть короткий монолог від імені портретованого або діалог персонажів.

Третій тур «Фантазери». Включає наступні завдання:

Завдання 1. Запропонуйте ідею (образ, логотип) дитячого пісенного конкурсу або фестивалю «Крок до зірок».

Завдання 2. Створіть композицію для оформлення обкладинки нот «Дитячого альбому» (варіанти: фотоколаж, паперопластика).

Завдання 3. Згадайте, хто з композиторів писав музику за живописними образами – картинами, фресками тощо. Уявіть себе композитором, який пише музичний цикл для дітей за картинами художників. Пофантазуйте і створіть міні-презентацію уявного музичного циклу, користуючись орієнтовними запитаннями й завданнями, а саме:

За мотивами яких картин створено цикл? Як назва музичного циклу відображає сюжети, настрої живописних картин? Уявіть себе в ролі зображених художником дітей чи дитини, створіть короткий монолог від імені портретованого або діалог персонажів. Скільки в музичному циклі буде частин? Що їх об'єднує? Які музичні форми варто застосувати (куплетна, варіаційна, рондо тощо)? Хто буде виконувати цю музику (соліст, ансамбль, хор, оркестр)? За допомогою яких музичних засобів буде втілено живописний образ (ритм, динаміка, фактура, тембр)?

9 клас [40]

Відомо з шкільної практики, що серед ігрових форм вчителі надають перевагу *вікторинам*, які подобаються учням як молодшого шкільного, так і підліткового віку. Окрім письмових і усних вікторин, під час яких учнів відповідають на заздалегідь підготовлені вчителем запитання, поширена музична гра-вікторина **«Пригадай мелодію»** (за початковою музичною інтонацією або фразою).

Підліткам подобаються такі ігрові завдання, як ребуси, плутанки й особливо кросворди. Останні можна урізноманітнити «кросвордами в малюнках» (з фотографіями або репродукціями образотворчих шедеврів, з

якими учнів ознайомилися) або комбінувати текстові й візуальні види. Ребуси, кросворди активізують засвоєння художньої інформації на рівні усвідомлення мистецьких понять і термінів. Для збагачення словникового запасу пропонуються завдання «Розшифруй слово/вислів» з поясненням, що воно означає. Якщо в початковій школі доречніші міні-кросворди переважно з малюнками, то в основній – текстові й комбіновані; на відміну від учнів молодшого шкільного віку підліткам цікаво не лише розгадувати кросворди, а й складати власні. Орієнтовні теми для таких завдань мають включати широке коло засвоєних спеціальних термінів, з яких можна скласти кросворд, наприклад «Свята народного календаря», «Танці народів світу», «Види мистецтва», «Жанри в музиці й живописі», «Музичні інструменти», «Театр і кіно», «Дизайн», «Мистецькі професії».

Під час узагальнення теми розділу (чверті, семестру) доцільні нескладні за технологією різновиди ігор інтелектуально-пізнавального характеру. Наша авторська художньо-педагогічна технологія «Словникові скрині» передбачає вибір з-поміж вивчених понять і термінів тих, які належать до одного з видів мистецтва і розміщення їх у скрині з відповідною назвою або символікою. У початкових класах спочатку можна обмежитися двома основними скринями – «Музичне мистецтво» та «Образотворче мистецтво», але поступово, коли гра вже стала звичною для учнів, до них додаються інші: «Кіно», «Театр», «Танець», «Цирк».

«Словникові скрині» із зображенням знаків-символіки того чи іншого мистецтва (наприклад, нотками і скрипковим ключем, палітрою з пензликом, театральною маскою, телевізором) можна виготовити різними способами (з обклеєних яскравим папером коробок з-під цукерок або чаю, у вигляді великих різнокольорових конвертів із малюнками, які прикріплюються на дошці. Згідно з правилами гри учень, який правильно пояснює значення слова, кладе картку у відповідну скриню (конверт) і отримує один бал (у

вигляді символу мистецтв – «Ліри»). Виграє той, хто отримав найбільше балів-символів.

Набір термінів для систематизації навчального матеріалу включає насамперед нові слова, що вивчалися протягом теми, а також повторюють терміни із попередніх тем для закріплення матеріалу.

Орієнтовні переліки:

5 клас. Арфа, афіша, бас, рельєф, кіфара, унісон, сирина, кувиці, аркан, тенор, піраміда, балкон, дискант, па-де-де, манеж, теракота, партер, хормейстер, кераміка, квест, гаївка, статуетка, рапорт, реквізит, колискова, козачок, фойє, гобелен, цирк, витинанка, гопак, розпис, увертюра, декорація, краков'як, шоу, полька, гравюра, кадрили, амфітеатр, колорит, баритон, логотип, фламенко, відеофільм, плакат, лібрето, волинка, світлотінь, гітара, самба, силует, мандоліна, арена, вокаліз, синтезатор, сопрано, контур, партитура, монумент, речитатив, граттаж, пагода, ложа, тембр, барельєф, ситар, горельєф, інсталяція, ініціал, диригент, трюк, кардебалет, інтермедія, сценографія, мюзикл, анімація, кадр, вітраж, грим, естрада, комікс.

6 клас. Жанр, серенада, скерцо, ікона, кантата, пульта, ораторія, фреска, токато, профіль, баркарола, анфас, бард, скоморох, ревієм, трубадур, елегія, шансон, акомпанемент, романс, парсуна, мозаїка, диптих, цикл, баркарола, фриз, рапсодія, бюст, балада, статуя, літургія, меса, картуш, фантазія, оперета, анімаліст, прелюдія, пастель, соната, триптих, рефрен, сангіна, ноктюрн, ведута, марина, симфонія, перспектива, концерт, інтродукція, етюд, етюд-картина, поема-легенда.

Ця ігрова технологія передбачає як індивідуальне змагання учнів на ерудицію, так і командний варіант гри. Як визначити їх склад? Учні розподіляються на дві-три (або більше) групи за допомогою

Розрізані поштові листівки (наприклад, «Троянди» – «Тюльпани» – «Лілії» тощо) роздаються всім учасникам гри, вони мають скласти листівку з розрізаних частин (одночасно утворюється група). З'єднання фрагментів –

своєрідних пазлів – націлене на формування відчуття цілісності композиції того чи іншого художнього зображення з листівки. Команда, яка першою склала листівку отримує додатковий бал.

Команда-переможець визначається за швидкістю і правильністю виконання колективного завдання – розкласти міні-картки з термінами у відповідні «Словникові скрині» за видами мистецтва. Урізноманітнити й ускладнити гру можна різними способами (додаткове завдання – пояснити значення слова або проілюструвати його зміст прикладами з вивченого матеріалу).

На підсумковому уроці в будь-якому класі учителю доцільно створювати такі ігрові ситуації-узагальнення, звертаючись до учнів: *«Упродовж навчального року ви мандрували різними країнами (епохами, континентами тощо), побачили й почули багато цікавого про мистецтво. Що вам найбільше запам'яталось? (Опишіть свої враження, покажіть на прикладах). А що ви можете розповісти друзям-прибульцям з іншої планети, якщо вони завітають до нас на Землю, зокрема в Україну? Що б ви хотіли повідомити, щоб їм сподобалась наша країна, її мистецькі традиції? (Розкажіть, продемонструйте)».*

Учні розподіляються на групи (за інтересами або шляхом жеребкування – визначаються, мистецтво якого народу, країни, епохи тощо вони представлятимуть, і готують міні-виступи, презентації: Нагадаємо найважливіше правило: ігрові художньо-педагогічні технології урізноманітнюють і доповнюють композицію уроку мистецтва, підвищують його ефективність, якщо вони розроблені з дидактичною та виховною доцільністю і впроваджені з методичною майстерністю.

Таким чином, художньо-ігрові технології:

– активізують пізнавальну діяльність учнів, розвивають художньо-образне мислення;

- збагачують почуттєву сферу дітей, посилюють емоційність сприймання художньо-дидактичного матеріалу, загальну мотивацію навчання;
- стимулюють розвиток творчих здібностей, уяви, фантазії;
- формують елементи художньо-естетичного досвіду;
 - розвивають предметні мистецькі й міжпредметні й ключові компетентності, зокрема соціокультурні
 - сприяють релаксації, здійснюють емоційну саморегуляцію, забезпечують профілактику психічної втоми, подолання гіподинамії.

2.5. Сугестивні та арт-терапевтичні технології

Художник Поль Гоген вважав, що в живописі, як і в музиці, слід шукати не опису, а навіювання, що заворожує. Митець цими словами передав ідею, яка стала ключовою для розвитку *сугестивних технологій* (від лат. *suggestio* – навіювання, натяк).

Нову галузь науки сугестологію обґрунтував її основоположник болгарський учений Георгій Лозанов, у Болгарії було створено перший у світі спеціальний науково-дослідний інститут (1966), де започатковано сугестологічні педагогічні дослідження. Спочатку новий метод апробувався у процесі навчання іноземних мов, потім поширився на інші предмети (історія, географія тощо). Нині сугестивні техніки й прийоми застосовуються не лише в освіті, а й у спорті, рекламі.

У вітчизняній науці сугестопедагогіку як психотерапевтичну течію педагогіки досліджував С.Пальчевський; який довів, що використання на уроках з різних шкільних предметів засобів навіювання у звичайному стані свідомості допомагає розкривати внутрішні резервні можливості учнів.

Сугестологія вивчає особливості психологічних явищ навіювання та самонавіювання, вона спрямована на підвищення емоційності,

працездатності, що актуально для загальноосвітньої школи, де перевантаження учнів перетворилося на хронічну й небезпечну для здоров'я тенденцію.

Гуманні за характером впливу сугестивні технології створюються в контексті парадигми педагогічного оптимізму, виконуючи функцію піднесення учня, посилення його впевненості у власних силах і зняття психічних бар'єрів у навчанні. Вони забезпечують умови психологічного комфорту, знімають зайву напруженість пізнавальної діяльності школярів, тому стимулюють мотивацію навчання, викликають позитивні емоції, інтерес, підсилюють зовнішні емоціогенні впливи, викликаючи катарсис.

Сугестивні технології належать до так званих прихованих психотехнологій, коли суб'єкт впливу не усвідомлює мету і навіть сам факт впливу. При цьому піддана сугестії людина, засвоюючи інформацію, не відчуває зовнішнього тиску, вважаючи, що її дії є наслідком власної ініціативи, самостійного вибору.

