

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К РАЗРАБОТКЕ ВИКТОРИН ПО ИСКУССТВУ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ ШКОЛ**

Потребность в непрерывном совершенствовании форм методической работы ведет к поиску и разработке новых решений, ставит вопросы повышения квалификации учителей в области информационных технологий, раскрывающих широкие возможности сделать занятия запоминающимися, динамичными, яркими, доступными и интересными школьникам [1]. Мы полагаем, что вполне достойным продуктом, отвечающим современным требованиям к дидактическим материалам, могут стать викторины, разработанные в форме мультимедийных презентаций. На наш взгляд, такие разработки весьма востребованы при преподавании учебного предмета «Искусство» (отечественная и мировая художественная культура), который преподается в белорусских школах второй год и требует дидактического наполнения.

Форма викторины в виде набора вопросов имеет право на существование, но практика преподавания демонстрирует ее малую востребованность, эффективность по сравнению с электронным вариантом, содержащем помимо текста изображения, в том числе и анимированные, видеоэффекты, звуковое сопровождение и т. д. Избалованные компьютерными играми, возможностями Интернета, школьники хорошо воспринимают зрительный ряд подобного типа. Учителю необходимо освоить язык общения подобного рода, перенея форму, но вложив свое содержание, воспитывая при этом художественный вкус, чувство меры, гармонии. Опыт разработки викторин по искусству в виде мультимедийных презентаций и их последующая апробация среди учащихся разных возрастных групп, а также обсуждение с учителями-предметниками и студентами, обучающимися на художественно-педагогических специальностях, продемонстрировали востребованность такой формы работы с учащимися. Для разработки эффективной для процесса обучения и интересной для учащегося формы викторины следует придерживаться следующих рекомендаций:

1. Недостаточно создать яркую картинку слайда, необходимо интересное для учащегося его содержание.
2. Задания не должны быть однообразными.
3. Необходимо чередовать разные формы представления вопросов.
4. Уместно включать в викторину игровые, развлекательные моменты, но при этом все должно быть подчинено дидактической цели данного методического продукта.
5. Содержание викторины должно соответствовать программному содержанию предмета. Допустимо введение небольшого процента произведений, ин-

формации, выходящей за рамки программы, и нацеленных на стимуляцию самостоятельной работы учащихся, углубленному изучению материала. Такие вопросы могут быть предложены высоко мотивированным учащимся.

6. Викторина не должна быть перегружена спецэффектами, отвлекающими внимание учащихся от основного содержания («падающие» буквы, «качающиеся» фразы, надписи, состоящие из последовательно появляющихся букв и т. д.).

7. Шрифт необходимо выбирать достаточного для комфортного восприятия размера, контрастного по цвету к фону, не перегружать его декоративными элементами.

8. Вопросы должны быть сформулированы доступно для понимания той возрастной группы учащихся, для которой разрабатывается викторина, с использованием терминологии уже знакомой школьникам.

9. В случае если ответ не предполагает название произведения, автора, их необходимо указать.

10. Необходимо предлагать учащимся вопросы, связанные с изучением произведений не только мирового искусства, но и белорусского.

Задания викторины могут быть следующими:

1. Узнавание произведения искусства по его изображению, фрагменту. Учащимся нравится, когда есть варианты ответов, подсказки в виде фамилии и имени автора. Можно предложить узнавание по нечеткому изображению, когда видны лишь силуэты, общее цветовое решение, а щелчок по клавиатуре делает картинку все ярче. Интересны задания, когда ученику необходимо вспомнить или предположить, какой предмет или персонаж на изображении закрыт каким-то декоративным элементом (маской, цветком и т. д.).

2. Поиск в картине лишних элементов. Можно, используя графические редакторы, дополнить изображение одной работы элементами другой работы одного и того же или разных авторов. Школьникам предлагается назвать авторов и названия работ, которые послужили основой для рассматриваемого коллажа.

3. Разнообразить викторину помогут задания, связанные с развитием чувства стиля. Например, предлагается выбрать из предложенного ряда изображений те, которые относятся к определенному периоду в истории искусств, художественному стилю. Это могут быть архитектурные сооружения, скульптуры, живописные, графические изображения человека, мифологических существ и т. д.

4. Интересной формой вопроса викторины может служить задание найти лишнее изображение, термин из предложенного ряда. Решение таких заданий позволяет обсудить с учащимися, почему они назвали данное понятие, изображение лишним.

Использование викторин в форме мультимедийных презентаций поможет учителю организовать закрепление и проверку знаний учащихся, вызвать эмоциональный отклик на произведения искусства, будет способствовать развитию их памяти, образного мышления, зрительного восприятия, наблюдательности,

умения классифицировать, сравнивать, обобщать, сделает образовательную деятельность более наглядной и интенсивной.

Данная форма викторины может использоваться как в индивидуальной работе, так и как основа для конкурсов. Красочность и динамичность, звуковое оформление, игровая форма позволит испытать радость познания, активизировать познавательный интерес к художественной культуре.

### **Литература**

1. К вопросу о проблемах дополнительного образования учителей учебного предмета «Искусство» (Отечественная и мировая художественная культура) / О. Г. Пепик, С. С. Кулапина // Повышение квалификации и переподготовка: проблемы и перспективы развития [Электронный ресурс] : материалы междунар. науч.-практ. конф., Минск, 12 нояб. 2015 г. / Белорус. гос. пед. ун-т. – Минск, 2016. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