

<https://doi.org/10.52256/2710-3560.97.2023.97.08>  
УДК 372.881

**Сергій Зеленик,**  
викладач інформатики,  
КЗВО «Барський гуманітарно-педагогічний коледж  
імені Михайла Грушевського», м. Бар  
ORCID ID 0000-0002-6810-8048  
serg-zelenjuk@ukr.net

## ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА В ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

*У статті розкрито проблеми інноваційних підходів до освітньої діяльності в закладах загальної середньої освіти. Увага фокусується на презентації власного педагогічного досвіду автора у сфері застосування інтерактивних технологій на уроках мистецтва.*

*Автор наголошує, що основним, базовим завданням сучасного закладу освіти є впровадження в освітній простір компетентнісної освіти, зокрема функціонування офлайн- та онлайн-ресурсів ціннісних орієнтирів освіти, кардинальне оновлення системи підготовки та супроводу компетентного вчителя для Нової української школи.*

*Доведено, що створення безпечного та здорового освітнього середовища, формування навичок цифрової грамотності та поведінки здобувачів освіти у Всесвітній мережі, соціально-емоційна грамотність, відповідальне ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточення, використання інформаційно-цифрових технологій є важливими завданнями для всього сучасного суспільства. Одним із шляхів реформування освіти загалом і мистецької освіти зокрема є ширше використання нових педагогічних технологій, а освітній процес спрямовувати не тільки на засвоєння здобувачами освіти знань і вмінь, що є характерним для традиційного навчання, а на особистісний їх розвиток.*

*З'ясовано, що вивчення мистецтва є невіддільною частиною всієї освітньої роботи в закладі освіти, яке поглиблює знання, залучає до вивчення предмета учнів початкової і середньої освіти, сприяє розвитку їхнього інтелекту, розширює світогляд. Автор доводить, що на уроках мистецтва, під час виконання практичних видів мистецької діяльності, доцільно використовувати різноманітні інтерактивні вправи, завдання, форми роботи. Такий підхід дозволяє активізувати процес засвоєння учнями мистецьких знань та вмінь.*

*На підставі ґрунтовного аналізу та представлення практичного педагогічного досвіду автор дійшов висновку, що творчий, креативний підхід до проведення уроків мистецтва в закладі освіти, використання інтерактивних технологій та нетрадиційних форм проведення позитивно впливає на навчально-пізнавальну діяльність учнів, оскільки дає змогу підтримувати пізнавальний інтерес до тем, що вивчаються, у вигляді різних заохочень – можливості побачити результати своєї роботи, і усвідомлення того, що їх побачать інші.*

**Ключові слова:** заклад освіти, мистецтво, інтерактивні технології навчання, активізація навчального процесу, освітня інновація.

### **Serhiy Zelenyuk. Application of interactive technologies in art lessons at secondary education institutions**

*The article reveals the problems of innovative approaches to educational activities in institutions of general secondary education. Attention is focused on the presentation of the author's own pedagogical experience in the field of using interactive technologies in art classes.*

*The author emphasizes that the main, basic task of a modern educational establishment is the introduction of competence education into the educational space, in particular the functioning of off-line and online resources of value orientations of education, a radical update of the system of training and support of a competent teacher for the New Ukrainian School.*

*It has been proven that the creation of a safe and healthy educational environment, the formation of digital literacy skills and the behavior of education seekers in the World Wide Web, social and emotional*

*literacy, a responsible attitude to one's own health and the health of others, the use of information and digital technologies are important tasks for all modern society. One of the ways of reforming education in general and art education in particular is to make wider use of new pedagogical technologies, to direct the educational process not only to the assimilation of knowledge and skills typical of traditional education, but also to their personal development.*

*It was found that the study of art is an integral part of all educational work at educational establishment, which deepens knowledge, engages primary and secondary educational establishment pupils in the study of the subject, contributes to the development of their intelligence, and expands their worldview. The author proves that it is advisable to use a variety of interactive exercises, tasks, and forms of work in art lessons during the performance of practical artistic activities. This approach makes it possible to intensify the process of assimilation of artistic knowledge and skills by schoolchildren.*

