

**Л. П. Ефимова, З. М. Явгильдина**  
**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ**  
**ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

Быстро меняющиеся требования к основному общему образованию, стремительно ускоряющийся ритм жизни, появление все большего количества компьютерных технологий ставят перед современным учителем непростую задачу – избегать рутинности и шаблонности в своих действиях, преодолевать стереотипы и застывшие подходы, и в тоже время не допускать хаотичности и беспорядочности в обучении. Одним из эффективных способов решения вышеназванных задач является использование инновационных методов в обучении.

Понятие «метод» в философском значении представляется как «способ построения и обоснования системы определенного знания; как совокупность приемов и операций практического или теоретического освоения действительности, а также человеческой деятельности, организованной определенным образом» [3, 180]. В общей педагогике существуют различные классификации методов: по их назначению, по источнику знаний, по характеру познавательной деятельности и др. Опираясь на классификацию методов образования доктора педагогических наук Ю. К. Бабанского, мы выделяем три группы методов. Первая группа – методы стимулирования и мотивации к изучению изобразительного искусства: методы формирования интереса (групповая дискуссия, ситуации эмоционально-нравственных переживаний, ситуации познавательной новизны). Вторая группа – методы организации и осуществления творческой деятельности: словесные (эвристическая беседа, case-study, мозговой штурм), наглядные (экскурсия), практические (IT-обучение, эскизирование, проектирование). К третьей группе мы отнесли методы контроля и самоконтроля эффективности творческой деятельности: методы устного контроля (опрос, устная презентация идеи проекта), методы письменного контроля (эссе, пояснительные записки к проектам), методы практического контроля (проектные работы, эскизы). Для эффективного обучения школьников в современных условиях помимо использования традиционных методов на уроках изобразительного искусства, мы предлагаем включить инновационные методы, среди которых мы выделяем: метод групповой дискуссии, метод Case-study, метод деловой игры, метод мозгового штурма и др. Раскроем каждый инновационный метод подробнее.

Метод групповой дискуссии (от лат. *diskussio* – рассмотрение, разбор, исследование) используется как «способ организации совместной деятельности с целью оперативного и эффективного решения стоящих задач, а также как метод активного обучения и стимулирования групповых процессов в естественных и специально созданных группах» [2, 78-79]. В зависимости от выбранной цели дискуссии, предмета обсуждения и

результативности дискуссии бывают: свободными и программированными. Свободную дискуссию отличают спонтанность развития и невысокая организованность, в то время как программированная дискуссия предполагает наличие определенного алгоритма, плана ее проведения, четкую последовательность шагов и т.д. В ходе дискуссии обучаемые развивают навыки убеждения, умения не только отстаивать свое мнение, но и отказываться от собственных ошибочных суждений, то есть учатся уважать иные точки зрения.

В качестве примера приведем групповую дискуссию на тему «Современное искусство: за или против», где вначале можно обсудить, что понимается под термином «современное искусство», какие направления могут в него включаться: дизайн, рисунок, фотография, архитектура, слово, музыка и другое, все то, что не принимается традиционными школами. Для эффективной беседы учителю необходимо заранее подготовить вопросы к обсуждению, например:

1) Какие современные направления вы знаете в искусстве? (в изобразительном искусстве: анорморфоз, обратное граффити, боди-арт иллюзии, реди-мейд; в литературе: палиндромы, анаграммы, звуковая и мультимедийная поэзия; в музыке: джук, квин-рэп, сипанк; в фотоискусстве: фризлайт, ломография, мобильная фотография и др.);

2) Является ли современное искусство искусством?;

3) Современное искусство: зачем и кому оно нужно?;

4) Понимаете ли вы современное искусство? и др.

Следующий метод Case-study или метод конкретных ситуаций представляет собой метод обучения, при котором подростки участвуют в непосредственных дискуссиях по каким-либо проблемам или случаям (cases). В отличие от учебных задач в подобных ситуациях отсутствует четко выраженный набор исходных данных, которые можно использовать для получения правильного решения. «Особенностью метода case study является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни» [1, 11]. Применение микро-ситуаций типа «Ваши действия?» создает для учителя возможность внести в учебный процесс элементы творчества, а от обучаемых требует новых самостоятельных выводов и обобщений, заостряет их внимание на изучаемом материале.

