

## Мистецька освітня галузь

Сьогодні мистецтво розглядається не лише як класичне, традиційне, а і як мистецтво сучасних, нових форм існування, як складова формування цілісної особистості. Перенесення інформації в цифрову форму сьогодні відбувається фактично в більшості сфер суспільного життя. «Цифра» активно проникає і в царину культури й мистецтва – нові медіа як частина виставкових проєктів чи артпроєктів, театр як аудіотур, VR-вистави, кіно з 3D-технологіями, музеї з голограмами чи 3D-об'єктами у вимірі віртуальної реальності.

Відбувається перенесення художньої інформації в цифрову форму, діджиталізація мистецтва народжує нову естетику – все це істотно впливає на традиційну мистецьку педагогіку. Тенденція розвитку сучасної освіти передбачає її переведення на технологічний рівень, реалізацію індивідуальних траєкторій розвитку особистості.

Одним із ефективних шляхів трансформації мистецької освіти є використання цифрового інструментарію проєктування арт-простору, спрямованого не лише на засвоєння учнями знань і вмінь, характерне для традиційного навчання, а щонайперше – *перехід учнів на рівень учасників мережевої спільноти*, що надає можливості не тільки ефективно впроваджувати інформаційно-комунікаційні технології у життя, а й розширити кругозір, оволодіти вміннями, спілкуватися, використовуючи мережу Інтернет, організувати міжособистісну взаємодію, співпрацювати у групі, систематично підвищувати рівень власної загальнокультурної, інформаційної компетентності.

Цифровізація(діджиталізація) освітнього процесу спричинена потребою у широкому впровадженні інноваційних технологій, появою нових вимог до фахівців, зокрема до формування цифрових компетентностей, і нового цифрового покоління в умовах арт-простору.

Дерябіна Світлана Василівна, старший викладач  
кафедри методики викладання і змісту освіти  
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти одеської  
обласної ради», тренер НУШ



Рис. 1. Глобальні цифрові тренди до 2030 року

За даними із джерела [4]. URL: [https://strategy.uifuture.org/app/img/illustrations/6\\_2/2.jpg](https://strategy.uifuture.org/app/img/illustrations/6_2/2.jpg). (дата звернення 06.08.2020)



<http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/26/42.pdf>



Рис. 2. Сучасні освітні тренди



<https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutovu-cifrovuyu-ekonomikoyu.html>

## Інформаційно-цифрове освітнє середовище: створюємо разом

У сучасних освітніх реаліях інформаційні технології є потужним стратегічним ресурсом, який відкриває широкі перспективи і впливає на процеси навчання мистецтва і систему освіти в цілому.

Справжнім викликом і водночас можливістю для педагогів стає дотримання оптимального балансу між формами навчання на основі інформаційних технологій, які надають можливість поєднувати офлайн та онлайн простір, гейміфікувати, модифікувати, адаптувати, імпровізувати, збирати дані.

За умови здійснення дистанційного/змішаного навчання учень здебільшого сам вирішує, скільки часу присвятити перегляду відео та виконанню завдань, скільки разів прослухати матеріал. Така система дає змогу навчатися у власному темпі, у зручній для учня час і в зручному місці.

**Завдання педагога** – модерувати процес навчання мистецтва, надаючи зворотний зв'язок, вчити мислити і розуміти світ, створювати комфортну атмосферу, мотивувати до навчання, бути провідником, який допомагає, пояснює та підтримує тих, хто вчиться.

### ВАЖЛИВО

#### Створення комунікативного простору

Для будь-якого навчання комунікація є невід'ємним складником педагогічного процесу. Від рівня комунікації залежить її ефективність, і дистанційне/змішане навчання тут не виняток. Взаємодія між учнями та вчителями в дистанційному/змішаному навчанні відбувається в межах штучно створеного комунікативного простору. Комунікативний простір передбачає сформовану ситуацію взаємодії, в якій є місце, час та взаємне бажання для спілкування, спрямовані на досягнення цілей процесу навчання. У центрі комунікативного простору перебуває навчальний предмет. Але в ході проектування взаємодії необхідно враховувати не лише предметну спрямованість, а й мотиваційний аспект навчання.

[Організація дистанційного навчання в школі. Методичні рекомендації. \(авт. А. Лотоцька, О.Пасічник\) від ГО «Смарт освіта» за підтримки Міжнародного фонду «Відродження»](#)

**Дистанційне навчання** - форма організації освітнього процесу, учасники якого віддалені одне від одного і взаємодіють за допомогою сучасних цифрових технологій.

**Синхронний режим** дозволяє співпрацювати в режимі реального часу. Перевага синхронного режиму в тому, що можна залучати учасників миттєво та у визначений час.

**Асинхронний режим** може включати в себе різноманітні засоби інформації, аудіо- та відеоуроки (але не обмежуватись ними). За допомогою асинхронного режиму навчання учень/учениця може працювати у власному темпі та в зручній для себе час.

**Змішане навчання** - це освітній підхід, який поєднує навчання з участю вчителя (обличчям до обличчя) з онлайн-навчанням і передбачає елементи самостійного контролю учня - шляху, часу, місця і темпу навчання, а також інтеграцію досвіду навчання з педагогом та онлайн.

**Змішування онлайн та очного навчання** навчальні матеріали розміщуються у системах управління навчанням та інших платформах. Особлива увага приділяється доступу до онлайн матеріалів за допомогою різних пристроїв (ПК, ноутбук, планшет, смартфон). Широко застосовуються соціальні сервіси для створення навчального контенту в різних форматах (фото, відео, анімація).

**Змішування структурованого і неструктурованого навчання** - структуроване навчання добре налагоджено в академічному і корпоративному середовищі. У них учень або співробітник забезпечується набором заздалегідь розроблених навчальних матеріалів і визначеною траєкторією навчання.

**Змішування користувацького і зовнішнього контенту.** Курси, що створюються для вивчення навчальної дисципліни або призначені для певної галузі діяльності, інколи неспроможні задовольнити усі потреби учня. У цьому випадку в навчальному процесі може бути використаний, матеріал розроблений фахівцями інших навчальних закладів, наприклад, масові онлайн курси.

**Гейміфікація (ігрофікація)**- використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем.

**Віртуальна реальність** – комп'ютерні системи, які забезпечують візуальні і звукові ефекти, що занурюють глядача в уявний світ за екраном.

**Віртуальне середовище навчання** – відкрита система, що представляє комплекс спеціальних, об'єднаних телекомунікаціями, засобів навчання, які забезпечують узгоджену спільну роботу і можливість інтерактивної взаємодії з усіма учасниками навчального процесу.

**Мобільні технології в навчанні** використовуються за такими основними напрямками, як мобільне навчання та використання мобільних пристроїв як допоміжного інструменту в навчальному процесі.

## Мистецька освітня галузь

Цифрова трансформація освіти передбачає розробку ефективної стратегії офлайн та онлайн навчання. Необхідно пам'ятати про тонкощі створення ефективного та раціонального навчання, а саме про педагогічний дизайн, що відіграє важливу роль у забезпеченні ефективного, продуктивного та якісного навчального процесу.

Одне з основних завдань у проєктуванні змішаної/дистанційної стратегії навчання – в залежності від діяльності, до якої готується учень, розібратися, який контент найкраще підходить та для якого формату, визначити механізм його доставки.

Якщо це рішення не буде розглянуто на рівні проєктування, навантаження на вчителя і учнів може стати величезним, а результат навчання несумісний з навчальними цілями. Чіткий набір цілей навчання лежить в основі будь-якого успішного навчання. Хороша мета навчання є витвором мистецтва.

Для створення навчальних матеріалів в світі eLearning, blended learning існує безліч різних моделей і методик: [ADDIE/Дизайн мислення/](#) [SCAMPER/](#) Таксономія Блума/[Педагогічне колесо Алана Керрінгтона.](#)

Пропонуємо розглянути алгоритм розбудови комунікації «педагог мистецтва – учень – учні» через змішування дистанційного інструментарію (навчальний контент педагога обирають в залежності від тем, що вивчаються за програмою у відповідному класі).

### Попередня підготовка педагога.

- 1.Формування навчального кейса шляхом змішування.
- 2.Розбудова комунікації «педагог мистецтва – учень – учні».
- 3.Термін виконання (дедлайн) визначається педагогом.
- 4.Результативність.

