*Гумарова Лариса Васильевна, учитель ИЗО и черчения, МОУ СОШ№23, п. Айхал*

**----------------------------------------------------------------------------------------------**

**Использование различный форм деятельности в процессе реализации ФГОС на уроках изобразительного искусства**

Проблему развития познавательной активности учащихся без преувеличения можно считать одной из ключевых проблем современного образования. От сформированности познавательной активности школьников зависит эффективность образования в целом. Особое место занимает эта проблема в художественном образовании школьников. Специфика образовательной области «ИЗО и художественный труд» позволяет успешно развивать познавательную активность школьников, особенно этому способствует, на мой взгляд, метод проектов.

Отличительной особенностью новых государственных стандартов общего образования является их ориентация на универсальные учебные действия (метапредмет-ные результаты). Этот термин означает умение учиться, т.е. способность школьника к саморазвитию и самосовершенствованию путём сознательного и активного присвоения нового социального опыта. В более узком значении – это совокупность способов действий учащегося, обеспечивающих самостоятельное усвоение новых знаний, формирование умений, включая организацию этого процесса. Перед педагогами ставится очень непростая задача: обеспечить овладение учащимися различных видов УУД.

ФГОС второго поколения предусмотрено введение нового содержания контроля и оценки знаний учащихся, соответствующего новым целям и программам обучения, а также использование новых форм и технологий оценки. Система оценки, предлагаемая в новых ФГОС, включает в себя описание планируемых результатов образования, перечень показателей достижения планируемых результатов и инструментарий для оценки их достижения.

Согласно концепции ФГОС образовательный результат представляет собой единство личностных, метапредметных, предметных результатов:   
- предметные (знания и умения, опыт творческой деятельности),  
- метапредметные результаты (способы деятельности, освоенные на базе предмета, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях),  
- личностные (система ценностных отношений, интересов, мотивации учащихся)  
Итоговая оценка строится из достижений предметных результатов в совокупности с метапредметными, необходимыми для дальнейшего образования.

На современном уроке ИЗО в деятельности учителя становятся значимыми задачи:   
- создание ситуаций взаимодействия,  
- организация познавательной деятельности с различными источниками информации,  
- оказание помощи в решении учебных проблем,  
- понимание школьниками ценностей и усвоение ценностных установок и смыслов.

Поэтому в основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает: формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию; проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования; их активную учебно-познавательную деятельность; построение образовательного процесса с учётом индивидуальных, возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся. И на первый план выходят педагогические технологии, способствующие активизации познавательной деятельности.

Современный учитель всегда находится в поиске новых средств, форм и методов в обучении и воспитании. И я стараюсь внедрить в свою работу что-то новое, интересное. Исследуя литературу, статьи в педагогических изданиях, заинтересовалась опытом использования проектного метода. Может ли метод проектов внести в изучение изобразительного искусства что-то новое? Может ли он вообще применяться на уроках изобразительного искусства, насколько это применение будет эффективно? Эти вопросы я задавала себе, размышляя над возможностью использования метода проектов на уроках изобразительного искусства.

Если рассматривать теоретические позиции проектного обучения, то можно отметить:

- в центре внимания – ученик, содействие развитию его творческих способностей;

-индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает каждому ребёнку свой уровень развития;

-глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счёт их универсального использования в разных ситуациях;

-комплексный подход к разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию творческих, философских и психических функций ученика.

Таким образом, «*суть проектного обучения состоит в том, что ученик в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы. Оно предполагает проживание учеником конкретных ситуаций, приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструированию новых объектов.* ***Для этого нужны особые формы обучения, ведущей среди которых является имитационная игра.*** *Именно в игре каждый выбирает себе роль добровольно, причем познавательные действия ученика выполняются в структуре деятельности, которая для него имеет личностный смысл, т.е игра является основой личностно-ориентированного обучения»*. (Полат Е.С.)

Самым сложным, на мой взгляд, моментом при введении в учебный процесс проектов является организация этой деятельности, а особенно – подготовительный этап.