*Based on a thorough analysis and presentation of practical pedagogical experience, the author came to the conclusion that a creative, creative approach to the conduct of art lessons at educational establishment, the use of interactive technologies and non-traditional forms of conduct has a positive effect on the educational and cognitive activity of pupils, as it makes it possible to maintain cognitive interest in topics, which are studied, in the form of various incentives - the opportunity to see the results of one's work, and the awareness that others will see them.*

**Key words:** *educational establishment, art, interactive learning technologies, activation of the educational process, educational innovation.*

**Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими і практичними завданнями.** Нова парадигма освіти, сформована в сучасній педагогічній науці та практиці, передбачає створення сприятливих умов для самореалізації людини у сфері її професійної діяльності. Це потребує пошуку таких педагогічних технологій, які б максимально сприяли формуванню соціально активної, творчої особистості, здатної до самостійної регуляції власної педагогічної діяльності.

У низці державних нормативних документів, зокрема, таких, як Національна доктрина реформування системи освіти України у XXI столітті (2002), Концепція художньо-естетичного виховання учнів (2004), Комплексна програма художньо-естетичного виховання у закладах загальної середньої освіти та позашкільних навчальних закладах (2004), Концепція «Нова українська школа» (2016), Концепція художньо-естетичних дисциплін у «Новій українській школі» (2017), закони України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014, редакція 2020), «Про фахову передвищу освіту» (редакція 2020), Державні стандарти початкової, загальної середньої та вищої освіти (2018) йдеться про основну мету державної політики щодо забезпечення розвитку та творчої самореалізації кожного громадянина, а також модернізацію освіти на всіх її рівнях на засадах компетентнісного підходу, сутність якого визначається необхідністю формування в особистості компетентностей, що забезпечують ефективність упровадження інновацій у подальшій професійній діяльності.

Вступ України на шлях інноваційного розвитку економіки зумовлює модернізацію всіх галузей, в тому числі й освітньої сфери. Заклади освіти, які впроваджують у свою діяльність інноваційні розробки, активно використовують досягнення науки, є рушійною силою для просування інноваційного розвитку та необхідних сутнісних перетворень у системі освіти. Нова українська школа є школою навчання та розвитку компетентностей. Часи змінюються, і освітній процес важливо адаптувати до потреб здобувачів освіти. Тому основним, базовим завданням сучасного закладу освіти є впровадження в освітній простір компетентнісної освіти, зокрема функціонування офлайн- та онлайн-ресурсів ціннісних орієнтирів освіти, кардинальне оновлення системи підготовки та супроводу компетентного вчителя для Нової української школи. Розвиток інноваційних технологій стає основою масштабних освітніх реформ, що перетворюють освіту на продуктивний сектор економіки.

**Аналіз основних досліджень і публікацій із зазначеної проблеми.** Актуальність нашої статті підтверджується наявністю численних публікацій у сфері новітніх педагогічних технологій. Останнім часом проблеми використання технологій у підготовці здобувачів освіти розглядаються у різних аспектах: в педагогіці І. Дмитрик, О. Пехота, Г. Селевко, О. Жукова, Л. Тархан, М. Шмир; дидактичні проблеми вивчали В. Безпалько, С. Гончаренко, В. Лозова, С. Подмазін, О. Савченко; виховні проблеми – І. Бех, Г. Троцько, В. Рибалко, Н. Шуркова та інші.

Зазначимо, що в 70-х роках ХХ століття під впливом ідей системного підходу до організації освітнього процесу та визначення умов його оптимізації, поступово відбулося розуміння, що педагогічні технології є засобом розв'язування дидактичних проблем. О. Савченко визначила поняття «технологічний підхід» як систему дій учителя й учнів, спрямовану на досягнення раніше визначеної мети шляхом послідовного виконання запланованих освітніх дій в умовах постійного зворотного зв'язку [4, с. 35].

Нові інтерактивні технології та еволюція теорії цифрової епохи принесли нові виклики, особливо на уроках мистецтва. Базуючись на технології віртуальної реальності Ю. Руан запропонував нову систему навчання художньому дизайну, він застосував технології віртуальної реальності з ефектом занурення в практиці викладання [6].