## Формування цілей бажано виконувати крок за кроком

### КРОК 1

Запишіть усі види діяльності, які учні повинні виконати по закінченню навчання. Дуже важливо використовувати дієслова - дії для цих цілей і уникати всього, що не може бути виміряне.

### КРОК 2

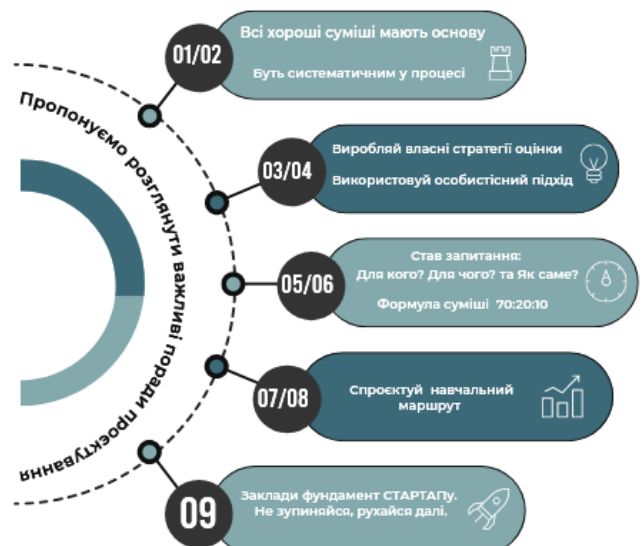
Ви відразу ж побачите, що деякі з дій у вашому списку більш складні, ніж інші. Розташуйте їх у порядку зростання складності, використовуючи таксономіюБлума.

### КРОК 3

Визначте, яку діяльність учні можуть засвоїти самостійно і продемонструвати, і яку найкраще засвоювати в класі, використовуючи різні методи активного навчання.

**Такі цілі повинні бути покладені в основу обраної моделі змішаного/дистанційного навчання.**

## ПОРАДИ ПЕДАГОГІЧНОГО ПРОЄКТУВАННЯ



## Алгоритм розбудови комунікації «педагог мистецтва – учень – учні» Попередня підготовка педагога

### КРОК 1

#### Формування навчального кейсу шляхом змішування:

-текстового теоретичного матеріалу за темою уроку/уроків;  
-контенту (опорний конспект, глосарій);  
-медіа-контенту (різних форм мікро-навчання: читання тексту, електронної пошти, блогу; слухання підкасту; перегляд інфографіки; проходження тестування; мікро-гра; перегляд відео; участь в твіт-чаті; перегляд презентації в Power Point, лінки на мистецькі сайти \*);

-навчально-методичних ресурсів до уроку/уроків (інтелект-карта, лист оцінювання діяльності учнів, зразки схем (наприклад «Аналіз мистецького твору»), перелік літературних та інтернет-джерел);  
- тестових завдань.

### КРОК 2

Змішування дистанційного інструментарію: форум, вебінар, чат, інтерактивні вправи, демонстрації, дискусії тощо)

### КРОК 3

Термін виконання (дедлайн) визначається педагогом.

### КРОК 4

Відслідковування результативності виконання практичних і тестових завдань, активності учнів на форумах, LMS.

Звертаємо увагу на те, що запропонований алгоритм розбудови комунікації «педагог мистецтва – учень – учні» через змішування дистанційного інструментарію реалізує всі змістові лінії: «сприймання - інтерперетація мистецтва», «комунікація через мистецтво» та «художньо-творча діяльність».

Алгоритм розбудови комунікації «педагог мистецтва – учень – учні»			
<b>Етапи дистанційного навчання</b>	<b>Діяльність учителя</b>	<b>Діяльність учнів</b>	<b>Зміст завдань</b>
Індивідуальна самостійна робота за постійної підтримки учителя	Надає консультації за потребою. Молерус. Здійсноє взаємодію. Підтримка-супровід з моменту запуску до завершення активної фази вивчення теми (онлайн спілкування, консультації, спілкування з учнями на форумі, чат, рекомендації з виконання поточних завдань).	Опрацюють наданий учителем контент, аналізують його, ставлять питання, виконують завдання, обговорюють. Дискусують у форумі. Визначаються з власними пріоритетами. Контролюють власне навчання	1. Ознайомитись з медіа-контентом навчального кейсу: теоретичним матеріалом, інтернет-ресурсами тощо. 2.Переглянути матеріали мікро-навчання (читання тексту, електронної пошти, блогу; слухання підкасту; перегляд інфографіки; проходження тестування; проведення мікро-гри; перегляд відео; участь в твіт-чаті; перегляд презентації в Power Point, лінки на навчальні програми з мистецтва*). 4. Виконати тестові завдання, пройти опитування. 5. Створити арт-продукт, надати фото-, відеозвіт.
Мистецько-комунікаційне поле	Сприяє осмисленню інформації. Впливає на необхідні зміни у плануванні навчання і на підтримку результату.	Розмірковують, висловлюють судження, доводять власну думку. Аналізують, співставляють, оцінюють.	1. Взяти участь в он-лайн-лекторії. 2. Здійснити обговорення у форумі 3.Взяти участь у вебінарі щодо оцінювання арт-продуктів інших учнів, коментуючи їх за визначеними критеріями.
Усвідомлення та рефлексія.	Сприяє усвідомленню учнями важливості навчального контенту.	Здійснюють рефлексію діяльності, усвідомлюють значення понять.	Рефлексія. Створити сенкан за темою, розмістити у форумі.
<b>Перебіг навчання</b>			

# Мистецька освітня галузь

## ЗН. Чому? Як? Для чого?

*Як зробити урок корисним та цікавим?*

*Як створити ефективну «суміш» та поєднати в єдиний ланцюг офлайн та онлайн простір? Чи є ефективний та потужний механізм, який дозволяє поєднати всі переваги класичного офлайн навчання з онлайн освітою?*

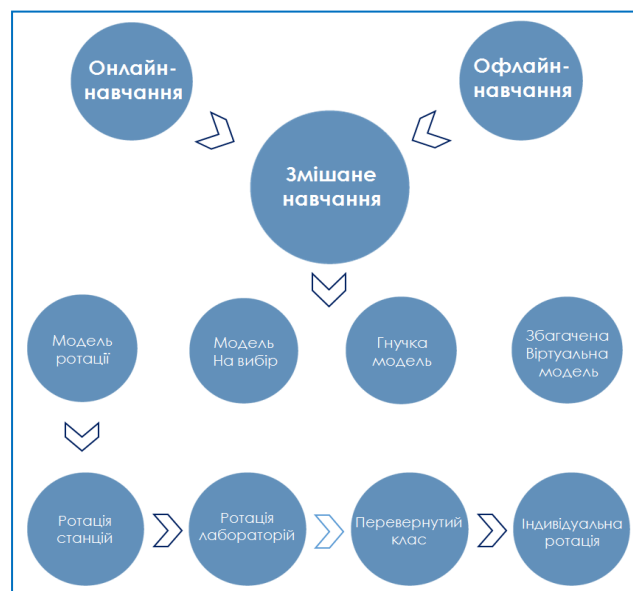
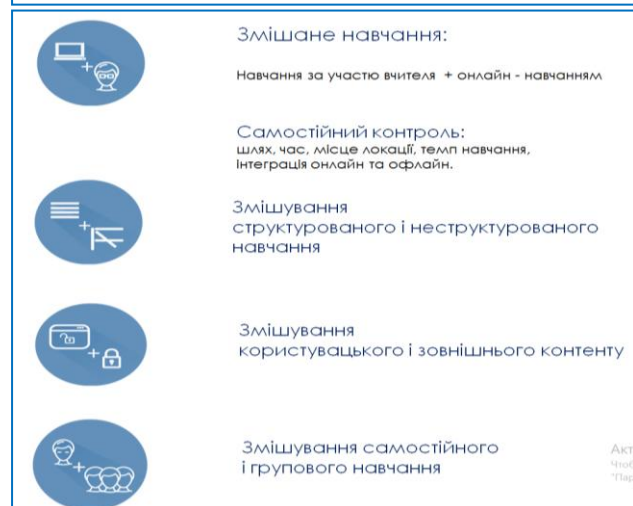
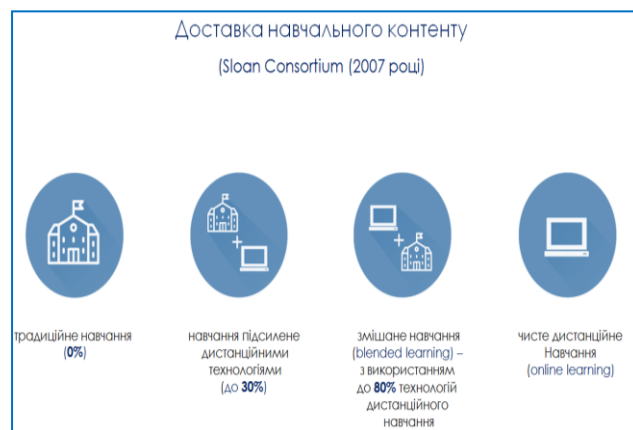
Наразі тема змішаного навчання на слуху, як ніколи. Це одна з найпопулярніших тем, пов'язаних зі зміною освіти. Сьогодні педагоги всього світу ведуть інтенсивний пошук дотримання правильного балансу між кращими традиційними методами та новими формами навчання на основі інформаційних технологій.

