

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ ТВОРЧОЇ АКТИВНОСТІ ПІДЛІТКІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

У статті представлено інтерактивні технології, які впроваджуються на заняттях та заходах з образотворчим компонентом. Особливостями інтерактивних технологій в статті визначено нерозривність дій і постійний зворотній зв'язок педагога та учнів. Запропоновані інтерактивні технології спрямовані на формування творчої активності учнів у процесі сприймання художніх творів, що містять оптичні ілюзії. Пропоновані технології розглядаються на прикладі організації рольових ігор та міні майстер-класу у віртуальній подорожі, бесіди, дискусії із вправами-загадками, художньо-творчими, пошуковими завданнями, які сприяють активізації міжпредметного досвіду підлітків.

Ключові слова: творча активність підлітків, інтерактивні технології, оптичні ілюзії, заняття та заходи з образотворчого мистецтва.

В умовах державного і духовного відродження України пріоритетна роль відводиться гуманітарній освіті. В цьому контексті важливого значення набуває впровадження інтерактивних технологій навчання з новими критеріями і підходами у руслі змін освітніх та виховних цілей і змісту мистецької освіти. Усе це вимагає достатньої творчої активності підростаючої особистості.

На сучасному етапі розвитку освіти питання творчої активності підлітків загальноосвітніх навчальних закладів досліджують В. Водяна, Л. Назарова, М. Мирзаканов, О. Пахомова, М. Тебуєва та ін. На їхню думку, образотворче мистецтво сприяє креативному, критичному, образно-асоціативному мисленню підлітків, стимулює їх до творчої діяльності та пізнання національних й світових художніх традицій, розширює їхній художній досвід. Інтерактивні технології навчання також розроблялися І. Дичківською Т. Кисельовою, Л. Масол, Л. Пироженко, О. Пометун як реалізація різноманітних форм художньо-естетичної перцепції, комунікації, співтворчості та пізнання, що впливають на становлення світогляду дитини через призму художнього образу до цілісного сприймання картини світу. Проте окремо вікові особливості ефективності застосування інтерактивних технологій у виховному процесі з молодшими підлітками, а також місце особливих оптичних ілюзій як засобу взаємодії учнів з образотворчим мистецтвом не були предметом спеціального дослідження.

Мета статті полягає у розкритті особливостей інтерактивних технологій, що передбачають нерозривність дій і постійний зворотній зв'язок педагога та учнів на прикладах ілюзорних зображень у творах образотворчого мистецтва.

На збудження творчої активності людини впливають позитивні емоції у процесі сприймання художніх творів. Митець наближує зображувальний світ до ілюзії його присутності та надає простору для фантазії і уяви реципієнта, в результаті якого виникає діалог між художником й аудиторією, що і призводить до духовного очищення у переживаннях і митця, і глядача. Так, Л. Масол [4] пропонує застосовувати інтерактивні технології, за допомогою яких учитель організовує і координує навчально-пізнавальну діяльність учнів у процесі художньо-естетичної комунікації. Технологія складається з кількох *етапів*: бесіди з рольовою грою, творча майстерня з художньо-практичними завданнями, дискусії, міні майстер-клас з експериментальним завданням та підсумкового етапу. У ході бесіди підліткам у цікавій формі рольової гри надається мінімум інформації, інтригуючі тези, загадкові факти для суджень, щоб з одного боку, зацікавити учнів новим повідомленням, дати імпульс до самостійного пошуку відповідей на запитання.

Художньо-практичні завдання спрямовані на сприймання візуальної інформації і вирішення завдань різного типу, зокрема, експериментально-дослідницького характеру, де підлітки мають щось створити, створити новий художній образ, наприклад, у результаті поєднання різних технік, прийомів у вирішенні завдань, нових матеріалів тощо, що призводить до нового художньо-творчого досвіду. Після творчого завдання вчитель активізує дискусію, що поєднує нові знання і питання, на які учні хотіли б отримати відповіді – у творчій комунікації. Процес продовжується експериментальними завданнями з різними матеріалами і завершується підведенням підсумків і висновками самих учнів. Важливо, що запропоновані технології навчання можуть використовуватися вчителем образотворчого мистецтва для активізації творчої активності підлітків, зокрема у заходах тижня художньо-естетичних дисциплін.

I етап. *Віртуальна подорож "Загадки прадавнього мистецтва"*. Мета: створення ситуації успіху, залучення досвіду учнів з історії.