Зарубіжними й українськими вченими експериментально доведено існування у людини субсенсорного рівня чутливості, коли відбувається вироблення умовних рефлексів на неусвідомлювані подразники. Отже, вплив на людину здійснюється, коли вона знаходиться у звичайному стані свідомості, але приховано, непомітно для неї.

Відомий американський психолог Херрі Алдер стверджує, що підсвідомість – підводна частина айсберга свідомості. Оперативна пам'ять, що формує наш «здоровий глузд», – це лише мала частина від «сумарної» пам'яті людини. Головний її резерв і «сховище» – підсвідомість, де міститься, на думку психолога, від 70 до 99 відсотків обсягу пам'яті.

Потрібної реакції, поведінки вихованців можна домогтися за допомогою інформаційних сигналів так званої *малої енергетики*, які тісно корелюють із процесами сприйняття, що протікають суб'єктивно «під порогом» свідомості.

У наукових джерелах (О. Бодальов, М. Каган В. Лабунська, Е. Руденський) засоби спілкування поділяються на такі групи:

- мовні, лінгвістичні;
- оптико-кінетичні (жести, міміка, пантомімка);
- паралінгвістичні (якість голосу, його діапазон, тональність);
- екстралінгвістичні (паузи, сміх, плач, темп мови);
- просторово-часові (дистанція, час, місце, ситуація спілкування).

Безперечно, вчителю мистецтва варто опанувати й дозовано застосовувати у шкільній практиці багатий арсенал комунікативних засобів, насамперед художньо-комунікативних.

Провідні методи сугестивних художньо-педагогічних технологій поділяємо на такі групи:

- методи, що використовують переважно вербальні канали комунікації, пов'язані з експресивним мовленням (лінгвістичні та супутні з ними паралінгвістичні й екстралінгвістичні засоби) для створення емоціогенних ситуацій – переживання учнями почуття захоплення, успіху, подиву;
- методи естетотерапії або арт-терапії, які здійснюють вплив за допомогою образів мистецтва, різних видів художньої творчості;
- комбіноване використання різних типів сугестій (вербальних і невербальних, аудіо- і відео-, художніх і нехудожніх, природних і штучних, індивідуальних і групових, ігрових тощо), що викликає посилення ефекту навіювання завдяки багатоканальності й комплексності впливу на особистість.

Сугестивні методи лінгвістичної групи (включаючи паралінгвістичні й екстралінгвістичні) передбачають вплив на учнів за допомогою яскравої інтонаційної та образної палітри голосу, виразності пауз, шепоту для встановлення двостороннього (інтимно-особистісного) контакту педагога з вихованцем. Оптико-кінетичні прийоми (наприклад дотик, що заспокоює чи посмішка, що підбадьорює) можуть стати підсилюючим чинником у

налагодженні стосунків із вихованцем. Такі прийоми здатні зняти напругу при надмірній концентрації уваги, яка викликає в учнів тривожність.

До педагогічного навіювання належить комплексний *метод занурення*, який застосовуються для активізації навчання і складається з елементів релаксації, навіювання, гри. Споріднений до занурення *релаксопедичний метод* навчання та його сучасні модифікації (сугестокібернетичний інтегральний метод) застосовується зазвичай для прискореного вивчення іноземної мови, однак це не виключає можливості адаптувати його до потреб загальної мистецької освіти.

Сугестивні методи емоційно розкріпачують учнів, викликають у них відчуття внутрішньої свободи (псевдопасивність), що сприяє розкриттю потенційних можливостей особистості. На відміну від багатьох методів навчання і виховання, що спираються передусім на переконання, усвідомлення матеріалу, раціональну аргументацію вчителя, сугестивні методи здійснюють вплив на психічну сферу людини по-іншому: вони змінюють емоційне ставлення до предмету, що вивчається, знижуючи усвідомленість сприйняття, результатом чого є позитивна внутрішня установка, розкріпачення творчих здібностей.

Згідно з природою мистецтва людині притаманне щонайперше емоційно-інтуїтивне сприймання і розуміння сутності художніх цінностей, а не суто раціональне, що супроводжується розгорнутим логічним аналізом навчального матеріалу. Тому елементи сугестопедагогіки, які здатні породжувати стан підвищеної емоційності учнів, вельми доцільні при опануванні мистецтва.

Сугестопедичні технології і методи спираються на релаксацію, єдність усвідомленого і неусвідомлюваного (підсвідомого), що дає змогу ненав'язливо концентрувати увагу на змісті навчання і швидко запам'ятовувати велику кількість інформації за рахунок емоцій, образів, асоціацій, відчуття задоволення, а не вольових зусиль, як зазвичай. Радість і

ненапруженість як важливий принцип сугестопедії допомагає мобілізувати внутрішні резерви особистості завдяки не суто дидактичним, а насамперед психологічним факторам. Психологічні засоби координують периферичні перцепції та емоційні стимули, спрямовані на використання всього мотиваційного комплексу пізнавальної діяльності.

Учитель, застосовуючи сугестивні технології, створює спеціальну атмосферу, з притаманною їй максимальною доброзичливістю, тактовністю у взаємодії суб'єктів навчально-виховного процесу. Істотну роль відіграє при цьому авторитет педагога, довіра до нього з боку учнів, а також артистичні вміння і прийоми, які надають обстановці навчання і виховання незвичності (урочистості або загадковості). При комплексному використанні різних типів сугестій усвідомлена вербальна інформація, що супроводжується неусвідомлюваною – зоровою або іншою, здатна змінити ставлення до цієї інформації, підвищити інтерес до неї.

Отже, складовою сугестивних технологій є психологічний клімат – якісна сторона взаємовідносин між учасниками навчально-виховного процесу, та атмосфера – особливість оточуючих умов, середовища впливу.

Різні форми, методи й прийоми навіювання забезпечують зростання впевненості людини у власних силах, запобігають стресам, полегшують перехід від навчання до самонавчання.

Сугестивні технології не знайшли масового застосування у педагогіці мистецтва, хоча більшість методик навіювання діють саме через механізми впливу образів музики, танцю, живопису, драми тощо. Тому розглянемо цей аспект детальніше.

Естетотерапевтичні, або арт-терапевтичні, технології

Нові гуманістичні критерії моніторингу якості шкільної освіти та реалізація її оздоровчої функції зумовлюють необхідність зосереджувати увагу вчителя мистецтва на можливостях *естетотерапії* або *арттерапії*.

Останній термін набув значного поширення у зарубіжних і вітчизняних дослідженнях, хоча він використовується також і стосовно лише візуального мистецтва, тобто у вузькому значенні. На етапі виникнення цього напрямку психотерапії, фахівці-арттерапевти найчастіше користувалися «мовою» візуальної, пластичної експресії (вона і нині залишається однією з найбільш розроблених, порівняно з іншими галузями психотерапії).

Естетотерапія (або арттерапія в широкому сенсі) належить до малодослідженого синтезу галузей наукового знання, що здійснюється на перетині психології, педагогіки, мистецтвознавства, естетики, медицини, ергономіки. Цей напрям психотерапії передбачає позитивний стимулюючий і гармонізуючий вплив художньої творчості на розвиток як здорової людини (превентивно), так і людей із психосоматичними розладами, психоемоційними відхиленнями, післястресовими синдромами.

До функцій арттерапії належать *катарсична* (очищення від негативних станів), *регулятивна* (зняття психічної напруги, регуляція психосоматичних процесів, моделювання позитивних емоційних станів), *комунікативно-рефлексивна* (забезпечення корекції порушень у спілкуванні, формування адекватної соціальної поведінки).

Твори мистецтва діють на внутрішній стан індивіда, регулюють його через органи дихання, слух, голос, пластику тіла, координацію рухів тощо. Нерідко дітям, що мають певні проблеми із психічним здоров'ям, природніше самовиражатися (самоактуалізуватися) через художні образи, а не вербально. Психокорекційний ефект досягається завдяки стану вільної творчості, встановленню позитивного емоційного контакту між вчителем і учнем.

Розрізняють дві основні форми арттерапії:

– *пасивна* (клієнт «споживає» продукт мистецтва – слухає музику, розглядає картини тощо);

– *активна* (клієнт сам створює продукти творчості – малює, співає, танцює тощо);

Обидві форми здатні приносити задоволення, забезпечувати емоційну розрядку.

У фахових джерелах згадується багато видів естетотерапії, з поміж них доцільно виокремити (за видами мистецтва) наступні:

– *арттерапія* (використовує діяльність малювання і ліплення – роботу з глиною і пластиліном; властивості кольорів в їх дії на емоційно-психічні стани);

– *музикотерапія* (використовує індивідуальний, ансамблевий і хоровий спів, активне і пасивне слухання музики);

– *драмотерапія* або інший варіант назви *імаготерапія* (застосовує театральні засоби, рольові ігри, пантоміми, драматизації, перформанси);

– *хореотерапія* або *кінезитерапія* (спирається на танцювальну діяльність, імпровізацію рухів під музику; зокрема це евритмія, розроблена у вальдорфській педагогіці, корекційна ритміка, логоритмічна пластика).

До інших різновидів естетотерапії відносять *бібліотерапію* (літературна творчість), *казкотерапію* (вплив через казки, легенди), *ігротерапію* (розігрування сюжетів), *лялькотерапію* (діє через ідентифікацію дитини з улюбленою іграшкою, персонажем мультфільму, казки). Також формуються в окремі напрями *етнотерапія* (вплив на основі народної творчості, національно-культурних традицій), *аромотерапія* (використанням пахоців для релаксації), *ландшафтотерапія* (залучення природного середовища, засобів флористики), *фототерапія* (застосування аматорської фотозйомки до процесу пошуку душевної рівноваги). Різні види художньо-естетичного впливу нерідко доповнюються фізичними вправами, реалізуються в ігрових діях.

Уроки мистецтва в школі, особливо інтегровані, мають значні резерви щодо регуляції і саморегуляції психофізіологічного стану учнів. Завжди

варто пам'ятати, що колір і звук – це жива енергія, а високохудожні твори мають значний енергетичний потенціал, здатність до навіювання певних емоційних станів.

