



Рисунок 1. Этап работы над изделием



Рисунок 2. Фрагмент вышивки

Для одной из учениц работа в данной технике декоративно-прикладного искусства оказалась настолько увлекательной, что она продолжила изучать народную вышивку, совершенствовать свои навыки, выполняя для себя и другие декоративные работы для украшения интерьера дома, а также для использования в качестве подарков и сувениров.

Заключение. Изучение приемов работы, изготовление изделий увлекло учащихся. Работы в данной технике могут служить как выставочный материал, так же и как украшающий элемент гардероба. Организация обучения этому виду декоративно-прикладного искусства на кружковых занятиях дает возможность познакомить школьников с белорусской традиционной вышивкой, научить техническому мастерству, воспитать работать коллективно, добиваясь совершенства и законченности в работе. Это также содействует профессиональной ориентации учащихся.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИНТЕРЕСАХ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ОБУЧАЮЩИХСЯ

Семёнова Н.Н.,

учитель ГУО «Гимназия № 4 г. Витебска», г. Витебск, Республика Беларусь

В современном мире человек сталкивается с большим объемом информации, и он должен научиться находить самое важное – для этого необходимо быть всесторонне развитым, эрудированным человеком.

Целью работы является выявление и продвижение механизмов и ресурсов, необходимых для создания в государственном учреждении образования «Гимназия № 4 г. Витебска» образовательной среды, обеспечивающей расширение социально значимой деятельности участников открытого сообщества через интеллектуально-игровую деятельность в интересах устойчивого развития с целью формирования творческого потенциала обучающихся.

Материал и методы. Инновация по теме «Интеллектуально-игровая деятельность в интересах устойчивого развития как способ формирования творческого потенциала обучающихся» проводится на занятиях объединения по интересам «Что? Где? Когда?» в IX классах на базе государственного учреждения образования «Гимназия № 4 г. Витебска».

На втором этапе реализации инновационного проекта определяют, изучают и применяют на практике наиболее эффективные условия и ресурсы расширения социально значимой деятельности участников открытого сообщества в процессе интеллектуально-игровой деятельности. Кроме того, необходимо было создать базу вопросов различной тематики для осуществления интеллектуально-игровой деятельности.

Результаты и их обсуждение. На каждом этапе занятия объединения по интересам можно создавать условия для формирования творческого потенциала обучающихся как еще один инструмент исследования, как способ самоорганизации труда и самообразования, как возмож-

ность личностно-ориентированного подхода для учителя, как способ расширения зоны индивидуальной активности каждого учащегося.

Программа объединения по интересам опирается на методику Леонида Климовича, белорусского знатока «Что? Где? Когда?», с учетом интересов устойчивого развития. К каждому занятию объединения по интересам разработан специальный пакет материалов по темам модели организации образовательных практик в интересах устойчивого развития с целью формирования творческого потенциала обучающихся. Образовательный процесс осуществляется в рамках 1 часа в неделю с продолжительностью одного учебного часа – 45 минут. Основной единицей объединения является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек.

Основной формой организации образовательного процесса при реализации образовательной программы является теоретическое или практическое занятие. Учебно-тематический план рассчитан на 39 часов, из них 1ч. составляет организационный урок, 5ч – теоретический материал (история интеллектуального движения, особенности формирования команды и ролевая нагрузка каждого из участников кружка, разновидности интеллектуальных игр, технические особенности работы над вопросом).

В основе объединения по интересам лежит игровая практика, ей отведена большая часть времени – 33 ч, в которую включено участие на районных, областных турнирах по интеллектуальным играм.

Формы занятий калькированы с телевизионных передач («Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Слабое звено», «Кто хочет стать миллионером») и интеллектуальных квизов города Витебска: Мозгобойни, Бернард Шоу, Ума Палаты. Игры могут быть как тематическими, например, литературная, музыкальная викторины, так и направленные на общую эрудицию. Банк вопросов формируется за счет материалов интернет-источников, мобильных приложений («Что? Где? Когда?», «ЧГК») и авторских вопросов. В гимназии ежегодно проводится квиз «Серебряная сова», содержание которого разработано участниками кружка.

Заключение. Игровая форма позволяет легче усвоить познавательный материал. Обучающиеся не только пассивно запоминают новую информацию, но и активно вовлекаются в процесс создания базы вопросов, необходимой для практических занятий, тем самым развивают все виды памяти, становятся более внимательными, эрудированными. Занятия в объединении по интересам «Что? Где? Когда?» позволяют повысить когнитивные и аналитические способности обучающихся, развивают умение фокусировать внимание на поиске ответа в условиях ограниченного времени – все это можно применить в процессе обучения и различных жизненных ситуациях, что обеспечит непрерывность образования как сферы социокультурной практики.

1. Программно-методические материалы участников финала Республиканского конкурса профессионального мастерства «Педагог года внешкольного учреждения» / Сост. О. А. Клецова. – Минск: «Услуга», 2010. – 308 с. (Л.В. Климович «Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?»»).

ЖИВОПИСНЫЕ НАТЮРМОРТЫ В ТВОРЧЕСТВЕ А.А. САВЧЕНКО

Фролова И.В.,

*магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Цыбульский М.Л., канд. искусствоведения, доцент*

Нет ни одного белорусского художника, который хоть раз в жизни не обратился к натюрморту, не был очарован цветами, фруктами, посудой и не передал на холсте всё своё восхищение и восторг от окружающих предметов. Не исключением оказался и художник Александр Савченко, который и живёт и занимается творчеством в городе Лепеле, а так же работает педагогом в детской школе искусств. Александр Савченко – участник многочисленных международных и региональных выставок, один из организаторов и постоянный участник районной выставки «Краски Лепельщины» с 1992 г. Известен А. Савченко и как активный участник ряда пленэров, среди которых пленэр им. И. Ф. Хруцкого на Лепельщине 2008 г., пленэр под Шарковщиной, посвящённый теме Холокоста 2017 г., пленэр «Лепельские пейзажи» 2018 г. и многие другие [1, 2].

Цель статьи – проанализировать творчество художника Александра Савченко, образный строй произведений, выявить особенности художественной образности в его натюрмортах.