Конечно же, любой программный материал дети легче усваивают в процессе игры. О важности игры в художественном образовании детей писал Леонардо да Винчи, который предлагал с детьми проводить игры для развития воображения, глазомера. К.Д. Ушинский «во всех учебных заведениях ввёл бы теоретический курс по изучению игры».

На подготовительном этапе я часто использую ролевую игру. Р*олевая игра* – это учебная, речевая, игровая и художественно-творческая деятельность одновременно. С моей позиции она рассматривается как форма организации учебного процесса. Ролевая игра способна исполнить роль дополнительного стимула, вспомогательного средства преодоления трудностей у учащихся.

Вот, например, на уроках обобщающих знания учащихся по теме «Изонить», я провожу ролевую *игру* «З*аказчик-мастер-заказчик».* Роль заказчика может сыграть один из учеников. В начале первого урока он объясняет, что ему, как директору музея, необходимо открыть экспозицию художественных промыслов народов Англии, для чего он собирается посетить ярмарку и там приобрести образцы изделия в технике «Изонить».

Я предлагаю учащимся принять участие в ярмарке, вспомнить историю возникновения данного промысла, технику изготовления, и, подобно мастерам изготовить изделия. Чтобы изделия были разнообразны, каждый ученик вначале своей работы создаёт свой собственный мини-проект. В конце выполнения практической работы на доске появляется красочная надпись «Ярмарка» и работы выставляются на всеобщее обозрение (крепятся к классной доске). Ученик или учитель, играющий роль директора музея, при выборе изделия объясняет, почему он выбрал ту или иную работу. Ученики же, исполняющие роль мастеров, нахваливают свой товар, раскрывая его художественные достоинства.

*Коллективная изобразительная деятельность* очень близка к имитационно-ролевой игре, которая помогает не только освоить изобразительные умения и навыки, но и развить культуру общения и обогатить эмоциональную сферу учащихся, включавшихся в игру-уподобление. В процессе такой игры осваиваются различные формы сотрудничества, развивается способность к согласованным действиям, формирует готовность к дискуссии и совместному решению задач, требующих согласования разных точек зрения. Учащиеся, объединившие свои усилия с целью выполнить коллективную работу, незаметно для себя начинают совместную деятельность с обсуждения темы или композиции будущей работы, подбора материалов, выбора техники и последовательности её выполнения. Конечно же, в группе выделяются пассивные и активные, ведущие и ведомые. Складывается статусно-ролевая структура поведения. В этот момент учащиеся уподобляются творческой группе, имитируя производственные отношения взрослых, играя роль начальников, ведущих специалистов, ремесленников, критиков и т.д. В итоге совместной деятельности найдется ученик, который будет играть роль представителя творческого коллектива, отстаивать коллективную идею произведения и защищать результат совместной деятельности.

Урокизобразительного искусства – это процесс общения, поэтому немаловажную роль в нем играет художественное слово и актерское мастерство педагога. *Сказка* – наиболее понятный и удобный в общении язык для детей. Сказочный сюжет легко и без принуждения, без каких бы то ни было усилий, откладывается в сознании ребёнка, легко воспроизводится и принимается к сведению.

Используя накопленный опыт, апробированный и подтвержденный качественными результатами в повышении активности и усвоении учебного материала, приведу несколько фрагментов уроков-сказок**.**

Тема урока «Украшение и фантазия» (фрагмент урока)

(техника «Изонить»)

*Поспорила Василиса Прекрасная со Снегурочкой, кто из них в мастерстве превосходит, чьи уборы наряднее, чьи украшения лучше и красивее. Решили они за ночь смастерить себе по воротничку. У кого получится лучше, та и станет первой красавицей-рукодельницей. Сели они под окошком, и закипела работа.*

*Собрала Снегурочка серебристый иней, раскидала его мерцающими блестками по хрустальной ледяной основе, выткала морозные затейливые узоры, вывязала ажурные снежинки, приладила бахрому из позвякивающих сосулек.*

*Вот и готова работа! Поставила Снегурочка свой царственный убор на окошко, а сама пошла отдыхать до утра.*