Загальновідомо про сильний вплив кольору на людину, що ґрунтується на його здатності викликати той чи інший настрій, сприяти підвищенню або пониженню емоційного тону. Всі кольори палітри наповнені духовної сили, але кожний – особливої й неповторної. Теплі кольори – жовтий і оранжевий – здатні піднімати настрій людини; червоний – посилювати життєву енергію, збуджувати; чорний і сірий – пригнічувати; голубий і зелений – знімати втому, заспокоювати, білий асоціюється зі світлом, чистотою, викликає тиху радість, чорний, – навпаки, смуток. Посилити вплив світових хвиль вібраційними може кольоромузика (як варіант: у комплексі з ароматерапією). Тому привертаючи особливу увагу вчителя до зазначених особливостей, наголосимо: доцільно добирати картини до музики чи навпаки – музику до творів живопису з урахуванням емоційних властивостей мистецьких образів, а не лише їх зовнішньої сюжетно-тематичної спорідненості.

За допомогою комплексних емоціогенних технологій учитель може стимулювати різні форми самовираження учнів, розвивати здібності до невербальної комунікації (міміка, пантоміміка, «музика жестів і рухів – пластичне інтонування»), коригувати психічні стани, сприяти релаксації, здійснювати профілактику зміцнення фізичного, психічного і духовного здоров'я.

Зауважимо: головна стратегія естетотерапевтичної діяльності вчителя мистецтва – не лікування патологій, а попередження можливих психічних розладів і відхилень, тобто актуалізація *превентивної функції* педагогіки мистецтва, і не тільки в надзвичайних обставинах, а й у природних умовах повсякденного навчально-виховного процесу. Причому це стосується не лише уроків мистецтва, а й інших уроків, де можна використовувати

естетико-терапевтичні засоби з метою регуляції функціонального стану учнів. Тому у світовій практиці художньої освіти здобули поширення два рівноцінні напрями: «навчання мистецтву» і «навчання через мистецтво». Останній, на жаль, недооцінений у вітчизняному шкільництві.

Особливо корисними стануть сугестивні арттерапевтичні методи в основній школі з огляду на притаманні підліткам у цей період зростання кризові явища. Саме у цьому віці, як стверджують психологи, у деяких учнів спостерігаються схильність до внутрішніх і міжособистісних конфліктів, підвищена агресивність; у старанних школярів виникають стресогенні стани внаслідок навчального перевантаження, у сором'язливих дефіцит спілкування з однолітками породжує соціальну дезадаптацію. Художня творчість, індивідуальна чи групова, надає можливість «виходу» негативних емоцій, зокрема й через механізми емпатії (співпереживання), катарсису (очищення), що допомагають в емоційній регуляції і саморегуляції. Вони слугують ефективним психокорекційним засобом, тому що через створений продукт/образ внутрішні актуалізовані емоційні проблеми, афекти, ніби виводяться у зовнішню форму.

Психотерапія засобами образотворчого мистецтва, насамперед малювання, допомагає абстрагуватися від рутинних справ, звільнитися від пригнічених станів, а головне – відчутти і зрозуміти самого себе, висловити вільно свої почуття, мрії, сподівання. Малюнок – це не тільки відображення певної реальності, а й одночасно відображення ставлення до неї, наразі малюючи, моделюючи образи, суб'єкт дає вихід своїм почуттям, бажанням. Вчитель має обирати й пропонувати учням теми для малювання таким чином, щоб надати їм можливість виразити свої почуття і думки, які вони іноді навіть не усвідомлюють: «Мій світ», «Я в минулому», «Я в майбутньому», «Я і моя родина», «Я і мої друзі». Це можуть бути також абстрактні теми, які виражаються підлітками у безпредметних композиціях: «Радість», «Страх», «Ніжність», «Самотність», «Гнів» тощо). Малюнок

виконує водночас і діагностичну функцію, виявляючи самооцінку учня і фактори, що викликають тривогу або інші негативні стани (про це свідчать співвідношення форм, алогічність пропорцій, домінантний колорит, зміна кольорів, плавність чим колючість ліній, неповнота композиції).

Музикотерапія широко використовується у лікувальних цілях, проте в загальноосвітній школі вчитель має справу з її іншими арттерапевтичними функціями: профілактичною (попередження нервових розладів) і психокорекційною. (регуляція і корекція психоемоційного розвитку). Музична експресія збагачує спектр емоцій і переживань учнів, підвищує енергетичну активність особистості, стимулює її творчі прояви.

Хореографічна психотерапія поєднує рухову активність дитини, яка приносить відчуття задоволення як сама по собі, так і особливо у поєднанні з музикою, що викликає радість, піднесення, захоплення.

Отже, як бачимо, художня діяльність здатна перетворюватися на цілющий здоров'язберігаючий чинник в освіті.

Наведемо приклади з авторського діапазону естетотерапевтичних вправ і завдань, частина з яких застосовувалася в підручниках «Мистецтво».

«Слухаю себе»

Завдання:

Під час сприймання музики із заплющеними очима намагайтеся «дослухатися» до власних почуттів, емоцій, потім спробуйте за допомогою рефлексії уявити цей стан і передати у вигляді художнього образу – словесного, пантомімічного, візуального.

«Кольорова музика»

Завдання:

Після слухання музики виразіть свій настрій у вигляді безпредметної композиції з кольорових ліній і плям.

Вокальна вправа «Звуковий хаос»

Завдання:

Голосом імпровізувати звуки - спонтанні вокалізи, які приносять задоволення, поліпшують настрій, додають енергії.

«Мелодії фонтанів»

Завдання:

Доберіть музичний репертуар фонтанів, біля яких було б зручно: а) із задоволенням розслаблятися після напруженої роботи, приємно проводити відпочинок; б) підживлюватися енергією для налаштування на активну роботу, творчість.

«Музика для мобілів»

Завдання:

Доберіть контрастні музичні твори для мобілів, якими розважають немовлят: емоційно активізуючі – тобто для пробудження, посилення фізичної активності та емоційно релаксуючі – для заспокоєння, милування, споглядання, засинання.

Вправа «Характер ліній»

Завдання:

Визначте характер ліній на графічних ілюстраціях: де зображено лінію радісно-грайливу, а де – рішучу, закличну; спробуйте зануритися у відповідний стан і передати його за допомогою пантоміми.

«Оживи картину»

Завдання:

Уявіть себе персонажем картини, намагайтеся проникнути в його емоційний стан і передати жестами й рухами характер монологу/діалогу, доберіть відповідні інтонації.

«Мімічний образ»

Завдання:

«Прочитайте» настрій персонажу на картині, відобразіть його на власному обличчі, створіть піктограму настрою.

Вправа «Дерево-фантазія»

Завдання:

Передайте настрої музичних творів за допомогою застиглих поз-образів: «плакуча верба», «веселий клен», «струнка і горда тополя», «кремезний дуб», «тендітна і ніжна берізка».

«Пантоміма-імпровізація»

Завдання:

Створити пластичний руховий образ персонажа пісні, програмної музичної п'єси, картини, скульптури.

Гра «Амплуа»

Завдання:

Розіграйте невеличкі німі сценки в стилі східного театру, використовуючи мову жестів і міміки, передайте різні амплуа, щоб однокласники змогли відгадати персонажа: Жартівник, Добродій, Злий, Скривджений, Герой тощо.

Елементи запропонованих завдань і вправ не складно імплементувати у структуру уроків з інших навчальних предметів, насамперед, для використання їх в якості «арт-хвилинок» і «музичних релаксаційних пауз», за можливості пов'язуючи художні образи з тематикою навчального предмета.

Зазвичай види і методи, арттерапії добираються індивідуально з урахуванням особливостей і потреб того чи іншого учня. Світ учнів-аудіалів сповнений звуками, серед яких він розрізняє найдрібніші нюанси, гостро на них реагує, тому, ймовірно, на таку дитину оптимально діятиме функціональна музики, яка врівноважить душевні сили, її заспокоять записи конкретної музики (плескіт морських хвиль, щебетання пташок). Учням-візуалам співзвучна передовсім зовнішня краса природного і предметного оточення, його зацікавляють заняття живописом, ліпленням, фотомистецтвом. Учні-кінестетики сприймають світ здебільшого через тілесні, тактильні

відчуття, вони позитивно відреагують скоріше на можливість самореалізуватися в танцях, хореографічних імпровізаціях.

У надрах художньої творчості приховано надзвичайно широкий спектр можливостей щодо впливу на сферу духовно-душевних потреб людини. Мистецтво має стати відкритою образною моделлю входження у світ не лише завдяки його пізнанню, але й індивідуальному «переживанню» і «проживанню», внаслідок чого посилюється духовно-енергійний потенціал і активізуються рефлексивні здатності особистості. Через внутрішнє «духовне середовище» людина, що сприймає твір мистецтва, «вичерпує» ціннісні смисли і на цьому підґрунті створює власний образ-концепт. Таким чином, мистецтво сприяє становленню «Я-концепції».

Цінним є те, що сугестивні художньо-педагогічні технології й особливо арттерапія дають додатковий шанс тим учням, які мають проблеми з вербальною комунікацією, але здатні самовиражатися в інших видах художньої творчості (ритміці, пантомімі, малюванні, співі тощо), що сприятиме подальшій екстраполяції досвіду творчої самореалізації в інші сфери життєдіяльності.

2.6. Музейні технології

Створення освітньо-виховного простору школи та його естетизація передбачає педагогічний супровід в індивідуальному становленні школяра не лише в рамках уроків мистецького циклу, а й поза його межами – у позаурочній естетико-виховній роботі вчителя. Заміну моделі «виховних заходів» на педагогічну модель єдності й взаємодії базової мистецької освіти, варіативного компоненту (гуртки, елективні курси, факультативи), які є продовженням і доповненням інваріантного змісту, форми позашкільної виховної роботи, є могутнім чинником стимулювання художньої самоосвіти й самовиховання, які мають педагогічно спрямовуватися і підтримуватися в мікро- мезо- і макро середовищі.

Організація роботи гуртків або студій художньо-естетичного профілю спрямована на збагачення і розширення змісту загальної мистецької освіти за рахунок варіативного (позаурочного або позашкільного) компонента, розвиток у них навичок дослідно-пошукової роботи, ціннісного ставлення до національної культурно-мистецької спадщини.

У цьому контексті підхід до музею як до моделі багатовимірного світу в якій досвід раціонального пізнання переплітається з чуттєвим, значно посилюючи його виховний ефект, зумовлює існування музейної педагогіки й музейних технологій.

