



Фото 10

вості для набуття художніх компетентностей, розвиває творчий потенціал школярів за умови системного й послідовного навчання ліплення.

Подальшого дослідження потребують аспекти навчання учнів основної школи інших різноманітних технік керамічного мистецтва, розробка методик гурткової та факультативної роботи з учнями різного віку на базі навчальних закладів різних типів.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Базилевич Д. Традиції української народної глиняної іграшки в контексті розвитку сучасного мистецтва // Укр. керамологія : нац. наук. щоріч. – Кн. 2. – Опішня, 2002.
2. Лозован М. Генна пам'ять народної іграшки з часів язичеських несе магичну силу та мудрість українського народу // Поштовий вісник. – № 7. – 2008. – С. 4–5.
3. Найден О. С. Українська народна іграшка: Історія. Семантика. Образна своєрідність. Функціональні особливості. – Київ : АртЕк, 1999. – 256 с. : іл.
4. Найден О. С. Українська народна іграшка. Смыслові та обрядові основи // Образотворче мистецтво. – 1991. – № 3. – С. 27–30.

REFERENCES

1. Bazylevych, D. (2002). *Tradytii ukrainskoi narodnoi hlynianoї ihrashky v konteksti rozvytku suchasnoho mystetstva* [Traditions of Ukrainian folk clay toys in the context of contemporary art]. In *Ukrainska Keramolohiia: Nats. nauk. shchorich. Opishnia: Vol. 2*
2. Lozovan, M. (2008, 29 February). *Henna pamiat narodnoi ihrashky z chasiv yazycheskykh nese mahichnu sylu ta mudrist ukrainskoho narodu* [Genetic memory folk toys from the pagan time has magical powers and wisdom of the Ukrainian people]. *Poshtovyi Visnyk*, 7, 4–5.
3. Naiden, O. S. (1999). *Ukrainska narodna ihrashka: Istorii. Semantika. Obrazna svoieridnist. Funktsionalni osoblyvosti* [Ukrainian folk toy: History. Semantics. Imaginative originality. Functional features]. Kyiv: ArtEk.
4. Naiden, O. S. (1991). *Ukrainska narodna ihrashka. Smysovi ta obriadovi osnovy* [Ukrainian folk toys. Semantic and ritual foundations]. *OM*, 3, 27–30.

Стаття надійшла до редакції 11.02.2016 р.

УДК 372.874

Катюха Світлана Михайлівна,

учитель образотворчого мистецтва гімназії № 9,
м. Мелітополь, Запорізька обл.

ГРУПОВІ ФОРМИ РОБОТИ В ОБРАЗОТВОРЧОМУ НАВЧАННІ

Розглянуто групові форми роботи на уроках образотворчого мистецтва та в позаурочній (гуртковій) діяльності учнів в ЗНЗ. Серед різноманітних форм групової роботи автор акцентує увагу на створенні художньої композиції в групах як цілісного художнього продукту. Представлено алгоритми створення календаря, книжки-картинки, листівок у процесі групової роботи учнів основної школи з використанням комп'ютерної графіки. Наголошено на опосередкованій ролі вчителя у практичній діяльності учнів: педагог виступає організатором початку і завершення художньо-творчого процесу – формулює завдання, інструктує щодо використання комп'ютерної програми й бере участь у обговоренні результатів діяльності групи в цілому та кожного учасника окремо.

Ключові слова: уроки образотворчого мистецтва, групова робота, комп'ютерна графіка.

Як відомо, формами навчальної діяльності учнів на занятті є фронтальна, індивідуальна та групова, що різняться кількістю залучених учнів і способами організації роботи на уроці.

Групова навчальна діяльність виникла як альтернатива традиційним формам навчання. Групові форми навчальної діяльності учнів активно розвивалися та удосконалювалися в Західній Європі та США. Значний внесок у розвиток теорії групової навчальної діяльності зробили французькі педагоги К. Гарсія, С. Френе, Р. Галь.