Для загальної середньої освіти застосування інтерактивних технологій на уроках мистецтва, як предмету нашого дослідження, є мало вивченим аспектом інноваційної діяльності педагога. Інтерактивний (від англ. Interaction – взаємодія) означає «здатний до взаємодії». На думку О. Пометун і Л. Пироженко інтерактивне навчання є специфічною формою організації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, яка має конкретну мету, а саме: створити сприятливі умови навчання, за яких учні відчуватимуть свою інтелектуальну спроможність. Своєю чергою інтерактивні технології створюють умови для міжособистісної взаємодії між учнями [2, с. 103].

Саме тому, як вважають науковці, здобуття учнями інтеркультурної компетентності, а саме: готовності та здатності до комунікативної і групової діяльності; оволодіння комплексом інтерактивних технологій та відповідних умінь, – є метою сучасної освіти.

З огляду на безумовну актуальність означеної психолого-педагогічної проблеми, **метою** статті є проаналізувати зміст інтерактивних технологій та приклади їхнього використання на уроках мистецтва в закладах загальної середньої освіти.

**Виклад основного матеріалу з обґрунтуванням отриманих наукових результатів.** В Україні обов'язковою є повна загальна середня освіта, що дає всебічний розвиток, виховання і соціалізацію особистості. Після закінчення закладу освіти молода людина життя може жити в суспільстві та цивілізовано взаємодіяти з природою, має навички до самовдосконалення і навчання впродовж всього життя, готова свідомо обирати життєвий шлях, самореалізуватися, бути відповідальною, готовою до трудової діяльності та громадянської активності. Усі ці вимоги передбачені Державними стандартами загальної середньої освіти. Документи визначають загальний обсяг навчального навантаження та форми державної атестації здобувачів освіти на відповідному рівні загальної середньої освіти, характеристики змісту навчання, принципи організації освітнього процесу, систему управління змістом освіти, змістові лінії та очікувані результати навчання за освітніми галузями.

Створення безпечного та здорового освітнього середовища, формування навичок цифрової грамотності та поведінки здобувачів освіти у Всесвітній мережі, соціально-емоційна грамотність, відповідальне ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточуючих, використання інформаційно-цифрових технологій є важливими завданнями для всього сучасного суспільства.

З метою реформування сучасної освіти загалом і мистецької освіти зокрема необхідно ширше використовувати нові педагогічні технології, освітній процес спрямовувати не тільки на засвоєння здобувачами освіти знань і вмінь, що є характерним для традиційного навчання, а на особистісний їх розвиток. Тенденцією розвитку сучасних закладів освіти є переведення освітнього процесу на більш високий технологічний рівень, для створення індивідуальних траєкторій розвитку особистості здобувачів освіти [3, с. 48].

Вдосконалення педагогічних технологій розпочалося з тих часів, коли виникла потреба у науковому обґрунтуванні закономірностей пошуку оптимальних методів і засобів організації освітнього процесу. Сьогодні цілеспрямований вплив на особистість здобувача освіти ґрунтується на високому професіоналізмі педагога, його творчому підході до викладання, використанні педагогічного мистецтва (від «технос» — мистецтво, майстерність, «логос» — учення, наука) [5].

Розвиток освітніх технологій сьогодні є важливим завданням педагогічної науки. Вивчається технологічний підхід в освіті, науковцями досліджуються та аналізуються авторські технології, розроблені вітчизняними та зарубіжними педагогами, кращі педагогічні технології проходять апробацію та запроваджуються в закладах освіти.

У зв'язку із застосуванням у різних сферах діяльності інтерактивних технологій, заснованих на використанні новітніх технічних засобів, виникає необхідність поглибленого вивчення проблеми

використання інтерактивних технологій на уроках мистецтва в закладі освіти. Це можливо як на уроках, так і в позаурочний час. Вивчення мистецтва є невід'ємною частиною всієї освітньої роботи, яке поглиблює знання, залучає до вивчення предмета учнями початкової та базової середньої освіти, сприяє розвитку їх інтелекту, розширює світогляд.