Бесіда з рольовою грою. Перша розповідь та демонстрація ілюстрацій з печери Альтаміра [2]. Учень грає роль аматора-археолога Марселіне Саутуола. У 1879 році я шукав у печері Альтаміра, розташованій поблизу мого будинку, кістки та знаряддя праці й мисливства доісторичних людей. Одного разу я узяв з собою свою маленьку дочку Марію. Доки я копався у землі, Марія розглядала стіни печери, на яких були зображення тварин. Моєму відкриттю не повірили і звинуватили, якщо і не у свідомій фальсифікації, то у тому, що я став жертвою жарту сучасних художників. Спеціалісти вважали, що фрески з печери Альтаміра є звичайною підробкою. Даремно я намагався довести, що жоден сучасний художник не зміг би так переконливо і детально зобразити вимерлих тварин. Марним виявився й доказ – мушля із залишками закам'янілої фарби, яку знайшов у тій же печері, слугувала первісному митцю за палітру. Це відкриття свідчить, що примітивним мисливцям на мамонтів та бізонів було притаманне відчуття прекрасного, що вони займалися не лише задоволенням повсякденних потреб в їжі, одязі та у захисті від диких тварин. Живопис Альтаміри різнобарвний. Прадавні художники користувалися вохрою, оксидом марганцю, деревним вугіллям, мергелем, карбонатом заліза.

Пошукове завдання. Дізнайтеся, які відтінки мають вохра, оксид марганцю, деревне вугілля, мергель, карбонат заліза?

Друга розповідь супроводжується малюнками з печери Ласко [1]. Інший учень грає роль хлопчика Марселя. У 1940 році я разом зі своїми приятелями Жоржем, Джимом, Симоном та песиком Робот гуляли у лісі, в околицях свого рідного села Монтиньяк на пагорбах Ласко. У кінці дня виявилось, що Робот загубився. Ми знайшли його у дірі, в яку він провалився. Перш ніж лізти в темряву і невідомість ми вирішили збігати за спорядженням і наступним ранком повернулися з мотузками й ліхтарями та спустилися в печеру в пошуках собаки. Печера, куди ми потрапили, вразила нас малюнками безлічі биків, бізонів, коней не лише на стінах, а й стелі. Згодом вчені припустили, що вже тоді для створення малюнків використовувалися драбини і риштування, тому що в печері були виявлені гнізда для риштувань. Малюнків виявилось близько шестисот на світлому тлі з відтінками жовтого, червоного, коричневого і чорного кольорів і майже півтори тисячі зображень було висічено на стінах та стелі.

Пошукове завдання. На Вашу думку, які мінерали мають відтінки жовтого, червоного, коричневого і чорного кольорів?

Третя розповідь з переглядом фрагменту документального фільму Вернера Герцога "Печера забутих снів", який присвячений загадкам печери Шове та її околиць. Наступний учень грає роль Жана Шове. У 1994 році мені вдалося відкрити печеру, в якій знайдено понад 300 малюнків тварин найдавнішого зразка печерного живопису. Вчені довели, що тридцять одну тисячу років тому прадавній художник за допомогою вохри, деревного

вугілля і гематиту зобразив коней, зубрів, бізонів, диких баранів, північних оленів, мамонтів, печерних левів, ведмедів, а також унікальних у живопису кам'яного віку гієн, пантер і сов. Фіксатором служила органіка звіра (жир та мозок). Прадавні художники уміло поєднували барвистий розпис з рельєфом стін. Завдяки чому вийшла вражаюча картина напівоб'ємних фігур, нанесених на природні опуклості поверхні печери. Ще однією родзинкою є характер зображення в ній. Палеолітичні художники малювали тварин, які представлені у різних фазах руху, або з багатьма головами, ногами і хвостами, що схожі на різні "стоп-кадри", або накладали фігури одна на одну.

Пошукове завдання. З'ясуйте, які відтінки має гематит?

II етап. Дискусія. Придивіться до наскального живопису з печери Шове. У зображенні бізонів, левів, антилоп видно по вісім ніг. Таким чином, давні художники закарбували певні фази бігу тварин і здається, що тварини ніби то стрибають, витягуються, скачуть чи падають. Зокрема, у печері Шове баран намальований у вісьмох паралельних рисунках, а із заглиблення в стіні один за одним "виходять" коні. Прадавнім художникам вдалося досягнути ілюзії руху, що з часом було взято за основу для створення мультиплікації.

