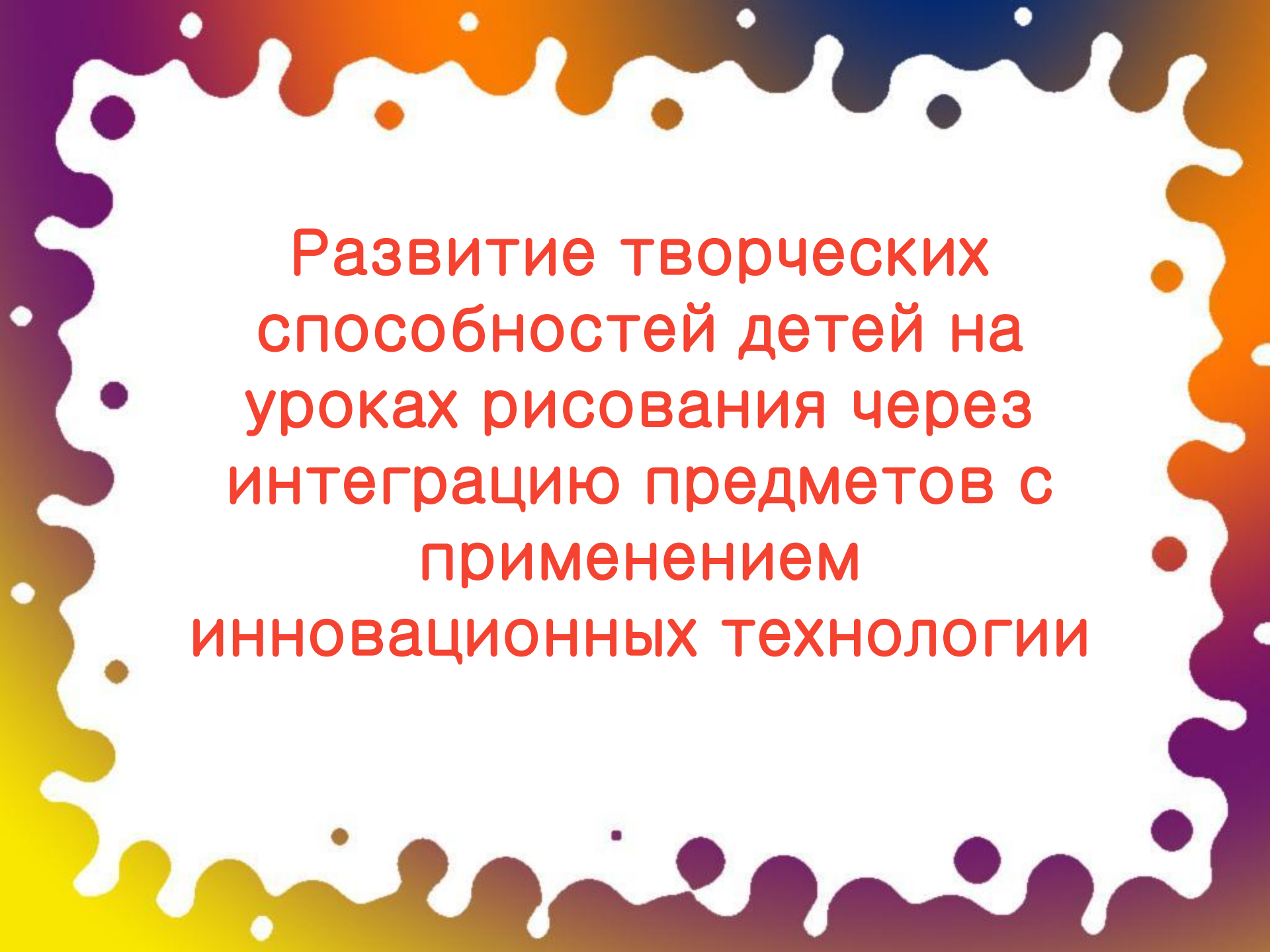


Программа педагогического эксперимента

Разработала: Кобякова Мария Петровна
учитель высшей категории
по изобразительному искусству и технологии
МОБУ СОШ с.Нижнее Бобино
Мечетлинский район
Республика Башкортостан



**Развитие творческих
способностей детей на
уроках рисования через
интеграцию предметов с
применением
инновационных технологии**

***Актуальность* создания программы - повысить интерес школьников не только к предметам художественно – эстетического курса, но и к образовательному процессу через интеграцию предметов и внедрение современных педагогических технологий с учётом национального колорита**

Педагогическая цель:

**развитие творческих
способностей детей через
интеграцию школьных
предметов в обучении
изобразительному искусству
с применением современных
технологий**

Цель эксперимента –
разработать
образовательную программу по
изобразительному искусству на
основе других учебных программ
с учётом интеграции предметов,
современных технологий
и регионального компонента

Задачи:

- изучить программы по изобразительному искусству Б.М. Неменского, а также программы В.С. Кузина, Т.Я.Шпикаловой;
- рассмотреть проблемы технологического подхода в обучении изобразительного искусства;
- рассмотреть типы уроков по разным педагогическим технологиям;
- изучить традиционные методики обучения;
- выявить эффективность развития творческих способностей детей и образовательных результатов

Проблемой исследования является развитие творческих способностей через интеграцию школьных предметов и художественно - эстетического курса

Объект исследования – творческие способности детей на уроках изобразительного искусства

Предмет исследования – процесс развития творческих способностей детей

Гипотеза: развитие творческих способностей у детей будет эффективным через интеграцию предметов с внедрением современных технологий в процесс обучения изобразительного искусства

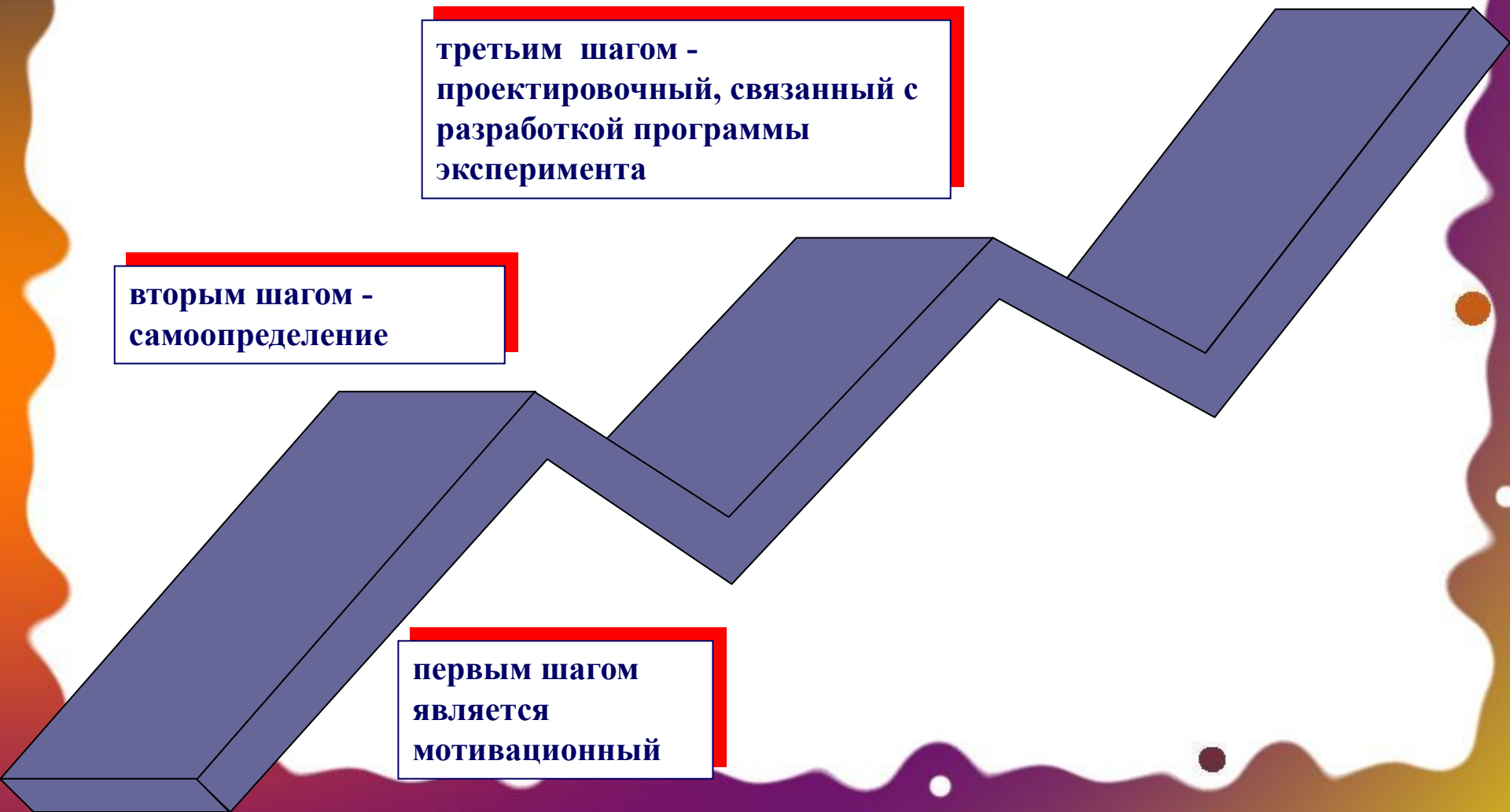
Шаги эксперимента

четвертым шагом -
аналитический, связанный с
рефлексией уже осуществленной
экспериментальной деятельности