Для примера рассмотрим вышеназванную тему о современном искусстве уже в организации по методу case-study. За неделю до предполагаемого урока, учащиеся получают задание – поработать с кейсом. Они думают над темой будущего обсуждения, самостоятельно собирают всю необходимую информацию, все необходимые данные и факты. Создается несколько творческих групп, каждая из которых работает в определенной ролевой позиции: современный художник, фотограф, дизайнер или поэт. Группа художников самостоятельно составляет презентацию на тему современного изобразительного искусства, фотографы – о современных направлениях в

фотографии с яркими примерами и т.д. Через неделю, непосредственно на уроке, вначале необходимо озвучить проблемный вопрос «Как понять современное искусство?» и предложить выступить с презентацией творческим группам, которые представят наиболее яркие образцы современного искусства. В результате урока учащиеся должны получить устойчивую мотивацию и заинтересованность в изучении, восприятию и оценке произведений современного искусства, представление об основных видах и жанрах, а также некоторые рекомендации по усовершенствованию своих навыков понимания произведений современного искусства.

Следующий метод деловой игры на сегодняшний день представляет собой создание ситуации выбора и принятия решения, в которой воспроизводятся условия, близкие к реальным. Как правило, в игре содержится конкретное событие или явление, подлежащее моделированию. Существует множество разновидностей метода деловых игр, а именно: роли, расписанные и не расписанные; игры, в которых учащиеся могут принимать собственные решения; игры, в которых учащиеся копируют определенный стиль поведения и т.д. Метод деловой игры обладает большими возможностями в обучении школьников, а именно: предоставляет возможность показать свои знания, умения и навыки каждому участнику игры; улучшает эффективность взаимодействия в команде, то есть совершенствует коммуникативные умения; благодаря обратной связи по итогам игры позволяет каждому участнику наметить план для дальнейших изменений. Главным преимуществом деловых игр является то, что они соединяют теория и практику, способствуя формированию профессиональных знаний и практических умений. Применительно к урокам изобразительного искусства можно провести деловую игру на тему «Открытие нового современного музея». До предполагаемого урока необходимо организовать несколько творческих групп, в которых ученики сами выбирают определенные роли: директор музея, научные сотрудники, экскурсоводы, рг-менеджеры и т.д. Работая в команде, учащиеся проектируют название своего музея, направление работы (художественный музей, галерея современного искусства и др.), темы экскурсий, архитектурный образ музея и интерьера экспозиций и т.д. Непосредственно на уроке директору музея каждой творческой группы и его сотрудникам предлагается презентовать свой музей, познакомиться с сотрудниками музея, рассказать о наиболее ярких экспонатах и т.д.

Метод мозгового штурма направлен на развитие креативных способностей – поиск и порождение новых идей, а также их анализ, синтез и реализация. Мозговой штурм или «метод психологической активизации коллективной творческой деятельности» был разработан американским изобретателем и психологом А. Осборном в 1953 году для получения новых идей [2, 62]. Важной особенностью метода является то, что на стадии генерирования идей запрещается критиковать и осуждать, так как основной

акцент приходится не на качество идей, а на их количество. После первоначальной стадии все предложенные идеи оцениваются, отбираются и в дальнейшем изучаются как возможные решения поставленной проблемы. Для учащихся можно предложить следующие темы мозгового штурма: «Как сделать разноцветную льдинку?», «Как нарисовать картину на миллион?», «Как организовать уроки искусства интересно для современных школьников?» и т.д.

Хотелось бы подчеркнуть, что современное эффективное обучение основам изобразительного искусства без использования инновационных методов практически невозможно. Использование современных методов, а также форм, средств и технологий в процессе обучения позволяет представить учебный материал не только в традиционном, но и в более доступном виде для восприятия современного школьника.

### **Литература:**

1. Винеvская, А. В. Метод кейсов в педагогике: практикум для учителей и студентов / А.В. Винеvская / под ред. М.А. Пуvловой. – Ростов и/Д: Феникс, 2015. – 141 с.
2. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования. 4-е изд., стер. / А. П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2013. – 192 с.
3. Ситаров, В. А. Теория обучения. Теория и практика: учебник для бакалавров / В. А. Ситаров. – М.: Издательство Юрайт, 2014. – 447 с.

**Е. А. Дыганова, О. В. Стельмах**

## **ПРИМЕНЕНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ МЕНЕДЖМЕНТА В ОРГАНИЗАЦИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОНКУРСОВ**

Музыкальный конкурс является ярким и самобытным явлением в общей панораме мероприятий современной художественной культуры. В XXI столетии конкурсный формат приобретает пиковую популярность, что связано с его широкими возможностями, позволяющими конкурсантам демонстрировать различные грани личных достижений. Осмысливая культурно-исторические истоки музыкального конкурса, можно прийти к выводу, что они имеют глубокие корни. Так, еще в античной Греции происходили соревнования певцов и виртуозов-музыкантов. Во время римской империи организовывались конкурсы афинских кифаредов, александрийских певцов и многочисленных музыкантов из других стран. В XVIII-XIX столетиях были весьма популярны своего рода «турниры» на мировое первенство между крупнейшими музыкантами-виртуозами, представителями различных национальных школ. Сегодня можно говорить о конкурсном движении, которое осуществляется на различных уровнях, в