

EDUCATION AND PEDAGOGY

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.3.1>

PROJEKTOWANIE PEDAGOGICZNE TREŚCI EDUKACYJNEGO MARATONU–WARSZTATU KSZTAŁTOWANIA KOMPETENCJI ARTYSTYCZNO-PRAKTYCZNYCH UCZNIÓW

Olha Maievska

aspirantka Katedry Teorii i Metodyki Edukacji Technologicznej

Wydziału Technologii i Projektowania

Poltawskiego Narodowego Uniwersytetu Pedagogicznego im. V.G. Korolenki (Poltawa, Ukraina)

ORCID ID: 0000-0002-7444-2923

maonisun@gmail.com

Adnotacja. Artykuł poświęcony jest uporządkowaniu treści edukacyjnego maratonu-warsztatu kształtowania kompetencji artystyczno-praktycznych uczniów. Formą imprezy szkolnej jest wybrany maraton, ponieważ jest to krótkoterminowy multidyscyplinarny intensywny, w którym dzieci są maksymalnie zanurzone w nauczaniu materiału. Wybrane tematy z dziedziny edukacji, sztuki, designu, ekonomii, zarządzania, coachingu są podzielone na bloki według czterech głównych modułów i są połączone do schematu struktury maratonu-warsztatu. Przedstawiony w publikacji elastyczny model procesu edukacyjnego przedstawia zależność uzyskanych wyników od formy realizacji zadań w celu osiągnięcia wyznaczonego celu. Etapy programu są zawarte w przykładach obiektów projektowych i technik, które można zastąpić zrównoważonymi według złożoności, ale jednocześnie ukierunkowanymi na zainteresowanie młodszych nastolatków aktywnością merytoryczną, pogłębianiem wiedzy, treningiem umiejętności, kształtowaniem trwałego nawyku regularnej aktywności twórczej. Dzięki systematycznemu wykonywaniu zadań, przewidywalne jest przejście twórczego myślenia w stan przepływu, zwiększenie motywacji do nauki, poziomu zaufania do swoich umiejętności i wartości uzyskanych wyników.

Słowa kluczowe: młodsze nastolatki, kompetencje plastyczno-praktyczne, zajęcia praktyczne, integracja, model maratonu, program warsztatów.

THE PEDAGOGICAL PLANNING OF THE EDUCATIONAL MARATHON-WORKSHOP CONTENT FROM THE FORMATION STUDENT'S ART AND PRACTICAL COMPETENCE

Olha Maievska

Postgraduate Student at the Department of Theory and Methods of Technological Education

of the Faculty of Technology and Design

Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University (Poltava, Ukraine)

ORCID ID: 0000-0002-7444-2923

maonisun@gmail.com

Abstract. The article is devoted to streamlining the content of the educational marathon-workshop on the formation of artistic and practical competence of students. The marathon was chosen as the form of the school event, because it is a short-term multidisciplinary intensive, when children are immersed in the study of the material. Selected topics from the field of education, art, design, economics, management, coaching are divided into blocks, in accordance with the four main modules and built into the structure of the marathon-workshop. The flexible model of educational intensive presented in the publication represents the dependence of the obtained results on the form of realization of tasks to achieve the set goal. The stages of the program consist of objects examples of designing and technologies that can be replaced the same in complexity, but aimed at the interest of younger adolescents in subject-transformational activities, deepening knowledge, training skills, forming a stable habit of regular creative activity. Thanks to the systematic implementation of tasks, the transition of creative thinking into a state of flow, increasing motivation to learn, the level of confidence in their abilities and the value of the results is predicted.

Key words: junior teenagers, artistic and practical competence, practical transformation activities, integration, model of the marathon, workshop program.

ПЕДАГОГІЧНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ЗМІСТУ НАВЧАЛЬНОГО МАРАФОНУ-ПРАКТИКУМУ З ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ПРАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ

Ольга Маєвська

*аспірантка кафедри теорії та методики технологічної освіти
факультету технологій і дизайну*

Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка (Полтава, Україна)

ORCID ID: 0000-0002-7444-2923

maonisun@gmail.com

Анотація. Статтю присвячено впорядкуванню змісту навчального марафону-практикуму з формування художньо-практичної компетентності учнів. Формою проведення шкільного заходу обрано марафон, бо це короткотерміновий мультидисциплінарний інтенсив, коли діти максимально занурюються у вивчення матеріалу. Вибрані теми зі сфери освіти, мистецтва, дизайну, економіки, менеджменту, коучингу розподілено на блоки відповідно до чотирьох основних модулів і зведено в схему структури марафону-практикуму. Наведена в публікації гнучка модель освітнього інтенсиву репрезентує залежність отриманих результатів від форми реалізації завдань для досягнення поставленої мети. Етапи програми укладені з прикладів об'єктів проєктування й технік, які допустимо замінити врівноваженими за складністю, але при цьому спрямованими на зацікавлення молодших підлітків у предметно-перетворювальній діяльності, поглибленні знань, тренуванні вмінь, формуванні стійкої звички регулярної креативної активності. Завдяки систематичному виконанню завдань прогнозовано перехід творчого мислення в стан Потіку, підвищення вмотивованості до навчання, рівня впевненості у своїх здібностях і цінності отриманих результатів.

Ключові слова: молодші підлітки, художньо-практична компетентність, практично-перетворювальна діяльність, інтеграція, модель марафону, програма практикуму.

Вступ. Широке впровадження інноваційних та інформаційно-комунікаційних технологій у кожен ланку освітньої галузі продиктоване зростанням глобального попиту на неї. Доступність навчальної інформації, науково-методичних матеріалів вивела освіту на інтернаціональний рівень, спровокувавши виникнення метауніверситету (Meta University), де важливою є орієнтація на засвоєння не стільки знань, умінь і навичок, скільки методів пізнавальної діяльності, а також на винахідливість і креативність (Антонюк, 2008: 41). Актуальним складником якісної освіти, високорозвиненого інтелекту як основного ресурсу для зростання економіки є творча активність і дизайн-мислення, що ефективно розвиваються на шкільних заняттях з мистецтва, технологій і дизайну. Формування художньо-практичної компетентності в учнів є гарантією реалізації внутрішнього потенціалу молодших підлітків і спрямоване на пошук сфери інтересів особистості. Оскільки система освіти має встановлені стандарти й прописані програми, то включення нових методик і навчальних підходів для формування потрібних компетентностей треба вводити шляхом недовготривалих тренінгів, марафонів, сукупності тематичних майстер-класів. Отже, буде здійснюватися пом'якшена зміна векторів від накопичення знань у школі до процесу їх здобування (самоосвіти) протягом життя.

Основна частина. Спираючись на погляди Ш. Амонашвілі й А. Макаренка, які вважали, що лише 10–15% вчителів є творчими, а решту потрібно забезпечувати ефективними педагогічними технологіями, українські вчені Т. Мачача й В. Юрженко вказують, що нині склалася унікальна ситуація, коли наука буде розвиватися від практики до теорії (Мачача, Юрженко, 2017). Завданням педагогіки стає створення середовища, де процес виховання й отримання знань і навичок поєднується з розвагою (ігровий напрям). Дослідженням навчальних і трансформаційних ігор активно займаються О. Даниліна, К. Галюк. Гра вчить швидко реагувати на зміну обставин та умов, діяти в команді, тренує увагу й збагачує досвід. Додавши елементи тренінгу й коучингу в освітній процес (проблему вивчають Т. Чернова, В. Зеленін, О. Тищук), увага від учителя зміщується на учня, його реакцію, активність, мислення. У творчості не може бути єдиного правильного результату, проте на основі однакових даних художньо-практична діяльність дає змогу отримати безліч рішень. Так відбувається розвиток дивергентного мислення (розподіл на дивергентне й конвергентне мислення здійснив Дж.-П. Гілфорд (Гатанов, 2012)). Для формування в учнів художньо-практичної компетентності у статті представлено модель марафону-практикуму на основі класифікації моделей у системі змішаного навчання, запропонованої Х. Стейкер та М.Б. Хорном (2012).