третьим шагом -
проектировочный, связанный с
разработкой программы
эксперимента

вторым шагом -
самоопределение

первым шагом
является
мотивационный



| № п/п | Этапы | Функции этапов | Содержание |
|----------|------------------|---|---|
| 1 | Подготовительный | Диагностический Прогностический Организационный | Выявление проблемы и обоснование её актуальности Разработка программы эксперимента |
| 2 | Основной | Практический - внедренческий | Реализация программы педагогического эксперимента. |
| 3 | Заключительный | Обобщающий | Анализ и оценка результатов |

Б.М.Неменский
«Изобразительное
искусство и
художественный труд»

Региональная программа

программы

Т.Я.Шпикаловой
«Изобразительное
искусство и
художественный труд»

В.С. Кузин
«Изобразительное
искусство»

**Проектная
деятельность**

Коллективно-творческое дело

Интегрированный подход в обучении

Личностно-ориентированный метод

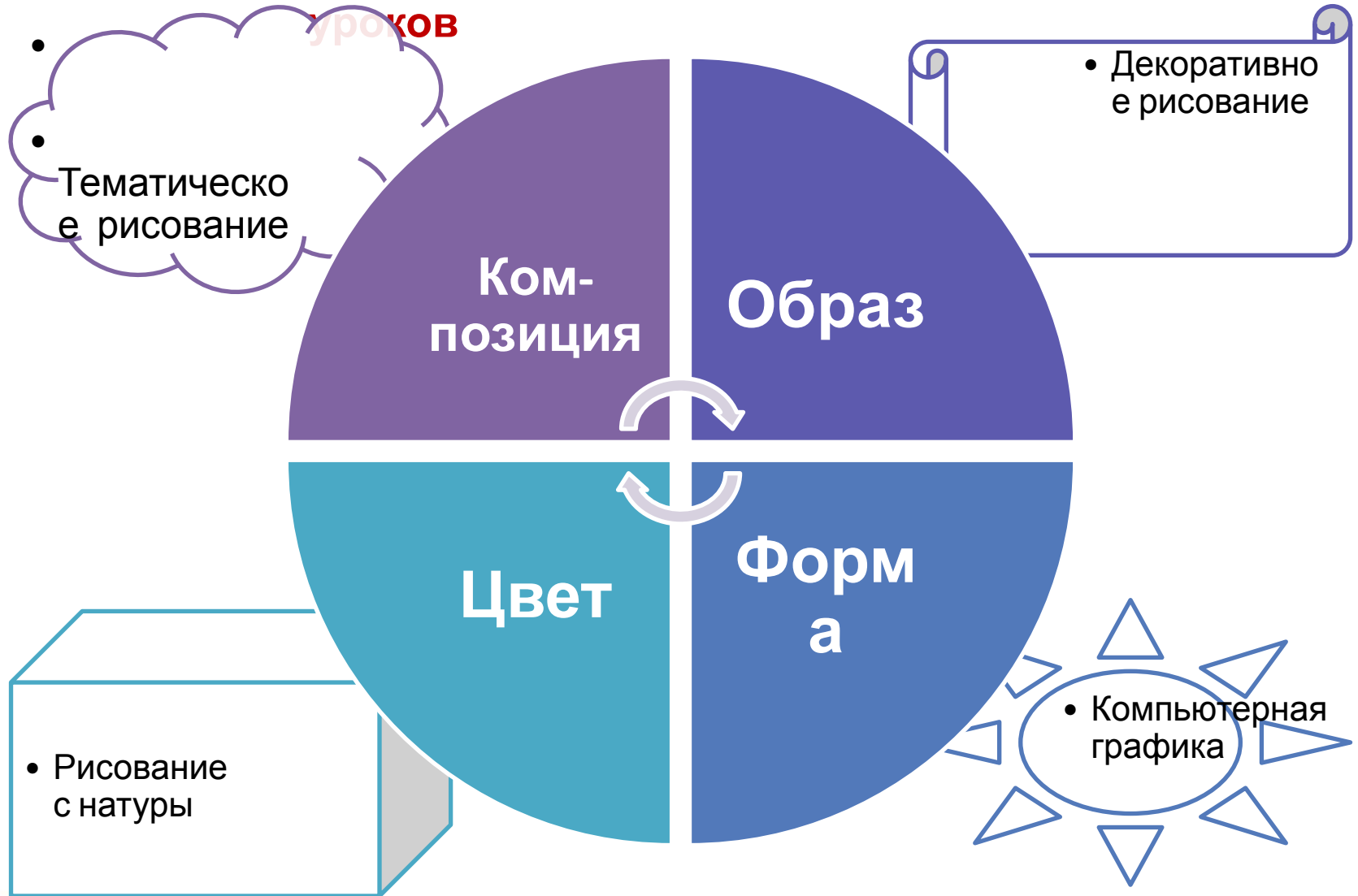
Игровая деятельность

Природосообразный метод

Творческий метод

Реализация программы по блокам

уроков



Методы исследования

Эмпирический

Беседы, игры

Диагностический

Опросники, тесты,
анкеты, творческие
работы

Экспериментальный

Организация вводных и
текущих мероприятий по
реализации
эксперимента

Организационный

Критерии результативности

| | |
|-----------------------|---|
| познавательный | <ul style="list-style-type: none">- знание видов и структуры предметов, различных форм работы;- знание правил оформления и защиты исследовательских работ; |
| креативный | <ul style="list-style-type: none">- желание детей участвовать в творческой и исследовательской деятельности, стремление поделиться с окружающими информацией, полученной из различных источников;- интерес учащихся к познанию нового, выходящего за рамки школьной программы;- потребность школьников в исследовательской деятельности по интересующим вопросам |
| деятельностный | <ul style="list-style-type: none">- умение находить желаемую информацию в различных источниках: опрашивать окружение (друзей-ровесников, старших товарищей, родителей и др.), консультироваться у учителя, работать со справочной литературой, компьютером;- умение разрабатывать и оформлять проект;- умение презентовать и защищать исследовательскую работу;- умение применять свои знания на практике. |

Формы представления результатов

