

ДЕРЖАВНИЙ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР
ЗМІСТУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

МИСТЕЦТВО НАВЧАТИ МИСТЕЦТВАМ

Практичний досвід викладачів
закладів мистецької освіти

Київ - 2026

**ДЕРЖАВНИЙ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР
ЗМІСТУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ**

МИСТЕЦТВО НАВЧАТИ МИСТЕЦТВАМ

Практичний досвід викладачів закладів мистецької освіти

Київ – 2026

Мистецтво навчати мистецтвам: практичний досвід викладачів закладів мистецької освіти / уклад. та ред. М. М. Бриль, Ін. М. Ковальчук. Київ : ДНМЦЗКМО, 2026. 112 с.

Рецензенти:

Крипчук М. В., завідувач кафедри режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв, кандидат мистецтвознавства, професор, член Національної спілки театральних діячів України та Асоціації діячів естрадного мистецтва України, член науково-методичної комісії (підкомісії) сектору вищої освіти Науково-методичної ради Міністерства освіти і науки України.

Бзенко В. А., старша викладачка кафедри режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв, докторка філософії, членкиня Асоціації діячів естрадного мистецтва України, членкиня громадської організації «Міжнародна фундація науковців та освітян», креативна директорка компанії Narnia Party.

Кучер Р. С., старший викладач кафедри режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв, доктор філософії, член Асоціації діячів естрадного мистецтва України, член громадської організації «Міжнародна фундація науковців та освітян», власник дитячої івент-агенції «Мама, мені весело».

Дизайн обкладинки: Ковальчук Ір. М.

У збірнику представлено практичний досвід викладачів закладів мистецької освіти, який було описано як завдання в межах вебінарів з розвитку методичних компетентностей викладача мистецької освіти «Мистецтво навчати мистецтвам» (травень 2026 року). Матеріали було поділено на дві частини: у першому розділі представлено деталізовані характеристики уроків, історії з досвіду, які сприяли подоланню проблемних ситуацій, а в другому розміщено стислі описи вправ. Видання може бути корисним для викладачів закладів мистецької освіти різних профілів.

Використані ілюстративні та роздаткові матеріали викладено у вільному доступі в інтернеті та/або взяті з особистого архіву авторів. Фотоматеріали не порушують права на повагу до приватного життя. За надані матеріали відповідальність несуть автори.

Збірник розповсюджується безкоштовно.

© Автори, 2026

© Державний науково-методичний
центр змісту культурно-мистецької
освіти, 2026

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ І	
АНДРІЄНКО Яна Євгеніївна	
Інтерактивні вправи в класі фортепіано	8
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	8
АНДРУСИШИН Анна Степанівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва	9
АРМЯНОВСЬКА Наталя Олександрівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках зі сценічної мови	11
Сторителінг	11
БАНТОВСЬКА Світлана Олександрівна	
Навчання гри на домрі через інтерактивні засоби	12
БАРАНОВА Ганна Олегівна	
Інтерактивний урок з лінійної перспективи	14
БАРИБІНА Ольга Євгенівна	
Інтерактивна форма роботи «Співтворчість і вибір» у класі фортепіано	16
БАТАЛОВА Наталія Павлівна	
Інтерактивні вправи на уроках з навчальної дисципліни «Бесіди про мистецтво»	17
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	17
БІЛОХВОСТ Ярина Анатоліївна	
Інтерактивний урок з образотворчого мистецтва	18
БЛОТНИЦЬКИЙ Роман Андрійович	
Театральний квест до Всесвітнього дня театру	19
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	19
БОНДАРЕНКО Тетяна Олександрівна	
Інтерактивний урок «Дизайн сучасного одягу»	21
Стендап і сторителінг у дизайні одягу	22
БОРЯК Юлія Миколаївна	
Інтерактивні форми роботи на уроках гри на фортепіано	23
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	23
БОЯРЧУК Юлія Миколаївна	
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	25
ВЕЛИКАНИЧ Софія Романівна	
Урок за темою «Детективне агентство: у пошуках викраденого звуку»	26
Квест-сторителінг «Таємниця загубленої Мелодії»	27
ВІСЛОВ Руслан Володимирович	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з музичного мистецтва	29
ВІСЛОВА Валентина Іванівна	
Інтерактивні форми роботи на уроках гри на баяні	30
ВИХОВАНЕЦЬ Майя Юліанівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва	31
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	32
В'ЮН Іванна Анатоліївна	
Урок-гра «Таємниця трьох кольорів» для учнів елементарного підрівня	33
ГЕРАСИМЕНКО Інна Юріївна	
«Галактичний квест» як підготовка до концертного виступу	35
ДАННИК Катерина Олександрівна	
Гра-квест «Меми як сучасні культурні коди: від символу до вірусної ідентичності»	36

ДАЦУН Валентина Вікторівна	
Як зробити урок мистецтва інтерактивним?	37
Стендап-історія «Код у скрині, або Як вижити мистецтвознавцю»	39
ДМИТЕРКО Мар'яна Василівна	
Пізнання кольорів через гру «Казка-детектив»	40
ДРАГОЛЮБОВА Олена Валеріївна	
Інтерактивна вправа «Моя зірка»	41
ДРИГА Діана Василівна	
Інтерактивний урок-екскурсія «Таємний код картини: у пошуках світла та композиції» (на основі виставки В. та О. Мірошніченків)	42
Історія 1. Про дружбу та довіру	43
Історія 2. Про шлях від зневіри до впевненості	43
ЗЕЛЕНЦОВ Юрій Якович	
Інтерактив як основа уроку	44
КАМІНСЬКА Наталія Вячеславівна	
Інтерактивні засоби навчання	45
Сторителінг як засіб навчання	45
КАШЛАКОВА Марина Анатоліївна	
Інтерактивний урок за темою: «Колажування як спосіб творчого самовираження»	46
КЕМПА Марія Петрівна	
Художник і режисер (інтерактивний урок)	48
Сторителінг: «Картина може бути неідеальною технічно, але незабутньою для серця»	49
КОВАЛЕНКО Олена Степанівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з навчальної дисципліни «Початковий курс історії образотворчого мистецтва і архітектури»	50
КОВАЛЬ Андрій Стефанович	
Робота над керамічними витворами за мотивами казок І. Франка «Коли ще звірі говорили»	53
КОКОШВІЛІ Зореслава Степанівна	
Вокальний етюд «Іграшковий вальс Ed Major» у Країні ельфів»: казковий інтерактивний урок у класі хорового співу	54
КОЛОВА Іванна Олегівна	
Розпис футболка: приклад інтерактивного уроку для учнів 1 класу (6–8 років)	56
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	57
КОМАР Наталія В'ячеславівна	
Інтерактивний урок-перформанс: «На перетині мистецтв: колір звуку та музика пензля»	58
Артмікс: Руйнівники класики	59
Історія про те, як фраза «Я так бачу» змінила мої уроки	61
КУДРЯВЦЕВА Надія Олегівна	
Інтерактивний урок «Чарівний світ у пляшках»	62
Пабло Пікассо і кубізм через гумор	62
КУЗЬМУК Вікторія Вікторівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з навчальної дисципліни «Бесіди про мистецтво»	64
КУЛІНІЧ Лариса Олександрівна	
Вивчення принципів ритмічної організації об'ємно-просторової композиції	65
КУРДИШ Світлана Іванівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва	66
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	67

ЛЕОНТЬЄВА Олена Валеріївна	
Інтерактивне завдання на заняттях з дисципліни «Історія зарубіжного мистецтва»	68
ЛУЦИК Оксана Іванівна	
Інтерактивні засоби на уроках з образотворчих дисциплін: конструювання об'ємної форми	69
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	70
МУХА Вікторія Вячеславівна	
Онлайн-квест «Таємниці палітри» до Дня художника	71
НЕСТЕРОВА Тетяна Миколаївна	
Інтерактивний урок з хореографії на тему: «Подорож у країну Емоцій»	74
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	75
НОВАК Емма Василівна	
Інтерактивний урок «Таємниці музичних скарбів»	76
ПІХТАР Олена Анатоліївна	
Інтерактивні завдання на уроках гри на фортепіано	77
Сторителінг. Історія, як змінила викладача	77
ПЛЕШИНЕЦЬ Ірина Анатоліївна	
Інтерактивне заняття «Подорож у країну Голосу»	78
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	78
ПРОКОПІВ Наталія Анатоліївна	
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	79
П'ЯТІКОВА Валентина Вікторівна	
Інтерактивні засоби навчання на уроках сольного співу	80
РИБАК Катерина Миколаївна	
Інтерактивні завдання на уроці за темою «Основні та другорядні кольори»	81
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	82
РОСУЛ Тетяна Іванівна	
Гра брейн-ринг на уроках з музичної літератури	83
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	83
САЗОНОВА Аліна Вікторівна	
Інтерактивні засоби навчання в класі естрадного вокалу	85
СЕМЕНОГА Катерина Володимирівна	
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	86
СІКОРСЬКА Аліна Сергіївна	
«Викрадений портрет: код Леонардо да Вінчі» (командна гра-розслідування)	87
Секретна формула натхнення	88
СКОБЦОВА Оксана Вікторівна	
Урок-квест з музичної літератури «Врятуй загублену симфонію Моцарта»	90
СОБЧУК Майя Петрівна	
Інтерактивний проєкт-гра «Майстерня модного бренду»	91
Сторителінг. Як державна таємниця врятувала дитяче дефіле	92
СОЛОВЙОВА Тетяна Олегівна	
Майстерклас «Практичне музикування на хроматичних дзвониках»	93
СТРЕЛЯ Людмила Семенівна	
Інтерактивні форми роботи в класі сольного співу	94
ТЕСЛЮК Зоряна Олександрівна	
Учні як автори хорових розспівок, або обмін ролями на уроці хору	96
Сторителінг. Історія, яка змінила викладача	97
ТОДОРЧУК Сергій Валерійович	
Інтерактивні форми роботи на урках з образотворчого мистецтва	98

