

Нестеренко Оксана Іванівна

Педагогічний стаж: 10 років.

Кваліфікаційна категорія: спеціаліст першої категорії.

Освіта: Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка, 2007 рік.

Педагогічна ідея

Впровадження ігрової діяльності на уроках мистецтва засобами хмарних сервісів LearningApps

У процесі всебічного розвитку особистості мистецтву належить важлива роль, адже життя без мистецтва не формує і не виховує всебічно та гармонійно розвинутої особистості.

Надзвичайно важливо, щоб вплив мистецтва почався як можна раніше, в дитинстві, бо, як сказав Василь Сухомлинський: «Духовне життя дитини повноцінне лише тоді, коли вона живе в світі гри, музики, казки, фантазії творчості. Без цього вона засушена квітка». Вихована з ранніх років здатність глибоко відчувати і розуміти мистецтво зберігається потім на все життя, впливає на формування естетичних почуттів та смаків людини. Звернення дітей до мистецтва, розвиток музично-естетичних і музично-творчих здібностей, як головної якості особистості, є першочерговим завданням уроків мистецтва.

Процес розвитку творчого потенціалу кожної дитини має індивідуальний темп та особливості. Сукупність особистих проявів і реакцій на кожному етапі розвитку творчого потенціалу під впливом використання ігрової діяльності знаходиться в прямій залежності від типу індивідуально психологічної орієнтованості і особливостей самооцінки дитини.

Поштовхом для впровадження педагогічної ідеї є необхідність застосування ігрової діяльності на уроках мистецтва засобами хмарних сервісів LearningApps. XXI століття – це час інформаційних технологій, використання яких в освітньому процесі дає великі можливості під час проведення уроку мистецтва, робить урок більш цікавішим, незабутнім, наочним; дозволяє по-новому використовувати текстову, звукову й відеоінформацію, доповнює дидактичні можливості уроку.

Одним із хмарних сервісів, який застосовується під час проведення уроків, є платформа LearningApps, інтерактивні вправи якої сприяють засвоєнню

навчального матеріалу, активізації пізнавальної діяльності, реалізації творчого потенціалу учнів.

Тема гри в педагогічному процесі дуже актуальна, адже гра – сфера самовизначення дитини: самовираження, самоперевірки, самореабілітації, самореалізації. З приходом у школу починається важливий етап в житті дитини. Виникає нова соціальна позиція особистості – учень, тобто безпосередній учасник однієї з форм загальнозначущої діяльності – навчальної, яка потребує великого напруження сил. Класна форма колективної роботи викликає у багатьох учнів психологічні труднощі. Під час проведення гри дитина повністю розкривається, матеріал, який їй необхідно засвоїти, стає цікавішим і простішим. У процесі гри учні стають уважнішими, проявляють толерантне ставлення до інших, поважають чужі рішення, прагнуть знань, вивчення нового.

Музичні ігри є чудовими тренувальними завданнями для розвитку інтелекту, творчості, для можливості навчатись розмірковувати, зіставляти, робити висновки, логічно мислити. Застосування ігор під час освітнього процесу задовольняє прагнення учнів більше знати про музику і музикантів, допомагають у засвоєнні музичної грамоти, спонукають до розвитку музичного слуху і пам'яті, почуття ритму. Елементи змагання, розваги, несподіванки, що містять в собі ігри, так чи інакше спрямовані на вирішення різних дидактичних завдань: уміти слухати, висловлювати свою думку. Тому поглиблене і неперервне естетичне виховання засобами музики у формі ігрової діяльності є підходом, який забезпечить формування всебічно розвинутої особистості.

LearningApps.org – це сервіс, який призначений для створення інтерактивних навчально-методичних вправ по різних предметам. Тематика різноманітна: від роботи з картами до розв'язування кросвордів і створення карт знань, виконання тестових завдань у формі різноманітних телевізійних шоу, таких як «Перший мільйон», складання пазлів, тощо.

Мета, яку ставлю перед собою, завжди одна – зробити навчання якісним, цікавим, доступним для учнів. Широкі можливості для цього дає LearningApps.org.

Основна ідея інтерактивних завдань, які застосовуються на уроці, полягає в тому, що школярі можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, це сприяє формуванню пізнавального інтересу учнів. Гра – невід'ємна частина життя дитини. Цікава, правильно організована – вона активізує процес пізнання, формує моральні якості особистості, тренує пам'ять, розвиває увагу, волю, урізноманітнює життя та напружений навчальний процес. Використовую в роботі ігри, які побудовані на словниковому, нотному та літерному матеріалі та є чудовою добіркою тренувальних завдань для розвитку інтелекту, творчості, для можливості навчатися розмірковувати, зіставляти, робити висновки,

логічно мислити. Такі види ігор задовольняють прагнення більше знати про музику і музикантів, допомагають у засвоєнні музичної грамоти, спонукають до розвитку музичного слуху і пам'яті, почуття ритму. Елементи змагання, розваги, несподіванки, що містять в собі ігри, так чи інакше спрямовані на вирішення різних дидактичних завдань. Успіх гри залежить від активної участі дітей в їх підготовці. У моєму дитячому колективі завжди знаходяться зацікавлені в цьому діти, вони є і гравцями, і ведучими, і організаторами.