Метою статті є визначення й аналіз необхідних складників, їх інтеграція для укладання змісту й побудови структури марафону-практикуму його моделі, програми з формування художньо-практичної компетентності учнів.

Формування художньо-практичної компетентності учнів (розвиток спеціальних умінь, навичок, прагнення до творчої самореалізації, набуття досвіду практично-предметної діяльності й засвоєння цінностей художньої культури (Кравченко і Маєвська, 2017) спрямоване на подолання проблем низького рівня зацікавленості молодших підлітків України образотворчим мистецтвом і дизайном, гендерного розподілу на уроках технологій; на тренування в дітей звички займатися творчою діяльністю систематично для досягнення успішних результатів.

Формою впровадження методики вибрано марафон-практикум, бо він розрахований на 60 годин, із яких самостійна робота – 48 годин, класно-урочна – 12 годин. Розподіл модулів і блоків здійснено відповідно до тижневого програмного навантаження учнів: 2 уроки трудового навчання (спарені) й 1 урок образотворчого мистецтва відповідають одному модулю. На самостійну роботу дітей розраховано мінімально по дві години щоденно (за бажанням школяра, один день може бути вільним). Нижче наведена схема структури марафону-практикуму (рис. 1). На ній зазначено відібрані групи навчального матеріалу – це теми з образотворчого мистецтва, технологій, дизайну, кольорознавства, матеріалознавства, основ композиції, економіки, тайм-менеджменту, коучингу. Інтеграція змісту й знань із цих та інших галузей дає змогу сформувати художньо-практичну компетентність учнів.

Уведення модуля «Мистецтво економіки» (др.-грец. Οἰκονομία – мистецтво ведення господарства) зумовлене тим, що молодших підлітків важливо зацікавити в продовженні творчої діяльності по завершенні марафону, який орієнтований на створення внутрішнього імпульсу до самонавчання й удосконалення навичок і розвитку власних здібностей. Уміння організувати свій час (тайм-менеджмент) – це важливий складник ефективної та продуктивної діяльності (не тільки креативної), яка сприяє подоланню прокрастинації. Установлення чітких часових дедлайнів (англ. Deadline – крайній термін, до якого має бути завершено виконання завдання) і щоденна творчо-пошукова та предметно-перетворювальна робота допоможуть подолати проблему відсутності натхнення. Усвідомлення цінності ідеї, часу, таланту, вкладеної позитивної енергетики й визначення вартості виробів із прогнозуванням практичного їх застосування здатне підвищити вмотивованість учнів до подальших художньо-практичних експериментів.

Спарені заняття трудового навчання (технології і дизайн) та один урок образотворчого мистецтва в інший час дають змогу побудувати систематичну гнучку модель (Staker H.C. & Horn M.B., 2012: 13) марафону-практикуму (рис. 2). Відсутність великого часового розриву між зустрічами учнів з педагогом дає змогу моніторити рівень засвоєння матеріалу, виявити проблемні моменти й вчасно усунути їх, надати зворотній зв'язок і підсилити мотивацію. Саме тому в марафоні об'єднано два шкільні предмети.

Синтез теоретичних знань і наочності з вибраних галузей людської діяльності полегшує учням сприйняття інтегрованих тем, дає цілісне уявлення про об'єкт зображення, проектування й дизайну. Відповідно до структури навчального марафону-практикуму, укладено програму з переліком об'єктів проектно-технологічної діяльності, основних технологій та очікуваних результатів навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Критеріями художньо-практичної компетентності передбачено таке:

- у ході практикуму виготовлення виробів має бути фінансово доступно середньостатистичному учневі;
- процес роботи над проектом повинен бути не затратний по часу (оскільки марафон насичений, а молодші підлітки психологічно не готові працювати над завданням довго, очікуючи позитивний видимий результат швидко);

- об'єкт має бути реальним у виконанні для учнів середньої школи;

- у процесі предметно-перетворювальної діяльності важливо виробити навичку, сформувати художньо-практичну компетентність.