У наш час переорієнтація процесу навчання на особистість учня значно активізувала дослідження групових форм навчальної діяльності. Загальні засади групового навчання розробляли В. Дьяченко, В. Котов та інші дослідники, зокрема й на уроках музичного мистецтва (Н. Радчук), вказуючи на

доцільність застосовування у малих групах дебатів, змагання, дискусії, диспуту. Корисними для вихованців є групові форми і на уроках образотворчого мистецтва та в позакласній (гуртковій) діяльності, практикування таких методів, як змагання, турніри, створення художньої композиції в групах, що передбачає створення цілісного художнього продукту. Зацікавлюють школярів заняття з використанням комп'ютерної графіки.

Детальніше розглянемо методику організації і створення практичних робіт учнями в групах, яка передбачає мінімальне втручання вчителя у творчий процес вихованців. Він виступає тільки організатором початку і завершення роботи: формулює завдання, виробляє разом з учнями спільну інструкцію з його виконання, разом із ними бере участь у оцінюванні результатів

(продовження на с. 35)

діяльності групи в цілому і кожного учасника конкретно. Важливою частиною процесу виступає обговорення робіт учнів – учитель має надати слово учасникам групи, які коротко діляться враженнями від своєї роботи – художніх образів і від взаємодії в групі.

Учитель має враховувати такі особливості: 1. Завдання формулювати ясно і чітко. 2. На початку роботи доцільно надати учням інструкцію-алгоритм з виконання роботи. 3. Вибрати відповідального – «головного художника» групи, враховуючи побажання учнів. 4. Підібрати фото для ClipArt, приготувати необхідні шаблони. 5. В оцінюванні робіт брати до уваги думки всіх учасників групи.

Безпосередньо групову роботу з комп'ютерної графіки організують таким чином. Учні займають свої звичні місця (по одному за комп'ютером). Якщо комп'ютерів не вистачає для великих груп, то клас ділять на менші групи. Одна-дві працює за комп'ютерами, а третій-четвертій дають інше завдання – наприклад, створити художню композицію іншими засобами. Залежно від умінь та знань учнів з комп'ютерної графіки обирається доступна для них програма: графічний редактор «Paint» або потужніші професійні програми.

Учитель називає тему або пропонує групам обрати самим з переліку. Теми можуть бути різноманітними: створення календаря чи книжки-картинки, серії листівок до свята, ескізів дизайну космічних грошей Марса різного номіналу, коміксів за розробленим сюжетом («Пригоди кульки», «Мандрівка хмарки», «Цікава історія маленької зірочки») тощо.

Конкретизуємо групову роботу на прикладі фрагментів занять з використанням комп'ютерної графіки.

Тема: Створення календаря «Т. Г. Шевченко в бронзі та мармурі» (6-й клас, розділ 2 «Створення образу людини», тема «Образ у портреті»; за підручником: Образотворче мистецтво : підруч. для 6 класу / С. М. Железняк, О. В. Ламонова).

На початку уроку вчитель подає стислу інформацію: нині в світі встановлено 1384 пам'ятники Тарасові Шевченку: 1256 в Україні та 128 за кордоном, у 35 державах. Одним із кращих зразків

монументальної Шевченкіани у світі та Україні вважається пам'ятник, встановлений у Харкові в 1935 р. Автори – скульптор Матвій Манізер і архітектор Йосип Лангбард.

Творче завдання: працюючи групою, створити календар, присвячений Т. Г. Шевченку. Кожний учень виконає одну з дванадцяти сторінок календаря у вигляді колажу, поєднуючи фотографію пам'ятника Кобзарю з фотографіями квітів. Призначений учасниками групи головний художник разом з усіма обговорить тематику сторінок і обкладинки, а також створить обкладинку календаря, коригуватиме й узгоджуватиме роботу всіх учасників. Робота виконуватиметься в програмі Adobe Photoshop.

