

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

Гайнетдин Д.М.¹, Явгильдина З.М.¹, Ефимова Л.П.¹

¹ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», институт филологии и межкультурной коммуникации, высшая школа искусств им С.Сайдашева, Казань, Россия (420021, ул. Межлаука, 3/45), l-u-b-o-v@rambler.ru

Процесс формирования личности современного школьника требует эффективных методов обучения, помогающих адаптироваться в окружающем мире. Основываясь на классификации доктора педагогических наук Ю.К. Бабанского, выделены три группы методов обучения проектной деятельности школьников: методы стимулирования и мотивации к изучению изобразительного искусства и к занятиям проектной деятельностью, методы организации и осуществления проектной деятельности, методы контроля и самоконтроля эффективности проектной деятельности. Рассмотрены и проанализированы следующие инновационные методы обучения, используемые в процессе освоения основ проектной деятельности в общеобразовательной школе: метод групповой дискуссии, IT-обучение, Case-study, деловая игра и эвристическая беседа. Авторами раскрываются особенности использования инновационных методов, применительно к организации проектной деятельности в рамках художественного образования на уроках изобразительного искусства. Эффективность предложенных методов обучения проверена в процессе опытно-экспериментальной работы в общеобразовательных школах Республики Татарстан.

Ключевые слова: методы обучения, проектная деятельность, художественное образование, искусство, школьники.

INNOVATIVE METHODS IN PROJECT ACTIVITIES OF PUPILS

Gainetdin D.M.¹, Javgildina Z.M.¹, Efimova L.P.¹

¹Kazan (Volga region) Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication, High School of Arts named after S.Saidashev, Kazan, Russian Federation (420021, Mejlauk, 3/45, l-u-b-o-v@rambler.ru

The process of formation of the personality of the modern student requires effective teaching methods that help to adapt to the world around them. Based on the classification of the doctor of pedagogical sciences YK Babanskii, three groups of methods of teaching design activity of schoolboys: incentives and motivation to study fine arts and design activity for classes, methods, organization and implementation of project activities, methods of control and self-effectiveness of project activities. Considered and analyzed the following innovative teaching methods used in the process of mastering the basics of project activity in a comprehensive school: the method of group discussion, IT-training, Case-study, role play and heuristic conversation. The author reveals the peculiarities of using innovative methods in relation to the organization of project activities within the framework of art education at fine arts lessons. The effectiveness of the proposed methods of training tested in experimental work in secondary schools in the Republic of Tatarstan.

Keywords: teaching methods, the project activity, art education, students.

Быстро меняющиеся требования к основному общему образованию, стремительно ускоряющийся ритм жизни, появление все большего количества компьютерных технологий ставят перед современным учителем непростую задачу – избегать рутины и шаблонности в своих действиях, преодолевать стереотипы и застывшие подходы и в то же время не допускать хаотичности и беспорядочности в обучении. Одним из эффективных способов решения вышеназванных задач является использование инновационных методов в обучении. Включение в учебный процесс инновационных методов мы представим на примере организации проектной деятельности школьников на уроках изобразительного искусства.

Опираясь на классификацию методов обучения исследователя в области педагогики, доктора педагогических наук Ю.К. Бабанского, мы выделяем три группы методов, которые, на наш взгляд, могут быть применены в рамках проектной деятельности на уроках изобразительного искусства [5, с. 183-184]. Первую группу составляют методы стимулирования и мотивации к изучению изобразительного искусства и к занятиям проектной деятельностью; методы формирования интереса (групповая дискуссия, ситуации эмоционально-нравственных переживаний, ситуации познавательной новизны). Вторая группа представлена методами организации и осуществления проектной деятельности: словесными (эвристическая беседа, Case-study, мозговой штурм), наглядными (экскурсия), практическими (IT-обучение, эскизирование, проектирование). К третьей группе мы отнесли методы контроля и самоконтроля эффективности проектной 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, мы предлагаем включить инновационные методы, среди которых мы выделяем: групповые дискуссии, IT-обучение, Case-study, деловая игра, эвристическая беседа и мозговой штурм. Раскроем каждый 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. В зависимости от выбранной цели дискуссии, предмета обсуждения, результативности и т.д. дискуссии бывают свободными и программированными. Свободную дискуссию отличают спонтанность развития и невысокая организованность. 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. Например, с учащимися проводится групповая дискуссия на тему «Современное искусство: за или против», где обсуждается само понятие «современное искусство», компонентный состав, включающий дизайн, рисунок, фотографию, архитектуру, слово, музыку и другое. Для организации продуктивной дискуссии учителю необходимо подготовить примерные вопросы к обсуждению: 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: к-роп, сипанк, верпорвейв, хипстер-хаус; 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.