Наукові дослідження в галузі педагогіки виявили, що найсильніше бажання у дитини – це бажання руху. Це підтверджується і на практиці в освітньому процесі. Дитина рухається під час гри. У гру вона вкладає всю свою енергію, бо це зміст її життя. Працюючи з учнями, помічаю, з яким нетерпінням вони чекають гри. Під час виконання гри діти підскакують, плещуть в долоні, кричать, голосно співають, відчують радість від того, що вони роблять. Адже радість є неперевершеним засобом пробудження дитячого мозку до активної діяльності, і це почуття під час гри всіляко підтримую. З усіма іграми повинна «товаришувати» пісня. Тому мої вихованці «бавляться», співаючи, і співають, граючись.

Під час проведення уроків мистецтва використовую різні види ігор: музичні, музично-дидактичні, ігри з правилами, сюжетно-рольові, командні ігри. У грі дитина ставить перед собою певну ціль, досягає її і від цього одержує задоволення. Типовим зразком гри, в якій найяскравіше виявляються особливості ігрової діяльності, є творчі рольові ігри. У рольовій сюжетній грі дитина зображує життя дорослих, вона засвоює багато корисних для себе відомостей, моральні норми суспільного життя. Виконуючи дії дорослих, діти мимохідь збагачують і свої знання про ті предмети і явища, з якими вони мають справу.

Дидактичні ігри не виникають за ініціативою дітей, а організовуються дорослими з метою навчання дитини. Ці ігри стоять між ігровою і навчальною діяльністю. Вчитель, організовуючи цей вид гри, ставить перед собою конкретну навчальну мету: навчити дітей розпізнавати відтінки кольорів, закріпити навички лічби, розвивати музично-творчі здібності, але ця мета завжди втілена в форму ігрового завдання. Тому дитина, виконуючи його, може і не знати того, що, граючись, вона навчається.

Ігри з правилами вимагають вищого рівня розвитку психічної діяльності. Характерною ознакою цих ігор є те, що зміст їх визначений наперед: учасники гри ще до її початку знайомляться з тими цілями, які перед ними ставлять, засвоюють ті правила, яких вони повинні дотримуватись у процесі гри. Все це вимагає від дитини вміння підпорядковувати свою діяльність заздалегідь поставленій меті, свідомо контролювати свої дії, узгоджувати їх з прийнятими правилами. Для командних ігор характерним є більш суворий «розподіл обов'язків», встановлюються більш детальні правила. Всі учасники гри

розподіляються на партії або команди, об'єднані навколо виконання належного їм ігрового завдання. Дедалі більшого значення набуває тут кінцева мета, виграш, до якого прагнуть команди, що змагаються. Такі ігри характерні для більш старшого віку.

Активно використовую в освітньому процесі інтелектуальні ігри з правилами: ігри на відгадування, на придумування фраз, оповідань за відповідними зразками. Головоломки, ребуси, шаради, кросворди формують у школярів пізнавальний інтерес, розвивають їх розумові здібності.

Сучасні вебсервіси надають широкі можливості для якісної організації освітнього процесу в умовах дистанційного навчання, а також становлять дослідницьке поле для наукового пошуку нових перспектив їхнього впровадження. Під час переходу в дистанційний формат навчання використовую власні інтерактивні вправи у вигляді кросвордів, пазлів, вікторин, телевізійних шоу із запитаннями з відповідної теми як на уроці, так і для перевірки засвоєних знань учнями самостійно. Інтерактивні вправи сприяють адаптації учня до умов життя в сучасному інформатизованому суспільстві, розвивають здатність самостійно оволодівати різноманітними знаннями, творчо мислити, застосовувати здобуту інформацію у власному житті.

Таким чином, використання хмарних технологій на уроках мистецтва сприяє підвищенню мотивації учнів і активізації їх ігрової діяльності, ефективному засвоєнню навчального матеріалу, формуванню цілісної системи знань, дозволяє раціонально використовувати навчальний час і збільшити темп роботи на уроці без шкоди для засвоєння знань учнями.

Покликання на відеореферат:

https://www.youtube.com/watch?v=w5BSHOqP_LA