An easel with a white board and several brushes. The easel is made of dark wood and has a white board attached to it. On the left side of the board, there are four brushes of different shapes and sizes, including a fan brush and several pointed brushes. The background is a light gray color.

# ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОТДЕЛЕНИЯ ШКОЛЫ ИСКУССТВ.

Подготовил: преподаватель ГАУДО СО "Детской школы Искусств №2 г. Каменска-Уральского»  
Якимова И.Н.

2020г

# Педагогическая технология

совокупность психолого – педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно – методический инструментарий педагогического процесса .

(Б.Т. Лихачёв)

продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.

(В.М. Монахов)

содержательная техника реализации учебного процесса.

(В.П. Беспалько)

описание процесса достижения планируемых результатов обучения.

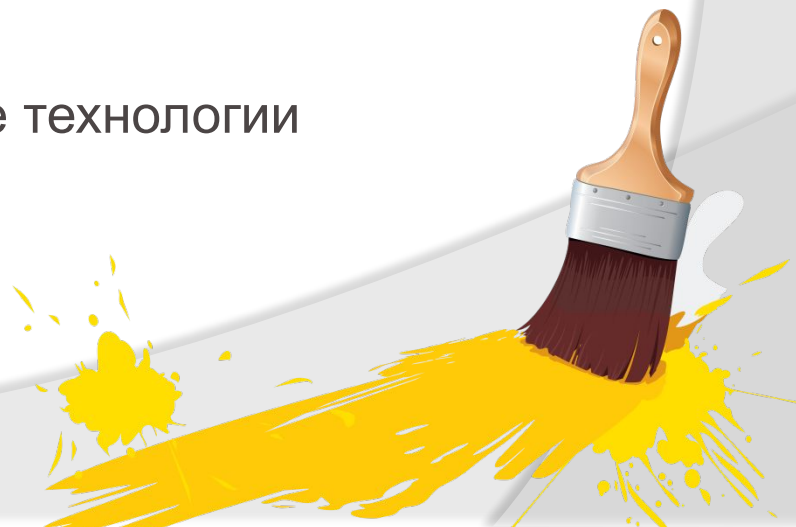
(И. П. Волков)

системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования

(ЮНЕСКО)

## **В своей педагогической практике я применяю следующие современные образовательные технологии:**

- Технология обучение в сотрудничестве
- Система инновационной оценки «портфолио»
- Технология использования в обучении игровых методов
- Информационно-коммуникационные технологии



# Технология обучения в сотрудничестве.

**Педагогика сотрудничества** - это одна из технологий личностно ориентированного обучения, которая основана на следующих **принципах**:

- взаимозависимость членов группы;
- личная ответственность каждого члена группы за собственные успехи и успехи группы;
- совместная учебно-познавательная деятельность в группе;
- общая оценка работы группы.

Технология обучения в сотрудничестве рассматривается как метод обучения. В своей практике я использую вариант метода обучения в сотрудничестве **«Учимся вместе»**.

## Вариант метода обучения в сотрудничестве на истории искусств

Освещение общей темы преподавателем

Деление учащихся на группы

Определение подтемы для каждой группы

Распределение микротем в группе для каждого учащегося

Утверждение преподавателем

Выступления и оценивание

**«Учимся вместе»**

# Система инновационной оценки «портфолио»

**Важная цель портфолио** — представить отчёт по процессу образования полростка, увидеть «картину» значимых образовательных результатов, в целом, обеспечить отслеживание индивидуального прогресса ученика в широком образовательном контексте, продемонстрировать его способность практически применять приобретённые знания и умения.

Помогает решать **важные педагогические задачи:**



- поддерживать высокую учебную мотивацию школьников;
- поощрять их активность и самостоятельность, расширять возможности обучения и самообучения;
- развивать навыки рефлексивной и оценочной (самооценочной) деятельности учащихся;
- формировать умение учиться — ставить цели, планировать и организовывать собственную учебную деятельность;
- содействовать индивидуализации (персонализации) образования учащихся;
- закладывать дополнительные предпосылки возможности для успешной социализации.

## Тип портфолио применяемый в моей практике - **Портфолио работ.**

Портфолио работ представляет собой собрание различных творческих работ ученика, его художественных достижений. Оформляется портфолио в виде творческой книжки ученика с приложением его работ. На данный момент работы учеников имеют свою фотокопию, и собираются в электронном виде, и в конце учебного года по каждому учащемуся будет создана презентация, которая продемонстрирует прогресс и итог приложенных усилий.