На уроках мистецтва, під час виконання практичних видів мистецької діяльності, доцільно використовувати різноманітні інтерактивні вправи, завдання, форми роботи. Такий підхід дозволяє активізувати процес засвоєння здобувачами освіти мистецьких знань та вмій. Інтерактивні педагогічні технології передбачають різноманітні форми організації взаємодії здобувачів освіти в освітньому процесі: робота в парах, утрюх, малій або великій групі. Найбільш поширеною є групова діяльність, яка здійснюється на засадах співпраці, тобто, у формі добровільної творчої діяльності.

Пропонується на уроках мистецтва використання інтерактивних технологій закладах освіти із власного педагогічного досвіду. Так, на уроках мистецтва в закладі середньої освіти, з метою формування навичок спілкування і взаємодії, ми чергуємо форми групової діяльності учнів у залежності від поставлених дидактичних завдань в освітньому процесі. Так, під час виконання народних обрядів, у процесі розігрування театралізованих діалогів на уроках виникає групова робота. Підкреслимо, що поступово, на наступних рівнях навчання, збільшується питома вага групової роботи, адже учні отримують значний досвід роботи в команді, отримують елементарні комунікативні навички. Робота в групах виховує в учнів толерантність, колективізм, взаємодопомогу, вона стимулює процес художнього пізнання світу.

Використовуючи інтерактивні педагогічні технології ми дотримуємося правил організації діяльності здобувачів освіти, зокрема:

- до роботи залучаємо всіх учнів;
- заохочуємо активну участь у роботі;
- організуємо самостійну роботу учнів у групах та забезпечуємо дотримання учнями правил роботи в малих групах;
- попередньо готуємо здобувачів освіти до роботи в малих групах.

За весь час роботи у закладі освіти ми переконалися, що уроки мистецтва дають можливість прищеплювати учням інтерес до творчих мистецьких пошуків, виховувати в них інтерес до пошуку, кращих шляхів виконання завдань. Також педагоги при підготовці до уроку розробляють нестандартні завдання, проводять бесіди з учнями про видатних митців, організовують різні способи здобуття знань учнями. Освіта під керівництвом педагога і самоосвіта дитини є важливими складовими освітнього процесу та розвитку творчих здібностей учнів. Учні повинні засвоїти, що без освіти та напруженої систематичної праці прийти до життєвого успіху неможливо.

Запровадження особистісно зорієнтованого навчання повинне передбачати освітній процес, за якого учні вільно можуть розвиватися. Ми переконані, що кожен педагог отримує задоволення, коли його учні творчо розвиваються, та бачить позитивні наслідки своєї педагогічної діяльності. Однією з причин отримання найкращих результатів, є, на нашу думку, вибір оптимальних педагогічних технологій. Традиційні форми навчання мистецтву іноді заважають здібному учню повністю проявити себе, тому один із шляхів подолання цього ми вбачаємо у використанні сучасних форм освітнього процесу.

З метою створення сприятливих умов для здобуття якісної загальної середньої освіти на уроках мистецтва, ми впроваджуємо використання різноманітних заходів, форм роботи з учнями. Зокрема, це: зустрічі з місцевими митцями, людьми, чия професія пов'язана з використанням творів мистецтва; екскурсії на віртуальні художні виставки; випуск тематичних мистецьких стінних газет; концерти та художні виставки з конкретними результатами робіт учнів; перегляд програм, розроблених учнями, комп'ютерних мистецьких газет, комп'ютерних мистецьких презентацій, малюнків, музичних фрагментів, рефератів, вебсторінок тощо.

Під час уроку традиційно проводимо для всіх учнів конкурси малюнків, пропонуємо розгадати кросворди, ребуси.

Під час підготовки освітніх заходів і розробки творчих завдань необхідно враховувати вікові особливості учнів, кожний захід спрямовувати на реалізацію поставлених освітніх цілей. Головне завдання проведеного заходу – зацікавити учнів, спонукати до самостійної творчості, а це приведе до захоплення предметом, а надалі до здобуття глибоких і свідомих знань.