Метод ИТ-обучение основан на применении компьютерных технологий, интернет-ресурсов, обучающих и графических программ в обучении с целью расширения информационного поля, повышения скорости обработки и передачи информации, обеспечения удобства преобразования и структурирования информации для трансформации ее в знание. Кроме того, в ИТ-обучении обязательным условием является применение мультимедийных технологий, являющихся сегодня наиболее перспективными и популярными. Мультимедийные технологии позволяют создавать целый ряд изображений и текстов, сопровождающихся звуком, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation). Самым распространенным на сегодняшний день является комплект оборудования, включающий: мультимедийный проектор, компьютер, интерактивную доску или ЖК-панель. Благодаря стремительному развитию сети интернет, существенно увеличилась возможность дополнительного общения между учащимися и преподавателями через блоги, форумы, социальные сети и т.д. Особое значение в использовании метода ИТ-обучения занимают компьютерные технологии, которые могут применяться на различных этапах проектной деятельности. На подготовительном этапе возможно использование программ из серии Microsoft Office, например, при составлении плана работы над проектом в текстовом редакторе Microsoft Word или Microsoft Excel. Следующий этап реализации предполагает первоначальный поиск информации, который невозможно представить без навыков использования ресурсов интернета. Далее происходит создание непосредственно самого проекта, где могут быть использованы графические программы: Corel Draw, предназначенная для создания и редактирования иллюстраций и основанная на принципах векторной графики; Adobe Photoshop, открывающая новые перспективы работы с цифровыми изображениями и сочетающая в себе мощные инструменты для работы с фотографиями, превосходные возможности выделения и тонирования изображений, а также функцию интеллектуального ретуширования и др. Заключительный этап проектной деятельности предполагает презентацию готового продукта (проекта) с дальнейшим обсуждением. Наиболее подходящей для этой цели является программа Microsoft Power Point, предназначенная для создания материалов, которые позволяют создавать слайды с текстом, фотографиями, иллюстрациями, чертежами, таблицами, графиками, видеороликами и эффектными переходами между слайдами. Функция анимации дает возможность

представлять анимированный текст и иллюстрации, также в презентацию возможно добавление звуковых эффектов и закадрового текста.

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. Подростку следует целиком осмыслить ситуацию, изложенную в кейсе, выявить проблему и вопросы, требующие решения.

Впервые метод case study был применен в Гарвардской бизнес-школе. Доктор Коупленд в 1910 году стал применять в дополнение к лекциям и семинарам новые технологии обучения, предполагающие проведение обсуждений со студентами реальных управленческих ситуаций. На занятия приглашались руководители фирм и организаций, которые делились со студентами внутриорганизационными проблемами и потом их анализировали. Так, в 1921 году опубликовали сборник кейсов по менеджменту. В результате, декан Гарвардской бизнес-школы предложил перевести всю систему обучения на case study. В настоящее время эта школа сохраняет приоритетное значение кейс-метода в обучении, выделяя около 90% всего учебного времени на обсуждение реальных кейсов.

В российской системе образования данный метод начал применяться лишь в конце XX века, хотя был разработан в 1920-х годах. Так, на конференции преподавателей экономических дисциплин, состоявшейся в 1926 году, рассматривались вопросы применения в обучении различных методов обучения, в том числе и метода проектов, метода кейсов, казусов. В настоящее время метод применяется не только в экономическом образовании, но и в модифицированной форме для обучения подростков в общеобразовательных учреждениях. Применение микро ситуаций типа «Ваши действия?» дает учителю возможность внести в учебный процесс элементы творчества, а от обучаемых требует новых самостоятельных выводов и обобщений, заостряет их внимание на изучаемом материале. Данный метод направлен на совершенствование навыков, приемов всестороннего анализа и получение опыта в следующих направлениях: в выявлении, отборе и решении проблем; в работе с информацией, в осмыслении значения деталей, описанных в ситуации; анализе и синтезе полученной информации и найденных аргументах; в работе с предложениями и заключениями; принятии решений и т.д. [3, с. 43-49].

В качестве примера рассмотрим обсуждение предложенных ранее проблем современного искусства, организованное по методу case-study. За неделю до предполагаемого урока учащиеся получают задание – поработать с кейсом. Они обдумывают тему будущего обсуждения, самостоятельно собирают всю необходимую информацию

(историю, классификацию, направления, жанры и др.). Создается несколько творческих групп, каждая из которых работает в определенной ролевой позиции: современный художник, фотограф, дизайнер, музыкант или поэт. Группа художников составляет самостоятельно презентацию на тему современного изобразительного искусства, фотографы готовят фотоснимки с изображениями современных жанров и т.д. Урок начинается с проблемного вопроса «Как понять современное искусство?» и предложить выступить с презентацией творческим группам, которые представят наиболее яркие образцы современного искусства. По завершении урока учащиеся должны получить устойчивую мотивацию и заинтересованность в изучении, восприятии и оценке произведений современного искусства, представление об основных видах и жанрах современного искусства, а также некоторые рекомендации по совершенствованию своих навыков понимания произведений современного искусства.