| № | Формы представления результатов педагогического эксперимента | Сроки и ответственные |
|----|---|-------------------------------------|
| 1. | Нормативная документация по организации и проведению эксперимента | 2006-2007 гг Администрация школы |
| 2. | Составление программы эксперимента | 2007-2009 |
| 3. | Методические рекомендации по ведению исследовательской работы на развитие творческих способностей обучающихся с 5 по 8 классы | 2008-2009 (1-ое полугодие) |
| 4. | Участие в научно практической конференции «Что нам стоит «что – то» строить?» УРГПУ г. Екатеринбург | 2008-2009 |
| 5. | Участие в районных научно-практических конференциях Участие в международной заочной научно-практической конференции г.Уфа | 2008-2010 гг. |
| 6. | Участие в республиканской научно-практических конференции – СОВЁНОК-2010 г.Бирск | 2010 год |
| 7. | Сборник исследовательских работ школьников, коллективные работы | 2009-2010гг |
| 8. | Статьи по ходу и результатам эксперимента | Кобякова М.П. |

Глоссарий

- **Творческие способности** - способность человека находить особый взгляд на привычные и повседневные вещи или задачи;
- **Креативный** – творческий, способность индивида, характеризующиеся готовностью к созданию принципиально новых идей или творческая направленность;
- **Инновационный** – термин «инновация» происходит от латинского «novatio», что означает «обновление» (или «изменение») и приставке «in», которая переводится с латинского как «в направление», если переводить дословно «Innovatio» — «в направлении изменений», внедрение нового;
- **Интеграция** – объединение в целое каких - либо однородных частей; 2- процесс взаимного приспособления и объединения;
- **Paint** – простое стандартное приложение (растровой) компьютерной графики; относится к классу растровой графики, основной элемент которой – точка;
- **Corel Draw** – векторный графический редактор, среди профессиональных векторных графических систем самый распространенный;
- **Личностно – ориентированный подход** – подразумевает ориентацию на обучение, воспитание и развитие всех учащихся с учетом их индивидуальных особенностей;
- **Проектная деятельность** - одним из методов развивающего обучения, направлена на выработку самостоятельных исследовательских умений

Интернет ресурсы:

1. ru.wikipedia.org/wiki/
2. www.glossary.ru/cgi-bin/g
3. portfolio.1september.ru/
4. www.konferencii.ru/info
5. newschool.unn