ТРОЦЬКА Олена Миколаївна	
Інтерактивні вправи на уроках «Музична література»	99
Сторителінг як засіб навчання	99
ЧЕРНУХА Юлія Федорівна	
Інтерактивні завдання «Асоціативна композиція»	100
ШЕЛЕСТ Тетяна Валентинівна	
Урок «Вивчення нот на грифі» у класі гітари	101
ЯРОШУК Ірина Петрівна	
«Музичний спектакль» у музичній школі	102
ЯРЦОВА Любов Олександрівна	
Естетичний детектив: код слобожанської витинанки» (створення власного орнаменту)	104
Сторителінг як інструмент навчання	105
РОЗДІЛ II	
АРМЯНОВСЬКИЙ Олександр Георгійович	106
БЄЛУХА Олена Валеріївна	106
ГОРЬ Юлія Валентинівна	106
ДЕСЯТНИК Інна Миколаївна	107
ДМИТРИЧЕНКО Людмила Миколаївна	107
ДОБРЕНЬКА Катерина Федорівна	107
ДРОГАН Альона Ігорівна	107
ЖИЛЬЦОВА Катерина Олегівна	108
КОЛОМАЦЬКА Наталія Григорівна	108
КОНТАРСЬВА Наталія Володимирівна	109
КОПЦЕВ Дмитро Федорович	109
КРАВЧЕНКО Олександра Олександрівна	109
КУЦЕНКО Тетяна Іванівна	110
ЛОБОДА Олена Валеріївна	110
НАЗАРЕНКО Катерина Анатоліївна	110
ОГОРОДНИК Людмила Анатоліївна	110
ПАСТУХ Ольга Володимирівна	111
СПАСЬОНОВА Ярослава Сергіївна	111
ТКАЧОВА Ольга Олександрівна	111
УСІЧЕНКО Олена Олександрівна	111
ЯЦКОВА Олена Євгеніївна	112

ВСТУП

Державний науково-методичний центр змісту культурно-мистецької освіти разом з кафедрою режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв у травні 2026 року провів вебінари з розвитку методичних компетентностей викладача мистецької освіти **«Мистецтво навчати мистецтвам»** для викладачів закладів мистецької освіти. Усі матеріали та записи зустрічей на [сайті Центру](#) та [youtube-каналі Центру](#).

У межах заходу було презентовано дві актуальні теми, зокрема:

«Як зробити урок мистецтва інтерактивним: ігрові та квестові методики» (Бзенко Валерія Андріївна, докторка філософії, старша викладачка кафедри режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв, членкиня Асоціації діячів естрадного мистецтва України, членкиня громадської організації «Міжнародна фундація науковців та освітян», креативна директорка компанії Narnia Party). Спікерка зазначила, що сучасна мистецька освіта потребує нових підходів, що стимулюватимуть зацікавленість учнів та їхню активну участь у навчальному процесі. Розкрила ефективні способи впровадження інтерактивних форм роботи в освітній процес мистецьких шкіл. Детально зупинилась на ігрових технологіях, елементах квесту, творчих завданнях і командній взаємодії як інструментах розвитку креативності, уяви та мотивації учнів. Презентувала практичні поради побудови заняття у формі гри, принципи створення мистецьких квестів тощо, наголосивши, що інтерактивні завдання – це не додатки до уроку, це цілісна система. Надала приклади інтерактивних способів презентації матеріалу, завдань на закріплення вивченого, які були сформульовані з урахуванням змісту типових навчальних програм для різних навчальних дисциплін мистецьких шкіл.

«Стендап і сторителінг у мистецькій освіті: теорія, структура, функції» (Кучер Ростислав Станіславович, доктор філософії, старший викладач кафедри режисури естради і шоу Київського національного університету культури і мистецтв, член Асоціації діячів естрадного мистецтва України, член громадської організації «Міжнародна фундація науковців та освітян», власник дитячої івент-агенції «Мама, мені весело»). Під час виступу було висвітлено теоретичні засади сучасних комунікативних та педагогічних практик – стендапу та сторителінгу. Учасники ознайомилися з основами побудови наративу та комедійного висловлювання, структурою історії і жарту (сетап, панчлайн), а також функціями гумору в освітньому процесі. Особливу увагу було приділено практичним аспектам інтеграції стендапу і сторителінгу у викладання дисциплін мистецького спрямування.

Учасники вебінару виконували два практичних завдання: спираючись на свій практичний досвід, відповідали на питання **«Як зробити урок мистецтва інтерактивним»** та описували **приклад використання стендапу / сторителінгу** для вирішення проблемних ситуацій у роботі з учнями. Матеріали 83 учасників було упорядковано у «методичну скарбничку» викладача закладів мистецької освіти.

РОЗДІЛ І

АНДРІЄНКО Яна Євгеніївна

Шумська школа мистецтв

Тернопільська обл.

Інтерактивні вправи в класі фортепіано

Ритмічна гра «Відлуння». Викладач простукує або програє ритм, а учні повторюють його плесканням, на кришці фортепіано чи одним звуком на клавішах. Поступово ритми ускладнюються. Усе залежить від року навчання. Можна додавати елементи змагання або працювати в парах. Така вправа добре розвиває ритмічний слух, увагу та координацію.

Робота над музичним образом. Після виконання твору учні з викладачем обговорюють, який настрій має музика, які картини чи кольори вона нагадує, хто може бути героєм цього твору. Це допомагає учням глибше зрозуміти характер музики та виконувати її більш виразно. Наприклад, *legato* уявляємо як плавний рух хмаринки, *staccato* – як стрибки краплинок дощу, а *crescendo* – як наближення бурі.

Для розвитку уважності та слухового контролю – **вправа «Знайди помилку».** Викладач навмисно змінює ритм, штрихи або динаміку тих творів, які вже добре вивчені, а учні мають визначити й пояснити помилку. Дітям дуже подобається така форма роботи, адже вона робить урок цікавішим та активізує мислення.

Учні створюють **власні маленькі імпровізації на різні теми** («Дощик», тваринка, казковий герой). Можна запропонувати використовувати лише чорні клавіші або певний ритм. Потім всі разом відгадують, який образ хотів передати виконавець. Це допомагає дітям розвивати фантазію, творчість і сміливість у музичному самовираженні.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Одного навчального року до мене перевівся з іншої школи хлопчик, який зовсім не хотів займатися. Він постійно помилявся, нервував і навіть казав мамі, що ненавидить фортепіано. Я почала хвилюватися, що просто не можу знайти до нього підхід.

Перед академічним концертом він раптом відмовився виходити на сцену. Я сіла поруч і сказала: *«Не важливо, на яку оцінку ти сьогодні заграєш. Спробуй не зіграти ідеально, а просто розкажи музикою свою історію».* Після цих слів він вийшов і зіграв щиро, впевнено без помилок на відмінно.

Тоді я зрозуміла: викладач фортепіано – це не лише про техніку й ноти. Це про вміння почути дитину, підтримати її й допомогти повірити у власні сили.

Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва

Гра «Впізнай художника». Учні отримують фрагменти картин або підказки про стиль митця й мають відгадати автора. Така гра активізує увагу, викликає інтерес і допомагає легко запам'ятовувати особливості певного напрямку в мистецтві.

Тема уроку: «Імпресіоністи та постімпресіоністи».

Художники для гри: Клод Моне, Едгар Дега, Огюст Ренуар, Вінсент ван Гог, Поль Гоген, Поль Сезанн. Перед уроком викладач готує: «*Таємничі конверти*» для кожного художника, в яких фрагмент картини, коротка загадка, 3–4 підказки, кольорова асоціація, репродукція без підпису.

Конверт № 1: Клод Моне: фрагмент картини «Враження. Схід сонця»; слова: «Світло важливіше за контур». Підказки: любив малювати воду; створював серії картин; працював на природі; захоплювався змінами освітлення.

Завдання: визначити художника; назвати стиль; описати настрій картини; пояснити, чому мазки виглядають «нечіткими».

Конверт № 2: Вінсент ван Гог фрагмент «Зоряної ночі»; предмет-асоціація – соняшник; цитата: «Я малюю емоції, а не те, що бачу». Підказки: використовував дуже яскраві кольори; писав емоційними мазками; часто зображував ніч; створив серію соняшників.