Для досягнення поставлених цілей на уроках мистецтва застосовуємо такі види творчих завдань:

- скласти і розгадати тематичні кросворди;
- скласти і розгадати ребуси з мистецтва;
- підбір прислів'їв, віршів, загадок, пісень на різну тематику;
- створення театральних постановок;
- творчі домашні роботи (мистецькі проекти, моделювання макетів архітектурних споруд

тощо);

- конкурс на найкращий підпис до малюнка на тему «Мистецтво в нашому житті».

У процесі постійного спостереження за виконанням завдань кожним учнем та аналізом результатів учнівської діяльності можна визначити такі позиції:

- рівень мотивації до навчання;
- вміння використовувати оригінальні рішення;
- фантазія;
- оригінальність оформлення завдань;
- використання міжпредметних зв'язків.

Як засвідчує власний досвід, цікавою формою проведення уроків мистецтва є урок-турнір, який учні сприймають як свято, що супроводжується веселим настроєм, вигадками. Гра відкриває нові сторони мистецтва, ті, на які не завжди звертаєш увагу на традиційному уроці, при серйозній розмові про твори мистецтва. Для багатьох учнів гра дає можливість проявити свою любов до предмета, розкрити приховані таланти, а для деякого може стати поштовхом до зацікавлення.

Для прикладу, цікавими уроками для учнів є також такі уроки, як урок-конкурс, урок-аукціон, які створюють сприятливі умови для успішного навчання учнів.

Найпопулярнішими в учнів 8-9 класів є уроки-конкурси. Наприклад, при підготовці до уроку «Рекламні презентації художньої виставки» ми пропонуємо учням приблизно за тиждень до такого уроку підготувати реферати за такими темами, як «Художня графіка», «Мистецтво у сучасному житті» тощо. При написанні сценарію виступу ми рекомендуємо учням врахувати, що на сторінці має міститися 2–3 фрази й графічний сюжет.

Уроки-аукціони подобаються учням 6–7 класів. Метою такого уроку є: у цікавій формі розкрити тему та продемонструвати практичне застосування отриманих знань.

Учням дається три спроби відповісти на запитання. За правильну відповідь учням призначається відповідна оцінка у балах. Під час такого уроку учні повторюють основні питання теми; пояснюють правила проведення уроку-аукціону; виконують вправу «продаж» речей, а також музичну паузу; в кінці уроку підбиваються підсумки. Рекомендується призначити керувати аукціоном учня, який добре навчається. З активом класу та керівником акціону необхідно провести підготовчу роботу.

Теми аукціону можуть бути: «Живописне зображення в житті людини» (лот – види картин), «Світ музики» (лот – різні музичні інструменти).

Керівник Аукціону пропонує лот (наприклад, музичні інструменти). Учні можуть придбати цей лот завдяки своїм балам, які вони здобули на попередньому уроці. Наприклад, лот «Фортепіано» був придбаний учнем Д. за такі мікроповідомлення:

Аукціонер: «Що ви знаєте про походження музичного інструменту «фортепіано»?

Учень: «Винахідником фортепіано вважається італійський майстер Бартоломео Крістофорі (кінець 17 – початок 18 століття), який працював при дворі принца Тосканського Фердинанда Медічі над створенням молоточкового механізму для клавесина».

Цікавими для учнів були уроки, під час яких проводилися віртуальні екскурсії або створювалися «віртуальні музеї». Використовуючи навчальні електронні джерела, ми створювали віртуальний музей музичних інструментів, музей архітектури, музей художників епохи Відродження тощо.

Такий вид роботи ми спробували з учнями 6-х класів. Найбільш вдалим виявився створений віртуальний «Музей архітектури». Учні за допомогою навчальних електронних засобів інформації підбрали матеріал за цією темою. Підготували зображення різних видів архітектурних споруд, характерних для різних епох. Продемонстрували свої знахідки учням класу, провели екскурсію по них. На основі пошукових досліджень нами був створений у кабінеті мистецтва музей.