Тепер закрийте очі і уявіть, як біжить стадо оленів (супроводжується стукотом копит). Що ж ми побачимо? Дійсно, якщо спостерігати за стадом, яке мчить, очі встигають спіймати контури першого оленя, потім повз вас проноситься суцільний ліс рогів та копит і, нарешті, проводжаєш поглядом останню тварину, яку встигаєш роздивитися більш детально.

Як же показували первісні художники стадо тварин, які швидко біжать або пересуваються на пасовищі? Так, вони старанно обмальовували першу і останню тварину, а проміжок між ними заповнювали декількома десятками вертикальних рисочок ніг і над ними малювали частокіл з рогів або за допомогою зображень з вісьмома ногами й паралельних нашарувань рисунків тварин один на другий.

Відомо, що середня висота печери Ласко становить 30 метрів. Поміркуймо, яким чином первісні художники малювали тварин на стелі? (Приблизні відповіді: люди могли літати та зависати як гелікоптер, колись стеля була низькою або підлогою, вони були гігантами тощо. За найцікавішою відповіддю обираються учні для проведення майстер-класу за опосередкованим керівництвом вчителя).

III етап. Творча майстерня "В гостях у первісного художника". Мета: розвивати креативне, критичне та образно-асоціативне мислення.

Художньо-творчі завдання. – *Вправа-загадка.* Вчитель демонструє учням зображення кішки з п'ятьма хвостами. Скільки кішок зображено на рисунку? Різні версії відповідей (на картині зображено п'ять кішок або одну кицьку, яка рухає хвостом; три кицькі – дві рухають хвостами, а одна – ні тощо). Який вид мистецтва зображує тварин у русі? Мультиплікація або анімація. – Створіть "печеру". Імітуйте поверхню скелі, покрийте її зображеннями тварин (комбінована техніка). Для імітації поверхні скелі на папір нанесіть різні відтінки сірого, зеленуватого, коричневого, вохристого кольорів. Відразу зімніть його і розправте. На тлі утвориться фактура скелі. Потім нанесіть зображення тварин гелевою ручкою, чи фломастером або сангіною.

Що надає фактурі виразність? Ілюзія гри світлотіні на помережаній згинами поверхні паперу.

Для допитливих учнів. Сангіна – матеріал для малювання, створений з мінеральних фарб: суміші глини, крейди та гематиту (Fe_2O_3). Гематит є мінералом оксиду заліза, який надає сангіні темно-червоної барви. Сангіною в українській мові називають як спеціальний мінеральний олівець, так і сам малюнок.

IV етап. Міні майстер-клас. Мета: виховувати в учнів уміння створювати хороший

настрій у інших дітей шляхом виготовлення подарунку й сприяти самовираженню.

Ролі археологів Марка Азема і Флоран Ривера грають учні, що по-черзі розповідають про дивовижні знахідки у печері Пернон-Перена й проводять міні майстер-клас з виготовлення тауматропа. Ми знайшли кістяні диски з отворами посередині та зображеннями тварин з обох боків. На дисках намальовано одну й ту саму тварину, але з ногами у різних положеннях. Нами було встановлено, що ці диски є найдревнішим прототипом тауматропа, зроблений близько 15 тисяч років тому [1].

Для допитливих учнів. Цікава історія сталася з англійським фізиком і астрономом Джоном Гершелем у 1825 році. Він посперечався зі своїм товаришем математиком Чарльзом Беббіджем, що зможе одночасно показати йому обидві сторони золотої монети, причому без дзеркал і отримав перемогу у суперечці. Гершель попросив Беббіджа помістити око на рівні поверхні столу і на ній обертати монету, яка стояла на ребрі, по типу дзиги. Від інерції зорового сприйняття профіль королеви злився з гербом на іншій стороні монети. Таким чином, коли диск швидко обертають на мотузках, які проходять через отвір, два зображення зливаються і створюють ілюзію руху [3].

Тауматроп (від дав.-гр. означає диво обертання) – іграшка, заснована на оптичній ілюзії. При швидкому обертанні диска з малюнками, нанесеними з обох сторін, вони сприймаються як одне ціле.

Художньо-практичне завдання. Демонструється таблиця з виготовлення тауматропа [5]. Для виготовлення тауматропа потрібно дві мотузки, кружечок з товстого картону. 1. Зробіть дірочку посередині кружечка. 2. Нанесіть на одну сторону букет квітів, а на іншу – перевернуту вазу. Переконайся, що букет квітів перевернутий по відношенню до вази. 3. Просуньте у дірочку дві мотузки. З'єднайте кожну окремо. Розтягнувши вірьовки, покрутіть їх між пальцями назад-вперед, щоб вийшли ручки. Тауматроп повинен добре крутитися. Або прикріпіть кружечок з малюнками до палички по типу льодяника та швидко крутіть між долонями.