Метод деловой игры не является принципиально новым методом педагогической теории и практики, так как впервые деловая игра в нашей стране была использована в 1932 году для обучения производственной деятельности. Деловая игра имитировала процесс освоения новых технологий и называлась «Красный ткач» [3, с. 139-141]. На сегодняшний день этот метод 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: игры с расписанными и не расписанными ролями; 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. Однако главным преимуществом деловых игр является то, что они соединяют теорию и практику, способствуя формированию профессиональных знаний и практических умений. Применительно к нашему исследованию, 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, арт-менеджеры и т.д. Работая в команде, ученики придумывают название своего музея, направление работы (литературный, художественный музей, галерея современного искусства и др.), темы экскурсий, архитектурный образ музея и интерьер экспозиций и т.д. Непосредственно на уроке директору музея каждой творческой

группы и его сотрудникам предлагается презентовать свой музей, познакомить с сотрудниками музея, рассказать о наиболее ярких экспонатах и т.д.

Метод эвристической беседы предполагает поиск ответов учениками на поставленный проблемный вопрос учителя. Такая беседа применяется в том случае, если учащиеся уже обладают минимумом знаний, необходимых для активного участия в решении учебной проблемы. Кроме того, сложность вопроса тщательно дозируется, и легкие вопросы сменяются вопросами средней трудности, а последующие – более трудными. С методом эвристической беседы гармонично сочетается метод мозгового штурма, направленный на развитие креативных способностей – поиск и порождение новых идей, а также их анализ и синтез. Мозговой штурм или метод психологической активизации коллективной творческой деятельности был разработан американским изобретателем и психологом А. Осборном в 1953 году для получения новых идей. В настоящее время стало очевидным, что метод мозгового штурма можно успешно применять в целом ряде сфер для решения самых различных задач, не связанных напрямую с процессом выработки производственных идей. 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. Например, средствами мозгового штурма можно разработать название и концепцию школьной газеты, также символ или логотип класса и т.д.

Эффективность использования современных методов в организации проектной деятельности на уроках изобразительного искусства проверялась в процессе опытно-экспериментальной работы, которая проводилась с учащимися 5–9 классов МБОУ «Гимназия № 96» г. Казани и МБОУ «Гимназия №3» г. Чистополя Республики Татарстан. В эксперименте принимало участие 127 учащихся, из них 63 входили в экспериментальную группу (ЭГ) и 64 – в контрольную (КГ). Обе группы были подобраны по принципу схожести начальных данных (общий уровень развития и успеваемости учащихся; уровень развития познавательного интереса, творческих способностей и т.д.). Экспериментальная работа осуществлялась в три последовательных этапа: констатирующий, формирующий, контрольный.

Результаты опытно-экспериментальной работы, осуществляемой на протяжении пяти лет, позволили прийти к следующим выводам: использование инновационных методов в рамках художественного обучения способствовало усвоению школьниками алгоритма работы над проектом и его детальной структуры; развитию познавательного интереса к проектной деятельности и изобразительному искусству в целом, навыков проектирования,

творческих и коммуникативных способностей и эстетического отношения к действительности. Таким образом, эффективность применения современных методов проявилась в обладании подростками мотивацией, знаниями, умениями и навыками для успешной проектной деятельности материальных объектов, а также планировании своей жизни, наилучшего решения личностных или социально значимых проблем.

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что современное эффективное обучение без использования инновационных методов практически невозможно. Использование нетрадиционных методов, а также форм, средств и технологий в процессе обучения позволяет представить учебный материал в более увлекательном, доступном и запоминающемся виде для восприятия современного школьника.

Список литературы

1. Ефимова, Л.П. Педагогические условия развития социально-проектной культуры школьников / Л.П. Ефимова, З.М. Явгильдина // Филология и культура. *Philology and Culture*. – 2013. – №2(32). – С. 314-317.
2. Основное общее образование: федеральный государственный образовательный стандарт: сборник нормативно-правовых материалов. – М.: Вентана-Граф, 2012. – 160 с.
3. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования / А.П. Панфилова. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2013. – 192 с.
4. Поливанова, К.Н. Проектная деятельность школьников: пособие для учителя / К.Н. Поливанова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 192 с.
5. Ситаров, В.А. Теория обучения. Теория и практика: учебник для бакалавров / В.А. Ситаров. – М.: Изд-во Юрайт, 2014. – 447 с.

Рецензенты:

Ярмакеев И.Э., д.п.н., профессор, заместитель директора по научной деятельности, заведующий кафедрой теории и технологий гуманитарно-художественного образования ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», г. Казань;

Садыкова А.Г., д.фил.н., профессор кафедры контрастивной лингвистики и лингвокультурологии ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет», г. Казань.