До таких уроків типовими завданнями є визначення назви музею, пошук експонатів для нього, прокладання маршруту екскурсії. Кожній групі учнів пропонується на наступному уроці-екскурсії презентувати свою експозицію (залежно від назви музею).

**Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок у визначеному напрямі.**

Отже, результати аналізу наукової літератури дають змогу стверджувати, що в загальному вигляді з позицій теорії та практики педагогічні технології є засобом розв'язування дидактичних проблем. Стає очевидним, що компетентності майбутніх викладачів мистецтва в закладах середньої освіти здійснюватися мають формуватися через проєктування та спеціальну організацію освітнього процесу, доцільно підібраний зміст та креативний підхід.

Творчий, креативний підхід до проведення уроків мистецтва в закладах освіти, використання інтерактивних технологій та нетрадиційних форм проведення позитивно впливає на освітню діяльність учнів, оскільки дає змогу розвинути пізнавальний інтерес до тем, що вивчаються на уроці. Використовуючи різні заохочення, учні здобувають нові знання, отримують можливість побачити результати своєї творчої роботи і усвідомлюють важливість своєї праці.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Освітні технології: Навчально-методичний посібник / за ред. О. Пехоти Київ.: Вища школа, 2002. 350 с.
2. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. Посібник. Київ: В.С.К., 2004. 192 с. URL: [https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj\\_urok.pdf](https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj_urok.pdf).
3. Рудницька Л. Педагогіка: загальна та мистецька: Навч. посібник. Київ: Вища школа, 2002. 270 с. URL: <https://bohdan-books.com/upload/iblock/560/560fc615be7f2c4f530c49a60f4b5fc4.pdf>.
4. Савченко О. Дидактика початкової школи: Підручник для студентів пед. факультетів. Київ: Вища школа, 1997. 450 с. URL: <http://librarium.freehostia.com/human/pedagogics/09/savchenko-dydaktyka-pochatkova-shkola.html>.
5. Могілей І.В. , Власенко І.М. Сучасні технології у змісті педагогічної практики з художньої культури в загальноосвітній школі. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2010, №7(9). С.364-137
6. Ruan Y. Application of immersive virtual reality interactive technology in art design teaching. Comput intell neurosci. 2022 Aug 27; 2022: 5987191. doi: 10.1155/2022/5987191.

**REFERENCES**

1. Osvitni tehnologiyi: Navchal`no-metody`chny`j posibny`k / za red. O. Pyexoty` Ky`yiv.: Vy`shha shkola, 2002. 350 p. [in Ukrainian].
2. Pometun O., Py`rozhenko L. Suchasny`j urok. Interakty`vni tehnologiyi navchannya: Nauk.-metod. Posibny`k. Ky`yiv: V.S.K., 2004. 192 p. URL: [https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj\\_urok.pdf](https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj_urok.pdf). [in Ukrainian].
3. Rudny`cz`ka L. Pedagogika: zagal`na ta my`stecz`ka: Navch. posibny`k. Ky`yiv: Vy`shha shkola, 2002. 270 p. URL: <https://bohdan-books.com/upload/iblock/560/560fc615be7f2c4f530c49a60f4b5fc4.pdf>. [in Ukrainian].
4. Savchenko O. Dy`dakty`ka pochatkovoyi shkoly`: Pidruchny`k dlya studentiv ped. fakul`tetiv. Ky`yiv: Vy`shha shkola, 1997. 450 p. URL: <http://librarium.freehostia.com/human/pedagogics/09/savchenko-dydaktyka-pochatkova-shkola.html>. [in Ukrainian].
5. Mohilej I.V. , Vlasenko I.M. Suchasni tekhnolohii u zmisti pedahohichnoi praktyky z khudozhn'oi kul'tury v zahal'noosvitnij shkoli. Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsijni tekhnolohii, 2010, №7(9). P. 364–137. [in Ukrainian].
6. Ruan Y. Application of immersive virtual reality interactive technology in art design teaching. Comput intell neurosci. 2022 Aug 27; 2022: 5987191. doi: 10.1155/2022/5987191. [in English].

Матеріал надійшов до редакції 01.08.2023