**«Современные образовательные технологии**

 **на уроках**

**изобразительного искусства»**

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Образовательная технология – это процессная система совместной деятельности учащихся и учителя по проектированию (планированию), организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий участникам.

Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности учащихся.

В условиях реализации требований ФГОС наиболее актуальными становятся **технологии:**

  1. Технология мастерских

  2. Игровые технологии

 3. Здоровьесберегающие технологии

 4 . Модульная технология

  5. Проектная технология

   6. Технология проблемного обучения

   7. Технология развивающего обучения

 8. Арт-технологии

    9. Технология развития критического мышления

    10. Традиционные технологии (классно-урочная система)

   11. Информационно – коммуникационная технология

  12.   Кейс – технология

    13. Технология интегрированного обучения

14. Личностно - ориентированное обучение

В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию искусств в общеобразовательной школе способных успешно решить современные задачи художественного образования, эстетического воспитания и развития личности. . Развивать творческую активность в людях надо с детского возраста, со школьной скамьи. В этом деле большую помощь оказывают изобразительное искусство, музыка – предметы, которые могут использовать возможности для реального развития творческих способностей личности ребенка, его творческой индивидуальности.

 Уроки изобразительного искусства должны быть яркими, эмоциональными, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Всё это может обеспечивать компьютерная техника с её мультимедийными возможностями. И именно для уроков изобразительного искусства учителя и учащиеся могут готовить самые замечательные, самые интересные проекты, это уроки путешествия в мир живописи, архитектуры, скульптуры, в мир выдающихся мастеров российского и зарубежного  изобразительного искусства.

Для того, чтобы сделать процесс обучения интересным и результативным я использую различные технологии : игровые, информационно- коммуникационные, здоровьесберегающие, проектные, технологии проблемного и интегрированного обучения. Выбор технологии зависит от предметного содержания, целей урока, уровня подготовленности обучающихся, возможности удовлетворения их образовательных запросов, возрастной категории обучающихся.

Одним из альтернативных и эффективных способов изучения и добывания новых знаний, является **технология творческих мастерских.**  В ней используется педагогика отношений, всестороннее воспитание, метод проектов и методы погружения, безоценочная творческая деятельность учащихся.

Актуальность технологии заключаются в том, что она может быть использована не только в случае изучения нового материала, но и при повторении и закреплении ранее изученного. Исходя из своего опыта, я сделала вывод, что данная форма урока направлена как на всестороннее развитие учащихся в процессе обучения, так и на развитие самого педагога. Использование данной технологии продиктовано и введением ФГОСов.

**Цель мастерской**– подтолкнуть к поиску, избавить от чувства страха, раскрепостить, побудить к общению и творчеству.

**Мастерская** – это технология, которая предполагает такую организацию процесса обучения, при которой учитель – вводит своих учеников в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой ученик может проявить себя как творец. В этой технологии знания не даются, а выстраиваются самим учеником в паре или группе с опорой на свой личный опыт, учитель – лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления. Создаются условия для развития творческого потенциала и для ученика, и для учителя.

Очень проблематично используя данную технологию втиснуться в рамки 40 минут урока. Но используя программу Б.М. Неменского «Изобразительное искусство и художественный труд», где темы выстроены блоками, учитель может растянуть прохождение всех этапов технологии творческих мастерских на несколько уроков, что приводит в результате к созданию проекта.

При использовании данной технологии на уроках создается атмосфера доверия, сотрудничества учащихся и Мастера, содержательная работа с дидактическим материалом, обращение к личному опыту учащихся, связь с другими видами искусства, что  способствуют развитию индивидуальности ученика, дает толчок творческому процессу создания творческих работ.

Не случайно педагоги, разработавшие эту технологию выдвинули лозунг **«Все способны!».**

**Основные этапы мастерской**

1этап - **индукция** - направлен на создание эмоционального настроя и мотивации учащихся к творческой деятельности. На этом этапе предполагается включение чувств, подсознания и формирование личностного отношения к предмету обсуждения. Индуктор – всё то, что побуждает ребёнка к действию: слово, текст, предмет, звук, рисунок, форма – всё, что способно вызвать поток ассоциаций.

На данном этапе я использую различный наглядный материал: репродукции картин художников, рисунки детей, таблицы, наборы открыток, мультимедийные презентации, обязательно включаю фрагменты литературных и музыкальных произведений

2 этап*-***деконструкция** – разрушение, неспособность выполнить задание имеющимися средствами. Это работа с материалом, текстом, моделями, звуками, веществами. На этом этапе ставится проблема и отделяется известное от неизвестного, осуществляется работа с информационным материалом, учебниками, компьютером и другими источниками, то есть создаётся информационный запрос:

**3 этап - реконструкция** – воссоздание проекта решения проблемы. Это создание микрогруппами или индивидуально своего рисунка, проекта, решения. Обсуждается и выдвигается гипотеза, способы её решения, создаются творческие работы. Идёт работа по выполнению заданий, которые даёт учитель (*обсуждение и создание эскизов)*

**4 этап - социализация** –это соотнесение учениками своей деятельности с деятельностью других учеников представление всем промежуточных и окончательных результатов труда, даётся одно задание на весь класс, идёт работа в группах, *(непосредственное выполнение работы*.)

**5 этап - афиширование** – это наглядное представление результатов деятельности мастера и учеников. На этом этапе ученики обсуждают, выделяют оригинальные интересные идеи, защищают свои творческие работы. (*Выставка защиты своей работы. Доказать правильность выполнения работы подчеркнув характерные особенности. Объяснить принцип выбора той или иной техники.*)

**6 этап - разрыв** – резкое приращение в знаниях. Это кульминация творческого процесса, новое выделение учеником предмета и осознание неполноты своего знания, побуждение к новому углублению в проблему.

(Анализ результатов, комментирование, показ удачных и ошибочных моментов и способов их устранения)

**7 этап - рефлексия –** это осознание учеником себя в собственной деятельности, обобщение чувств, возникших в мастерской, отражение достижений собственной мысли, собственного мироощущения, применение полученных знаний в жизни.

Технологию творческих мастерских можно проводить в разных классах по различным темам. Творческие мастерские развивают креативное мышление, воображение, у обучающихся идет становление позитивной Я-концепции.

**Девиз творческой мастерской** – каждый способен творить на своем уровне. Это вера в ученика, его силы и возможности. В классах, где проводились уроки-мастерские, у детей наблюдается усиление интереса к предмету,  повышается познавательная активность. Как результат – улучшение качества знаний.