

## АКТИВІЗАЦІЯ ТВОРЧОЇ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*В статті розглянуто зміст активізації як постійного, безперервного процесу стимулювання учнів до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання пасивної і стереотипної діяльності, спаду і застою у розумовій діяльності. Визначено основні завдання, які необхідно розв'язати педагогу для активізації творчої художньо-технічної діяльності учнів. З'ясовано, що ефективними сучасними технологіями, які сприяють активізації творчої художньо-технічної діяльності учнів є: інтерактивні, технологія проблемного навчання, інформаційно-комунікаційні, технологія індивідуалізації навчання; проектна та ігрова технології. Розкрито їх потенціал та значення в аспекті означеної проблеми. Зосереджена увага на окремих методах в контексті обґрунтованих технологій. Зазначено, що активізації творчої художньо-технічної діяльності сприяє також звернення до міжпредметних зв'язків через відповідну систему прийомів та засобів. Акцентовано увагу на тому, що арсенал засобів сучасних технологій для активізації творчої художньо-технічної діяльності учнів великий. Однак його ефективність, перш за все, залежить від підготовленості педагога, його бажання творчо працювати, тим самим активізуючи своїх учнів.*

**Ключові слова:** активізація, творча художньо-технічна діяльність, учні, засоби сучасних технологій.

Унаслідок інтенсивних економічних змін, пов'язаних із переорієнтацією на ринкові відносини, виходом на світовий ринок і прискореним розвитком певних галузей економіки в Україні, а також культурного відродження країни, гуманізації суспільства сьогодні зростає потреба у кваліфікованих кадрах нового типу, які вміють ефективно й творчо розв'язувати поставлені завдання. Тому постає потреба в активізації творчої художньо-технічної діяльності учнівської молоді засобами сучасних технологій.

Активність кожного учня на всіх рівнях залежить від активізації навчального процесу в цілому, а навчальний процес – від особистості педагога, його вміння відповідним чином організовувати творчу художньо-технічну діяльність учнів.

Управління активністю учнівської молоді традиційно називають активізацією. Активізацію можна визначити як постійний, безперервний процес стимулювання учнів до енергійного, цілеспрямованого навчання, подолання пасивної і стереотипної діяльності, спаду і застою у розумовій діяльності. Головна мета активізації – формування активності учнів, підвищення якості навчального процесу, який спрямований на засвоєння емоційно-ціннісного досвіду, забезпечення адаптації особистості до соціального оточення, а також сприяння самореалізації та розкриттю творчої особистості [3].

У своєму розвитку, як зазначає П. Лузан, навчально-пізнавальна активність проходить ряд рівнів: репродуктивний, продуктивний, креативний [2]. На кожному з цих рівнів процес активізації визначається власною діяльністю учня, яка детермінована його спрямованістю, ініціативою, прагненням ставити перед собою завдання, знаходити способи їх вирішення, тобто саморегуляцією.

Активізуючи художньо-технічну діяльність учнів, необхідно прагнути реалізувати

головну мету підготовки майбутніх фахівців: виховання, розвиток і навчання їх засобами навчальних предметів на основі і в процесі практичного оволодіння ними майбутньою професійною діяльністю; розвинути в учнів бажання і вміння вчитися, формувати свідоме ставлення до навчання, прищеплювати потребу активної участі у навчально-виховному процесі. Завдання педагога полягає в тому, щоб пробудити інтерес учнів до занять з свого предмету, включати їх в активну творчу художньо-технічну діяльність при його вивченні. Для цього потрібно привернути увагу учнівської молоді до змісту навчального матеріалу, стимулювати їх активність, розвивати навички творчого і самостійного оволодіння знаннями, розкривати практичне значення знань та умінь у художньо-технічній діяльності.

При високій мотивації учень проявляє активність, а за низької – пасивність. Заохоченню прагнення до отримання нових знань, як показують психолого-педагогічні дослідження, сприяють такі мотиви: значимість знань для художньо-технічної діяльності; забезпечення творчої спрямованості художньо-технічної діяльності; зв'язок навчання з життям, з майбутньою професійною діяльністю; застосування знань на практиці.