Завдання: знайти емоції в картині; визначити, які кольори створюють напругу, показати рух лініями руками у повітрі.

Конверт № 3: Едгар Дега фрагмент картини з балеринами; шматочок атласної стрічки. Підказки: любив зображувати рух, часто малював танцівниць, використовував незвичну композицію.

Завдання: пояснити, як художник передає рух; знайти головний центр композиції, придумати назву для картини.

Етапи гри:

1. Вступ (5 хв)

Викладач: «Сьогодні ми не просто учні, а мистецькі детективи. Нам потрібно розкрити таємниці художників і дізнатися, хто ховається за загадковими картинами». Клас ділиться на команди .

2. Основна частина гри (20–25 хв)

Етап 1: «Розкрий конверт». Кожна команда отримує конверт. Учні: розглядають фрагменти; читають загадки; аналізують підказки; обговорюють між собою.

Етап 2. «Мистецьке розслідування». Команди заповнюють картку дослідника – питання-відповідь:

1. *Хто художник?*
2. *Це імпресіоніст чи постімпресіоніст?*
3. *Які кольори переважають?*
4. *Який настрій картини?*

5. *Що особливого в техніці?*

Етап 3. «Жива картина». Кожна команда повинна:

- показати емоцію картини мімікою;
- передати стиль художника рухом;
- придумати коротку історію про картину.

Наприклад:

- для Дега – показати рух балерини;
- для Ван Гога – «закрутити» руками зоряне небо;
- для Моне – показати хвилі та світло.

3. Практична творча робота (20 хв)

Після гри учні створюють власну маленьку роботу в стилі художника, якого вони досліджували. Наприклад:

- у стилі Моне – пейзаж плямами кольору;
- у стилі Ван Гога – емоційне небо;
- у стилі Дега – фігура в русі;
- у стилі Гогена – декоративний тропічний пейзаж.

4. Рефлексія та обговорення. Наприкінці уроку учні відповідають:

1. *Якого художника було найцікавіше досліджувати?*
2. *Чий стиль виявився найемоційнішим?*
3. *Чим імпресіоністи відрізняються від постімпресіоністів?*
4. *Чому ця гра ефективна*

Мистецький квест «Подорож галереєю» під час вивчення теми *«Жанри образотворчого мистецтва»*. Клас поділяється на команди, які розміщуються в різних кутках класу.

Станція 1. «Натюрморт». Учні повинні: знайти серед картин натюрморт, скласти композицію з предметів; зробити швидкий ескіз за 3 хвилини.

Станція 2. «Портрет». Діти отримують емоційні картки: радість; здивування; сум. Потрібно намалювати портрет із цією емоцією.

Станція 3. «Пейзаж». Учні отримують аудіозапис звуків природи: дощ, шум моря, ліс. Потрібно передати настрій кольорами.

Фінал. Команди збирають частини пазла відомої картини.

Рольова гра «Художник і критик». Один учень презентує свою роботу як митець, а інший виступає мистецтвознавцем або відвідувачем виставки. Це допомагає розвивати мовлення, вміння аналізувати мистецтво та аргументувати власну думку.

Творча проблема. Тема *«Як би виглядало місто майбутнього очима художника?»* Учням пропонується проблема: *«Уявіть, що через 100 років природа майже зникла. Як художник може врятувати світ через мистецтво?»*

Умови: використати лише 3 кольори; додати символ надії; поєднати архітектуру та природу.

Цікавий приклад. Один учень намалював дерево у формі людських рук як символ допомоги природі.

АРМЯНОВСЬКА Наталя Олександрівна

Комунальна установа культури

«Донецький обласний навчально-методичний центр культури»;

Комунальний заклад мистецької освіти

«Школа мистецтв № 3 Краматорської міської ради»

Інтерактивні засоби навчання на уроках зі сценічної мови

Для участі в конкурсі читців було обрано твір І. Франка «Легенда про вічне життя». Розібрали його за композицією, орфоепією, логікою, темпоритмом і т.д. Але учні (13–14 років) не відчували самої атмосфери твору. Для цього було підібрано притаманну мелодію і декілька малюнків, на яких зображені предмети, що представлені у творі: трон, ковдра, браслети, горіх, сережки і т.д. Кожен читець обрав собі один з цих малюнків і, дивлячись на нього та слухаючи мелодію, придумував монолог від лица цього предмета в запропонованих обставинах. Діти із задоволенням слухали одне одного. Атмосферу відчули! Журі і глядача підкорили! Гран-прі виграли!

Сторителінг

Готувалися до конкурсу читців пам'яті Володимира Сосюри: читці обрали твори, разом розібрали їх з урахуванням всіх засобів виразності художнього читання, підібрали звуковий супровід. Одночасно вивчали теми: «Римування у віршах» і «Імпровізація на сцені». Учням ці дві теми завжди дуже подобаються: римуємо все, що забажаємо, сміються, підтримують одне одного, а імпровізація у прозі з часом стає однією з найулюбленіших тем!

Один з учнів (М.) захворів і був на репетиціях лише чотири рази. Але запевнив, що все підготував.

На конкурсі кожен твір було роздруковано на окремому аркуші і на ньому були позначки – де який трек виводити та прибирати. М. виходить на сценічний майданчик і починає читати «Сон Мазепи» ... І тут я розумію, що текст не зовсім Сосюри... А М. так впевнено читає, презентує свою акторську майстерність. Гучні оплески! Журі задоволене.

На моє питання, що це було, учень відповів, що забував текст, але йому допомогли наші тренінги з римувань та імпровізації. Я б посварила, але... Гран-прі, яке він взяв, врятувало його!

Тепер римування та імпровізація – головні теми на заняттях!

Навчання гри на домрі через інтерактивні засоби

БЛОК 1. Робота над технікою та штрихами (ігрові механіки). Класичне відпрацювання штрихів (tremolo, staccato, pizzicato).

«Вокально-інструментальний квест». Робота над штрихом tremolo. Замість завдання «грай рівно», дитині пропонується роль «музичного оператора», який має за допомогою домри озвучити відеоряд (короткий візуальний контент: рух хвиль, політ бджоли, шелест листя). Учень шукає потрібну швидкість та «густину» tremolo, щоб звук ідеально збігався з настроєм картини. *Результат:* штрих відпрацьовується усвідомлено, через підключення емоцій та візуальних тригерів.

«Творче обмеження». Використовується під час вивчення гам або технічних етюдів. Учневі ставиться обмеження: виконати вправу, використовуючи лише pizzicato великим пальцем, але при цьому кожна наступна нота має змінювати свій «колір» (від глухого біля підставки до м'якого біля грифу). *Результат:* учень фокусується на координації та миттєво включає слуховий контроль через ігровий виклик.

БЛОК 2. Робота над художнім твором

«Естетичний детектив». Робота над художнім твором. Перехід від принципу «повторюй за викладачем» до самостійного прийняття рішень. Учні видається новий твір (або складний фрагмент п'єси). Пропонується розгадати «таємницю композитора». Учень аналізує текст і шукає відповіді: «Чому тут стоїть акцент? Яку емоцію приховано в цій зміні темпу? Який штрих може краще передати характер – сухе staccato чи м'яке legato?» *Результат:* учень сам вибудовує динамічний план твору, спираючись на власну логіку та уявлення про світ.

«Рольовий перформанс». Робота над сценічним образом твору (наприклад, обробкою народної пісні чи старовинним танцем). Учень отримує «таємну роль»: він – кобзар, який розповідає історію, або італійський мандолініст на карнавалі. Також дитина може приміряти роль «суворого, але доброго музичного критика», який оцінює власне виконання після прослуховування. *Результат:* знімається страх помилки, розвивається артистизм та образне мислення.

БЛОК 3. Самостійна робота та сучасний контекст

«Домровий міксмедіа-челендж». Домашнє завдання перетворюється на створення короткого контенту. Учень має записати на смартфон 30-секундне відео (челендж) з ідеальним виконанням складного пасажу. Завдання – підібрати під це відео у додатку фон чи мем, який описує його емоції під час подолання цієї технічної труднощі. *Результат:* рутинне домашнє відпрацювання пасажів отримує новий сенс і стає практичним результатом, орієнтованим на сучасні тренди.

«Вибір маршруту». Учень сам обирає, з якого «бонусу» або завдання почнеться практична частина уроку (наприклад: маршрут А – підбір улюбленої сучасної мелодії на домрі на слух; маршрут Б – робота над аплікатурою в етюді; маршрут В – вокально-інструментальний ансамбль з викладачем). *Результат:* учень відчуває, що він впливає на процес навчання, це підвищує його відповідальність.

БЛОК 4. Завершення уроку. Рефлексія з «післясмаком». Замість сухого виставлення оцінки за «правильність», урок завершується діалогом:

- «Що тебе сьогодні здивувало у звучанні домри?»
- «Який штрих чи прийом сьогодні вдався найкраще?»
- «Яку таємницю твору ми будемо розгадувати наступного разу?»

Це створює емоційну залученість і залишає у дитини мотивацію до подальших занять.

Інтерактивний урок з лінійної перспективи

Тема уроку: Досліджуємо лінійну перспективу.

Вік учнів: 11 років.