V етап. Узагальнення. Серед прийомів первісних художників зустрічаються такі, які викликають асоціації з досягненнями другої половини ХХ століття і вказують на перший досвід анімації та мультиплікації. Творці шедеврів печер використовували природні фарби, які мають монохромні відтінки: вохру (тьмяно-жовтий), оксид марганцю (темно-зелений, темно-коричневий, чорний, зеленуватий, коричневатий), деревне вугілля (сіро-чорний), мергель (білуватий, сірий, жовтуватий, зеленуватий, червонуватий, чорний і строкатий), карбонат заліза (білуватий, зеленуватий, блакитно-сірий, рожево-сірий), гематит (вишнево-червоний, чорний, жовтуватий), замішані на тваринних жирах. Оскільки древні художники, створювали зображення в одному кольорі, але з різними відтінками, то такий живопис називають монохромним. Зокрема, художники печери Шове використовували для створення ілюзії руху рельєф стін, нашарування контурів, зображення фаз бігу, десятками ніг та частоколом рогів.

Пропонуємо ще одну інтерактивну технологію.

I етап. Бесіда "Гімн нісенітниці або парадокси". Метою є введення учнів у світ ілюзій на картинах митців та рекламі.

У минулі часи і сьогодні подвійні картини використовуються у рекламі та як дидактичний матеріал (картка-головоломка, листівка-загадка). Зображення на них містить тайне та явне. Таким чином для вирішення головоломки чи загадки потрібно знайти захований рисунок.

Такі картини утворюються завдяки оптичним ілюзіям. Ілюзії можуть сприйматися як стерео (просторова глибина), за розміром або кольором, гра з перспективою, як подвійні образи, земля і небо, зорові викривлення, рух, картини-загадки, неможливе, перевертні, приколи, передбачалки тощо. Прикладом можуть слугувати будь-які ілюзійні картини,

зокрема: картка-головоломка "Куди заховалася кішка?"; реклама парфумерії в Росії на початку ХХ століття; загадкова картинка "Де вовк?" з московського журналу "Для наших дітей"; Октавіо Окампо "Назавжди разом", "Вуста квітки", "Пташина сім'я".

Пошукове завдання. Знайдіть в мережі Інтернет художників, які створювали картини з ілюзорними зображеннями.

II етап. *Дискусія з дослідницькою діяльністю.*

Розглянемо рекламу парфумерії й загадкову картинку та роботи сучасного мексиканського художника Октавіо Окампо. Таємничість зображень на них спонукає до зацікавлення рекламою, неймовірною трансформацією образів один в одному. Октавіо Окампо створює образи у метаморфічному стилі. Для цього він використовує незвичайне поєднання реалістичних та метафоричних деталей. Здалеку його картини нагадують обличчя людей, але коли уважно придивитися, можна помітити, що вони складаються з окремих частин, які насправді є фігурами людей, тварин, рослин тощо. Використовуючи техніку оптичних ілюзій, які викликають помилки у візуальному сприйнятті, що утворюються неточністю або неадекватністю процесів неусвідомленої корекції зорових образів. Чим довше їх розглядати, тим більше вдається знайти захованих зображень, в яких кожна людина може знайти щось своє, недоступне іншим.

Уважно подивимося на картину "Назавжди разом". – Скільки людей зображено на картині? Так, на картині намальовано п'ять людей. – Що Ви ще побачили в цій ілюзії? Звичайно між профілями видно чи то чашу, чи то келих, чи то кубок (кожен інтерпретує по-своєму). – Що хотів сказати художник, замаскувавши у такий спосіб посудину серед профілів? Подвійні таїни сховані не лише в обличчях, а й у звичних речах.

Експериментальне завдання. Мета: зацікавити підлітків дослідницькою діяльністю.

Для відповіді на запитання "Яким чином додаткові ілюзорні зображення увиразнюють образи старого та старої?" проведемо *досліди* "Таємниця прозорого келиха".

Дослід 1. Для проведення досліду потрібно ретельно вимити келих у гарячій воді з милом, а також руки (обезжирити). Самий чистий та чудовий звук отримаємо, якщо мокрим пальцем легко натискати та одночасно рухати його по крайці келиха.