Уявіть можливість ознайомитися з необхідним для уроку матеріалом у форматі онлайн. Просто взяти смартфон, зайти у власний кабінет, опрацювати цікавий контент, що запропонував вчитель, а потім попрактикувати набуті знання офлайн.

Учень сам вирішує, скільки часу присвятити перегляду відео та виконанню завдань, скільки разів прослухати матеріал. Така система дає змогу навчатися у власному темпі, у зручній для учня час і в зручному місці. А на заняттях можна займатися найцікавішим — експериментувати, аналізувати, дискутувати! Такий процес вимагає від вчителя відійти від позиції всезнаючого експерта, який цілковито відповідає за управління процесом та його результат, і бере роль провідника, який допомагає, пояснює та підтримує тих, хто вчиться.

**Змішане навчання** - це освітній підхід, який поєднує навчання з участю вчителя (обличчям до обличчя) з онлайн-навчанням і передбачає елементи самостійного контролю учня - шляху, часу, місця і темпу навчання, а також інтеграцію досвіду навчання з педагогом та онлайн.

Структура змішаного навчання може варіюватися, існує безліч форм і способів організації змішаного навчання. Інститутом Клейтона Крістенсена виділено понад 40 моделей змішаного навчання, але не всі вони однаково ефективні. У кращих моделях присутня персоналізація, розвиток особистої відповідальності за власне навчання, перехід кожної дитини до вивчення нового матеріалу тільки після того, як вона підтвердить опанування попереднім.



# Цифрова трансформація освітнього процесу

Існує велика кількість моделей змішаного навчання: прості, складні, більш і менш популярні. Щоб обрати найбільш ефективну модель змішаного навчання, розглянемо детальніше чотири основні моделі, кожна з яких відрізняється переважанням одного з трьох компонентів «змішаної» освітньої концепції:

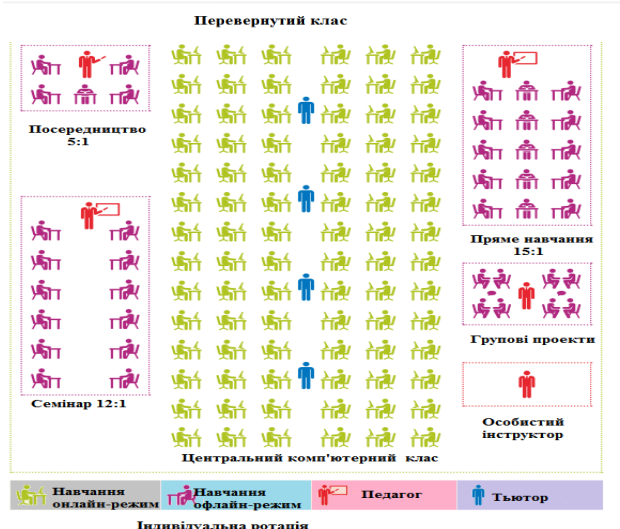
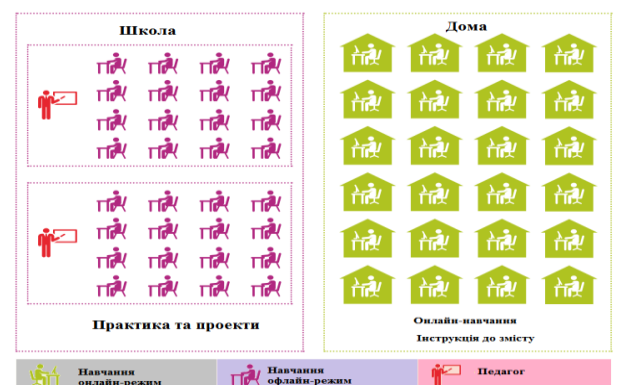
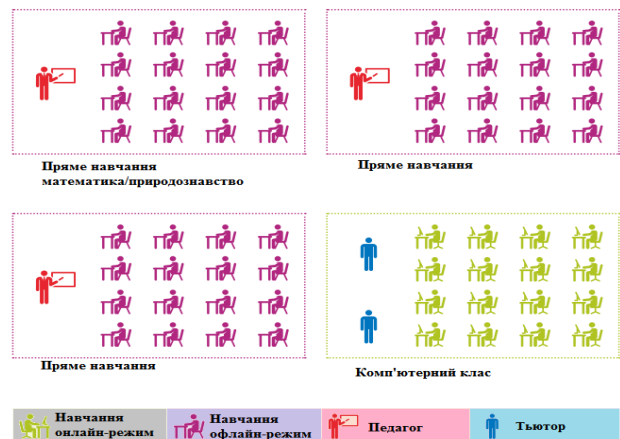
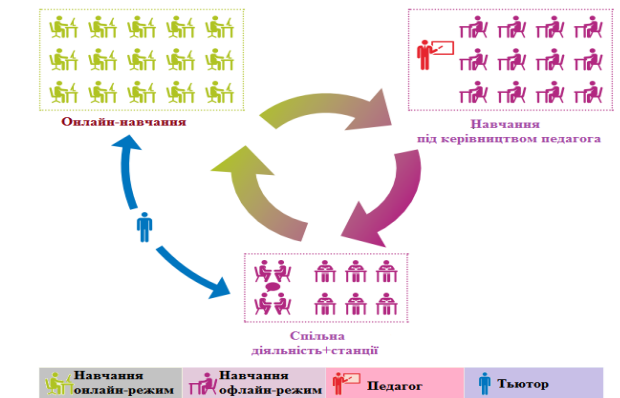
- **традиційної** особистої взаємодії учасників освітнього процесу в класі;
- **інтерактивної взаємодії**, опосередкованої комп'ютерними технологіями та інформаційно-освітніми онлайн-ресурсами у шкільній аудиторії чи поза межами школи;
- **самоосвіти** як безперервного процесу саморозвитку та самовдосконалення у та поза межами навчального закладу.

**Ротаційна модель (Rotation Model)** Ротаційна модель є найбільш динамічною та діючою, адже вона вдало поєднує елементи традиційного та онлайн навчання під час уроку. Вона містить наступні під моделі: *ротації між станціями (Station Rotation Model, модель ротації лабораторій, перевернутий клас, індивідуальна ротація.*



**Перевернутий клас.** Ця модель дозволяє відійти від фронтальної форми роботи в класі та реалізувати інтерактивні форми навчання. Учні працюють вдома у навчальному онлайн-середовищі з використанням власних електронних пристроїв та доступом до Інтернету, знайомляться з новим матеріалом або закріплюють той, що досліджували раніше. **(Орієнтовна схема - сценарій «перевернутий клас»).**

*Модель ротації між станціями* передбачає ротацію учнів між різними режимами роботи у чи поза межами класу за встановленим графіком. Як правило, вона має три навчальні станції: У деяких випадках до ротації між станціями залучається увесь клас одразу, в інших випадках учні розподіляються на групи або здійснюють перехід між станціями індивідуально. **(Схема - сценарій «ротація станцій» Урок екскурсія Досвід роботи педагогів пілотного ЗЗСО І-ІІІ ступенів Великодалянського НВК «Школа-гімназія». Досвід /локації.**

Змішане навчання може бути реалізоване багатьма унікальними способами, як правило, використовуючи одну модель або комбінацію декількох.