Спробуємо спочатку визначити сутність творчої художньо-технічної діяльності учнів. Головна характеристика творчості – створення нового. Серед сучасних позицій науковців стосовно природи творчості виділяють два підходи. У межах першого з них творчість розглядають як діяльність, спрямовану на створення нових суспільно значущих цінностей; основну увагу приділяють критеріям об'єктивної новизни й оригінальності продуктів творчої діяльності. Другий підхід пов'язує творчість із самореалізацією людини, з розвитком мотивації її творчої діяльності. Критерій творчості в такому розумінні, її цінність – особистість самої людини, а не тільки продукти творчої діяльності [4].

Аналізуючи творчу діяльність як систему, у її загальній структурі виділяють декілька підсистем, зокрема: процес творчої діяльності, продукт творчої діяльності, особистість творця, середовище та умови, в яких протікає творчість. У свою чергу в кожній із названих підсистем можна виділити основні її складові [1]. Так, наприклад, процес діяльності може мати такі складові, як постановка задачі, формування задуму, реалізація задуму; особистість творця характеризується здібностями, особливостями розуму, темпераментом, віком, характером тощо; середовище і умови являють собою фізичне оточення, колектив, стимули та бар'єри в творчій діяльності тощо. Внутрішньою передумовою творчої художньо-технічної діяльності, ядром творчої обдарованості є творчий потенціал, що являє собою сукупність можливостей, засобів, які можуть бути приведені в дію, використані для розв'язання певних задач, досягнення поставлених цілей.

Однією з важливих умов, яка необхідна для активізації творчої художньо-технічної діяльності учнівської молоді – це атмосфера спілкування. Здатність педагога створити сприятливу атмосферу на занятті стимулює творчу і пізнавальну активність учнів. Це стимулює бажання вчитися. Тому активізації творчої художньо-технічної діяльності сприяє використання інтерактивних технологій навчання.

Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих або професійних ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації.

Для активізації художньо-технічної діяльності учнів можна запропонувати відповідні методи: метод контрольних запитань, індивідуальної “мозкової атаки”, символічної аналогії тощо.

*Метод контрольних запитань* розвиває мислення за допомогою послідовно поставлених перед людиною запитань, на які потрібно одержати відповіді. Його можна

застосовувати у формі монологу чи діалогу. Контрольні запитання можуть бути, наприклад, такі:

- Як можна по-новому застосувати об'єкт?
- Як спростити й модернізувати його?
- Що можна збільшити (зменшити)?
- Що можна перетворити?

Метод індивідуальної “мозкової атаки” ґрунтується на розумовому експерименті, у якому використано ідею “мозкової атаки”. Людина сама ставить завдання, генерує ідеї, виконує обов'язки секретаря, а потім оцінює власні ідеї, хоча останню функцію вона може передавати й експертові-фахівцеві. Тривалість не повинна перевищувати 3-10 хвилин. За цей час потрібно запропонувати якнайбільше ідей для розв'язання певної проблеми, мобілізуючи власну уяву та фантазію, і швидко записати відповіді на запитання. Роботу проводять письмово: ідеї, що виникають, треба обов'язково фіксувати на папері.

Символічна аналогія передбачає, що учню необхідно запропонувати формулювання певної ідеї, наприклад: авторучка – знаряддя письма, творець тексту; автодорога – перевізник вантажів, об'єднувач держав; полум'я – видиме тепло тощо. Потім потрібно подумати, як і куди поширюється означений елемент, як він зберігається. Від таких загальних міркувань можна перейти до бажаного рішення.

Це приклади окремих методів, однак відмітимо, що їх арсенал набагато більший (наприклад, мікрофон, асоціативний куш, робота в двійках, мозаїка і т.д.).

Одним із ефективних способів активізації творчої художньо-технічної діяльності є *проблемні технології навчання*. Можливості активізувати творчу художньо-технічну діяльність учнів значно зростають, коли педагог організує діяльність учня так, що він буде змушений не просто виконувати завдання за зразком чи вказівкою, а прагнув би особисто внести нехай найпростіші, але зміни.