Мета уроку:

- пояснити принцип лінійної перспективи через практичний досвід;
- навчити дітей спостерігати зміну розмірів предметів у просторі;
- розвинути просторове мислення та уважність;
- показати, що перспектива – це не «магія художників», а закономірність зору.

Матеріали:

- аркуші;
- олівці;
- планшети або блокноти для малювання;
- крейда або скотч для позначок на землі;
- рулетка (необов'язково).

Хід уроку

1. Вступ у класі (5–10 хв).

Викладач показує кілька прикладів:

- фото дороги;
- рейки;
- людей на різній відстані.

Запитання дітям:

- Чому однакові предмети здаються різними за розміром?
- Чи стає людина реально меншою?
- Чому будинки «сходяться» вдалині?

Коротке пояснення: Лінійна перспектива – це спосіб передати простір на площині так, як його бачить наше око.

2. Вихід на подвір'я – головний експеримент (20 хв). На землі робляться позначки:

- 2 метри;
- 5 метрів;
- 10 метрів;
- 15 метрів.

На кожній позначці по черзі стає одна й та сама людина. Інші діти:

- дивляться з однієї точки;
- заміряють «зріст» людини олівцем на витягнутій руці;
- або пальцями;
- або роблять маленькі начерки.

Важливо: викладач просить спостерігачів НЕ рухатися, щоб точка зору залишалася однаковою.

3. Момент відкриття

Викладач ставить питання:

Людина змінилася?

Які ми бачимо зміни в її зрості? Чому?

Що відбувається з предметами, коли вони віддаляються?

Поступово учні самі формулюють принцип: Чим далі предмет – тим меншим він здається.

4. Практична частина (20–25 хв). Учні роблять швидкі замальовки:

- людина близько;
- людина далеко;
- кілька людей на різній відстані.

Після цього просте завдання: намалювати дорогу або алею з людьми в перспективі.

5. Фінальне обговорення (5 хв). Питання:

- Що вас здивувало?
- Чому художнику важливо розуміти перспективу?
- Де ви помічали перспективу в житті?

Ідея для емоційного завершення: Сьогодні ми вчилися не просто малювати. Ми вчилися бачити простір. Художник – це людина, яка помічає те, повз що інші проходять щодня.



Додатковий інтерактив (за бажанням).

Можна сфотографувати учнів на різній відстані й потім у класі:

- обвести контури;
- порівняти висоту;
- знайти лінію горизонту й точку сходження.

Інтерактивна форма роботи «Співтворчість і вибір» у класі фортепіано

Робота над п'єсою «За метеликом» композитора Віктора Косенка з його циклу «24 дитячі п'єси для фортепіано». У цій п'єсі композитор дуже яскраво розкриває художній образ. Слухаючи твір, можна слідкувати за уявним сюжетом:

легкі дрібні звуки, виконані у швидкому темпі – це рухи крил метелика;
призупинка руху, коли звучать довгі заліговані ноти – це метелик на кілька секунд сів на квітку або травинку;

яскраві акцентовані звуки на сильних долях нагадують удари сачка та стрибки дитини, яка намагається схопити метелика.

Якщо активізувати уяву учня, показати йому, як можна візуалізувати звуковий образ, підштовхнути на цей шлях, то далі він починає розшифровувати образи самостійно.

Найцікавіший етап: *в останніх тактах п'єси* сюжет може мати *різні розв'язки*: або дитині вдалося піймати метелика, або метелик все ж таки зміг улетіти. Ось цю *розв'язку* учню *пропонується обрати* самостійно, і він має знайти засоби виконавської виразності, якими хоче донести це до слухача. *Наприклад*, якщо метелика впіймали, то в останніх тактах використовується крещендо, можливе пришвидшення темпу, і закінчується п'єса акцентом, який символізує удар сачка. Якщо ж учень обрав іншу розв'язку, то виконавцю варто використати димінуендо, легке звуковидобування, та зіграти останній мелізм мелодійно та мерехтливо, щоб зобразити звуками, як метелик полетів у безкраї простори. Можна попросити учня проілюструвати обидва варіанти, і зробити це так, щоб слухач зміг здогадатися, чим завершився твір. А надалі вже учень буде виконувати твір у власній трактовці.

Така форма роботи сприяє задіянню творчої уяви, розвитку ініціативності, а також дозволить краще усвідомити, що таке виконавське трактування твору, чому піаніст обирає ті чи інші засоби виразності та чому це важливо для створення образу.

Інтерактивні вправи на уроках з навчальної дисципліни «Бесіди про мистецтво»

На уроках з навчальної дисципліни «Бесіди про мистецтво» учні вивчають теми, пов'язані з українським побутом та українськими обрядовими святами: «Декоративне мистецтво», «Декоративні розписи України», «Музеї народної архітектури та побуту в Україні», «Ткацтво та килимарство» тощо.

Після вивчення цих тем за порадою викладача учні виконують **колективну роботу (аркуш формату А1):** *підготовка інтер'єру української хати до різдвяних свят*. Учні малюють окремі елементи (рушники, дідух, меблі, страви на святковом столі тощо), які потім вирізають та приклеюють на заздалегідь підготовлене тло. Під час роботи бажано вмикати українські зимові обрядові пісні. Колективна робота експонується на шкільній виставці.

Колективна робота трансформує навчання з пасивного слухання в активну взаємодію, де кожен учень стає співавтором уроку. Колективна робота підвищує мотивацію та інтерес, знімає психологічну напругу, розвиває комунікативні навички, критичне мислення, виховує відповідальність, толерантність, взаємодопомогу.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

На уроці учні віком 4 та 5 років. Тема уроку «Народження рожевої фарби», завдання – намалювати порося, змішавши червону та білу фарбу. Але один хлопчик категорично відмовлявся виконувати це завдання, бо хотів намалювати дракона. Я була дещо розгублена. Подумавши хвилинку, почала вигадувати історію, про те, що перед тим як малювати дракона його необхідно спочатку нагодувати, адже він хижак і їсть інших тварин. А тому треба намалювати порося. На мій подив хлопчик погодився та із захопленням приступив до роботи. Завдання було виконано, а наприкінці заняття він навіть не згадав про дракона.

Ця ситуація запам'яталася мені назавжди, тому що змінила мене як викладача. З того часу в моєму арсеналі є декілька заготовок захоплюючих історій, ситуацій, які допомагають у якісь складні хвилини уроку.

Інтерактивний урок з образотворчого мистецтва

Тема уроку: «Фантастичні звірі Марії Примаченко. Створюємо свій образ».

Мета уроку: ознайомити учнів із художньою мовою М. Примаченко; навчити створювати фантастичний образ тварини; розвивати відчуття ритму як основи орнаменту; активізувати уяву через гру та асоціації.

Структура уроку:

1. Вступ-гра «Ця тварина справжня чи ні?»

Викладач показує 8–10 зображень робіт Марії Примаченко. Завдання учнів:

а) вгадати, чи реальна ця тварина, чи фантастична? І пояснити чому вони так думають;

б) назвати емоцію продемонстрованого образу (добрий / злив / веселий / дивний).

2. Мінірозповідь (про Марію Примаченко та її творчість), *перегляд мультфільму.*

3. Інтерактивна вправа «Збери свою істоту».

Учні отримують картки: 3 блоки:

1) голова (птах / кіт / риба / змія / вигадана тощо);

2) тіло (лев / собака / дракон);

3) «надздібність» (вогонь / квіти / крила / вода).

Завдання: створити комбінацію фантастичної істоти і дати їй ім'я.

4. Основна творча робота. Учні створюють малюнок у стилі декоративного наївного мистецтва.

Викладач задає питання, наприклад:

- «Який характер у твоєї істоти?»
- «Вона захищає чи попереджає?»
- «Який у неї настрій сьогодні?»

Так учень починає «оживляти» малюнок.

5. Мінівиставка «Галерея істот» з представленням кожним учнем своєї істоти.

БЛОТНИЦЬКИЙ Роман Андрійович
Комунальний заклад спеціалізованої мистецької освіти
«Костянтинівська школа мистецтв»
Донецька обл.;
Приватна організація (установа, заклад)
«Приватний заклад загальної середньої освіти
«Ліцей “Інтеграл” села Гатне Київської області»

Театральний квест до Всесвітнього дня театру

Простір для квесту було перетворено на імпровізований театр з кількома тематичними локаціями. Кожна команда отримувала маршрутний лист і перше загадкове завдання: знайти *«загублений сценарій прем'єри»*, без якого вистава нібито не могла відбутися. Щоб дістатися фіналу, учні мали пройти серію театральних випробувань.

На станції *«Акторська майстерня»* учні за допомогою міміки та пластики відтворювали відомі емоції й сценічні ситуації без слів. У *«Кімнаті імпровізації»* вони витягували неочікувані обставини та створювали короткі мінісцени просто на ходу. Особливий азарт викликала станція *«Гризерка персонажа»*, де учасники за кілька хвилин повинні були придумати образ героя, використовуючи випадкові реквізити й елементи костюмів.