Музей (грец. *museion* – храм муз) – багатофункціональна соціокультурна інституція, яка зберігає, досліджує і репрезентує громадськості специфічні природні об'єкти (екофакти) та пам'ятки матеріальної і духовної культури (артефакти) з метою успадкування історико-культурних цінностей. Поряд із науково-дослідною функцією (комплектування музейних зібрань, експозиційна, фондова, видавнича, реставраційна та пам'яткоохоронна діяльність) музеї виконують важливу соціокультурну місію, яка становить особливий інтерес для педагогіки. Звернення особистості до цінностей, накопичених людством, занурення в культурно-історичний простір музею, створює ґрунт для усвідомлення себе як суб'єкта культури.

До *провідних методів* музейних художньо-педагогічних технологій належать реальні та віртуальні екскурсії.

Музеї функціонують на засадах законодавства і культурної політики держав з урахуванням наукових досягнень музеезнавства і культурознавства. Національна музейна галузь регулюється Законом України «Про музеї і музейну справу». Міжнародну діяльність музеїв координує Міжнародна Рада Музеїв (ICOM), створена при ЮНЕСКО.

Звернемося до історії виникнення музеїв, здійснивши короткий екскурс у минуле. Як скарбниці старожитностей, творів мистецтва,

екзотичних і коштовних речей музеї існували від найдавніших часів. Протомузеями вважають сховища скарбів людської мудрості у палацах фараонів у Фівах і Мемфісі. За часів античності осередки культивування різних мистецтв, як прообрази музеїв, виникали не тільки для збереження предметів культурно-історичного значення, а й із просвітницькою метою. В афінському Лікеї, александрійському «Мусейоні», грецьких «храмах муз» зберігалися природничо-наукові й мистецькі колекції. У Римській імперії зародилася традиція приватних галерей (Варреса, Красса, Помпея, Цезаря та ін.), де зберігалися еллінські скульптури, картини, посуд, коштовності.

У добу Середньовіччя музейні сховища виникали переважно при церквах і монастирях. Епоха Відродження підготувала підґрунтя для зародження музеїв історичного, природничого, художнього профілів. У Новий час виникли приватні колекції, які ставали основою класичних музеїв мистецтва (Медічі у Флоренції, Августа Саксонського у Дрездені).

У публічних музеях, створених на початку ХУІІІ століття (Базельський художній музей, Дрезденська картинна галерея, Британський музей, Лувр), надавалося важливе значення вихованню громадян.

Першим етнографічним музеєм був Скансен у Швеції (1891). Цей тип музею просто неба поширився в країнах Європи (Фінляндії, Німеччині, Нідерландах, Бельгії, Данії). Чимало подібних музеїв і в Україні (у Пирогово на Київщині, на Львівщині, в Ужгороді на Закарпатті тощо).

Упродовж ХХ ст. виникло багато музеїв різних профілів.

Відомості про зберігання історичних і художніх цінностей в Україні датуються, починаючи з епохи Київської Русі. Колекції книг і картин зберігалися у Десятинній церкві, Софійському соборі, Києво-Печерському монастирі. У козацько-гетьманську добу приватні мистецькі збірки створювалися в замках і маєтках аристократів (Яна Собеського у Жовкві, Кирила Разумовського у Батурині).

Першим музеєм на теренах України став Миколаївський археологічний музей (1806). Музеї були створені при Київському та Харківському університетах. Виникли історичні, етнографічні, природничі музеї.

Перший в Україні *художній* музей відкрито у Харкові (1886) на базі приватних колекцій. У 20-30-х р.р. XX ст. засновано перші в нашій країні літературно-меморіальні музеї-заповідники Тараса Шевченка в Каневі та Миколи Гоголя у Великих Сорочинцях на Полтавщині.

Сучасні музеї поділяються на такі *групи*:

- за адміністративно-територіальною приналежністю (республіканські, обласні, районні, міські, селищні, сільські);
- за статусом (національні, державні, громадські, відомчі, приватні);
- за профілями (археологічні, природничі, історичні, літературні, меморіальні, художні, технічні, екомuzeї, галузеві, комплексні);
- за типами, категоріями відвідувачів (академічні науково-дослідні; науково-освітні, публічні, масові; навчальні - при освітніх закладах і позашкільних установах);
- за комплексністю пам'яток (музеї-заповідники, музеї просто неба, меморіальні музеї-садиби тощо) .

Профіль музею виявляється в його колекціях і тематиці експозиційної діяльності. Наприклад, колекції та експозиції художніх музеїв відображають історію і сучасний стан образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва. У меморіальних музеях митців – художників, композиторів, письменників, театральних діячів, зберігаються експонати, що наочно висвітлюють їхній життєвий і творчий шлях.

Соціальна значущість проблеми навчання і виховання особистості у просторі музею, важлива роль культурно-освітнього середовища музею в опануванні школярами культурним досвідом, необхідність інтенсифікації його освітнього потенціалу для духовно-морального та естетичного

вдосконалення людини зумовлює активний розвиток музейних технологій, зокрема художньо-педагогічних. Ці технології допомагають музейним працівникам активізувати роботу з відвідувачами різних категорій, створювати інноваційні музейно-педагогічні програми для різних аудиторій і зокрема для школярів різного віку – дітей, підлітків, юнацтва, застосовувати нові методи музейної роботи, форми експонування колекцій.

Перспективним для посилення соціокультурного значення музею і для мистецької освіти й художнього виховання школярів є взаємодія музею і школи, зв'язок уроків мистецтва і художньої культури з позакласною виховною роботою на засадах музейної педагогіки з метою формування загальнокультурних, самоосвітніх і дозвілєвих компетентностей учнів.

Продуктивність навчально-виховного процесу зростає, якщо педагог зможе зацікавити учнів мистецтвом як джерелом самостійного пізнання світу і художньо-естетичного самовдосконалення. У цьому плані важлива роль належить методу музейних екскурсій. Ознайомлення з шедеврами, обговорення творів мистецтва як «живих» музейних експонатів, а не слайдів і репродукцій, стимулюють когнітивні процеси, творче мислення учнів, допомагають їм включитися в активну емоційно забарвлену пізнавальну діяльність у процесі сприймання й осмислення творів мистецтва. Збудити бажання самостійно шукати сенс художніх творів під час відвідування музею чи галереї – означає зацікавити їх процесом індивідуально-особистісного «відкриття» змісту музейних експонатів, а не формувати звичку читати на табличках назви й авторів під час екскурсій.

Методика ведення екскурсій розроблена фахівцями-музеєзнавцями досить детально, вона складається наступних методів і прийомів:

- 1) основний метод – показ екскурсійних об'єктів (різновиди: панорамний, зорової реконструкції і монтажу, візуальних порівнянь і аналогій тощо);

2) супроводжуючий метод – розповідь про музейні експонати (різновиди: опис, довідка, цитування, пояснення тощо);

3) допоміжні методи й прийоми – ті, що залежать від контингенту відвідувачів музею та рівня їхньої підготовленості, тематики й призначення екскурсії, часу і місця її проведення (дослідження, застосування технічних засобів – звукової наочності, фотоілюстрацій, різноманітної апаратури).

Перераховані методи, прийоми, засоби спрямовані на підвищення ефективності екскурсії, тобто на перетворення пасивного огляду музейних експонатів на активне їх спостереження, націлювання уваги на найважливіші якості й елементи того чи іншого твору мистецтва. Щоб екскурсія не перетворилася на нудну лекцію бажано досягнути оптимального сполучення показу музейних об'єктів і лаконічної, яскравої розповіді про них, не перевантажуючи зайвою інформацією, яка часто-густо відволікає від сприймання, не налаштовує на милування красою, не стимулює самостійні роздуми. Основні вимоги до розповіді: стислість, конкретність, зв'язність, логічність, переконливість, доступність доказів (щоб «заговорив» сам експонат). Мистецтво проведення екскурсії полягає у поєднанні нових знань із тими, які учні вже мають, застосування елементів музейних технологій, які здатні концентрувати увагу учнів-екскурсантів, збуджувати інтерес і уяву, викликати емоційний резонанс, занурювати в атмосферу творення образів і смислів. Важливо підштовхнути їх до самостійного мислення, інтерпретації зорових вражень, прищепити навички самостійного спостереження, бажання відвідувати музей у майбутньому.

Успішність екскурсії залежить від ретельності її підготовки, яка починається з визначення й розробки вчителем теми, навчальної мети й виховних завдань, включає вивчення джерел, складання плану і маршруту відвідування учнями музею, вибору й попереднього огляду експонатів, обранні оптимальної форми проведення екскурсії (демонстраційна, питально-відповідна, комплексна, екскурсія-подорож, квест тощо).

Провідними принципами просвітницької роботи сучасного музею стали комплексність та інтерактивність. Істотні перспективи для розвитку музейної педагогіки і музейних художньо-педагогічних технологій пов'язані з опануванням віртуального простору сучасної глобальної інформаційно-комунікаційної мережі інтернет, який, на жаль, залишається сьогодні ще «невідкритим континентом» для деяких учителів мистецтва. Віртуальні музеї та галереї створюють тематичні виставки, які є цифровими аналогами реальних експозиційних колекцій окремих музеїв або симбіозом міжмузейних колекцій з різних країн світу. Окрему групу складають музеї віртуального мистецтва (net-art), які репрезентують створені за допомогою комп'ютера візуальні, акустичні й анімаційні образи.

Як і в початковій школі, у 5-9-х класах наприкінці кожного семестру для узагальнення вивченого матеріалу і перевірки рівнів його засвоєння учнями нами обрано форму **«Панорама мистецтв»**. Це своєрідна дидактична і водночас діагностична гра-вікторина, яка може проводитися зокрема і як *віртуальна екскурсія* художніми галереями й музеями, театрами й концертними залами. (За бажанням учні підліткового віку виконують функції гідів під час екскурсій). Гра може складатися з багатьох етапів (турів), включати найрізноманітніші завдання, передбачати індивідуальні або групові художньо-інтелектуальні творчі змагання. Запитання і завдання фокусуються навколо домінантних тем і ключових понять курсу: визначити *вид мистецтва* певного зразка (живопис або графіка, кругла скульптура чи рельєф), *жанр твору* (в образотворчому мистецтві – пейзаж, натюрморт, портрет, анімалістичний, історичний побутовий тощо; у прослуханій музиці – соната, симфонія, концерт, ноктюрн, рапсодія, серенада, скерцо, зокрема у театральній – опера, балет, оперета, мюзикл), загальноєвропейський чи авторський *стиль*. Із старшими підлітками доцільно проводити конкурси «Кращий екскурсовод» (чия розповідь про твір або митця виявиться найцікавішою), «Музейна естафета» (члени команди по черзі проводять

уявну музейну екскурсію, кожний розповідає про один твір з музейної колекції, у сукупності складається уявлення про творчість митця або про художній стиль, напрям). Приклади тематики «віртуальних екскурсій» і завдань для учнів у межах цього музейного методу, який пов'язаний із комп'ютерними технологіями, будуть наведені у наступному параграфі (2.7).