Для вибору об'єкта проектно-технологічної діяльності учнів необхідно провести самостійну підготовчу роботу (збір теоретичного та ілюстративного матеріалу, вивчення вдалих професійних зразків мистецтва) і виконати базові тренувальні графічні вправи (лінійно-тонові штриховки й начерки для розуміння площини й об'єму, глибини простору, перспективи та її передачі світлотіньовими і кольоро-тоновими співвідношеннями). Добір об'єктів запропоновано з урахуванням внутрішньої концепції, де за



Рис. 1. Структура навчального марафону-практикуму

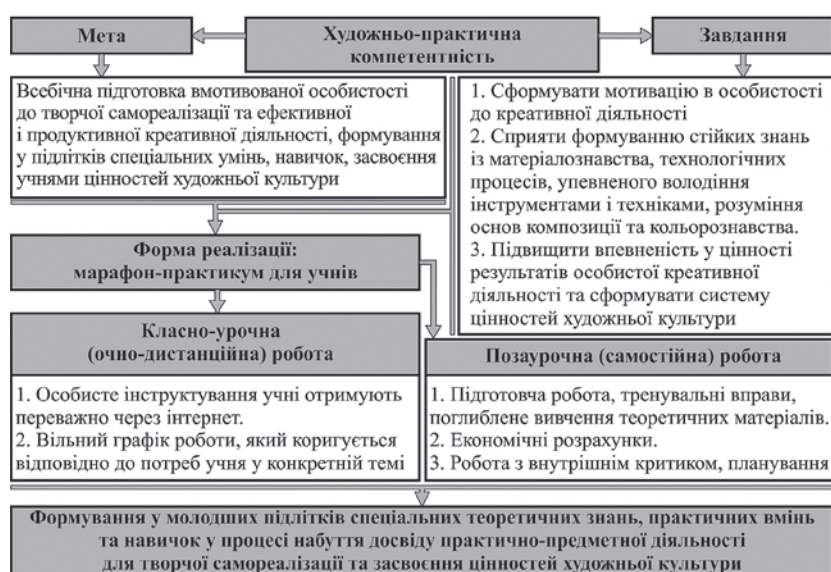


Рис. 2. Модель навчального марафону-практикуму з формування художньо-практичної компетентності учнів

во оцінювати не тільки результат, а й процес його отримання. Під час марафону пропонується виконання не лише практичних вправ для закріплення самостійно отриманих знань, а й таких, що спонукають до роздумів, пошуку внутрішніх ресурсів. Наприклад, планування робочого часу та мікродій для досягнення поставленої мети й реалізації творчого задуму; формулювання ідей на папері – ескізування, клаузура.

Як допоміжний інструмент для самомотивації, як об'єкт творчої діяльності рекомендовано вибрати проєкт із виготовлення індивідуальних мотиваційних карток. Це набір висловів-звертань до себе для підвищення віри у власні сили та впевненості, зняття напруження, пом'якшення сприйняття невдач. Кількість карток, формат і розміри учень обирає сам, розробляє дизайн (унікальний або шаблонний), створює конверт для зберігання та регулярного використання. Конверт також може стати об'єктом творчості, адже його можна виготовити з різних матеріалів (паперовий, текстильний, флєтений). Вислови мають нести позитивне, піднесене забарвлення, формулюватися в стверджувальній формі. Варто уникати заперечень і вживання частки «не». Наприклад: «Кожну хвилину використовуй свій потенціал», «Провал – це також частина шляху до успіху», «Успіх – це 1% таланту і 99% зусиль і праці», «Я це зроблю», «Невдача – цінна можливість для набуття досвіду», «Успішними не народжуються, ними стають», «Отримуй задоволення від процесу. Результат не змусить тебе чекати» тощо.