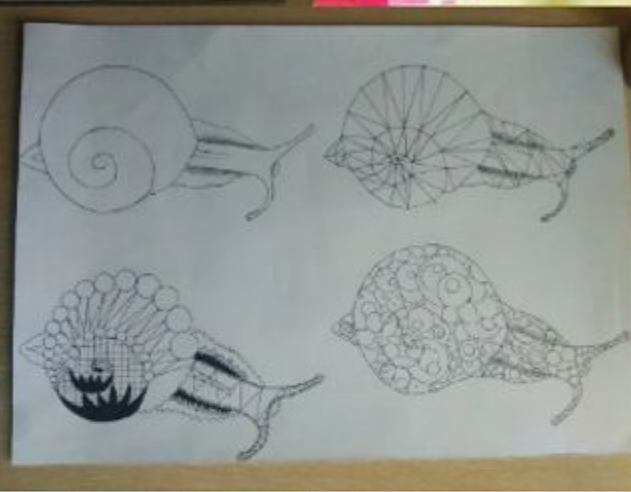




- 1 
- 2 
- 3 
- 4 







# Технология использования в обучении игровых методов

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета. При этом образовательные задачи включаются в содержание игры.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

# Брейн-ринг.

Для проведения игры избирается жури которое контролирует время, готовит вопросы, фиксирует счёт. Каждый правильный ответ на вопрос приносит команде одно очко. Участники игры объединяются в две команды. Команды занимают свои места. Учитель зачитывает вопрос; та команда, которая знает ответ, поднимает руку. Если она ошибается, может ответить вторая команда. На подготовку ответа дается всего двадцать секунд. Вопросы для игры выбираются в соответствии с темой. Затем проводится подведение итогов конкурса и награждение победителей.

Примеры вопросов для игры «Брейн-ринг».

Прозрачная краска, легко растворяемая водой.

Техника акварельной и масляной живописи быстрыми мазками, позволяющая выполнить картину в течение сеанса, до высыхания красок.

Художественная роспись ткани.

# Путешествие в музей.

Команды получают наборы репродукций (5—6 репродукций для каждой команды) и карточки с надписями «портрет», «натюрморт», «пейзаж». Команда должна правильно и как можно быстрее определить жанр картины и распределить репродукции по жанрам изобразительного искусства.

# Примеры карточек для игры «Путешествие в музей»

## Натюрморт



## Пейзаж



## Портрет





# Восстанови шедевр.

Игра направлена на восстановление в памяти и окончательное закрепление наиболее значимых произведений художников.

Команде выдаются карточки-пазлы, в виде отдельных элементов, из которых необходимо восстановить картину. Первая команда, справившаяся с заданием, получает баллы.

# Примеры карточек для игры «Восстанови шедевр»



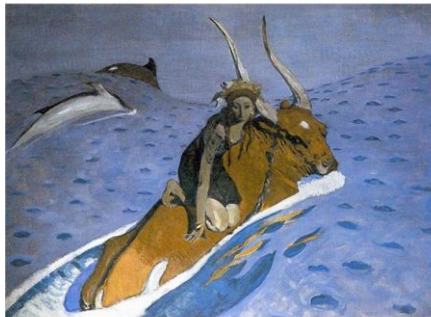
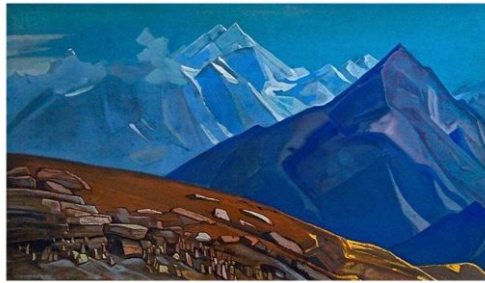
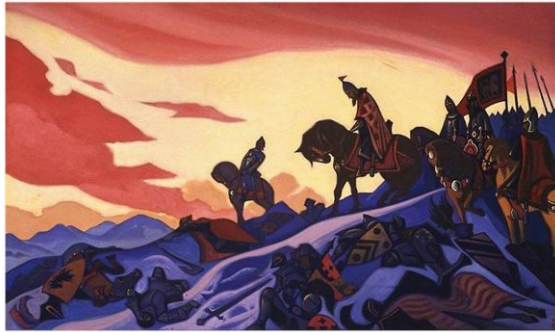
Примеры карточек для игры «Восстанови шедевр»



# Кто автор?

Командам выдаются карточки с репродукциями работ художников. Участники команды должны определить кто автор каждой из них. Для того чтоб сориентировать учеников, можно раздать карточки с портретами художников.