2.7. Медіа-технології

Нині людство вступило в нову еру інформаційного суспільства, визначальною ознакою якого є глобальне панування мас-медіа; їх інтенсифікація у майбутньому докорінно змінить ситуацію в освіті.

Терміни медіакультура, медіаосвіта, медіапедагогіка, медіадидактика, медіатехнології стрімко увірвалися не лише у лексику сучасного суспільства, а й у простір різних дисциплін, зокрема у педагогіку.

Поняття «медіа» (з лат. *medium* – «засіб») використовується в усьому світі як синонім засобів масової інформації та комунікації. До них зараховуються друковані видання, преса, фотографія, звукозапис, радіо, кінематограф, телебачення, відео, мультимедійні комп'ютерні системи, інтернет.

Під поняттям «мультимедіа» (англ. *multimedia* від лат. *multum* – багато, *medium* – засоби) розуміється комплекс апаратних і програмових засобів, які надають можливість користувачеві працювати в діалоговому режимі з різними типами інформації (графікою, текстом, звуком, відео), організованими в єдину систему.

Медіакультура як інформаційно-комунікативна мережа охоплює сукупність інформаційно-комунікативних засобів, матеріальних та інтелектуальних цінностей, що вироблені людством у процесі культурно-історичного розвитку. Медіакультура особистості як здатність повноцінно сприймати, адекватно інтерпретувати й оцінювати медіатексти, формується

засобами медіаосвіти, яка в останні роки набула актуальності у зв'язку з поширенням інформаційних технологій у всіх сферах суспільного життя нашої країни. Гостро стоїть питання використання ресурсів інтелектуально-комунікативної мережі в середній, вищій і післядипломній освіті для підвищення медіаграмотності й орієнтації в медіа-середовищі.

Медіа-технології класифікують на *традиційні* (друкована продукція, періодичні видання, радіо, звукозапис, кінематограф, телебачення) і *нові, електронні* (відео, мобільні телефони, CD, DVD, комп'ютер, Інтернет-ресурси). Нові медіатехнології розподіляють у свою чергу на *апаратні* (комп'ютер, мультимедійний-проектор, відео- і аудіо плеєри, відео- та аудіо-записуючі пристрої, акустичні системи, CD і DVD) і *програмні* (мультимедіа презентації, електронні видання, онлайнві аудіо і відео редактори, Інтернет платформи для створення і зберігання тестів, слайд-шоу, сайтів, блогів, електронних сторінок).

У культурологічних джерелах терміном «медіакультура» спочатку визначався особливий тип культури інформаційного суспільства з пануванням масової культури – продукту засобів масової інформації, що чинять значний вплив на громадську думку, смаки й цінності. За ухил у рекламу і маніпуляцію масовою свідомістю її альтернативно називають «споживацькою культурою». Критики масової культури переконують, що зразки високого мистецтва і автентичної народної культури підміняються примітивними артефактами конвеєрного виробництва, завдяки шаленій популяризації у ЗМІ. Проте існують й інші погляди, згідно з якими поєднання традиційних мистецтв і сучасних медіа призведе до їх взаємозбагачення, формування перспективного інноваційного синтезу естетичних і технологічних досягнень цивілізації.

Медіаосвіту умовно поділяють на масову і професійну (підготовка фахівців – журналістів, редакторів, продюсерів для преси, радіо,

телебачення). Самоосвіта в галузі медіа здійснюється впродовж усього життя людини, отже є неперервною.

Медіамистецтво засноване на медійних формах і засобах створення творчого продукту і його функціонування

Медіаосвітні технології як компонент шкільної освіти мають на меті формування в учнів медіаграмотності, підготовку до ефективної діяльності й у сучасному медіапросторі.

Художньо-педагогічні медіатехнології передбачають поєднання мистецьких цінностей і засобів масових комунікацій, будуються на естетичних аспектах мови медіатекстів. Вони стимулюють творчу самореалізацію особистості у сфері медіа (фотографія, звукозапис, комп'ютерна графіка, відео, веб-дизайн тощо).

Вплив медіа на духовний світ особистості є всебічним і надзвичайно потужним, адже будь-яка інформація, що транслюється каналами ЗМІ, націлена на максимальне збудження емоцій, почуттів, асоціацій, вона діє одночасно на свідомість і підсвідомість. Сьогодні з багатьох функцій ЗМІ гіпертрофовано експлуатується інформаційно-розважальна та рекламна, а не навчально-пізнавальна та естетична, що потребує формування здатності розуміти «мовні коди» різноманітних засобів масової інформації. Загалом у школярів сучасної епохи масмедіа, які мають значний інформаційний досвід з раннього віку, не сформовані критерії щодо орієнтацій у цій царині. Як зазначають фахівці, під некерованим впливом електронної інформації в них виникають такі «хвороби», як кінофілія, телеманія, відеокліпізм, інтернет-залежність. Отже, виникає проблема екологічного захисту учнів від руйнівного тиску мас-медіа, самозахисту від маніпулятивної пропаганди. Між тим, ЗМІ можуть здійснювати позитивний пізнавальний і виховний вплив на особистість, однак лише в тому випадку, коли школярі навчаться адекватно сприймати й критично оцінювати трансльовану інформацію.

Інформатизація освіти спричинила ситуацію, коли одна з традиційних функцій навчально-виховного процесу – інформативна – втрачає і пріоритетність. У школи дедалі активніше впроваджується мультимедійне навчання (інтерактивне навчання на основі використання електронних носіїв інформації з гіперзв'язками текстів, звуків, відео), яке, як свідчить досвід, має низку економічних і педагогічних переваг.

У західноєвропейських країнах, а також в Америці та Японії аналіз впливу засобів масової інформації здійснюється багатьма вченими різного фаху. Існують центри з вивчення засобів масової комунікації та результатів їх функціонування в соціумі. У спеціальних виданнях, присвячених цій проблематиці, розглядаються різні концепції, теорії, висловлюються застереження щодо негативного впливу ЗМІ, яке призводить до стандартизації мислення, «масового вбивства розуму». Наголошується на необхідності спеціального навчання для розуміння мови засобів масової інформації.

У XX ст. у розвинутих країнах світу (США, Канада, Австралія, Франція) сформувався специфічний напрям медіаосвіти, мета якого – допомогти школярам і студентам зорієнтуватися у медіапросторі, навчитися аналізувати й розуміти медіатексти. Так, у канадській провінції Онтаріо медіаосвіта стала обов'язковою в 7-12-х класах декількох штатів. В Австралії вона починається у дитячих садочках і завершується в 12-му класі школи.

Світовим лідером медіакультури є США, де діє декілька асоціацій, центрів, фондів медіа освіти, створено спеціальні центри медіамистецтв (Сан-Франциско, Сіетл). Отже, не дивно, що американські ЗМІ – телебачення, кінематограф, звукозапис, Інтернет-сайти – домінують в інформаційному просторі більшості регіонів планети. Починаючи з 90-х років у 12 штатах США медіаосвіта стала обов'язковим компонентом освітніх стандартів, шкільних навчальних планів; у державних стандартах передбачено включення цього компонента в освітню галузь «Мистецтво»

(Arts) у середній школі. Медіа впроваджується кількома шляхами: або інтегрується в загальний розклад (штати Міннеаполіс, Нью-Мексико), або вводиться як додатковий предмет за вибором (штат Техас), або як позашкільна програма. У багатьох американських університетах уведено курси з медіа, зокрема на мистецьких, культурологічних і педагогічних факультетах; спеціальні освітні медіапрограми широко застосовуються в дитячих садках, школах, музеях, картинних галереях, на дитячо-юнацьких фестивалях і виставках. Американські педагоги вважають, що медіаосвіта спрямована на розвиток естетичного сприйняття, аналітичних здібностей і мислення, які забезпечують «критичну автономію стосовно медіа».

У Росії сформувалася потужна наукова школа з медіапедагогіки (Л. Баженова, Ю. Усов, О. Федоров, О. Шаріков та ін.), курси з медіаосвіти та медіакультури впроваджуються у середні та вищі навчальні заклади, виходять у світ підручники й навчальні посібники, видається журнал «Медіаосвіта», створено електронну наукову енциклопедію «Медіаосвіта і Медіакультура».

У 1989 році рада Європи на основі документів ЮНЕСКО схвалила «Резолюцію з медіаосвіти й нових технологій», якою визнано, що медіаосвіта має тривати весь період навчання в школі.

Входження України в європейський і світовий освітній простір детермінує необхідність узгодження напрямів і принципів вітчизняної освіти із світовими тенденціями розвитку освіти в умовах інформаційного суспільства. Наукове висвітлення різних аспектів медіапедагогіки й медіаграмотності здійснюють сучасні українські дослідники Л. Найдьонова, Г. Онкович, Б. Потятиник, І. Чемерис та ін. У 2003 році було започатковано електронний журнал «МедіаКритика», проведено першу в Україні інтернет-конференцію «Медіаосвіта: стан і перспективи» та низку інших конференцій на факультеті журналістики Львівського Національного університету імені Івана Франка. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні була схвалена

2010 року, проте її реалізація здійснюється фрагментарно, переважно у вищій школі та післядипломній освіті. Медіаосвіті школярів приділяється недостатня увага. Наразі виховання аудіовізуальної культури учнів загальноосвітньої школи, що передбачає формування здатності розуміти «мовні коди» різноманітних ЗМІ, самостійно оцінювати інформацію, критично ставитись до неї, є одним із пріоритетних педагогічних завдань. Розгалужена система медіакультури в єдності її складових має бути відображена у змісті загальної середньої освіти, наприклад, як інтегративний курс *варіативного компоненту*, і водночас представлена різноманітними формами естетичного виховання (гуртками, клубами, студіями, об'єднаннями) у системі *позашкільної освіти* (профорієнтаційний і дозвіллевий напрями).