## Мистецька освітня галузь

Орієнтовна схема - сценарій «перевернутий клас» (автор: Дерябіна С. В.)		
Тема: Театр та архітектура		
Клас: 5		
Мета: ознайомлення учнів з театральним мистецтвом, видами театру; розвивати образне та критичне мислення, розвивати власну емоційно-почуттєву сферу на основі сприйняття мистецтва і художньо-творчої діяльності.		
Компетентності: вільне володіння державною мовою/громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність.		
Онлайн завдання:	Мета онлайн:	Ключові компетентності
<a href="#">Переглянути навчальне відео «Театр та його види»</a>	грамотно висловлювати українською мовою свої враження від мистецтва чітко формулювати судження, міркування  використовувати інформаційні технології для здобуття мистецької інформації та формування власного мистецького простору	Вільне володіння державною мовою  Культурна компетентність  Інформаційно-комунікаційна компетентність
<a href="#">Пройти вікторину «Види театру»</a> 		
<a href="#">Переглянути відео-фрагмент вистави «Бременські музиканти» (Київський академічний театр ляльок, фрагменти).</a>		
<a href="#">Розгадати кросворд ««Бременські музиканти»»</a> 		
Офлайн завдання:	Мета офлайн:	Ключові компетентності
1. Фасилітована дискусія за картиною «Лялькова вистава». 2. Прослухати інформаційне повідомлення «Театр та архітектура». 3. Карткова дискусія «Види театру».	висловлювати свої враження від мистецтва чітко формулювати судження, міркування; дискутувати щодо мистецьких явищ та інформації про мистецтво.	Вільне володіння державною мовою
Робота в парах, трійках. <b>Вправа-пантоміма «Невихований глядач»:</b> 1. Запропонувати ситуації, що можуть статися в театрі. 2. Відтворити їх засобами пантоміми. 3. Обговорити разом, як спокійно й чемно реагувати на такі ситуації.	виробляти активну позицію у творенні естетичного середовища;  визначати різні способи художньої комунікації між суб'єктами мистецького діалогу;  розвивати власну емоційно-почуттєву сферу на основі сприйняття мистецтва і художньо-творчої діяльності.	Громадянські та соціальні компетентності  Культурна компетентність
<b>Робота в парі та разом.</b> <b>Гра «Скульптор і глина»:</b> Один(-на) учасник(-ця) – «скульптор», інший (інша) – «глина». «Скульптор» формує з «глини» певний скульптурний образ, змінюючи положення частин тіла. Учні класу відгадують задум. Хто відгадав, той стає «скульптором» та обирає собі «глину».	пропонувати неординарні способи виконання творчих завдань, розвивати критичне мислення щодо власної художньо-творчої діяльності	Інноваційність
<a href="#">Спів. Пісня «Лісова школа» (музика і вірші Михайла Ровенка). Інспенізація</a>	розвивати власну емоційно-почуттєву сферу на основі сприйняття мистецтва і художньо-творчої діяльності.	Культурна компетентність
<b>Рефлексія:</b>	провокує учнів поміркувати над тим, як можна покращити свій результат та які кроки потрібно зробити до бажаної мети.	<a href="#">Пропонуємо проорефлексувати «Океан успіху»</a>
*за підручником «Мистецтво. 5 клас» (авт. Гайдамака О.В., Лемешева Н.А.), розробленого відповідно до модельної навчальної програми «Мистецтво. 5–6 класи» (інтегрований курс) для закладів загальної середньої освіти (авт. Масол Л.М., Просіна О.В.)		
* запропонований перелік завдань офлайн/онлайн є орієнтовний. Цей перелік може варіюватися і доповнюватися вчителем через диференційовані завдання різного рівня складності з урахуванням художніх інтересів і можливостей учнів, що сприяє розвитку креативного потенціалу особистості.		
*Перелічені компетентності по кожному виду діяльності формуються комплексно.		

# Цифрова трансформація освітнього процесу

## Схема - сценарій «ротація станцій»

### Урок екскурсія

**Тема:** «Природа взимку»

**Мета:** створити креативно-освітній/ комунікативно-екологічний простір, формування в учнів сприйняття цілісної/цінісної/світоглядної картини світу й підвищення пізнавального інтересу.

**Компетентності:** вільне володіння державною мовою/громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність/екологічна грамотність і здорове життя/ інформаційно-комунікаційна компетентність

Локація	→	Локація	→
<p><b>Пізнаємо природу</b></p> <p><b>Мета:</b> спостереження за змінами, які відбуваються в природі взимку; дослідження об'єкти живої і неживої природи місцевості.</p> <p><b>Робота в групах/локаціях</b> (кожна група досліджує різні компоненти природи обраної території/локації).</p> <p><b>Час: 10 хвилин</b></p> <p><b>Локація 1</b> <b>Схил біля водойми</b> <b>ГРУПА</b> <b>«МЕТЕОРОЛОГИ»</b></p> <p><b>ЗАВДАННЯ:</b></p> <p>1. Заповнити щоденник спостережень:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ознайомитися зі станом повітря (температура, напрям і сила вітру, хмарність, опади, запиленість, прозорість);</li> <li>- як даний стан погоди впливає на ваш настрій?</li> <li>- визначити вплив погоди на живу і неживу природу;</li> <li>- визначити яку роль виконують лісосмуги біля полів.</li> </ul> <p>2. Підготувати звіт про виконанні дослідження(малюнок, фото)</p> <p><b>Алгоритм роботи ЛОКАЦІЙ II та III детельніша ст. 9</b></p>	<p><b>Локація</b> <b>ТЕХНОЛОГІЇ</b></p> <p><b>Мета:</b> ознайомлення учнів з природними матеріалами та способами їх використання для виготовлення виробів, способами підготовки природних матеріалів до роботи.</p> <p>Інтерактивна взаємодія педагог+учні <b>Час: 10 хвилин</b></p> <p>Інтерактивне обговорення «Виготовлення аплікації з природних матеріалів»</p>	<p><b>Локація</b> <b>МИСТЕЦТВО</b></p> <p><b>Мета:</b> ознайомлення учнів з особливостями оцифрування, цифрового живопису; формування уявлення про можливості використання графічних редакторів з використанням дивайсів у власній творчості і художній комунікації; оцінювати художню якість створеного цифрового продукту.</p> <p><b>*Попередня підготовка (дистанційний формат) прослухати інформаційне повідомлення:</b> «Створення замальовки в графічних редакторах використовуючи телефон/графічний планшет».</p> <p>Інтерактивна взаємодія педагог+учні <b>Час: 10 хвилин</b></p> <p><b>ЗАВДАННЯ:</b></p> <p><b>1. Приєднатися до спільноти Digital арт-простір :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дізнаємось про художників які працюють на пленері (поняття «пленер», художники-імпресіоністи Ван Гог, Клод Моне та ін.);</li> <li>- визначимо пропорції замальовки з натури природних форм.</li> </ul> <p>* кожній із груп пропонуємо обрати тему що на практиці вчитель створює (ботанічна замальовка, портрет, пейзаж), різними матеріалами (графітові олівці, вугілля, кольорові олівці, лінери)</p> <p><b>2. Робота: сольоно/в дуеті/тріо.....</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- зробити фото рослин або пейзажу для подальшої практичної роботи.</li> </ul>	

**Рефлексія загальна:** Пропонуємо написати sms-повідомлення другу про сьогоднішній урок (не більше 15 слів).

**Робота онлайн:**



**Час: 10 хвилин**

**Досвід роботи педагогів пілотного закладу загальної середньої освіти I-III ступенів Великодальницького навчально-виховного комплексу «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області:**

- Крецу Н.С., вчителька мистецтва ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький навчально-виховний комплекс «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області;
- Буткевич В.Г., вчитель курсу Пізнаємо природу, заступник директора з НВР ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький навчально-виховний комплекс «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області.
- Сагайдак Надія Іванівна, вчитель зарубіжної літератури, технологій ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький навчально-виховний комплекс «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області.

\*за підручником «Пізнаємо природу» підручник інтегрованого курсу для 5 класу закладів загальної середньої освіти (авт. Біда Д. Д., Гільберг Т. Г., Колісник Я. І.) розробленого відповідно до модельної навчальної програми «Пізнаємо природу» для закладів загальної середньої освіти (авт. Біда Д. Д., Гільберг Т. Г., Колісник Я. І.);

\*Методичні рекомендації щодо проведення екскурсії





# ВАЛЕНТИНА БУТКЕВИЧ

## Схема - сценарій «ротація станцій»

### Урок екскурсія

Алгорит роботи: Локація «Пізнаємо природу»

Робота в групах/локаціях (кожна група досліджує різні компоненти природи обраної території/локації).