Ще одним випробуванням став *«Театральний шифр»* – команди розгадували цитати про театр, імена видатних драматургів та приховані назви вистав. Але найціннішим для мене було не саме виконання завдань, а атмосфера, яка виникла між дітьми: підтримка, сміх, командна робота й абсолютне занурення у творчий процес.

Кульмінацією квесту стало фінальне завдання, де кожна команда мала за п'ять хвилин *створити власну мініпостановку з елементами імпровізації*. Учні настільки захопилися процесом, що навіть ті, хто зазвичай соромився сцени, активно пропонували ідеї та виходили в центр уваги.

Після завершення квесту діти ще довго не розходилися: обговорювали завдання, ділилися враженнями, фотографувалися з реквізитом і питали, коли буде наступний такий захід.

Театр для дітей – це значно більше, ніж сцена чи ролі. Це місце, де вони можуть відкритися, повірити в себе й відчути, що їх чують і приймають. Саме заради таких моментів я люблю свою професію.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Повага народжується не через крик, а через довіру.

Одного разу ми готували дуже складну виставу – емоційно й технічно. Попереду був важливий показ. Учні почали втомлюватися: хтось забував текст, хтось запізнювався, на репетиціях з'явилося більше хаосу, ніж роботи. І вперше за довгий час я відчув, що втрачаю контроль над процесом.

Особливо мене зачепила одна репетиція, коли після чергової невдалої сцени я різко зупинив дітей і почав говорити зовсім не так, як зазвичай. Без жартів, без підтримки – лише претензії й роздратування. У залі запала тиша. Учні просто мовчки дивилися на мене. І в той момент я вперше побачив у їхніх очах не довіру, а страх помилитися.

Репетиція тоді фактично провалилася. Після неї ніхто не біг обговорювати сцени, не сміявся, не залишався поговорити. Усі швидко розійшлися. А я залишився в порожній залі з дуже неприємним відчуттям: здається, я сам зруйнував те, що роками намагався створити.

Наступного дня я почав репетицію не зі сцен, а з розмови. Чесно сказав дітям, що теж можу втомлюватися, нервувати й помилятися. Але театр – це місце, де люди мають підтримувати одне одного, а не боятися. І тоді одна учениця сказала фразу, яку я пам'ятаю досі: «Ми любимо ваші заняття, бо тут можна бути собою».

Це було дуже приємно і зворушливо. Я зрозумів, що діти запам'ятають не лише вистави чи вправи. Вони запам'ятають атмосферу, у якій росли. З того часу я остаточно переконався: хороший викладач – це не той, хто ніколи не помиляється, а той, хто навіть у складні моменти залишається людиною. І саме ця історія змінила мене як педагога найбільше.

Інтерактивний урок «Дизайн сучасного одягу»

Тема уроку: «Дизайн сучасного образу» або «Створення колекції одягу».

Структура інтерактивного уроку:

1. Творчий старт (5 хв). Щоб зацікавити учнів можна показати кілька яскравих образів дизайнерського одягу, запитати:

- Чи може одяг розповідати історію?
- Який одяг відображає характер людини?
- Що важливіше: краса чи зручність?

Мінігра «Вгадай стиль». Учні визначають стиль: спортивний, етно, casual, святковий, авангардний.

2. Робота в малих групах (15–20 хв). Поділ на групи (3–5 учнів).

Кожна група отримує завдання створити: ескіз образу; мініколекцію; костюм для персонажа; одяг майбутнього; екологічний дизайн одягу.

Варіанти ролей у групі

- дизайнер – створює ескіз;
- стиліст – добирає кольори;
- експерт тканин – придумує матеріали;
- спікер – презентує;
- декоратор – додає деталі.

Інтерактивні прийоми «Мозковий штурм», за 2 хвилини придумати:

- назву колекції;
- слоган;
- головну ідею.

«Конструктор образу». Можна підготувати:

- вирізки одягу;
- тканини;
- кольоровий папір;
- аксесуари.

Учні створюють колаж або ескіз.

3. **Метод «Крісло автора»** (10–15 хв). У центрі класу ставиться «крісло автора». Представник групи або окремий учень:

- сідає в крісло;
- презентує свій дизайн;
- пояснює ідею.

Орієнтовні питання для виступу:

- Як називається колекція?
- Для кого створений цей одяг?
- Який стиль використано?
- Які кольори та чому?
- Який настрій передає образ?

Після презентації учні: ставлять доброзичливі питання; дають відгук:

- «Мені сподобалось...»
- «Цікаво було...»
- «Я б додав...»

Це формує культуру творчого обговорення.

4. Рефлексія (5 хв)

Метод «Мікрофон»

- «Сьогодні я зрозумів...»
- «Найцікавіше було...»
- «Я б хотів створити...»

Дефіле-показ. Учні можуть: показати ескіз; продемонструвати образ; пройтися як модельєри.

Голосування. Номінації:

- «Найкреативніший дизайн»
- «Найстильніший образ»
- «Найсміливіша ідея»

Музичний супровід. Спокійна сучасна музика створює атмосферу дизайн-студії.

Стендап і сторителінг у дизайні одягу

Стендап у дизайні одягу – це короткий творчий виступ, під час якого учень емоційно презентує:

- свій образ;
- колекцію;
- персонажа;
- ідею костюма;
- стиль або модний напрям.

Учень може на заняттях:

- презентувати власний ескіз;
- виступити як модельєр;
- «оживити» створений образ;
- розповісти історію костюма;
- презентувати колекцію, як на fashion-показі.

Сторителінг у дизайні одягу – це створення історії навколо образу або колекції. У моді це дуже важливо, тому що кожен костюм має:

- характер;
- атмосферу;
- емоцію;
- ідею.

Приклади вправ зі сторителінгу «Історія образу». Учень розповідає:

- Хто носить цей одяг?
- Який у героя характер?
- Куди він іде?
- Який настрій передає костюм?

Інтерактивні форми роботи на уроках гри на фортепіано

Мистецький хакатон та творче завдання. Під час розбору складних творів ми з учнем ставимо дедлайн для вирішення конкретної технічної або художньої проблеми (наприклад, за 10 хвилин знайти найзручнішу аплікатуру в пасажі). Це створює ситуацію виклику та гри, де немає «єдино правильної» відповіді від викладача, а є спільний пошук результату.

Естетичний детектив. Цей метод став незамінним під час роботи над музичним образом. Ми з учнем проводимо «дослідження», шукаючи в нотному тексті «підказки» композитора – приховані інтонації, особливості штрихів чи динаміки, які допомагають розкрити характер твору. Це перетворює аналіз тексту на захопливий квест з послідовністю завдань.

Рольовий перфоманс. Для подолання сценічного хвилювання учню пропонується роль «артиста на великій сцені» або «композитора, який презентує свій твір». Проживання ситуації через персонажа дозволяє учню відчувати відповідальність за власний виступ та якісніше передати емоції через колір звуку.

Відкритий мікрофон. Наприкінці заняття я залишаю час для вільного висловлювання думки. Учень може сам оцінити, що йому вдалося найкраще, або запропонувати власну інтерпретацію музичної фрази.

Так учень не просто вчить ноти, вона проживає процес створення музики, що робить навчання глибшим та цікавішим. Такий підхід дозволяє мені виховувати не просто виконавця, а мислячого музиканта, який вміє самостійно працювати над твором

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Я працювала з ученицею молодших класів над новою п'єсою. Технічно дівчинка справлялася непогано: вчасно натискала потрібні клавіші, витримувала тривалості. Але виконання було абсолютно «сухим», механічним і бездушним – наче грав робот, а не жива дитина. Стандартні зауваження на кшталт «послухай, як це звучить», «грай м'якше» або «уяви тут сумний настрій» не працювали. Дівчинка просто не розуміла, чого я від неї хочу, і починала помітно нервувати через те, що не може мені догодити.

Я опинилася у глухому куті. Стало зрозуміло, що традиційний метод пояснення музичного образу через дорослі, абстрактні поняття для цієї дитини є абсолютно чужим. Виникла дилема: змиритися з тим, що учениця просто «технічно» відіграє програму на іспиті, чи шукати принципово інші шляхи до її уяви, ламаючи власні звичні шаблони викладання.

Я вирішила повністю відійти від нотного тексту й перетворити роботу над образом на **інтерактивний квест-дослідження**. Ми закрили збірку п'єс,

і я запропонувала їй стати *«музичним детективом»*. Навколо кожної фрази ми побудували сюжет: нижній регістр фортепіано став густим таємничим лісом, а верхній – сонячною галявиною.

Замість сухого розбору відтінків форте і піано, ми розгадували звукові загадки та підбирали асоціації за допомогою карток-емоцій. Коли дівчинка нарешті знову сіла за інструмент, її завданням було не просто натиснути ноти, а «провести слухача стежкою квесту». І сталося маленьке диво: її пальці торкнулися клавіш зовсім інакше. З'явився той самий омріяний глибокий звук, фрази задихали, а в музиці з'явився живий сенс. Вона вперше почула і відчула те, що грає.