З огляду на світові тенденції та вітчизняні культурно-освітні потреби нами було розроблено першу в Україні навчальну програму «Медіакультура» для учнів старших класів (рекомендована Міністерством освіти і науки України у 2004 році), яка була згодом адаптована і перевидана для використання у позашкільних закладах освіти.

Завдання курсу «Медіакультура» – опанування учнями знаннями й компетентностями в галузі засобів масової інформації, розвиток критичного мислення та уміння інтерпретувати медіатексти, формування ціннісних орієнтацій та основ інформаційної культури, створення умов для творчої самореалізації особистості, профорієнтація в розмаїтті сучасних професій, пов'язаних з індустрією ЗМІ. Він передбачає єдність теоретичної й практичної діяльності учнів, що забезпечуватиме не тільки адекватне розуміння, інтерпретацію та оцінювання сучасного інформаційного потоку, а й практичне опанування специфікою медіамови різних ЗМІ, адже у його змісті інтегруються художній і технічний аспекти медіа. На ґрунті розроблених ідей і змістових блоків можна створити різні адаптовані варіанти навчально-виховних програм: для учнів основної школи, для різних

профільних класів (узгодити з профорієнтаційними інтересами учнів), для форм позакласної виховної роботи.

Під час опанування медіакультури учні матимуть змогу ознайомитися не лише з різними напрямками розвитку масової інформації та комунікації, а й зі специфікою сучасних популярних професій, таких як дизайнер, художній редактор, звукорежисер, оператор і звукооператор, музичний редактор, диктор, радіо і теле-ведучий, ді-джей, сценарист, режисер і кінорежисер, продюсер, телерепортер, гример, костюмер, декоратор, верстальник, художник-ілюстратор, художник-аніматор тощо. Тому знання і практичний досвід з різних напрямів медіакультури стане у нагоді у профорієнтаційній роботі з випускниками основної школи.

Однією з визначальних особливостей сприймання сучасної інформації є міжсенсорна взаємодія, отже впровадження медіатехнологій у шкільну освіту сприятиме поліхудожньому вихованню учнів, інтеграції змісту мистецької освіти та навчального матеріалу з інших предметів, насамперед гуманітарних (українська і зарубіжна література, історія, іноземна мова), а також з інформатикою. Базові знання з медіакультури спонукатимуть учнів до діяльності у різноманітних гуртках і студіях художньо-технічної творчості в школі та поза її межами (фотомистецтво, кіномистецтво, комп'ютерна графіка, веб-дизайн тощо).

Ознайомлення учнів з усією палітрою сучасних медіазасобів, залучення їх до художньо-творчої діяльності в цій царині, зокрема й шляхом застосування у навчальному процесі графічних, музичних, анімаційних комп'ютерних редакторів відкриває нові горизонти для художньо-творчої самореалізації особистості. Світова комп'ютерна мережа Інтернет з її глобальним характером – це джерело пізнання вітчизняного мистецтва і художньої культури багатьох народів світу, це унікальне мультисенсорне середовище для творчого самовираження особистості, потужний засіб художньо-естетичної самоосвіти. Принципово нові можливості відкриває

система Інтернет у поширенні мистецьких цінностей, адже школярі можуть «подорожувати» Web-сторінками всесвітньо відомих художніх музеїв і галерей, драматичних і музичних театрів, концертних залів і філармоній тощо.

Для цього необхідно, щоб учителі мистецтва навчилися не лише опрацьовувати художньо-освітній контент в Інтернеті й користуватися готовими ресурсами (наприклад, Інтернет сервісом www.youtube.com), також опанували медіа-технології для творчого застосування у власній діяльності, насамперед, редакторів презентацій (Power Point), фотографій ([Photoshop](http://www.photoshop.com)), аудіо- та відео-текстів, онлайнових сервісів для створення і зберігання слайд-шоу. Бажано ознайомитися із новітніми художніми практиками: video art, digital art (дігитальне, комп'ютерне або цифрове мистецтво), science art (технобіологічне мистецтво), net.art (Інтернет-мистецтво), interactive art (інсталяції, які залучають глядача до створення чи взаємодії з твором за допомогою комп'ютерів). Це дасть змогу самостійно створювати власні мультимедійні продукти, що збагатить професійну майстерність учителів, а отже розширить і можливості їхніх вихованців. За умов відповідного технічного забезпечення потрібно залучати учнів основної школи до самостійної роботи з комп'ютерними програмами в галузі мистецтва, до підготовки самостійних презентацій за допомогою мультимедійних засобів.

У підручниках з мистецтва та художньої культури для учнів 5-9 класів вміщено інформаційні фрагменти й тематичні художньо-пошукові завдання, які передбачають використання медіатехнологій, насамперед Інтернету. Уведення в додатковий текст спеціальної рубрики **«Віртуальна екскурсія»** дає змогу школярам здійснювати самостійну художньо-пошукову діяльність, відвідуючи сайти музеїв, галерей, заповідників, філармоній, театрів, конкурсів і фестивалів тощо. Проілюструємо прикладами.

5 клас [30, 31]

Тема «Походження мистецтва».

Національні історико-археологічні заповідники «Кам'яна могила поблизу Мелітополя на Запоріжжі (прадавні розписи сцен із зображенням фігур тварин і людей) та «Ольвія» на Миколаївщині (залишки давньогрецького поселення, зразки мистецтва античності на теренах України).

<http://ua.stonegrave.org/>

<http://olvia.tender.mk.ua/>

Тема «Одвічні ритми мистецтва».

Національний центр народної культури «Музей Івана Гончара» (зразки декоративно-ужиткового мистецтва, народних музичних інструментів).

<http://honchar.org.ua/>

Тема «Прикрашаємо побут».

Національний музей-заповідник українського гончарства в Опішному

<http://www.opishne-museum.gov.ua>

Тема «Чарівні візерунки».

Національний музей українського народного декоративного мистецтва.

<http://www.mundm.kiev.ua>

Тема «Золоті руки майстрів».

Державний музей іграшки в Києві (зразки народних, промислових і авторських іграшок).

<http://www.opera.com.ua/>

http://www.kievtown.net/ukr/kiev_museums/toys_museum.htm

Тема «Мистецький дивосвіт».

Національна опера України (знайомство з репертуаром театру).

<http://www.opera.com.ua/>

<http://www.philarmonia.com.ua/>

Тема «Скульптура: пластичність і виразність форм».

Музей сакральної барокової скульптури Й.Г.Пінзеля у Львові (твори «українського Мікеланджело»).

<http://www.lvivgallery.org>

Тема «У музичному театрі».

Одеський Національний Академічний театр опери та балету (знайомство з архітектурою театру, його інтер'єрами).

<http://opera.odessa.ua/>

Тема «Образи анімації».

Міжнародний фестиваль анімаційних фільмів «Крок» (перегляд кращих фільмів сучасної української та зарубіжної мультиплікації).

www.krokfestival.com/

Тема «Садово-паркове мистецтво».

Державний музей фонтанної справи «Петергоф» (приклад архітектурно-паркового ансамблю зі скульптурними фонтанами «Самсон», «Нептун», «Амур», «Золота гора» тощо).

<http://www.peterhofmuseum.ru/>

Тема «Карнавал».

Завдання:

Послухайте різні музичні твори, присвячені карнавалу, використовуючи інтернет-джерела (Н.Паганіні «Венеціанський карнавал», С.Абреу «Бразильський карнавал» та ін.). Здійсніть віртуальні екскурсії та дізнайтеся більше про карнавальні традиції в різних країнах світу, які привернули вашу увагу. За бажанням спробуйте відтворити характерні рухи бразильської самби – обов'язкового танцю карнавального шоу в Ріо.

Тема «Телебачення: погляд у світ».

Дитячий телевізійний конкурс пісні Євробачення (приклад міжнародних творчих дитячо-юнацьких змагань у галузі музики).

www.junioreurovision.tv/page/welcome

6 клас [35]

Тема «Музичні жанри».

Завдання:

Знайдіть у мережі Інтернет мюзикл «Моцарт», прослухайте його. Спробуйте визначити, коли звучать фрагменти класичної музики, а коли – рок-музики.

Тема «Герої міфів і легенд. Міфологічний жанр».

Завдання:

Користуючись джерелами інтернету, дізнайтеся про колекцію античного мистецтва в музеях Пергамон (Берлін) і Лувр (Париж).

Тема «Чарівні миттєвості життя. Побутове музикування».

Національний академічний театр оперети в Києві (знайомство з репертуаром; музично-театральними жанрами: класичної оперети, шоу-балету, музичної казки, мюзиклу тощо).

<http://operetta.com.ua/>

Тема «Камерно-вокальні жанри: варіації, рондо».

Завдання:

Використовуючи інтернет-джерела, послухайте сонату № 11 В.-А. Моцарта в різних інтерпретаціях, зокрема в мультфільмах.

Тема «Неспокій хвиль морських: марина».

Національна картинна галерея імені І.К. Айвазовського у Феодосії (зразки пейзажного жанру на морську тематику).

Тема «Краса і виразність предметів у живописі».

Завдання:

Підготуйте статтю для Вікіпедії на тему «Види натюрмортів». Проілюструйте прикладами, дібраними самостійно.

7 клас [38]

Тема «І рушник вишиваний на щастя, на долю дала...».
Національний історико-етнографічний музей-заповідник «Переяслав»
(зразки мистецтва української вишивки, зокрема рушників).

<http://www.niez-pereyaslav.com/ua>

Тема «Нове життя народних мелодій в інструментальній музиці».
Закарпатський краєзнавчий музей (зразки українських народних
музичних інструментів, поширених у карпатському краї, зокрема трембіт).

<http://www.zkmuseum.com/>

Музично-етнографічний фестиваль «Трипільське коло» (поєднання в
тематиці й змісті заходу музики та екології).

Тема: «Архітектура як вид мистецтва: від минулого до сучасності».
Національний музей народної архітектури та побуту України
(Пирогово на Київщині).

<http://pyrohiv.com.ua/>

Львівський Національний академічний театр опери та балету ім.
Соломії Крушельницької (ознайомлення з інтер'єрами Львівської опери, з
ложами, залом, фойє, сходами, світильниками тощо).