Час: 10 хвилин

**Локацію фасилітує:** Буткевич В.Г., вчитель курсу Пізнаємо природу, заступник директора з НВР ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький НВК «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області.

**Тема:** «Природа взимку»

**Мета:** створити креативно-освітній/ комунікативно-екологічний простір спрямований на формування в учнів сприйняття цілісної /цінісної/ світоглядної картини світу й підвищення пізнавального інтересу.

**Компетентності:** вільне володіння державною мовою/громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність/ екологічна грамотність і здорове життя/ інформаційно-комунікаційна компетентність

#### Локація I

Схил біля водойми  
ГРУПА «МЕТЕОРОЛОГИ»



Локація II водойма із зарослями очерету  
ГРУПА «БОТАНИКИ та ЗООЛОГИ»



Локація III Джерельце  
ГРУПА «ЕКОЛОГИ»



#### Локація I

#### 1. Заповнити щоденник спостережень:

- ознайомитися зі станом повітря ( температура, напрям і сила вітру, хмарність, опади, запиленість, прозорість);
- як даний стан погоди впливає на ваш настрій?
- визначити вплив погоди на живу і неживу природу;
- визначити яку роль виконують лісосмуги біля полів.

#### 2. Підготувати звіт про виконанні дослідження(малюнок,фото).

#### 1.Заповнити щоденник спостережень:

- назвати і записати рослини, які ви бачите навкруги;
- пояснити причини ярусності розміщення рослин;
- який чинник неживої природи вплинув на формування різних форм крони у дерев? -розглянути і замалювати гілочку ялини та дуба;
- спостерігати за зимуючими птахами своєї місцевості;
- визначити ланцюжок живлення птахів, яких ви зустріли в зимових умовах;
- яких тварин( або їхні сліди) можна зустріти взимку? - чим живляться ці тварини?

#### 2.Підготувати звіт про виконанні дослідження (Замалювати або, використовуючи телефон, зробити фотоколаж « Тварини рідного краю»).

#### Локація II

#### 1.Заповнити щоденник спостережень:

- визначити вплив діяльності людини на природу (позитивний, негативний, прямий, опосередкований); -дослідити, чи є на деревах індикатори чистоти навколишнього середовища – лишайники. - зробити висновок щодо чистоти повітря на досліджуваній території;
- звернути увагу на наявність стихійних звалищ сміття;

#### Локація III

- 2.**Розробити екологічний знак або гасло**, які можна розмістити з метою вирішення проблеми забруднення території/**Запропонувати заходи** щодо поліпшення екологічного стану досліджуваної території , які можна реалізувати навесні у День Землі.( Оформити відео презентацію ( «Бережемо природу» та поширити через Інтернет мережу).

**Локація I. «Пізнаємо природу».** Спостерігаємо за змінами, які відбуваються в природі взимку та досліджуємо об'єкти живої і неживої природи місцевості.



## НАДІЯ САГАЙДАК

### Схема - сценарій «ротація станцій»

#### Урок екскурсія

##### Алгорит роботи: Локація «ТЕХНОЛОГІЇ»

Інтерактивна взаємодія педагог+учні

Час: 10 хвилин

Тема: «Природа взимку»

**Мета:** створити креативно-освітній/ комунікативно-екологічний простір спрямований на формування в учнів сприйняття цілісної /цінісної/світоглядної картини світу й підвищення пізнавального інтересу.

**Компетентності:** вільне володіння державною мовою/громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність/екологічна грамотність і здорове життя/ інформаційно-комунікаційна компетентність

**Локацію фасилітує:** Сагайдак Н.І., вчитель зарубіжної літератури, технологій ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький НВК «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області.



#### Інтерактивне обговорення «Виготовлення аплікації з природних матеріалів»:

- асоціативний куш «Дерева»;
- «Коло ідей»: які переваги й недоліки природних матеріалів?
- «Ланцюжок асоціацій»- «Аплікація»;
- гра "Хто більше?" (назвати вироби, які можна виготовити із деревини, деревинних матеріалів - меблі, кухонне приладдя, прикраси, іграшки, сувеніри, знаряддя праці тощо).

2.Створити колекцію природних матеріалів для подальшої практичної роботи. (виготовлення аплікації «Мій рідний край»).



**Локація 3. Технології.** Ознайомлення учнів з природними матеріалами та способами їх використання для виготовлення виробів, способами підготовки природних матеріалів до роботи.



**Локацію фасилітує:** Крезу Н. С., вчителька мистецтва ЗЗСО I-III ступенів Великодальницький НВК «Школа-гімназія» Великодальницької сільської ради Одеського району Одеської області

# Наталя Крезу

## Схема - сценарій «ротація станцій»

### Урок екскурсія

**Алгорит роботи: «Локація МИСТЕЦТВО»**

**Інтерактивна взаємодія педагог+учні**

**Час: 10 хвилин**

**Тема: «Природа взимку»**

**Мета:** створити креативно-освітній/ комунікативно-екологічний простір спрямований на формування в учнів сприйняття цілісної /цінісної/світоглядної картини світу й підвищення пізнавального інтересу.

**Компетентності:** вільне володіння державною мовою/громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність/екологічна грамотність і здорове життя/ інформаційно-комунікаційна компетентність



**Digital арт-простір: робота графічними матеріалами – вугілля. Ботанічна замальовка**



**Digital арт-простір: робота графічними матеріалами – вугілля. Ботанічна замальовка**

### 1. Приєднатися до спільноти Digital арт-простір :

- дізнаємось про художників які працюють на пленері (поняття «пленер», художники-імпресіоністи Ван Гог, Клод Моне та ін.);

- визначимо пропорції замальовки з натури природних форм.

\* кожній із груп пропонуємо обрати тему що на практиці вчитель створює (ботанічна замальовка, портрет, пейзаж), різними матеріалами (графітові олівці, вугілля, кольорові олівці, лінери).

### 2. Робота: сольно/в дуєті/тріо.....

- зробити фото рослин або пейзажу для подальшої практичної роботи.



**Digital арт-простір: матеріали та зразки робіт різними матеріалами.**

**Локація 2. Мистецтво.** Ознайомлення учнів з особливостями оцифрування, цифрового живопису, графічних редакторів. Практикуємо використання девайсів у власній творчості і художній комунікації.

**Схема - сценарій  
«ротація станцій»  
Урок екскурсія**

## Завершення уроку/Рефлексія

**Робота онлайн/Час: 10 хвилин**

**Рефлексія загальна: Пропонуємо написати sms-повідомлення другу про сьогоднішній урок (не більше 15 слів).**

**Тема: «Природа взимку»**

**Мета:** створити креативно-освітній/ комунікативно-екологічний простір спрямований на формування в учнів сприйняття цілісної / цінісної/світоглядної картини світу й підвищення пізнавального інтересу.

**Компетентності:** вільне володіння державною мовою/ громадянські та соціальні компетентності/культурна компетентність/інноваційність підприємливість та фінансова грамотність/математична компетентність/екологічна грамотність і здорове життя/ інформаційно-комунікаційна компетентність