В сучасних умовах розвитку інформаційного суспільства одним із засобів активізації пізнавальної діяльності учнів є також *інформаційно-комунікаційні технології*. Зокрема використання мережі Інтернет природно вписується в життя учнів і є одним із найефективніших засобів, що допомагають значно урізноманітнити процес навчання. Передовий педагогічний досвід засвідчує, що кожне заняття з використанням Інтернет-сайтів викликає емоційний підйом; навіть учні, які відстають від інших, з радістю спілкуються з комп'ютером, а, наприклад, поганий результат тестування чи спілкування on-line унаслідок прогалин у знаннях спонукає звернутися по допомогу до вчителя або самостійно здобути ці знання. Інтернет дозволяє вдало моделювати умови художньо-технічної діяльності, реалізовувати їх не лише у різноманітних тренувальних вправах ситуативного характеру, а й в творчому пошуку нових ідей.

Широкого розповсюдження набуває використання таких засобів як: електронні підручники, веб-квести, які є важливими для самоорганізації праці та самоосвіти, способом розширення індивідуальної активності кожного учня. Доречно відмітити, що активізації творчої художньо-технічної діяльності учнів сприяє не лише їх використання, а й залучення учнівської молоді до їх розробки.

Однією важливою умовою активізації навчальної діяльності учнівської молоді слід вважати *індивідуалізацію навчання*, тому що дозволяє використовувати індивідуальні можливості учнів як в умовах колективної роботи на заняттях, так і в самостійній діяльності в позаурочний час. Ігнорування особистісної індивідуалізації залишає невикористаними великі внутрішні резерви особистості учня. Важливий і сам підхід до учня як особистості. Тому, організовуючи художньо-технічну діяльність, необхідно використовувати прийоми, способи, вправи відповідно потребам і здібностям учнів.

Однією з сучасних технологій активізації творчої і художньо-технічної діяльності, яка

гармонійно поєднує у собі попередньо названі є *проектна технологія*. Етапи роботи над проектом тісно переплітаються з етапами творчої діяльності. Важливу роль в активізації творчої художньо-технічної діяльності відіграє не лише структура роботи над проектом, а й методи проектно-технологічної діяльності: метод фантазування, метод фокальних об'єктів, метод зразків (алгоритмічний аналіз), метод створення образу ідеального об'єкта і т.д.

Таким чином, суть проектно-технології – стимулювання інтересу учнів до певних проблем, які передбачають володіння визначеною сумою знань, та через проектну діяльність, яка передбачає розв'язання однієї або цілої низки проблем, показ, практичного застосування надбаних знань. Від теорії до практики, гармонійно поєднуючи, академічні знання з прагматичними дотримуючись відповідного їх балансу на кожному етапі навчання.

Загалом відмітимо, що сучасні технології активізації ефективні при умові їх системного використання у взаємозв'язку. Наприклад, в контексті означеної проблеми доцільним є використання різних видів ігор. Зупинимось на окремих з них.

Імітаційна гра – модель середовища існування, що визначає поведінку учнів та механізми їхніх дій в екстремальних ситуаціях. Здійснюється різноманітна взаємодія: переговори, дискусії, публічна презентація матеріалу. Дозволяє не лише активізувати творчу художньо-технічну діяльність учнів, а й отримати навички адаптації до нового середовища.

Ділова гра – модель взаємодії учнів у процесі досягнення цілей, які імітують вирішення комплексних завдань у конкретній ситуації. Дозволяє оволодіти системою художньо-технічних знань, умінь та навичок, моделями поведінки та соціально-психологічних відносин у реальній виробничій ситуації.

Рольова гра – метод програвання (інсценування) ролей. Навчання через дію – найбільш ефективний засіб навчання в контексті використання рольової гри. Власні переживання запам'ятовуються яскраво та зберігаються протягом тривалого часу.

Ситуаційний аналіз (розбір конкретних ситуацій, інцидентів). Доповнює більшість теоретичних аспектів художньо-технічної діяльності за допомогою введення практичних завдань.