<http://opera.lviv.ua/ua/>

Тема «Веб-дизайн. Шрифт».

Завдання:

Перегляньте веб-сайти, до яких найчастіше звертаєтесь, проаналізуйте
й оцініть їх дизайн.

Тема «Джаз в Україні».

Завдання:

Дослідіть, чи є у в українському медіапросторі передачі, присвячені
джазу. З їх допомогою складіть рейтинг «Хіт-парад: український джаз»,
визначивши 10 найпопулярніших джазових виконавців.

Тема «Рок-музика».

Завдання:

Проведіть міні-дослідження історії гуртів або виконавців рок-музики з наступною презентацією. Орієнтовні теми: «Українська рок-музика сьогодні», «Напрями рок-музики», «Вплив рок-музики на людину», «Мій улюблений рок-гурт».

Тема «Популярна музика».

Завдання:

Використовуючи інтернет-джерела, поцікавтеся Міжнародним конкурсом українського романсу імені Квітки Цісик (Львів).

8 клас [39]

Тема «Музичний театр: нові образи й жанри».

Завдання:

У вільний час знайдіть в Інтернеті текстову, музичну та візуальні інформацію про рок-оперу Л.Уоббера «Ісус Христос- суперзірка». Прослухайте музику й узагальніть матеріал.

Тема «Майстерність, віртуозність, імпровізація...».

Завдання:

Самостійно проведіть дослідження на одну з тем: «Джазові фестивалі в Україні», «Джаз-бенди ХХ століття». Організуйте виставку репортажних фотографій зі шкільного пісенного фестивалю «Пісня збирає друзів».

Тема «Наймолодша муза».

Завдання:

У вільний час подивіться кінофільм «Кабінет доктора Калігарі», порівняйте кінообрази з музикою та живописом експресіонізму. Створіть сценарій відеокліпу пісні «Легенда про пісню», використовуючи мотиви картин українських художників Твори: *М. Тимченко* Співуча Україна, *Ю. Дубінін* «Соло на золотій скрипці», *С. Ганжа* «Дума про Нечая», *М. Чорний* «Скрипка Леонтовича».

9 клас [40]

Тема «Види і мова мистецтв».

Завдання:

Користуючись літературними та інтернет-джерелами, знайдіть різні визначення поняття «мистецтво» і порівняйте їх. Започаткуйте ведення словника (або «Щоденника художніх знань і вражень», занотуйте свої перші самостійні знахідки.

Тема «Скульптура – мовчазна потаємна муза».

Завдання:

У чому полягає новаторство Архипенка-скульптора? Аргументуйте свою відповідь. Ознайомтеся з додатковою інформацією про митця на сайті: <http://www.artonline.ru.encyclopedia/043>

Спираючись на відомості про розвиток сучасної скульптури на сайті www.worldarthistory.com, оберіть скульптора, творчість якого вас найбільше зацікавила. Розкажіть про нього, проілюструйте свою розповідь.

Тема «Театральна музика».

Завдання:

Ознайомтеся із сайтами музичних театрів, з інформацією про мюзикли. Підготуйте огляд історії розвитку цього жанру.

<http://www.musicaltheatre.by>

<http://www.musicals.ru>

<http://www.muzkomediya.com/>

Тема «Полікультурний образ світу».

Завдання:

Порівняйте національні художні образи світу на прикладі міст-музеїв (Париж, Рим, Львів, Санкт-Петербург, Барселона, Самарканд тощо). Занотуйте свої думки й висновки до «Щоденника художніх знань і вражень». Можете скористатися матеріалами відповідних сайтів.

Завдання:

Підготуйте і проведіть круглий стіл або інтернет-конференцію на тему «Художня культура: минуле, сучасність, майбуття».

Тема «Екранні мистецтва».

Завдання:

Перегляньте кінофільми за програмою передач на тиждень і проведіть конкурс кінорецензій (за жанрами кіно). Ознайомтеся додатково з інформацією на сайтах:

<http://www.kinokolo.ua/artikles/361>

<http://www.festival-cannes.fr/en/arhives/>

Тема «Поліхудожній образ світу».

Завдання:

Підготуйте міні-презентацію про творчість одного з митців, якому притаманні риси поліхудожнього мислення. Орієнтовні теми: «О. Скрябін», «М. Чюрльоніс», «М. Римський-Корсаков», «В. Кандінський», «О. Мессіан», «Леся Дичко», «Я. Ксенакіс». Використайте додаткові джерела: літературу, фільми, сайти.

Тема «Художня культура і середовище».

Завдання:

Ознайомтеся детальніше з музеями, галереями, бібліотеками за допомогою друкованих видань (енциклопедій, альбомів, буклетів, проспектів, каталогів тощо), а також ресурсів Інтернету, зокрема на сайтах мистецьких і культурних установ України та європейських країн.

ПІСЛЯМОВА

Запропоновані автором посібника художньо-педагогічні технології в єдності навчання і виховання учнів основної загальноосвітньої школи пройшли апробацію під час Всеукраїнського експерименту зі створення цілісної системи загальної мистецької освіти та художньо-естетичного виховання школярів у процесі впровадження інтегрованих курсів «Мистецтво» та «Художня культура», який був успішно завершений у 2014 році й схвалений Міністерством освіти і науки України (Наказ № 1362 від 24 листопада 2014 р.).

Завдяки поетапному розширенню зони експерименту, який поступово охопив усі регіони України, й організації щорічної всеукраїнської літньої Школи методичного досвіду на базі Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти (діє з 2007 року) здійснено підготовку обласних методистів і вчителів музичного та образотворчого мистецтва до викладання інтегрованих курсів та оволодіння інноваційними художньо-педагогічними технологіями.

Науково-методичний супровід експерименту включав розробку навчально-методичного забезпечення (візитна картка об'єкта НДР, підручники й робочі зошити для учнів з мистецтва і художньої культури для 1-11 класів, календарні планування й конспекти уроків, краєзнавчі матеріали, фонохрестоматії, ППЗ, комп'ютерні кейси тощо), а також діагностичного інструментарію для з'ясування стану естетичної і поліхудожньої вихованості учнів, розвитку у них ключових, міжпредметних і предметних мистецьких компетентностей.

Відповідно до програми експерименту проводилися численні заходи: семінари, лекції, конференції, презентації досвіду (усні, письмові у вигляді буклетів, банерів, комп'ютерні), відкриті уроки, тренінги, майстер-класи, дискусії, зокрема в on-line режимі. Кожного року тематика роботи Школи

фокусувалася на певному теоретичному або методичному аспекті. Наприклад, під час роботи Четвертої школи розглядалося питання впровадження інноваційних технологій, спрямованих на поліхудожнє виховання учнів.

Концептуально важливими висновками Всеукраїнського експерименту стало положення, що професійно-педагогічне зростання вчителя мистецтва ефективно відбувається за умов:

- актуалізації *мотивації* до застосування інноваційних ідей;
- забезпечення його *суб'єктної позиції* щодо професійного самовдосконалення як компонента неперервної художньо-педагогічної освіти;
- прояву *особистісного творчого ставлення* до професійного вдосконалення і самовдосконалення;
- організації *колегіального взаємонавчання* (використання професійного досвіду колег як одного з істотних джерел освіти);
- застосування *дистанційних форм* та *інтерактивних методів* навчання дорослих, що сприяє формуванню у вчителів готовності до варіантного застосування набутих знань, здатності прогнозувати можливі професійні ситуації й шляхи самостійного вирішення проблем;
- забезпечення *діалогічності* при використанні засобів педагогічної комунікації, соціально-психологічної *взаємодії* для створення сприятливого психологічного клімату; вибір відповідного естетико-гуманістичного стилю спілкування, у якому змінюються функції методиста як інформатора і контролера на функцію фасилітатора (спрямовувати, стимулювати, підтримувати, допомагати вчителям).

Для методистів і вчителів Школа стала не просто одним із способів удосконалення фахової майстерності. Започатковані професійно-педагогічні діалоги фахівців – учителів, методистів, науковців, управлінців, імпульс яким надають щорічні засідання методичної школи, продовжуються

протягом року під час *он-лайн*-спілкування; з нашого боку, як організатора Школи й автора чинних навчальних програм і підручників, реалізується ресурс індивідуально-консультативної наукової допомоги.

Таким чином, за умов удосконалення підготовки вчителя на засадах концепції «образу світу» як п'ятого квазівиміру» (О. Леонтьєв), що передбачає прогностичну націленість на віддалені перспективи професійно-педагогічної діяльності в умовах глобального інформативного суспільства, відбувається перенос акценту із забезпечення оволодіння методикою одного шкільного предмета на опанування універсальними художньо-педагогічними знаннями й технологіями. У такий спосіб досягається **фундаменталізація** освіти педагогів мистецького профілю, коли не ліквідується вузькопредметна орієнтація, а розширюється її поліхудожній діапазон, збагачується «естетичний алфавіт», що дає змогу посилювати міжпредметні зв'язки, застосовувати різні типи художньо-мовних перекладів і перекодувань, досягати емоційно-естетичного резонансу між видами мистецтва.

Ми далекі від того, щоб вважати досліджену тему вичерпаною. Наразі сподіваємося, що представлені розробки художньо-педагогічних технологій надаватимуть імпульсів творчому педагогу для подальших самостійних пошуків.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беспалько В. Слагаемые педагогической технологии / В. Г. Беспалько. – М. : Педагогика, 1989. – 192 с.
2. Бех І. Виховання особистості : Підручник / І. Д. Бех. – К. : Либідь, 2008. – 848 с.
3. Бондар С., Момот Л., Липова Л., Головка М. Перспективні педагогічні технології : Навч. посібник за ред. С. Бондар. – Рівне : Тетіс, 2003. – 200 с.
4. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – К.: Либідь 1997. – 375 с.
5. Гузеев В. Планирование результатов образования и образовательная технология / В. В. Гузеев. – М. : Народное образование, 2000. – 240 с.
6. Данилюк А. Теория интеграции образования / А. Я. Данилюк. – Ростов на Дону: Вид-во : Ростовского пед. университета, 2000. – 440 с.
7. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології : Підручник. 2-ге видання, доповнене / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2012. – 352 с.
8. Енциклопедія освіти / гол. ред. В. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
9. Жерар Франсуа-Марі, Ксав'є Роеж'єр. Як розробляти та оцінювати шкільні підручники / Пер. з франц. М. Марченко. — К.: К.І.С., 2001. — 352 с.
10. Колеченко А. Энциклопедия педагогических технологий : Пособие для преподавателей / А. К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2005. – 368 с.
11. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи : Бібліотека з освітньої політики / Колективна монографія / За заг. ред. О. Овчарук. – К. : К.І.С., 2004. – 112 с.