# Примеры карточек для игры «Кто автор?»



## Примеры карточек для игры «Кто автор?»



# Информационно-коммуникационные технологии

В широком значении информационно-коммуникационные технологии – это использование вычислительной техники и телекоммуникационных средств для реализации информационных процессов с целью оперативной и эффективной работы с информацией.

## Преимущества:

- создаются предпосылки для обеспечения единой базовой подготовки учащихся независимо от территориального расположения учебного заведения, наличия собственных высокопрофессиональных педагогических кадров, образовательных ресурсов и пр.;
- повышается наукоемкость, результативность и дидактическая эффективность образовательных ресурсов за счет активного использования современных средств вычислительной техники;
- значительно сокращаются затраты на создание, поддержку и развитие образовательных ресурсов за счет исключения их массового тиражирования;
- становятся доступными многим образовательным учреждениям или отдельным учащимся уникальные образовательные ресурсы.

Тенденции времени подталкивают к освоению новых программ и способов организации урока. В своей практике всё чаще я пользуюсь облачным сервисом Google формы, связанный с облаком и таблицами. Google формы — простой, удобный и надёжный инструмент. Он интуитивно понятный, лёгкий в освоении, быстро внедряется и, что немаловажно, он бесплатный.

Именно в Google формах я создаю тесты для учащихся, что бы проверить их уровень знаний. При этом в такой тест можно добавить фото и видео, а учащиеся могут открыть и ответить на вопросы теста с любого устройства, будь то телефон или компьютер. После прохождения заданий я могу тут же их проверить.



## Пять вопросов по теме «Эллинизм».

Контрольный тест .

\* **Обязательно**

Резьба по камню, древнейшая техника ювелирной обработки полудрагоценных и драгоценных минералов – это... \*

- Гравюра
- Гобелен
- Глиптика

Кого изображают статуи, представленные на фотографии? \*



Пример теста  
в Google формах



Качество образования мы сводим сегодня к качеству обучения. Именно обученность ребёнка, вне зависимости от того, какой подход признаётся оптимальным, провозглашается главным критерием качества образования. Одним из способов повышения качества знаний учащихся является организация учебного процесса. К современному уроку предъявляются высокие требования.

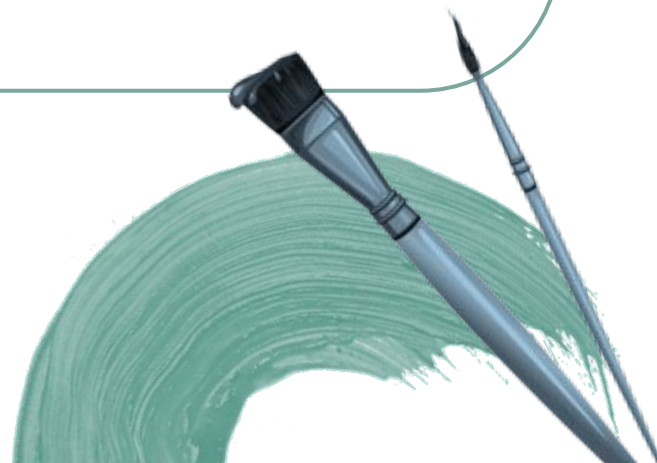
### Общие показатели успешного обучения:

- Качество успеваемости – качество знаний, умений, навыков.
- Интерес к обучению, мотив ответственности, высокая мотивация достижения успеха, социально-нравственные ориентации.
- Без стрессовое обучение, особенно в кризисные периоды развития.
- Стабильность здоровья учащихся.
- Удовлетворённость учителя своей работой.

Грамотное применение каждой из рассмотренных образовательных технологий дает свой результат, как для учеников, так и для педагога.

Любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология - на науке. С искусства всё начинается, технологией заканчивается, чтобы затем всё началось сначала.

В.П.Беспалько



# Творческих успехов и эффективной работы!