Активізації творчої художньо-технічної діяльності сприяє також *звернення до міжпредметних зв'язків*. Забезпечується це за допомогою системи прийомів та засобів:

- пояснення нового на основі вивченого фактичного або теоретичного матеріалу;
- формування нового прийому або способу навчальної діяльності (складання складного плану, конспекту, порівнювальної характеристики);
- самостійне застосування раніше засвоєних знань із використанням логічних та графічних схем, інших наочних посібників;
- узагальнення знань шляхом складання тематичних таблиць (порівнювальних, проблемних);
- звернення до історичних документів, творів художньої та мемуарної літератури, їх порівняння з відповідними характеристиками в підручнику, проведення кіноуроків на міжпредметній основі;
- проведення міжпредметних учнівських конференцій;
- проведення міжпредметних екскурсій із наступним виконанням пізнавальних завдань.

Таким чином, арсенал засобів сучасних технологій для активізації творчої художньо-технічної діяльності учнівської молоді великий. Однак його ефективність, перш за все, залежить від підготовленості педагога, його бажання творчо працювати, тим самим активізуючи своїх учнів.

**Використана література:**

1. Кан-Калик В. А. Педагогическое творчество / В. А. Кан-Калик, Н. Д. Никандров. – М. : Педагогика, 1990. – 144 с.
2. Лузан П. Г. Активізація навчання у сільськогосподарському вузі / П. Г. Лузан. – К. : ІАЕУААН, 1996. – 150 с.
3. Момот Л. Л. До проблеми формування творчих здібностей у процесі навчання / Л. Л. Момот, Л. В. Шелестова // Педагогіка і психологія. – 1997. – № 2. – С. 53-59.
4. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості : підручник / С. О. Сисоєва. – К. : Міленіум, 2006. – 344 с.

**Андрошук И. П. Активизация творческой художественно-технической деятельности учащихся средствами современных технологий.**

В статье рассмотрено содержание понятия активизации как постоянного, непрерывного процесса стимулирования учащихся к энергичному, целенаправленному обучению, преодолению пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной деятельности. Определены основные задачи, которые необходимо решить педагогу для активизации творческой художественно-технической деятельности учащихся. Установлено, что эффективными современными технологиями, которые способствуют активизации творческой художественно-технической деятельности учащихся являются: интерактивные, технология проблемного обучения, информационно-коммуникационные, технология индивидуализации обучения; проектная и игровая технологии. Раскрыто их потенциал и значение в аспекте этой проблемы. Сосредоточено внимание на отдельных методах в контексте обоснованных технологий. Отмечено, что активизации творческой художественно-технической деятельности способствует также обращение к межпредметным связям через соответствующую систему приемов и средств. Акцентировано внимание на том, что арсенал средств современных технологий для активизации творческой художественно-технической деятельности учащихся большой. Однако его эффективность, прежде всего, зависит от подготовленности педагога, его желание творчески работать, тем самым активизируя своих учеников.

**Ключевые слова:** активизация, творческая художественно-техническая деятельность, учащиеся, средства современных технологий.

**Androshchuk I. P. Activation of creative artistic and technological activity of pupils by means of modern technologies.**

The article considers the content of activation as a constant continuous process of stimulating pupils to active purposeful learning, overcoming passive and stereotype activity, decline and stagnation of mental activity. Central tasks that must be solved by a teacher for activation of pupils' creative artistic and technological activity are defined. Interactive technologies, method of problem-based learning, information communication technologies, technology of individualized learning, project and play technologies are considered as efficient modern technologies that promote activation of creative artistic and technological activity of pupils. Their potential and importance to the defined problem are shown. Attention is focused on particular methods in the context of grounded technologies. It is shown that the use of intersubject ties through the appropriate system of techniques and means facilitates activation of creative artistic technological activity. The variety of means of modern technologies for activation of creative artistic and technological activity is emphasized. Nonetheless, its efficiency depends on teachers' qualification and their willingness to work creatively, which activates their pupils.

**Keywords:** activation, creative artistic and technological activity, pupils, means of modern technologies.