Під час навчального марафону-практикуму учні середньої школи мають змогу підібрати об'єкти творчої діяльності так, щоб максимально ергономічно облаштувати особистий освітній простір вдома. Наприклад, виготовлення різноманітних зручних підставок для канцелярського приладдя, книг, телефону, кімнатних рослин, освітлювальних пристроїв різного призначення (інтер'єрна або робоча лампа, нічник), взуття та інших потреб може стати захопливим і корисним заняттям, адже передбачає застосування різних технологій і набуття знань із кількох дотичних галузей знань.

Діти готові сприймати нову інформацію й поглиблювати свої знання самостійно, якщо мають інтерес, який можна стимулювати зовнішнім впливом, з допомогою використання інноваційних підходів. Вільний доступ до бібліотек відеомайстер-класів із відібраних учнем технологій, спілкування в реальному часі з носіями культурних надбань – художниками, вишивальницями, різьбярами та ін., надихатимуть і мотивуватимуть підлітків. Інструментом зацікавлення може стати участь у виставках-конкурсах, ярмарках. Обмін досвідом, нові знайомства, порівняння власного рівня майстерності з іншими підвищать самооцінку або вкажуть напрями розвитку потенціалу.

Висновки. Інтегрований зміст знань із різних сфер людської діяльності допомагає подолати проблему втрати інтересу до навчання в молодших підлітків, адже спектр аспектів, що включені до методики формування художньо-практичної компетентності учнів засобами образотворчого мистецтва і дизайну, своєю багатогранністю покликаний стимулювати зацікавлення школярів. Внутрішнє бажання, систематичні зусилля під час виконання завдань є передумовою досягнення високого рівня майстерності й успішних результатів у креативній предметно-перетворювальній діяльності. Узявши участь у марафоні-практикумі підлітки розвинути вміння відображувати та графічно пояснювати власні творчі задуми, навчатися продукувати ідеї, ознайомляться з основами матеріалознавства, конструювання, формотворення, законами композиції тощо.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у створенні розширеного інтегрованого курсу для середньої школи, розрахованого на вісім тематичних модулів.

темою вивчення учні виготовляють одну річ із нових матеріалів, а другу з уже вживаних.

Наприклад, утілити творчий задум кожного учня можна створюючи настільну гру. Такий об'єкт виготовляється індивідуально або колективно – робота в парах чи групах. Розподіл завдань відбувається відповідно до етапів – підготовчого (пошук ідей, вивчення зразків, визначення теми, цілей, формату, формулювання правил); стадії проєктування (ескізування ігрового поля, гральних карток, фішок); роботи в матеріалі (застосування вибраної технології – паперова пластика і плакат, різьблення, шиття, в'язання, вишивка, плетіння, мозаїка чи аплікація тощо); опису економічної частини (визначення вартості готової гри).

У навчальній діяльності важли-

Список використаних джерел:

1. Staker H.C., Horn M. B. Classifying K-12 blending learning. *Innosight Institute*. 2012. P. 20.
2. Антонюк Л.Л. Аналітичне дослідження системи освіти. *Монітор конкурентоспроможності*. 2008. № 1–2. С. 40–45.
3. Гатанов Ю.Б. Модель структуры интеллекта Дж. Гилфорда. URL: https://web.archive.org/web/20120415194010/http://trainingcity.ru/interest/articles/model_strukturyi_intellekta_dzh_gilforda.html.
4. Кравченко Л.М., Маєвська О.М. Європейський досвід формування художньо-практичної компетентності особистості. *Мистецтво та освіта: науково-методичний журнал*. 2017. № 3 (85). С. 6–10.
5. Мачача Т.С., Юрженко В.В. Стратегії розвитку технологічної освіти в середній загальноосвітній українській школі: наскрізність змісту і структури. *Український педагогічний журнал*. 2017. № 2. С. 58–68.