Дослід 2. Налийте у келих води й легким круговим рухом пальця натискуйте на стінки келиха. Після декількох спроб можна побачити, що поверхня води ряботить.

Пропонуйте власні версії щодо змісту образів на картині.

III етап. *Висновок.* Посудина має символічне значення: наповненість життєвими цінностями; чаша застосовувалася в обрядах побратимства; сферична форма чаші ототожнюється з космосом та зорями, які мерехтять та планетами. Також чаша символізує Всесвіт, Матір-землю, вмістилище милосердя, скарбів, щедрість, чистоту та радість. Зокрема, в українській мові, засвідчено символічне значення слова "чаша": переповнити чашу терпіння, випити гірку чашу до дна, нехай обмине мене чаша ця тощо.

IV етап. *Художньо-практичне завдання.* Мета: навчати засобами графіки, живопису, скульптури увиразнювати художній образ.

Для допитливих учнів. Інверсія – це незвичайне розташування перетворених образів на картині, відмінних від зразків для того, щоб підкреслити найбільш значущий образ, звернути на нього увагу глядача. Декупаж – це декоративна техніка вирізування візерунків із різних матеріалів та наклеюванні їх на поверхню виробу. Завдяки новим матеріалам декорування відбулося ускладнення технології, що й позначилося на її техніці додачею об'ємного декору чи комбінацією плоского та об'ємного декорування.

1. Створіть інверсію за картиною "Назавжди разом" (техніка на вибір).

2. *Конкурс* у номінаціях "Золотава лілія", "Фіолетовий аромат", "Чаювання серед квітів". Мета: навчати технологічним прийомам декупажу.

Створіть подарункову коробку для парфумів з рослинним орнаментом за мотивами

робіт Октавіо Окампо в техніці декупаж.

V етап. Узагальнення. Велике значення для створення зорових ілюзій має готовність глядача побачити те зображення, на яке він налаштувався. Так, на фресках прадавніх художників створено ілюзію руху, що подібне сучасній мультиплікації. У мистецьких творах Октавіо Оркампо силует чаші окреслений профілями двох людей, а ще різні фігури бачаться завдяки подібності форм частин обличчя до фігури людини. Ілюзії руйнують стереотипи сприйняття і змушують людину активізувати уяву та творче мислення.

Висновки. Отже, інтерактивні технології навчання і виховання сприяють формуванню творчої активності підлітків засобами образотворчого мистецтва шляхом перенесення художнього пізнання на процес пізнання явищ дійсності. Кожний з етапів запропонованої інтерактивної технології має свою мету, яка реалізує нерозривність дій і постійний зворотній зв'язок педагога та учнів. Зміст статті не вичерпує можливостей інтерактивних технологій. Подальшого розгляду потребують інтерактивні технології на інших прикладах образотворчого мистецтва.

Використана література:

1. *Дмитриева Н. А.* Первобытное искусство. От древнейших времен по XVI век / Н. А. Дмитриева // Краткая история искусств. – М. : Искусство, 1985. – В трёх вып. – Вып. 1. – 4-е изд. – 315 с.
2. *Дэвлет Е. Г.* Альтамира: у истоков искусства / Е. Г. Дэвлет. – М. : Алетейя, 2004. – 280 с.
3. *Жорж Садуль.* Глава 1. Жосеф Плато закладывает основы кино / Жорж Садуль / [пер. с франц. Т. В. Ивановой] // Всеобщая история кино. – М. : Искусство, 1958. – В 6-ти т. – Т. 1. – С. 41. : цв. ил.
4. *Масол Л. М.* Методика навчання у початковій школі: [посіб. для вчит.] / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, [Е. В. Белкіна], О. В. Калініченко, І. В. Руденко. – Х. : Веста. Ранок, 2006. – 256 с.
5. Тауматроп [Електронний ресурс]. – Режим доступу зі сторінок :
<http://www.istpravda.ru/upload/iblock/cb1/cb1741ae1eeda5f0fbd676cd236cdc0a.jpg>;
<http://noevark.org/sites/default/files/Тауматроп2.png>;
<http://bg.ru/media/upload/images/kids/2013/january/10jan/02.png>

Руденко І. В. *Інтерактивні технології в формуванні творчої активності підлітків на заняттях і заходах по образотворчому мистецтву.*

В статті розглядаються інтерактивні технології, які впроваджуються на заняттях і заходах з образотворчим компонентом. Вони направлені на формування творчої активності підлітків в процесі сприйняття художественних творів, які містять оптичні ілюзії. Представлені інтерактивні технології розглядаються на прикладі організації ролевої гри і міні-мастер-класу в віртуальному подорожжі, бесіди з ролевою грою і дослідницькою роботою, дискусії з завданнями-загадками, художественно-творчими і пошуковими завданнями, що сприяють активізації творчої активності і міжпредметного досвіду підлітків.