Цей випадок остаточно переконав мене, що не буває «емоційно глухих» дітей, бувають застарілі методи навчання. Сучасні діти мислять образами, дією та грою. Інтерактивні методи та ігри – це не просто розвага на уроці, а потужний ключ, який допомагає зняти емоційні затискачі й розкрити творчий потенціал дитини. Цей досвід назавжди змінив мій підхід: відтоді кожен мій урок фортепіано – це не муштра, а спільна захоплива подорож у глиб музики.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Художня школа, учень 11 років. Хлопчик був тихим, замисленим і майже не спілкувався з однолітками. На перших заняттях з натюрморту помітила, що його техніка живопису далека від ідеалу, а перспектива постійно «викривлялася». Проте замість того, щоб виправляти помилки, учень писав предмети по-своєму: глечики в нього ставали занадто витягнутими, а тіні – неприродно яскравими, синіми чи фіолетовими.

Перед піврічним переглядом працювали над складним класичним натюрмортом з гіпсовою вазою. Я наполягала на точності пропорцій та суворій тональній побудові. Але хлопчик знову ігнорував правила: його ваза вийшла асиметричною, а навколо неї він почав малювати дивні густі хвилі темною фарбою, які буквально поглинали предмет. Були зроблені зауваження, я наполягала на тому, що це художня школа, де треба вчитися класичній базі, а не займатися самодіяльністю. Під таким тиском хлопчик закрився, став малювати неохоче, а його робота перетворилася на брудну пляму.

За тиждень до виставки учень не прийшов на заняття. Наступного дня завітала його мама, тримаючи в руках той самий зіпсований натюрморт. Вона вибачилася за сина і тихо пояснила: пів року тому вони переїхали з Луганська, де через обстріли втратили дім. Хлопчик майже перестав говорити, малювання стало єдиним способом висловити те, що було всередині. Темні хвилі навколо вази були не недбалістю – це був його страх і хаос, який він намагався контролювати через колір.

У той момент мені стало невимовно соромно. Я зрозуміла, що за своїм прагненням навчити правильному живопису я взагалі не побачила саму дитину. Мій академізм виявився сліпим до людського болю.

Цей випадок повністю змінив мою філософію викладання. Я повернула учня до малювання, але більше ніколи не змушувала його заганяти свої почуття у жорсткі рамки академічних канонів. Ми знайшли баланс між технікою та самовираженням.

Урок за темою «Детективне агентство: у пошуках викраденого звуку»

Цільова аудиторія: учні 1–3 класів елементарного підрівня початкової мистецької освіти.

Тривалість: 45 хв.

Мета: ознайомити дітей з групами музичних інструментів (струнні, духові, ударні, клавішні), розвивати тембральний слух та уяву.

Реквізит: «Посвідчення детективів» (паперові бейджі), лупа (для антуражу викладачу), аудіовідтворююча техніка, картки з інструментами, коробка-загадка.

Етап 1: Зав'язка історії та знайомство (7 хв).

Викладач (він же – шеф детективної агенції) стурбовано оголошує:

«Колеги-детективи, у нас надзвичайна ситуація! З Королівства Музики зникли голоси відомих інструментів. Хтось переплутав їхні звуки, і тепер Король-Рояль не може розпочати концерт. Нам доручено секретну місію: розібратися, хто є хто, і повернути інструментам їхні справжні голоси. Ви готові?»

Кожному учню видається «посвідчення детектива» (куди вони вписують своє ім'я або ставлять відбиток пальця олівцем).

Етап 2: Інтерактивні розслідування (30 хв).

Щоб розплутати справу, діти мають пройти 4 локації-загадки. За кожне виконане завдання вони отримують «золоту ноту».

Доказ № 1: «Слідство ведуть вушка» (група струнних інструментів).

Легенда: викладач залишив звукові сліди, але вони дуже заплутані.

Інтерактив: викладач вмикає короткі аудіозаписи (скрипка, віолончель, арфа, гітара). Завдання учнів – не просто вгадати інструмент, а показати як на ньому грають.

Елемент гри: якщо звучить скрипка – всі «грають» на уявній скрипці біля плеча, якщо арфа – перебирають пальцями в повітрі і т.д. Хто схибив – «потрапляє в музичну пастку» (має прострибати на одній ніжці під музику).

Доказ № 2: «Подих вітру» (група духових).

Легенда: деякі інструменти вміють ховатися у повітрі. Щоб їх оживити, потрібен правильний подих.

Інтерактив: дітям роздають паперові легкі стрічки. Викладач показує зображення флейти чи труби.

Правило: якщо інструмент звучить ніжно і високо (флейта), діти дують на стрічки легенько (теплий вітерець). Якщо звучить потужна мідна труба або тромбон – дують щосили (бура). Це допомагає зрозуміти природу звуку духових через власне дихання.

Доказ № 3: «Таємничий ящик» (група ударних).

Легенда: зловмисник сховав серце ритму в темній печері.

Інтерактив: на столі стоїть закрита коробка з отвором для рук. Всередині лежать дрібні ударні / шумові інструменти (маракас, трикутник, бубон, кастаньєти, дерев'яні ложки).

Завдання: учень підходить, наосліп бере інструмент до рук, описує його відповідно до своїх тактильних відчуттів («він круглий», «він дерев'яний»), пробує заграти всередині коробки, а клас за звуком вгадує, що це.

Доказ № 4: «Музичні класи» (клавішні інструменти).

Легенда: потрібно зібрати розбиті клавіші роялю.

Інтерактив: на підлозі розкладаємо великі картонні чорні та білі клавіші. На кожній клавіші з іншого боку написано загадку про музику чи інструменти.

Завдання: Учні по черзі стрибають по клавішах. На яку клавішу наступили – ту загадку викладач зачитує. Наприклад: «Сам пустий, голос густий, дріб вибиває, крокувати допомагає (барабан)».

Етап 3: Фінал та нагородження (8 хв).

Розв'язка: зібравши всі «золоті ноти», детективи відкривають головний сейф (коробку), де лежать картки-пазли. Клас разом збирає великий пазл, де зображено симфонічний оркестр.

Рефлексія («Музичний настрій»): викладач запитує: «Який інструмент сьогодні під час розслідування сподобався вам найбільше і чому?»

Нагорода: всім дітям у посвідчення детективів викладач вписує «Експерт з інструментознавства» і дарує наліпки з інструментом).

Чому цей урок працює для молодших класів:

1. Постійна зміна діяльності: кожні 7–10 хвилин формат змінюється (слухали / рухалися / рухали руками / відгадували).

2. Задіяні всі органи чуття: зір (картки), слух (аудіо), дотик (ящик), моторика (стрибки та пантоміма).

3. Ігрова мотивація: діти не просто вчать терміни, вони «рятують Королівство». Це знімає страх помилки.

Квест-сторителінг «Таємниця загубленої Мелодії»

Одного ранку у школі мистецтв сталося дещо дивне. Коли учні зайшли до класів, музика ... зникла. Фортепіано мовчало. Скрипка не співала. Навіть барабани були підозріло тихими. На дверях концертної зали висів золотий конверт, а у ньому лист з таким текстом:

«Дорогі юні музиканти! Злий чаклун – Колекціонер Тиші – викрав чарівну Мелодію мистецтва й заховав її у світі музичних інструментів. Лише ті, хто пройдуть всі випробування, зможуть повернути музику назад. У вас є 5 ключів. Кожен ключ – це знання, кмітливість і творчість. Поспішайте! Бо якщо музика зникне назавжди – світ стане чорно-білим і нецікавим. Час пішов...».

Викладач оголошує:

– Овва! Оце в нас сьогодні і задачка. Але хто ми такі, щоб з нею не впоратись. Доведеться зараз з вами погратись у музичних детективів!

ЗАВДАННЯ 1. «Королівство Струн»

Показувати картинки струнних інструментів і діти вгадують.

«Мої друзі-інструменти загубили свої голоси. Допоможіть упізнати їх!»

Завдання: вмикаються короткі уривки звучання:

- скрипка
- гітара
- арфа
- віолончель

Учні мають:

- відгадати інструмент;
- показати, як на ньому грають;
- придумати, який у нього характер.

За правильні відповіді команда отримує **перший ключ – срібну ноту.**

ЗАВДАННЯ 2. «Королівство духових інструментів»

Показувати картинки духових інструментів і діти вгадують.

Завдання: вмикаються короткі уривки звучання:

- сопілка
- флейта
- гобой
- кларнет
- англійський ріжок
- фагот
- труба
- туба
- тромбон

Учні мають:

- відгадати інструмент;
- показати, як на ньому грають;
- придумати, який у нього характер.

Команда отримує **другий ключ – золоту ноту.**

ЗАВДАННЯ 3. «Печера барабанів»

Показувати картинки ударних інструментів і діти вгадують.

Завдання: вмикаються короткі уривки звучання:

- ксилофон
- ударна установка

Учні мають:

- повторити ритмічні малюнки;
- вгадати звуки шумових інструментів (зім'ятий папір, ключі тощо).

Команда отримує **третій ключ – ритмічне серце.**

ЗАВДАННЯ 4. «Королівство клавіш»

Показувати картинки різних клавішних інструментів і діти вгадують.

Завдання: порахувати скільки нот на клавіатурі «чорних» та «білих» клавіш.

Потім діти слухають коротку красиву мелодію й описують:

- який у неї колір;
- настрій;
- пора року.