References:

1. Staker H.C., Horn M. B. (2012). Classifying K–12 blending learning. *Innosight Institute*. 20.
2. Antonjuk L.L. (2008). Analitichne doslidzhennja systemy osvity [Analytical study of the education system]. *Monitor konkurentospromozhnosti*, 1–2, 40–45 [in Ukrainian].
3. Gatanov Ju.B. Model struktury intellekta Dzh. Gilforda [Model of the structure of intelligence by J. Guilford]. Retrieved from: https://web.archive.org/web/20120415194010/http://trainingcity.ru/interest/articles/model_strukturyi_intellekta_dzh_gilforda.html [in Russian].
4. Kravchenko L.M., Maievskaja O.M. (2017). Yevropejs'kyj dosvid formuvannya xudozhn'o-prakty'chnoyi kompetentnosti osoby'stosti [European experience in forming the artistic and practical competence of the individual]. *Art and Education: Scientific and Methodological Journal*, 3 (85). 6–10 [in Ukrainian].
5. Machacha T.S., Yurzenko V.V. (2017). Stratehii rozvytku tekhnolohichnoi osvity v serednii zahalnoosvitnii ukrainskii shkoli: naskriznist zmistu i struktury [Strategies for the development of technological education in ukrainian secondary school: extension in content and structure]. *Ukrainskyi pedahohichnyi zhurnal*, 2, 58–68 [in Ukrainian].

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.3.2>

ZMIANA POZIOMU ZDROWIA FIZYCZNEGO UCZNIÓW W WIEKU 16-17 LAT POD WPŁYWEM ĆWICZEŃ CROSSFIT

Anhelina Petrova

wykładowca Katedry Teorii i Metodyki Wychowania Fizycznego
Charkowskiej Państwowej Akademii Kultury Fizycznej (Charków, Ukraina)

ORCID ID: 0000-0001-6400-8624

petrovaangelina@ukr.net

Tetiana Bala

kandydat nauk z wychowania fizycznego i sportu, docent,
docent Katedry Teorii i Metodyki Wychowania Fizycznego
Charkowskiej Państwowej Akademii Kultury Fizycznej (Charków, Ukraina)

ORCID ID: 0000-0002-5427-6796

tanya.bala2206@gmail.com

Adnotacja. W artykule przedstawiono wyniki badań podstawowych odzwierciedlających poziom zdrowia fizycznego uczniów szkół średnich w grupach podstawowych i kontrolnych. Stwierdzono, że u dzieci w wieku 16 lat, obu badanych grup i dziewcząt w wieku 17 lat, w grupie kontrolnej, dane odpowiadają poziomowi „poniżej średniego”, a wyniki chłopców w wieku 17 lat, obu grup i dziewcząt w wieku 17 lat w grupie podstawowej wskazują poziom „średni”. Dokonano analizy porównawczej uzyskanych danych w aspekcie wieku i płci przed i po eksperymencie. Ustalono, że w aspekcie wieku obserwuje się głównie poprawę wyników z wiekiem, równo u dzieci w wieku szkolnym w grupie podstawowej, jak i kontrolnej. Ze względu na płeć, ogólnie rzecz biorąc, wyniki chłopców dominują nad wynikami dziewcząt w obu badanych grupach. Biorąc pod uwagę wskaźniki po wdrożeniu modułu zmiennego „Crossfit”, uczniowie szkół średnich stwierdzili, że poziom zdrowia fizycznego poprawił się u chłopców w wieku 16 lat do poziomu „średniego”, u dziewcząt w wieku 16 lat i chłopców w wieku 17 lat do poziomu „powyżej średniego”. U dzieci w wieku szkolnym w grupach kontrolnych wyniki pozostały niezmiennione w porównaniu z danymi początkowymi.

Słowa kluczowe: uczniowie szkół średnich, zdrowie, zajęcia z kultury fizycznej, moduł zmienny, aktywność ruchowa.