**Пропонуємо  
написати sms-  
повідомлення  
другу про  
сьогоднішній  
урок**



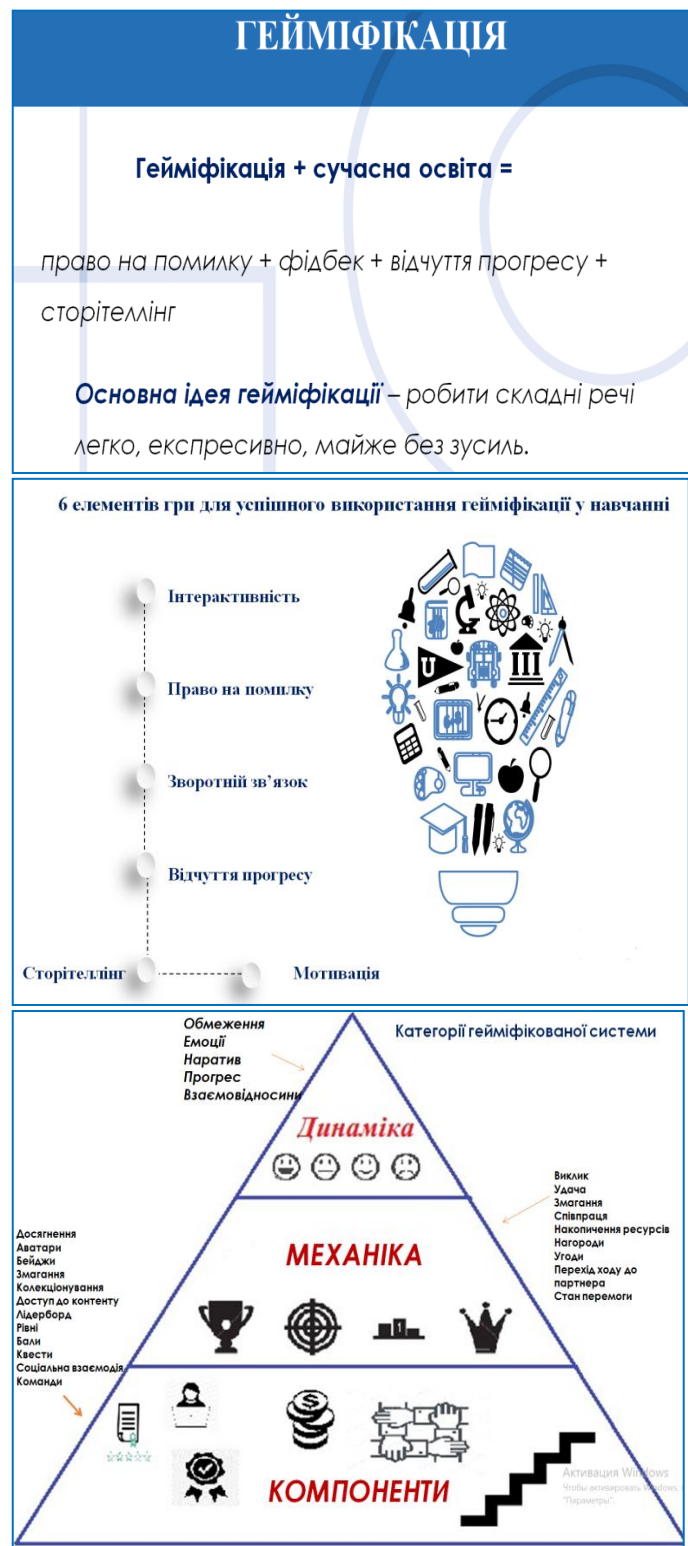
## Мистецька освітня галузь

**PRO. Гейміфікацію.** Згадаємо, що навчання через гру – найкраще, що можна придумати. Знавці сучасних технологій стверджують, що на основі гейміфікації можна покращити не тільки теоретичні знання, а і значно поліпшити практичні навички і навчитися правильно і вчасно застосовувати отриману інформацію. Гейміфікація - це гнучка та мобільна діяльність, яка спонукає до стану потоку — високої зосередженості на справі. Саме такому стані ми досягаємо максимальної концентрації не помічаючи як спливає час.

**Гейміфікація як стимул до дії використовує різні ігрові елементи для зміни небажаної моделі поведінки на користь більш ефективної.** Необхідно пам'ятати про баланс який лежить в основі таких ігор. Гравцеві завжди дається завдання, яке знаходиться на межі його можливостей. Якщо завдання легке – тоді нам нецікаво, якщо складне – гравець відчуває дискомфорт, як результат небажання діяти далі. Якщо розглянути навчальну ситуацію, то чим складніше предмет – тим нижча мотивація його вивчати. *Чи знайома Вам ситуація?* Так, її ми зазвичай спостерігаємо у процесі навчання. Щоб урізноманітнити навчання і мати можливість йти в ногу з часом, елементи навчання гейміфікують. *У чому ж суть Гейміфікації? Що це?* Цей термін з'явився відносно недавно - у 2008 році. І тільки 2010 році став активно використовуватись у сферах, що потребують запровадження неігрових процесів за допомогою гри.

**Гейміфікація освіти – це формування спільноти, учасники якої допомагають один одному, змагаються один з одним та мотивують один одного.** Метою гейміфікації в освіті є створення такої системи, в якій успішність гри учасника залежить від його навичок і знань, які можна перенести в реальний світ. Існує три категорії ігрових елементів, які застосовуються у гейміфікації: динаміка, механіка та компоненти. Головна мета ігрового дизайну – поєднати всі ці елементи. Тож розглянемо їх детальніше. **Компоненти** - це більш конкретна форма, яку приймають механіка й динаміка. Досягнення, аватари, бейджі, змагання, бали, квести. **Механіка** - основні процеси, що рухають діями й формують у гравця залученість (виклик, змагання, співпраця, накопичення ресурсів, нагороди, угоди, перехід ходу до партнера, стан перемоги). Як відомо, більшості людей доволі складно і нецікаво

виконувати монотонні завдання. Та варто лише застосувати ігрову механіку – і з'являється неабияка легкість в опрацюванні тих самих завдань. Чому так відбувається?



**Завдання = можливостям**

**Баланс**

# Цифрова трансформація освітнього процесу

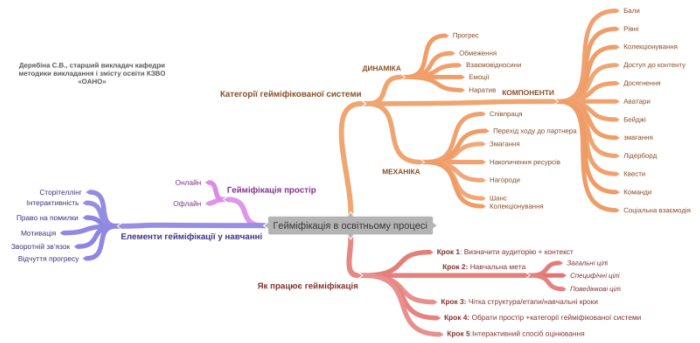
Бо в цьому випадку в основу кожної дії закладається певне (навіть найменше) заохочення, завдяки якому встановлюється емоційний зв'язок між:

накопиченням значків – та отриманням нагороди; відкриттям унікальних значків – та зростанням лояльності гравця; збором значків і підняттям позицій в дошці лідерів – та досягнення статусу; спілкуванням з іншими гравцями – та встановленням соціальних зв'язків. Механіка, вибудована на основі важливих для людини речей, дає можливість справитись із завданням, а отже досягти поставлених навчальних цілей.

**Динаміка** - це загальні аспекти гейміфікованої системи, які потрібно брати до уваги й якими слід керувати, але які неможливо безпосередньо впровадити до гри.

**Інтерактивність** - один з ключових елементів гейміфікації. Рівень залучення учасника залежить від багатьох факторів: складності ігрової механіки, відповідності механіки контенту і сумарною складністю процесу. Завдання, які пропонуємо учасникам, повинні дозволити їм досягнути конкретних цілей. При проектуванні цих завдань необхідно враховувати: *які дії і рішення учасника ви можете відстежити; винагороди учасників за досягнення зазначених цілей (нагороди повинні мати певну цінність саме для учасника); кожне завдання = різна складність, тривалість і час на рішення/виконання.* **Право на помилки** – дайте учаснику кілька спроб (коли учасник помиляється вперше, забезпечте йому зворотний зв'язок: поясніть, у чому його помилка і як її виправити. Після цього, дайте учаснику можливість спробувати знову.

**Відчуття прогресу** - завдання виконуємо поступово, крок за кроком. **Сторітелінг** – в основі найбільш захоплюючих ігор лежить історія, яка залучає користувача в процес гри (в деталях опишіть сюжет, персонажів і їх наміри, а також місця дії). **Мотивація** – в сукупності з механікою, дизайном, інтерактивністю, зворотним зв'язком і історією – створює залученість і інтерес, а також допомагає учасникам перейняти бажані моделі поведінки і засвоїти і застосувати на практиці компетенції.



[Завантажити «Гейміфікація в освітньому процесі»](#)

## Орієнтовна схема роботи онлайн з елементами гейміфікації

### Тема: Театр та архітектура

#### Клас: 5

\*за основу використано схему - сценарій «перевернутий клас» /онлайн завдання

**Мета:** Переглянути медіакейс. Пройти вікторину. Розгадати кросворд.

**Інструкція до виконання:** Успішно виконане завдання - рухаємося далі.

Спроба невдала – повертаємося на попередній крок.

#### Наприклад:

**Крок 1.** Старт - натиснути «розпочати перегляд відео». Зупинка 1.

**Крок 2.** Пройти обмеження. Діяльність – пройти вікторину. Вірно - обмеження знімається, невірно – повертаємося до «Крок 1». Далі по інструкції: реприза від старту до фінішу.