Алгоритм виконання:

1. Створити файл № 1 з розміром: ширина 2480 пікс., висота 3508 пікс., розрешення 300 пікс/дюйм.

2. Знайти в Інтернеті зображення пам'ятника Т. Г. Шевченку, зберегти його в папці «Календар».

3. Знайдене зображення вставити у файл № 1, використовуючи команду: «Редагування/Копіювати», «Редагування /Вставити».

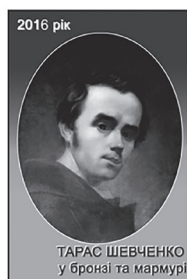
4. Відкрити папку ClipArt, скориставшись командою «Файл/Відкрити». Вибрати зображення квітки. Створити файл № 2.

5. Інструментом «Магнітне ласо» виділити потрібну частину зображення квітки з файлу № 2 і вставити у файл № 1.

6. Для копіювання зображення квітки використати команду «Редагування/Копіювати», «Редагування/Вставити».

7. Для редагування зображення використати команду «Редагування/Трансформація/Масштаб».

Приклади учнівських робіт:



Приклади учнівських робіт:



8. Для зміни тону й кольору використати команду «Зображення/Корекція».

9. Об'єднати шари.

Використовуючи створені учнями колажі, головний художник групи разом з учителем завершує створення календаря у програмі CorelDraw. Сторінки роздруковують і зшивають. У кінці уроку учні обговорюють створений календар і обмінюються враженнями.

Тема: Створення книжки-картинки «Пори року» (5-й клас, розділ 1 «Графіка», тема «Із чого складається

книжка»; за підручником: Образотворче мистецтво: підруч. для 5 класу / С. М. Железняк, О. В. Ламонова).

На початку уроку вчитель подає стислу інформацію: «Що це за книжка без картинок?!», – сказала Аліса із Країни Чудес. І справді, ілюстрації в книжках мають велике значення. Дитяча книжка призначена насамперед для розглядання, де функція тексту – пояснювати образи. Ми сьогодні будемо створювати книжку-картинку для малюків «Пори року», де зовсім не буде тексту, а тільки малюнки, за якими малюк побачить зміни у природі.

Творче завдання: виконати ілюстрацію до книжки-картинки.

Алгоритм виконання:

1. Відкрити програму (Пуск/Програми/Corel Painter).
2. Створити новий файл («Файл/Новий»).

3. Зафарбувати небо та землю (інструменти «Пензлик», «Чарівна паличка», «Градiєнтна заливка»).

4. Вибрати новий шар («Шар/Новий шар»).

5. Зобразити дерево на передньому плані (інструмент «Пензлик»).

6. Для копіювання зображення дерев використати команду: «Шар/Дублювати шар».

7. Для зміни розмірів дерев використати команду «Ефекти/Напрями/Вільне перетворення».

8. Для зміни тону й кольору дерев використати команду: «Ефекти/Управління тоном/Яскравість/Контрастність».

9. Для передачі плановості в зображенні дерев використати команду: «Шари/Рухати вниз».

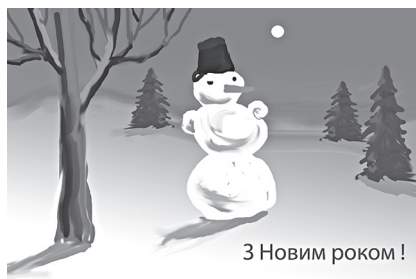
10. Зберегти малюнок («Файл/Зберегти як»).

(Примітка: учні за своїм бажанням можуть відходити від алгоритму й використовувати інші команди та інструменти, які відомі їм).

Головний художник працює над обкладинкою. Роботи учнів роздруковують на принтері та скріплюють, одержуючи книжку-картину «Пори року». У кінці заняття педагог організовує групову дискусію, в якій учні обговорюють образи, обрані для книжки-картинки.

Тема: Виконання серії листівок до новорічного свята (7-й клас, розділ 2 «Культурно-просторове середови-

Приклади учнівських робіт:



ще: дизайн», тема «Види дизайну»; за підручником: Образотворче мистецтво : підруч. для 7 класу / Т. Є. Рубля).