*И Василиса Прекрасная тем временем без дела не сидела. Связала она из тончайшей травы паутины нежную основу, вплела в неё кудрявые душистые травы, сорвала маковые и лазоревые цветочки, развесила гирляндами ароматные спелые ягоды, расшила воротник жемчугом росинок, монетками листьев, украсила сережками ольхи и берёзы, выткала сияние солнечных лучей. Управившись, разложила своё рукоделие возле роскошного Снегурочкиного убора и отправилась в опочивальню.*

*Как только свет утренней звезды коснулся рукотворных нарядов девушек, цветы и травы на воротнике Василисы, поникли и завяли, их краски потускнели от холодного сияния студёного льда, находившегося по соседству. Сверкающий же убор Снегурочки просто-напросто растаял, превратившись в мокрую лужицу от горячего дыхания, исходящего от украшений Василисиного наряда. Уже скоро наступит час состязаний, а украшений, как ни бывало.*

*- Ребята, давайте поможем девицам восстановить их затейливые наряды.*

Класс делится на две группы. Первая группа работает над мини-проектом «Узоры Василисы Прекрасной», вторая - «Узоры Снегурочки».

Включая детей в состязание, повышается мотивация и активизация деятельности, что неизбежно скажется на качестве работ учеников, формировании их творческого потенциала.

Работа над творческим проектом происходит примерно в такой последовательности:

1. Разработка идей, вариантов.
2. Анализ идеи и выбор оптимального варианта.
3. Исследование, выявление традиций, истории, тенденции.
4. Составление схем.
5. Выбор материалов.
6. Коррекция.
7. Выбор инструментов, приспособлений, оборудования.
8. Последовательность изготовления изделия.
9. Контроль качества.
10. Экономическое обоснование (расчет калькуляции изделия)
11. Оформление проекта.
12. Самооценка.
13. Защита проекта.

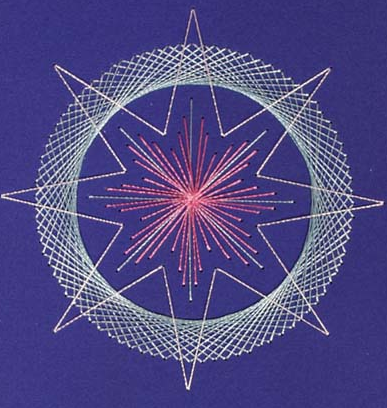
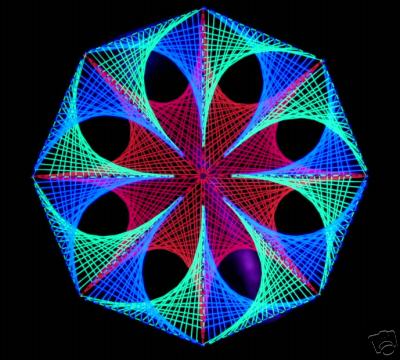
Лучшие проектные работы учащихся в технике «Изонить»

«Узоры Василисы Прекрасной»

Лучшие проектные работы учащихся в технике «Изонить»

«Узоры Снегурочки»

 ****

(фрагмент урока)

*В одном старинном городе жили когда-то два плотника. Они были отличными мастерами своего дела, славились золотыми руками и преумножали людскую молву о своём искусстве каждым своим изделием. Однако определить, кто из них был Первым мастером, горожане затруднялись. И решили мастера устроить соревнование - за короткий срок срубить по кораблю. Сказано - сделано. Через три дня пришли на пристань люди полюбоваться искусством плотников и увидели пару кораблей-близнецов, быстрых, отлично слаженных, гвоздь - к гвоздю, доска - к доске.*

*Дали умельцам ещё срок, чтоб нарядили они свои корабли, и вновь застучали топоры.*

*Один мастер обрядил свой корабль «голубкой быстрокрылой». Полетела «голубка» по волнам, едва касаясь воды ладным своим парусом.*

*Другой мастер срубил корабль в виде страшного чёрного дракона. Кинулся «дракон» вдогонку, лязгают ужасные зубы, бьет по воде ощетинившийся хвост, вот-вот догонит «голубку».*

*Видит первый мастер, что не уйдёт от погони, поставил он лёгкий парус. Надулся парус ветром, нежно выгнулся, как лебединая шея, будто светлое облачко парит над водой.*