[Завантажити орієнтовну схему роботи онлайн з елементами гейміфікації](#)

[Приклад інтерактивної вправи з елементами гейміфікації : повітряна куля «Види театру»](#)



## Мистецька освітня галузь

### Онлайн-сервіси як інструменти створення навчального контенту

У вільному доступі існує безліч онлайн-інструментів, які дозволяють не припиняти та перебудувати освітній процес. Цифрові інструменти мають відповідати поставленим методичним цілям, тобто тому, наскільки певний сервіс чи ресурс є доцільним для досягнення очікуваних результатів навчання. З метою забезпечення організації освітнього процесу та виконання освітніх програм учитель може створювати власні вебресурси, або використовувати інші вебресурси на свій вибір у синхронному та асинхронному режимі з обов'язковим посиланням на джерела використаної інформації. При цьому обов'язково надавати учням рекомендації щодо використання ресурсів, послідовності виконання завдань, особливостей контролю тощо. Потрібно пам'ятати про інформаційно-цифрову безпеку обраного сервісу, вебресурсу, який передбачає реєстрацію. Необхідно уважно ознайомитися із правилами їх використання і, наскільки це можливо, мінімізувати обсяг персональних даних учнів, які фіксуються у віртуальному просторі як для педагогів, так і для учнів, або англійськомовним ресурсам, що мають інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

### Цифрові ресурси, які надихають

**Інструменти для візуалізації**  
Візуальне оформлення допомагає логічно структурувати будь-яку інформацію, що сприяє швидкому та ефективному засвоєнню навчального матеріалу. Саме тут можуть стати у пригоді інструменти для візуалізації даних, завдяки яким креативно та ефективно можна і виокремити головне, і з різних сторін висвітлити весь контекст.



**LearningApps.org**

LearningApps.org є сервісом для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Метою роботи є створити загальнодоступну бібліотеку незалежних блоків, придатних для повторного використання та зміни. Блоки (вони називаються Вправами) не включені в жодні конкретні сценарії чи програми, тому вони не розглядаються як цілісні уроки чи завдання, натомість їх можна використати у будь-якому доречному методичному сценарії.

Особливості використання сервісу LearningApps

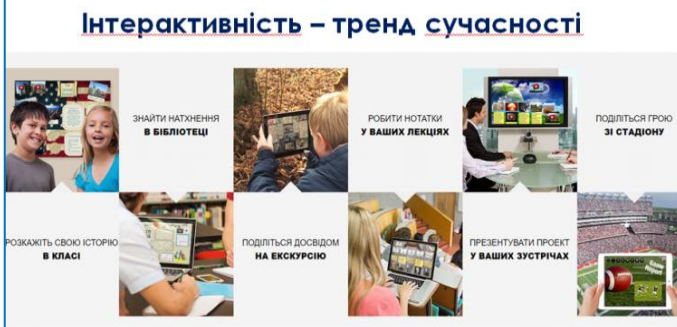
<http://learningapps.org/>



<http://learningapps.org/>

### Мапи думок / Mindmapping

Створення мап думок допомагає охопити, записати, запам'ятати, поєднати і вивести інформацію візуально. Їх можна створювати на папері, використовуючи стікери, кольорові олівці та ручки, але якщо Ви хочете працювати з мапами думок онлайн, то існує безліч безкоштовних і платних онлайн та офлайн-сервісів, які допоможуть ефективно, просто й ефектно укласти їх та обмінюватися ними.



**Інтерактивність – тренд сучасності**

ЗНАЙТИ НАТІЖЕННЯ В БІБЛІОТЕЦІ

РОБИТИ НОТАТКИ У ВАШИХ ЛЕКЦІЯХ

ПОДІЛЬТЕСЯ ГРОЮ ЗІ СТАДІОНОМ

РОЗКАЖІТЬ СВОЮ ІСТОРІЮ В КЛАСІ

ПОДІЛЬТЕСЯ ДОСВІДОМ НА ЕКСКУРСІЮ

ПРЕЗЕНТУВАТИ ПРОЕКТ У ВАШИХ ЗУСТРІЧКАХ

Інтерактивний плакат – це спосіб візуалізації інформації на основі одного зображення, до якого «мітками» (інтерактивними точками) прикріплюються посилання на вебресурси, інтернет-документи, мультимедійні об'єкти: відео, аудіо, презентації, слайд-шоу, ігри, опитування тощо.

Створити в сервісі:

Glogster <https://edu.glogster.com/>

ThingLink <https://www.thinglink.com/>

Genial.ly <https://auth.genial.ly/>

<https://edu.glogster.com/> <https://www.thinglink.com/> <https://auth.genial.ly/>

### Тести та опитування

Тести з автоматичною перевіркою дозволяють організувати швидке оцінювання рівня опанування навчального матеріалу учнями. Більшість сервісів передбачають можливість формування запитань, іноді з варіантами відповідей, з використанням зображень, аудіо- та відеофрагментів. Таким чином можна формувати цілу траєкторію опанування певної теми.



**3D-графіка**

3D-графіка (тривимірна графіка) – це особливий вид комп'ютерної графіки – комплекс методів та інструментів, які застосовуються для створення зображення 3-D-об'єктів (тривимірних об'єктів).

Створити в сервісі:

Sketchfab <https://sketchfab.com/>

<https://sketchfab.com/>

# Цифрова трансформація освітнього процесу

<http://www.toondoo.com/> <https://www.mystorybook.com/>

## «Літаючі» та анімаційні презентації.



Презентація – це графічний спосіб подачі інформації, даних і знань. Навчальна презентація призначена допомогти викладачеві забезпечити зручне і наочне викладання теоретичного і практичного матеріалу.

## Створюємо власні навчальні ресурси Wordwall Інтерактивні вправи



[Випадкове колесо, анаграма, відкрийте вікно «Театральні терміни»](#)



[Вікторина, анаграма, відкрийте вікно, погоня в лабіринті, відповідність, кросворд, відповідні пари «Види театру»](#)

Простий спосіб створити власні навчальні ресурси Wordwall

Інтерактивні вправи та матеріали для роздруку	Збігається	Вікторина	Випадкове колесо
Створення інтерактивних вправ на основі шаблонів	Відсутнє слово	Групове сортування	Незмивувати
Редагування будь-якої вправи	Зіставлення пар	Знайдіть відповідник	Випадкові картки
Завдання для учнів	Відкрийте коробку	анграма	Позначена діаграма
	Вікторина	Кросворд	Кріт
	Погоня за лабіринтом	Пострижена кулька	Літак

Налаштування доступу колегам  
Вбудовування у веб-сайт  
Створити в сервісі: <https://wordwall.net/>

<https://wordwall.net/>



## Відео з екрану / Screencasting

Безкоштовні програми, за допомогою яких можна створювати скріншоти та скріпки, тобто захоплювати зображення і відео з екрану комп'ютера.

[Вікторина, анаграма, відкрийте вікно, погоня в лабіринті, відповідність, кросворд, відповідні пари «Види театру»](#)



[Вікторина, анаграма, відкрийте вікно, погоня в лабіринті, відповідність, кросворд, відповідні пари «Види малюнка»](#)

ІНТЕРАКТИВНА ДОШКА Jamboard

Мозковий штурм  
Ранжування  
Шість капелюхів  
Аналіз тексту

1 2 3  
8 4  
7 6 5

Діаграма Венна  
Шкала думок  
Кроссворд  
Рефлексія.....

Створити в сервісі: <https://jamboard.google.com/>  
Перейдіть за посиланням та натисніть на кнопку «+»

## Створюємо власні комікси

**Комікс** — послідовність малюнків з короткими текстами (або без), що утворюють зв'язну розповідь/намальовані тематичні історії. Це є візуальною реалізацією методу сторітелінгу. Учні можуть складати власні історії-діалоги, тощо.



Створити в сервісі:  
Pixton <https://www.pixton.com/>  
Toon Doo <http://www.toondoo.com/>  
MyStorybook <https://www.mystorybook.com/>  
Canva <https://www.canva.com/>

<https://www.pixton.com/> <https://www.canva.com/>



[Вікторина, анаграма, відкрийте вікно, погоня в лабіринті, відповідність, кросворд, відповідні пари «Театральні ляльки»](#)



# Мистецька освітня галузь

## Цифрова творчість учнів: трансформуємо разом

### ВПРАВА «ВГАДАЙ, НА ЩО СХОЖА ХМАРИНКА»

(АВТОРИ: ДЕРЯБИНА С.В., ШАТАЙЛО Н.В.)