Форма роботи: групова.

Стисла інформація для учнів: асоціації, пов'язані з листівкою, мають бути приємними, тож під час її створення необхідно, щоб малюнок і текст відповідали одне одному і спрямовувалися на адресата.

Творче завдання: створити вітальну листівку до новорічного свята.

Алгоритм виконання:

1. Пуск/Програми/Adobe Photoshop.
2. Файл/Новий.
3. Задати ім'я, визначити розмір малюнка.

4. Зобразити лінію обрjю (інструмент «Пензлик»).

5. Зафарбувати небо та землю (інструмент «Градiєнтна заливка»).

6. Зобразити дерева (інструменти «Форми користувача», «Пензлик»).

7. Зниження прозорості шарів у зображенні дальніх дерев.

8. Малювання заметів (інструмент «Пензлик», «Палець»).

9. Заповнення ближнього плану зображенням: а) тварин (відкрити фото з папки ClipArt), інструментом «Магнітне ласо» виділити необхідну частину зображення, вставити в попередній файл, редагувати зображення); б) снігової баби (інструменти «Еліпс», «Пенз-

лик», команди «Фільтр/Render (Lighting Effect)», «Шар/Дублювати шар», «Редагування/Трансформація»).

10. Вибрати інструмент «Текст» та набрати текст.

11. Зберегти роботу («Файл/Зберегти як»).

Головний художник групи роздруковує листівки та виконує обкладинку для серії робіт.

Зацікавлять учнів основної школи креативні завдання, наприклад, виконання ескізів космічних грошей Марса (грошові одиниці різного номіналу) (7-й клас, розділ 2 «Культурно-просторове середовище: дизайн», тема «Види дизайну»; за підручником: Образотворче мистецтво : підруч. для 7 класу / Т. Є. Рубля).

Щоб налаштувати учнів на роботу і дати поштовх їхній творчій уяві, педагог подає узагальнену інформацію про банкноти. Гроші – це основа економіки не тільки кожної держави, а й світу в цілому.

Сучасна людина звикла, що гроші бувають паперові та металеві. З давніх-давен до наших днів їхній вигляд змінювався не один раз.

У ст. 99 Конституції України визначено, що грошова одиниця України – гривня, а забезпечення її стабільності – головна функція Національного банку України. В обігу перебувають банкноти номінальною вартістю 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200 і 500 гривень. А тепер уявімо себе художниками майбутнього, яким дали завдання створити нову грошову одиницю для планети Марс. Кожний із вас створить одну банкноту номіналом 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200 чи 500 «марсів».

Алгоритм виконання:

1. Відкрити програму (Пуск/Програми/Corel Painter).

2. Створити новий файл 1 («Файл/Новий»).

3. Вибрати фото з папки «Марс» (Файл/Загрузить). Файл 2.

5. Виділити потрібне зображення з файлу 2 (інструмент «Виділення»).

6. Скопіювати його і вставити у файл 1 (команда «Редагувати/Копіювати», «Редагування/Помістити»).

7. Для зміни розмірів зображення космічного пейзажу використати команду «Ефекти/Напрям/Вільне перетворення».

8. Для виконання напису назви валюти скористаймося інструментом «Текст».

9. Орнамент по краю зображення виконуємо інструментом «Cloners».

10. Шар/Новий.

11. Герб планети або портрет інопланетника виконуємо командою «Ефекти/КРТ Collection CPT Gel».

12. Зберегти малюнок («Файл/Зберегти як»).

Таким чином, групові форми роботи із застосуванням комп'ютерної графіки на уроках образотворчого мистецтва й у позаурочній роботі сприяють творчій самореалізації учнів, створюють позитивну атмосферу в колективі; участь у творчих проєктах – створенні художніх робіт малими групами, обговоренні мистецьких тем навчає учнів висловлювати власні судження, толерантно ставитися до думок інших, виховують довіру до вчителя як до радника і старшого товариша.