Ключові слова: *творча активність підлітків, інтерактивні технології, оптичні ілюзії, заняття і заходи по образотворчому мистецтву.*

Rudenko I. V. Interactive technologies in forming of creative activity of teenagers on employments and measures after a fine art.

Interactive technologies which are inculcated on reading and measures with a graphic component are examined in the article. A fine art represents surrounding reality in artistic offenses, extends aesthetically beautiful experience and teenagers aspiration of child to get to know the genetic roots of national traditions, forms creative thought. The features of interactive technologies is an unread of actions and permanent to reverse connection of teacher and teenagers. Interactive technologies of teenagers of fine art are instrumental in realization of various forms of artistic aesthetic perception, communication, compatible work and cognition, and associative vivid interpretations of the phenomena of reality, which influence on becoming of world view through the prism of image to integral perception of the world picture. They are directed on forming of creative activity of teenagers in process of perception of images which contain optical illusions. Interactive technologies are offered an author

examined on the example organization of role plays and mini master class in a virtual trip, scientific conversation, discussions with exercises-riddles, artistically creative, partly searching, project tasks with integrative technicians (inversion, decoupage, sketch, spreyc-art), which are instrumental in activation of inter subject experience of teenagers on the basis inter subject in groups, judges.

Keywords: creative activity of teenager's general school, interactive technologies, optical illusions, employments and measures, is on a fine art.

УДК 37.015.31:371.135

Сергіонова Е. Н.

ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ХУДОЖНИКА-ПЕДАГОГА В СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті розглядається готовність випускників ХГФ до здійснення розвивального аспекту художнього навчання і творчої організації навчально-виховного процесу як взаємозв'язок трьох основних компонентів: мотиваційного, ціннісного та операційного. Дано якісні характеристики рівнів сформованості показників кожного з компонентів готовності майбутнього вчителя до розвивального аспекту педагогічної діяльності. Розглядаються можливості розвитку творчого мислення школярів на заняттях образотворчого мистецтва, ДПМ та дизайні. Запропоновано гнучку структуру організації навчального процесу з урахуванням особистісно-орієнтованого підходу.

Ключові слова: вища освіта; творче мислення; креативна особистість; майбутні художники-педагоги; критерії готовності; особистісно-орієнтований підхід.

Психологія виділяє вроджені і набуті здібності, в тому числі і до творчості. Проте необхідно визначити, як саме здобуваються нові здібності до творчості, і яка роль педагога в цьому процесі. Вчені та педагоги констатують той факт, що діти молодшого шкільного віку мають розкуту фантазію і частіше проявляють оригінальність і полenezалежність в своїх роботах з образотворчого мистецтва та художньої праці, як і в інших видах діяльності. З 11-12 років, а то й набагато раніше, намічається спад творчої активності школярів і з'являється стійка тенденція до наслідування і копіювання. Цей феномен пояснюється бажанням підлітків бути "як дорослі". Ми бачимо основну причину цього явища в тому, що педагогам не вдається зміцнити і розвинути паростки природної дитячої здатності і потреби творчо мислити і діяти. Не створюються умови, що сприяють формуванню усвідомленого і цілеспрямованого творчого мислення підлітків, яке необхідно довести до рівня відповідного їх актуальним потребам у цьому віці. Найважливішу роль у вирішенні цієї проблеми ми бачимо як у вихованні творчої особистості самого педагога, так і в опануванні ним методикою формування і розвитку творчого мислення учнів різного віку. Для цього, в першу чергу, потрібно усвідомити необхідні психолого-педагогічні умови та якісні характеристики рівнів розвитку здатності до творчого мислення. Тільки тоді можна поетапно розвивати, тобто цілеспрямовано підвищувати рівень творчого мислення і дії школярів.

Метою запропонованої **статті** визначено: виявити можливості здійснення розвивального аспекту навчально-виховного процесу на заняттях художнього циклу при умові організації його за основними принципами професійної проектно-художньої діяльності; визначити необхідні знання, вміння та якості особистості майбутнього художника-педагога, здатного керувати навчально-творчою роботою дітей.

До проблеми творчого розвитку особистості звертались в своїх працях Дж. Рензулле,