**Мета:** Творчо інтерпретувати інформацію, фантазувати та описувати, експериментувати, генерувати оригінальні ідеї.

**Методи :** арт-педагогічні.

#### КРОК 1

Учасники розглядають запропоновані фото з колекції «живих» хмаринок.

#### КРОК 2

Пропонують власні інтерпретації та асоціації до колекції .

#### КРОК 3

Використовуючи олівці, фломастери, фарби, домальовують до хмаринок різні деталі, перетворюючи їх на різноманітні образи.

#### КРОК 4

Демонструють власні роботи на виставці та проєктують арт-бук колекції «живих» хмаринок

#### Рефлексія

- На що перетворилась ваша хмаринка?
- За допомогою чого ви перетворили вашу хмаринку?
- Що ви додали до хмаринки, щоб перетворити її?
- Чи є у нас схожі малюнки?
- На що ще ви хотіли б перетворити вашу хмаринку?
- Які емоції виникали в процесі виконання вправи?



Трансформуємо Jamboard 



<https://jamboard.google.com/d/1zldJM8HWlvv37JLIsOm1i4TL6nMTauRVpQLRXMDztyo/viewer?f=0>

## ВПРАВА «ПЛЯМА СТРАХУ»

**Мета:** Вміти керувати емоціями, реагувати на виклики, використовувати внутрішні емоційні ресурси, рефлексувати.

**Методи :** арт-педагогічні.

**Розвиток емоційного інтелекту засобами мистецтва.**

### КРОК 1

Намалювати пляму страху

### КРОК 2

Спробувати змінити її так щоб вона стала смішною

### КРОК 3

Використовуючи олівці, фломастери, фарби розмалювати/ домалювати/ замалювати

### КРОК 4

Назвати 7-10 реальних аргументів чого ця пляма страху стала смішною.

### Рефлексія

- На що перетворилась ваша пляма страху?
- За допомогою чого ви перетворили вашу пляму страху?
- Що ви додали до плями, щоб перетворити її на смішну?
- На що ще ви хотіли б перетворити вашу пляму страху?
- Які емоції виникали в процесі виконання вправи?



# Мистецька освітня галузь

## ВПРАВА «НАМАЛЮЙ ІСТОРІЮ»

(АВТОРИ: ДЕРЯБИНА С.В., ШАТАЙЛО Н.В.)

**Мета:** Творчо взаємодіяти, ефективно спілкуватися у різноманітних умовах арт-простору, виявляти гнучкість, спроможність до спільних цілей, усвідомлювати цінність особистого внеску кожного члена команди/групи.

**Методи :** арт-педагогічні .

### КРОК 1

Учасники обирають образотворчі матеріали за бажанням.

### КРОК 2

Прослуховують музичний твір, визначають його настрій

### КРОК 3

Уявляють образ, про який розповідає музика

### КРОК 4

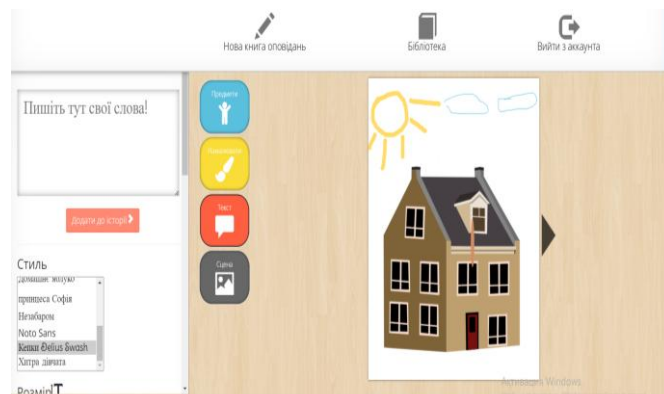
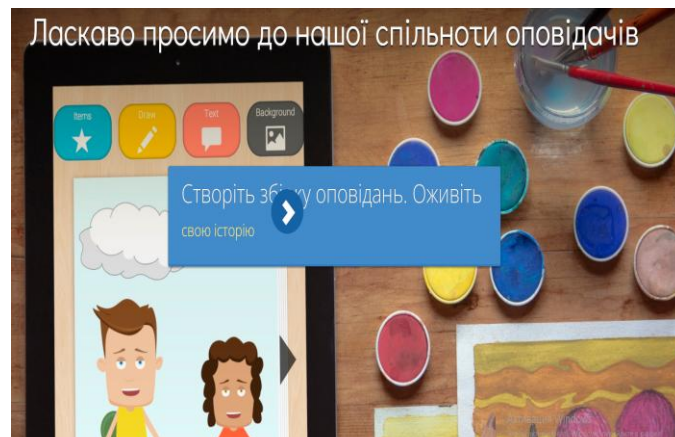
Зображають його експресивно (за допомогою каракулей, ляпок, ліній, крапок, плям, відбитків та ін.)

### КРОК 4

Розповідають про свій малюнок

## Рефлексія

- Що зображено на вашому малюнку?
- Чи вийшло у вас щось несподіване?
- На що схожі ваші малюнки?
- Чому саме таку палітру кольорів ви обрали?
- Які емоції виникали в процесі виконання вправи?



**Трансформуємо ПРОСТІР ДЛЯ ТВОРЧОСТІ  
ТА ВЛАСНИХ ІСТОРІЙ**



**Mystorybook**

<https://www.mystorybook.com/books/1263101/edit>

## Цифрова трансформація освітнього процесу Використанні джерела:

Цифрові ресурси, рекомендовані для використання в мистецькоосвітньому процесі:



Застосування перелічених цифрових ресурсів у практичній діяльності педагога надає можливість інтенсифікувати процес навчання, підвищити рівень професійної підготовки вчителя, сприяє розвитку наскрізних умінь учнів.

1.Дерябіна С. В., Резніченко Г. В., Шатайло Н. В. Методичні рекомендації щодо викладання предметів освітньої галузі «Мистецтво» у 2021/2022 навчальному році. Режим відкритого доступу:[https://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/9324/746960/sitepage\\_285/files/metodichni\\_rekomendacii\\_schodo\\_vikladannya\\_predmetiv\\_osvitnoi\\_galuzi\\_mistectvo\\_u\\_2021\\_2022\\_navchal\\_nomu\\_roci.pdf](https://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/9324/746960/sitepage_285/files/metodichni_rekomendacii_schodo_vikladannya_predmetiv_osvitnoi_galuzi_mistectvo_u_2021_2022_navchal_nomu_roci.pdf)

2.Дерябіна С. В., Шатайло Н. В. Проектування змішаного навчання в умовах неперервної освіти педагогів / С. В. Дерябіна, Н. В. Шатайло // Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми і перспективи розвитку: матеріали II Всеукраїнської наук.-практ. конф. 14 травня 2020 р. – Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2020. – С. 118-120. [https://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/9324/746960/sitepage\\_318/files/2\\_zbirka.pdf](https://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/9324/746960/sitepage_318/files/2_zbirka.pdf)

3.Дерябіна С. В., Шатайло Н. В. Педагогічний інструментарій проектування арт - персоніфікованого простору / С. В. Дерябіна, Н. В. Шатайло // Шляхи удосконалення професійних компетентностей фахівців в умовах сьогодення: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет конф. (28–29 травня 2020 р., м. Київ) / уклад.: О. Ю. Дикий, Г. А. Коломоєць, А. А. Ребриня. Луцьк: СНУ ім. Лесі Українки, 2020. – с. 385-387 <http://eportfolio.kubg.edu.ua/data/conference/5638/document.pdf>

4.Дерябіна С. В., Шатайло Н. В. Практикум використання арт- педагогічних технологій для педагогів по впровадженню концепції «Нова українська школа». Одеса, 2018.

5.Дерябіна С. В. Технологія змішаного навчання в умовах неперервної освіти педагогів / С. В. Дерябіна // Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми і перспективи розвитку: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (21 травня 2019р.) – Одеса: КЗВО «Одеської академії неперервної освіти Одеської обласної ради», 2019. – С. 115-117.

6.Струтинська О. В., Умрик М. А. Сучасні освітні тренди в умовах розвитку цифрового суспільства. Інноваційна педагогіка. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. 2020. Вип. 26. С. 201–207.