За це вони отримують **четвертий ключ – скрипковий ключ.**

КІНЕЦЬ. «Повернення Мелодії»

Усі ключі складають у символічний ряд і втілюють основні музичні «стовпи» – мелодію та ритм. Викладач каже учням, що вони не просто пройшли квест, а врятували мистецтво і включає відео, де звучить оркестровий твір з максимальною кількістю інструментів. Після цього можна вручити учням «Сертифікат музичного детектива», зробити фото.

Інтерактивні засоби навчання на уроках з музичного мистецтва

Щоб зробити урок мистецтва справді інтерактивним, викладач має змінити свою роль і перетворитися з єдиного джерела знань на партнера та співавтора творчого процесу. Інтерактивність полягає в тому, що учень постійно взаємодіє, думає, імпровізує та відчуває себе активним учасником. Досягти цього на практиці допомагають кілька ефективних підходів.

Важливо надавати учневі **свободу вибору** та **залучати** його **до співавторства**. Наприклад, можна пропонувати вибір між різними за характером п'єсами або разом формулювати правила для подолання важких пасажів. Замість готових інструкцій краще запитувати учня, що саме допоможе йому краще впоратися із завданням.

Чудовим інструментом є **імпровізація** та **творчі експерименти**. Можна практикувати **музичні діалоги**, коли викладач починає фразу, а учень її продовжує. Також корисно змінювати характер знайомого твору, перетворюючи сумну мелодію на веселу або класичну п'єсу на марш. Це знімає страх помилки і розвиває гнучкість мислення.

Замість монологу викладача має звучати **живий діалог**. Критику варто замінювати навідними запитаннями про художній образ та динаміку, щоб учень сам аналізував своє виконання. Обов'язково треба давати учню **можливість самотійно оцінити**, що вдалося добре, а над чим ще варто попрацювати.

Ігрові методики роблять навіть рутинні завдання захопливими. Вивчення теоретичного матеріалу чи нотного тексту можна перетворити на квест або гру в пошук помилок. Використання карток емоцій допомагає учню грати технічні вправи з різним настроєм наосліп.

Потужну роль відіграють **міжпредметні зв'язки** та **асоціації**. Музика є емоційною та живою, тому візуалізація звуків через уяву або створення коротких історій під час розвитку мелодії допомагає краще зрозуміти фразування та характер твору.

Також невіддільною частиною інтерактивного уроку є **ансамблева гра**. Спільне виконання творів змушує учня активно слухати партнера, підлаштовуватися під його темп і дихання. Головний секрет полягає в переході від пасивного слухання до активної дії, де думка дитини завжди є важливою.

Інтерактивні форми роботи на уроках гри на баяні

Заняття по класу баяна.

Перед вивченням твору учнем, викладач програє його, щоб учень уважно послухав і зміг дати відповіді на запитання: який герой твору, який настрій, яка пора року, які кольори «чуються» у музиці? Можна попросити учня *придумати маленьку історію*, намалювати асоціації, пов'язані з цим твором. Це розвиває образне мислення й виразність виконання.

Гра «Помилка викладача»

Викладач навмисно грає неправильний ритм, змінює динаміку, робить неправильні штрихи у творі, щоб учень його «підловив» на невірному виконанні. Учень має: знайти помилку, пояснити її, правильно виконати фрагмент. Це допомагає уявити зміст твору.

Мінірольова гра. Наприклад: *«Ти артист великої сцени»*, *«Ти акомпануєш мультфільму»*, *«Ти музикант на фестивалі»*. Учень починає грати більш емоційно й відповідально.

Інтерактивна вправа ***«Композитор»***. Можна запропонувати учню: змінити динаміку фрази, придумати інший характер, зіграти уривок «як марш», «як колискову», «як святкову музику». Порівняння виконань.

Імпровізація розкриває дитину творчо. *Наприклад*: придумати закінчення; зіграти «дощ», «вітер», «марш»; змінити динаміку; придумати свій ритм.

Завдання-квест: щоб відкрити музичний скарб, потрібно пройти 5 завдань: вірний ритм, аплікатура, динаміка, виконання напам'ять, концертне виконання. Після кожного етапу заробляють бал або «ключ». Можна записувати відео виконання, використовувати метроном-додатки, музичні вікторини, музичні кросворди і ребуси, онлайн-конкурси та прослуховування.

Невеликий концерт наприкінці уроку.

Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва

Тема: «Нюанс кольору».

Мета: навчити помічати та створювати тонкі відтінки й плавні переходи одного кольору; розвивати уважність, відчуття кольору, навички змішувати фарби; виховувати акуратність та здатність працювати в команді.

Матеріали: папір А4, простий олівець, гумка, гуашеві фарби, пензлі, стаканчик для води, палітра, ножиці, серветки.

Хід заняття:

Учні об'єднуються у команди по 3–5 осіб (залежить від кількості учнів в класі). Кожна команда отримує один основний колір, від цього і формується назва команди: «Жовта», «Червона», «Синя» (або ж учасники можуть назвати свою команду словом, яке асоціюється з цим кольором).

Завдання 1: «Колір враження»

Учасники команд створюють «живий» градієнт з 6–10 відтінків свого кольору. Потім розташовуючи їх від тайтемнішого до найсвітлішого, оформлюють у вигляді хвилі, стрічки тощо.

Завдання 2: «Частини одного пейзажу»

Кожен учасник отримує пазл з контурним зображенням малюнка однієї картини (наприклад, пейзажу). Кожен розмальовує нюансними відтінками кольору команди. По закінченні, всі учасники складають з пазлів картину.

Завдання 3: «Кольоровий настрій»

Кожна команда отримує назву емоції, наприклад: *спокій, радість, сум, таємничість, тривожність*. Яка в кого емоція команди не знають. За допомогою нюансів одного кольору потрібно створити абстрактну композицію, яка передає цей настрій. Команди відгадують одна в одної, яка емоція зображена.

Завдання 4: «Спіймай нюанс»

Один учасник з кожної команди змішує складний відтінок. Інші члени повинні максимально його повторити.

Рефлексія

Запитання до учасників команд:

1. Який нюанс кольору вам сподобався найбільше?
2. Що було найскладнішим у створенні плавних переходів?
3. Що нового ви помітили у кольорі сьогодні?
4. Який відтінок виявився найцікавішим або несподіваним?
5. Чи легко було працювати в команді?

У класі «Лозоплетіння» за навчальною програмою з живопису вивчали тему: «Контраст кольорів» і потрібно було виконати натюрморт з контрастних предметів. Після пояснення викладача, учні приступили до виконання завдання. Один хлопчик сидів і малював лише маленькі лінії в куточку аркуша. Було видно, що він не хоче малювати. На запитання, чому він не малює натюрморт, учень відповів: «Я ж думав, що тут буду тільки кошики плести! Я хотів навчитися плести кошики і потім їх продавати».

Хлопчик був із багатодітної сім'ї. Я похвалила його за таке рішення. Разом з тим, вирішила, що не правильно тиснути і змушувати учня малювати цей натюрморт. Адже тоді він втратить взагалі бажання навчатися в художній школі, а разом з тим – не зможе здійснити таку просту мрію: плести кошики і мати свій бізнес! Тому вирішила діяти інакше.

Я запитала його: «А, взагалі, тобі подобається малювати?». «Ну, так, люблю, машинки, наприклад» – відповів той. «О, тоді, тобі завдання: намалюй малюнок з машин контрастних кольорів».

Спочатку він невпевнено взяв олівець. Трохи подумав і почав малювати машину. Я бачила, як він акуратно виводить форму, додає деталі. Він навіть почав розповідати сусіду, що це за марка автомобіля і які її особливості.

Мені стало справді приємно, коли він вкінці уроків бадьоро підійшов до мого стола і показав свій малюнок, на якому «на великій швидкості» летіли два автомобіля: червоний та зелений, на синьо-фіолетовому небі світило яскраво-жовте сонечко. А вдалині майорів напис «Фініш».

У той момент я зрозуміла: інколи потрібно не просто дати завдання, яке має бути виконано «за планом», а дати можливість зайнятися тим, що не стане перешкодою для здійснення поставленої мети.

Урок-гра «Тємниця трьох кольорів» для учнів елементарного підрівня

Ігрова ситуація: Світ втратив барви через «Сірого Чаклуна». У дітей є лише три «магічні еліксири» (червона, жовта, синя фарби), за допомогою яких вони мають врятувати живопис.



Ілюстрація для учнів 1

Дія: діти діляться на дві команди, у кожної команди – величезна палітра білого кольору, яку потрібно заповнити сумішами кольорів. Замість теорії – експеримент. Учні самостійно шукають пропорції, щоб «визволити» помаранчевий, зелений та фіолетовий кольори. Кожен створений відтінок – це їхній власний досвід.



Ілюстрація для учнів 2

Творче завдання (емоції): команди отримують завдання «одягнути» безбарвного персонажа (принца і принцесу), використовуючи лише отримані суміші кольорів для передачі їхнього характеру.

Завдання: Одягни Принца та Принцесу. Використовуйте лише ті кольори, які ви створили самі.