Організація роботи в групах потребує ретельної попередньої підготовки вчителя (добір завдань і дидактичних матеріалів – фото чи слайдів тощо, складання інструкцій роботи на комп'ютері) і передбачає мінімальне його втручання в процес створення художніх продуктів школярами. Важливою частиною процесу виступає колективне обговорення робіт учнів.

Подальших досліджень потребує розробка інших форм групової діяльності з використанням комп'ютерної графіки.

СПИСОК ДжЕРЕЛ

1. Радчук Н. Групова робота на уроках музики // Мистецтво та освіта. – № 3, 2006. – С. 24–27.

2. Мураховской В. И. Компьютерная графика / под ред. С. В. Симоновича. – Москва : АСТ-ПРЕСС СКД, 2002.

REFERENCES

1. Radchuk, N. (2006). *Hrupova robota na urokakh muzyky* [Group work at music lessons]. *Mystetstvo ta Osvita*, 3, 24–27.

2. Murakhovskoi, V. I. (2002). *Kompiuternaia grafika* [Computer Graphics]. Moscow: «AST-PRESS SKD».

Стаття надійшла до редакції 11. 03. 2016 р.

УДК 373.55.091.33:73/76

Томашевська Олена Юріївна,

заступник директора з навчальної роботи комунального позашкільного міського навчального закладу «Криворізька міська художня школа № 3», старший викладач, м. Кривий Ріг

ДИДАКТИЧНА КАЗКА В ХУДОЖНІЙ ШКОЛІ

У статті актуалізується проблема застосування дидактичної казки в образотворчому навчанні учнів молодших і старших класів художньої школи. Автор наголошує на ролі дидактичної казки як методу, що сприяє ефективному й міцному опануванню вихованцями художньої школи основ образотворчого мистецтва на уроках з рисунка, живопису, композиції, а саме: принципів композиційного розташування, сутнісних та функціональних характеристик рисунка та живопису тощо. Надано приклади використання дидактичних казок у роботі з учнями на уроках різної тематики, запитання для закріплення понять образотворчого мистецтва та практичні завдання для учнів з опанованої теми.

Ключові слова: дидактична казка, художня школа, композиція, рисунок, живопис.

Сучасні потреби українського суспільства зумовлюють зміни в освітній системі, зокрема в навчально-виховному процесі позашкільних навчальних закладів, серед яких особливе місце займають художній школи. Їх основна місія, на наш погляд, полягає у виховуванні людини, яка мислить і прагне творити. Сучасні школярі мають готуватися жити в умовах постійних змін, непередбачуваних ситуацій, бути гнучкими, творчими й креативними; цьому сприяють уроки мистецтва в означених навчальних закладах. Щоб закласти знання основ образотворчого мистецтва й водночас розвивати творчі здібності учнів, педагоги баланують у виборі різних мистецько-педагогічних форм і методів роботи. Серед них – дидактична казка.

Ідея використання дидактичної казки з навчальною метою не нова. Вона

відома ще з античних часів. У сучасних дослідженнях дидактичну казку розглядають, виходячи з її функцій: виховної (Г. Букреєва, О. Лопатіна, М. Скрецова та ін.), психокорекційної (В. Барабохіна, О. Івановська, С. Савченко та ін.), психотерапевтичної (Т. Зінкевич-Євстигнеєва, Я. Обухов, Н. Сакович та ін.). **Метою статті** є актуалізація ролі дидактичної казки в опануванні основних понять образотворчого мистецтва на заняттях з рисунка, живопису та композиції в художній школі з вихованцями від дев'яти років і старше.

У навчально-виховному процесі художньої школи дидактичну казку використовують як один із методів, зокрема й у контексті вивчення понять образотворчого мистецтва на різних заняттях у художній школі (рисунок, графіка, композиція, малюнок). Однак слід зазначити: цей метод традицій-