12. Освітні технології : Навч.-метод. посібник / За заг. ред. О. Пехоти. – К. : А.С.К., 2002. – 256 с.
13. Падалка Г. Педагогіка мистецтва (теорія і методика викладання мистецьких дисциплін) / Г. М. Падалка. – К. : Освіта України, 2008. – 274 с.
14. Рудницька О. Педагогіка : загальна та мистецька : Навч. посібник / О. П. Рудницька. – Тернопіль : Навч. книга – Богдан, 2005. – 360 с.
15. Селевко Г. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М. : Нар образование, 1998. – 256 с.
16. Селевко Г. Воспитательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2005. – 320 с. (Серия “Энциклопедия образовательных технологий”).
17. Abbs P.A. Essays on Creative and Aesthetic Education.–London, 1989. – 202 p.
18. Gibson R. The Education of Feeling // The Symbolic Order, London, 1988. – P. 53–61.

Основні публікації автора за темою дослідження

Концепції, монографії

19. Масол Л. Концепція загальної мистецької освіти // Мистецтво та освіта. – 2004. – № 1. – С. 2-5.
20. Масол Л. Концепція художньо-естетичного виховання учнів у загальноосвітніх навчальних закладах // Інформаційний збірник МОН України. – 2004. – №10 (травень). – С.4 – 9.
21. Масол Л. Загальна мистецька освіта : теорія і практика : Монографія. – К. : Промінь, 2006. – 432 с.
22. Масол Л., Базелюк О., Комаровська О. та ін. Мистецька освіта в Україні: Розвиток творчого потенціалу в ХХІ столітті : Аналітична доповідь. – К.: Аура букс, 2012. – 240 с.

Програми

23. Комплексна програма художньо-естетичного виховання у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах/ Масол Л. (керівник авторського колективу), Ганнусенко Н., Комаровська О., Ничкало С., Рагозіна В., Оніщенко О. // Інформаційний збірник МОН України . – 2004. – №10 (травень). – С. 9–32.

24. Мистецтво. Програма. 5–8 кл. /Масол Л. (керівник авторського колективу), Гайдамака О., Горovenko В. та ін. // Художньо-естетичний цикл. Програми : 5–11 кл. – К. : Перун, 2005. – С. 122–159.

25. Мистецтво. Програма для ЗОНЗ. 5–9 кл./ Масол Л. (керівник групи), Коваленко О., Сотська Г. та ін. – К. : Освіта, 2012. – С. 270–295.

26. Масол Л., Базелюк О. Мультимедійна художня творчість : Програма елективного курсу. 9 клас // Мистецтво та освіта. – 2010. – № 4.

27. Масол Л. Медіакультура Програма // Програми для творчих об'єднань позашкільних і загальноосвітніх навч. закладів. Соціально-реабілітаційний напрям. – Суми : ТОВ Антей, 2005. – С. 157–182.

28. Масол Л. Художня культура. 5–9 класи : Програма // Програми з профільних предметів для спеціалізованих загальноосвітніх шкіл художнього профілю/ Упор. О. В. Корнілова, О. В. Гайдамака. – Х. : Вид-во «Ранок», 2009. – С. 209–227.

29. Масол Л., Миропольська Н. Художня культура. Програма для 9–11 кл.// Програми для загальноосвітніх навчальних закладів / Упор. О. Корнілова, О. Гайдамака. – К. : Перун, 2005. – С. 184–221.

Підручники й навчальні посібники для учнів

5 клас

30. Масол Л. , Калініченко О., Гайдамака О. Мистецтво : Підручник для 5 класу ЗОНЗ / За заг. ред. Л.Масол. – К. : Промінь, 2006. – 160 с., іл.

31 . Масол Л. Мистецтво (інтегрований курс) : Підручник для учнів 5 класу ЗОНЗ. – Х.: Світоч, 2013. – 240 с. : іл.

32. Масол Л., Гайдамака О., Кузьменко Г. Мистецтво : Робочий зошит (навчальний посібник). 5 клас. – К. : Освіта, 2013. – 59 с. : іл.

33. Масол Л. Искусство: Учебник для учащихся 5 класса. – К.: Освіта, 2013. – 240 с.: ил.

6 клас

34. Масол Л., Гайдамака О., Комаровська О., Руденко І. Мистецтво : Підручник для 6 класу/ За заг. ред. Л. Масол. – К. : Генеза, 2006. – .208 с.: іл.

35. Масол Л. Мистецтво (інтегрований курс) : Підручник для 6 класу. – К. : Освіта, 2014. – 240 с., іл.

36. Масол Л. Искусство : Учебник для учащихся 6 класса. – К.: Освіта, 2014. – 240 с.: ил.

37. Масол Л. , Гайдамака О., Кузьменко Г. Мистецтво : Робочий зошит (навчальний посібник). 6 клас. – К. : Освіта, 2014. – 59 с. : іл.

7 клас

38. Масол Л., Гайдамака О., Кузьменко Г., Лемешева Н. Мистецтво (інтегрований курс): Підручник для 7 класу ЗОНЗ. – Х. : Світоч, 2015. – 240 с. : іл.

8 клас

39. Масол Л., Гайдамака О., Калініченко О., Очеретяна Н. Музичне мистецтво (Мистецтво): Підручник для 8 класу/ За заг. ред. Л. М. Масол. . – К.: Генеза, 2008. – 196 с. : іл.

9 клас

40. Масол Л. Художня культура. Підручник для 9 класу ЗОНЗ. – К. : Генеза, 2009. – 288 с. :іл.

41. Масол Л., Гайдамака О. Художня культура: Робочий зошит для 9 класу. – Х. : Ранок, 2009. – 80 с.

42. Масол Л., Гайдамака О. Художня культура: Комплексний зошит контролю знань. 9 клас. – Х. : Ранок, 2011. – 64 с.

43. Масол Л., Гайдамака Е. Художественная культура: 9 класс. Рабочая тетрадь. – Х. : Ранок, 2009. – 80 с.

Методичні посібники

44. Збірник завдань для державної підсумкової атестації з художньої культури. 9 клас / Л. Масол, О. Гайдамака, Н. Мінасян, В. Горовенко. – К. : Центр навч.-метод. л-ри, 2011. – 48 с.: іл.

45. Естетизація навчально-виховного процесу в основній школі засобами мистецтва : Методичний посібник / Комаровська О., Масол Л., Миропольська Н. та ін.; за ред. Н. Миропольської, О. Комаровської. – Кіровоград : «Імекс-ЛТД», 2013. – 160 с.

46. Масол Л. Методика навчання мистецтва в основній школі / Л. Масол, О. Гайдамака, Е. Белкіна та ін. – Х. : ВЕСТА – Ранок, 2006. – 256 с.

47. Масол Л. Методика навчання мистецтва в основній школі. – К.: Шкільний світ, 2012. – 128 с.

48. Масол Л. Науково-методичні основи навчання мистецтв. Художньо-педагогічні технології // Педагогічна практика з дисциплін мистецького спрямування: технології впровадження у навчальний процес ЗОШ: навч. посібник / За ред. І. С. П'ятницької-Позднякової. – Миколаїв : МДУ, 2006.

49. Масол Л., Гайдамака О. Художня культура. Тематичні розробки уроків. 9 клас: Методичний посібник (Майстер-клас). – Х. : Ранок, 2010. – 320 с.

50. Масол Л., Очаковська Ю. Предметний тиждень. Музика: Методичний посібник у 2 ч. : – Х. : Скорпіон, 2005. – Ч. 1 – 80 с.; Ч. 2 – 80 с.

51. Масол Л., Очаковська Ю., Беземчук Л., Наземнова Т. Вивчення музики в 1–4 класах : Навч.-метод. посібник для вчителів. – Х. : Скорпіон, 2003. – 144 с.
52. Масол Л., Очаковська Ю., Беземчук Л., Наземнова Т. Вивчення музики в 5–8 класах : Навч.-метод. посібник для вчителів. – Х. : Скорпіон, 2003. – 128 с.
53. Миропольська Н., Масол Л., Гайдамака О. Художня культура. 9-11 класи : Методичний посібник. – К. : Шкільний світ, 2014. – 96 с.
54. Ничкало С А., Масол Л. М., Комаровська О. А. Художня культура України (Від найдавніших часів до початку ХХ ст.). – Посібник для вчителів.– 2 вид. – К. : КМПУ ім. Б.Д.Грінченка, 2004. – 144 с.
55. Формування базових компетентностей учнів загальноосвітньої школи в системі інтегративної мистецької освіти: Метод. посібник для вчителя/ Л. Масол, Н. Миропольська, В. Рагозіна та ін.; за наук. ред. Л. Масол. – К. : Пед. думка, 2010. – 232 с.
56. Формування образного мислення [Науково-методичне видання] / За ред. Л. Масол, В. Рагозіної, М. Скирди. – Нью-Йорк – К., 2001. – 78 с.
57. Художня культура. 9 клас. Педагогічний кейс (методичні та дидактичні матеріали до уроків) / Укл. О.Томецька, О.Гумінська / Авторський колектив: Л. Масол (науковий консультант проекту) та ін. – Рівне: ПП. «Контур плюс», 2009. – Ч. І. – 33 с., 3 компакт-диски; Ч ІІ. – 33 с., 3 компакт-диски.

Для нотаток

Навчальне видання

Масол Людмила Михайлівна

**ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНІ
ТЕХНОЛОГІЇ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ:
ЄДНІСТЬ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ**

Методичний посібник

Підписано до друку 19.10.2015 р.

Формат 60x84/16. Папір офсетний. Друк цифровий.

Гарнітура Times. Ум. друк. арк. 10,35.

Наклад 300 прим. Зам. № 13544

Видавець і виготовлювач

ТОВ «ДРУКАРНЯ МАДРИД»

61024, м. Харків, вул. Ольмінського, 11

Тел.: (057) 756-53-25

www.madrid.in.ua info@madrid.in.ua

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи

ДК № 4399 від 27.08.2012 року