*Злобно оскалился корабль-дракон, выпустил парус в виде перепончатых крыльев летучей мыши. Хлопают на ветру крылья, да только не догнать ему «голубки». Изобразил тогда мастер на своём парусе* ***волшебного паука****. Перебирает паук мохнатыми лапами, плетёт чёрную паутину. Затянула та паутина всё небо, настала мгла кромешная. Сбилась «голубка» с курса, заметалась, куда ей плыть, не знает.*

*Изобразил тогда первый мастер на своём парусе* ***путеводную звезду****. Осветила звезда своим сиянием путь из царства тьмы, вырвалась «голубка» и понеслась прямиком к берегу. На пути корабль выбросил красный флажок, чтобы его заметили издалека. Победно затрепетал вымпел по ветру, и, люди с ликованием и радостными криками приветствовали корабль-победитель и его создателя.*

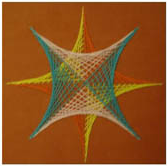
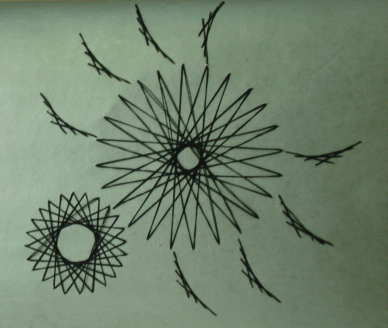
*Рассвирепел второй мастер, что не удалось ему вырвать победу, погнал он свой корабль в дикие воды к порогам и скалам, ненавидя всё человечество за свою неудачу. До сих пор он прячется там от людских взоров, пугая своим страшным детищем заплутавших моряков, да наводит панику на сбившиеся с курса корабли, принимающие его за пиратское судно.*

*А корабль «голубка» возит купцов с дорогими товарами, катает детей по праздникам и прославляет город мастерством своего создателя.*

После прослушивания сказки класс делится на две группы. Первая группа разрабатывает мини-проект путеводной звезды, которая помогла мастеру «голубки» выиграть спор. Вторая группа - волшебного паука, которого изобразил второй мастер. Творческие проекты изготавливаются в технике «Изонить».

**Лучшие проектные работы учащихся**

**«Путеводная звезда» «Волшебный паук»**

** **

Введение на подготовительном этапе игры увлекает ребенка, создает благоприятный эмоциональный тонус, стимулирует проявление активности и творческих способностей. Игровые моменты усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют мышление, воображение, фантазию. Имитационная игра помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые ребята и робкие, что способствует самоутверждению каждого в коллективе. При выполнении творческого коллективного проекта воспитывается взаимопомощь, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение.

Анализ наблюдений за игровой деятельностью позволил выявить, то, что игровые формы приносят пользу только тогда, когда им найдено точное место и время на уроке. Плохо спланированный, недостаточно продуманный, наспех составленный игровой урок не может быть качественным и эффективным. Только при чётком планировании игры результаты будут на лицо.

Требования к эффективному моделированию и руководству игровой деятельностью в области художественного образования на подготовительном этапе выполнения творческого проекта состоят из:

\*наличия художестванно-образного начала, соответствие теме;

\*наличие образовательной, развивающей, и воспитательной цели;

\*доступного содержания;

\*духа соревнования и состязания;

\*учёта возрастных особенностей.

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".

Включение обучающихся в проектно-исследовательскую деятельность является основополагающим в формировании познавательных и регулятивных универсальных учебных действий. Цели и задачи проектно-исследовательской деятельности на уроках изобразительного искусства носят чаще всего конкретную практическую ценность. Традиционными объектами проектной деятельности моих учащихся в 7 классе стали «Книга изобразительного искусства» или альбом «Пословицы и поговорки», «Герб учебного предмета (кабинета)» в 5 классе, коллективные и групповые проекты «Праздничные народные гулянья», «Завей на счастье берёзку» (о Троице), «Уголок крестьянской избы» в 5 классе, «Жизнь в моём селе 100 лет назад» в 7 классе с привлечением материалов школьного краеведческого музея и другие.  
Привожу пример результата проекта "Пословицы и поговорки".