Принцеса весела! Використовуйте яскраві, теплі кольори та малюйте сонячний день.



Принц сумує. Передайте це через темні, холодні відтінки та похмурий дощ.

Взаємодія та результат: урок завершується дискусією, де учні аргументують, чому саме ці кольори допомогли їм виразити емоцію, та створюють спільну яскраву інсталяцію, що символізує перемогу над сірістю.

Цей формат дозволяє учням не просто запам'ятати назви кольорів, а відчутти їх як інструмент впливу на настрій глядача.



Ілюстрація для учнів 3

«Галактичний квест» як підготовка до концертного виступу

На період роботи з новим твором та підготовки до концертного виступу викладач пропонує учню уявити, що вони є мешканцями планети Аврора. На цій планеті один земний день дорівнює тижню, тож час розширений, відповідно більше часу для детального і ретельного вивчення твору. Також ця планета дуже велика і щоб дістатись до концертного залу треба вирушити у довгу цікаву подорож на комфортабельному космічному кораблі, де будуть всі умови для вивчення твору та підготовки до концерту.

На цьому шляху буде декілька станцій, на кожній станції учень буде отримувати електронний стікер (зроблений у фоторедакторі) про успішне проходження попередньої станції, тож на момент концерту в учня буде декілька стікерів в стилі характеру твору (можна буде зробити електронний альбом, де на кожній сторінці будуть стікери на станціях для різних творів як пройдений шлях, учень сам обирає кольори, стиль, персонажів та деталі для стікерів).

Перша станція: «Вирушаємо. Ознайомлення з твором». На цьому шляху обирається твір, визначаються ключові знаки, розмір, ритм, розбираються партії правої та лівої рук.

Після успішного проходження учень з викладачем прибувають на **другу станцію: «Відпрацювання фрагментів твору»**. Твір ділиться на декілька частин, поступово відпрацьовуються всі деталі (аплікатура, динаміка, складні пасажі, збільшення темпу і т. д.).

Третя станція: «Вивчення напам'ять».

Четверта станція: «Вдосконалення художнього образу твору». Удосконалюється емоційна та художня сторони твору.

П'ята станція: «Концертний виступ».

Після виступу учню презентують фотоальбом зі стікерами на згадку про пройдений нелегкий, але цікавий шлях.

**Гра-квест «Меми як сучасні культурні коди:
від символу до вірусної ідентичності»**

Навчальні дисципліни: «Диджитал-культура» та «Культурні дослідження символів», 2 курс мистецького вишу / коледжу)

Мета: створити на уроці інтерактивне середовище, в якому студенти через гру та квест не просто ознайомлюються з мемами як культурними символами, а активно їх аналізують, створюють і осмислюють їхній вплив на сучасну ідентичність.

Тривалість: 90 хвилин

Структура заняття

На початку (10–15 хвилин) гра на ознайомлення з темою – аналог «Magic Box». Студенти по колу передають уявну коробку і називають один мем, який їх останнім часом зачепив, та емоцію, яку він викликав. Це швидко розігріває групу, знімає напругу і дає живий матеріал для подальшої роботи.

Основна частина (50–55 хвилин) – командний квест «Мем-розшифрувальник» (3–4 команди, 4 станції):

Станція 1. «Археологія мемів» – розбір класичних мемів (типу Distracted Boyfriend чи This is Fine) як еволюції культурних символів.

Станція 2. «Семіотичний детектив» – робота з актуальними мемами, пошук прихованих кодів і значень.

Станція 3. «Міксмедіа-челендж» – створення власного мему на задану тему («Студент мистецького вишу в 2026 р.», «Культурна тривога покоління Z» тощо).

Станція 4. Презентація результатів і швидка рефлексія в команді.

Завершуємо заняття (15–20 хвилин) загальним обговоренням: що змінилося в сприйнятті мемів після квесту, що було найскладнішим і найцікавішим. Кожен студент фіксує один особистий інсайт.

Як зробити урок мистецтва інтерактивним?

Центральним інструментом інтерактивних занять стала авторська настільна гра «**Артефакти Житомищини**», розроблена під керівництвом викладача В. В. Дацун студентами освітньо-професійної програми «Графічний дизайн».

Інтерактивні методи, які впроваджено на заняттях:

Візуальний сторителінг та герої-провідники

Було створено систему персонажів з власними характерами, що допомагає студентам асоціювати себе з дослідниками краю під час вивчення теми.



Метод «Ігрового компаса»

Замість сухого переліку локацій ми використовуємо мапу та стилізований компас, який вказує напрямок руху чотирма районами області: Житомирським, Бердичівським, Коростенським та Звягельським.



Робота з картками-артефактами

Кожна картка є результатом візуального та змістовного аналізу пам'яток. Наприклад, вивчаючи архітектуру Житомира, Радомишля або Овруча, студенти досліджують об'ємно-просторову структуру костелів та храмів, щоб впізнавати ці об'єкти в реальному житті.



Дослідження мистецьких постатей

Ми інтегруємо в гру образи видатних земляків, які є знаковими для різних поколінь: від легендарної «душі української пісні» Ніни Матвієнко до сучасного представника Валерія Харчишина та незрівнянної Марини Поплавської.

Для студентів такі персонажі стають символами того, як народне коріння та щирість трансформуються у велике професійне мистецтво.



Створюючи їхні візуальні образи, ми підкреслюємо життєвий шлях кожного митця та його нерозривний зв'язок з рідною Житомирщиною, що допомагає молоді відчутти тяглість наших культурних традицій

Отже підхід, де студенти самі стають розробниками та дослідниками, є набагато ефективнішим за традиційні методи. Через гру ми не просто вивчаємо історію – ми створюємо нове культурне середовище, де минуле і майбутнє поєднуються за допомогою сучасних технологій.



Стендап-історія «Код у скрині, або Як вижити мистецтвознавцю»

Бути викладачем «Культурології» та «Історії мистецтв» – це іноді як намагатися продати кнопковий телефон поколінню iPhone 16. Виходиш до студентів і починаєш свій «інтелектуальний стендап». Показую їм полотна Миколи Пимоненка – наприклад, його сонячних «Ворожінь» чи «Свати», чи «Українська ніч. Побачення», де вишиті рушники та сорочки – це не просто одяг, а цілий всесвіт. Натхненно розповідаю про композицію, про те, як художники зашифровували побут у кольори. Потім ми переходимо до «важкої артилерії» – збірок Олени Пчілки та узорів родини Косачів. Пояснюю, що це не просто «хрестики», а математично вивірений код нації. Дивлюся на них, вони дивляться на мене... і бачу, що для них ці картини – це щось із категорії «історичний фейк»: красиво, але до реального життя має таке ж відношення, як мої лекції до TikTok-трендів.

Я змінила сценарій. Вивела на екран старе фото... Кажу: «Дивіться, це мій батько Віктор Феодосійович. Цю сорочку вишила для нього його мама, моя бабуся Горпина Павлівна, коли він був таким же юним і зухвалим, як ви зараз». А потім я роблю фінальний «кидок» – показую фото свого онука Максима у цій же сорочці на виставці. Вона йому ще трохи завелика, але він стоїть у ній так, ніби за його спиною – ціле військо предків. В аудиторії нарешті настала та сама «правильна» тиша. Студенти раптом зрозуміли: вишиванка – це не костюм для свята, це бронезилет, який передається в спадок.

Сучасна мистецька освіта без сторителінгу – це просто архів з пилом. Функція гумору та щирості в тому, щоб зняти зайвий пафос і залишити сенс.

Тепер я вчу студентів не просто описувати картини, а шукати в них свою родину.

Пізнання кольорів через гру
«Казка-детектив»

Тема уроку: «Основні та змішані кольори».

Учням розказується казка:

«Одного разу в лісі трапилась пригода. Білочка-художниця розпочала писати свою картину, порозкладала фарби, вже хотіла переходити до малювання та забула пензлі у будиночку. Коли вона зайшла в будиночок, несподівано зв'явся вітер та здув усі фарби, які вона залишила на гілочці біля мольберту. А коли білочка повернулась, то побачила, що її фарби розбіглися по всьому лісі».

Викладач: тож наша героїня вирішила звернутися до вас, найкмітливіших детективів лісу. Щоб ви допомогли їй позбирати та познаходити кольори і розфарбувати картину.

Вам необхідно в нашому лісовому класі знайти друзів білочки, до яких потрапили її фарби (*по класі сховані різні тваринки: лисичка – знайшла оранжеву фарбу, ведмідь – коричневу, вовк – сірий, ворона – чорний, коник-стрибунець – зелену, пуга – блакитний, метелик – фіолетовий*).

Коли діти знайшли всіх друзів білочки та розказали про її історію друзі відразу ж повернули фарби подрузі.

Та коли діти принесли фарби білочці, вона сказала, що їй не вистачає білої, синьої, жовтої, червоної. Куди ж вони ділися?

Кмітливі діти припускають, що вони змішалися. І тут білочка розповіла, як саме кольори змішуються, які з них основні та змішані. І вони разом розфарбували картину.

Інтерактивна вправа «Моя зірка»

Мета: допомогти дітям усвідомити власні сильні сторони, підвищити самооцінку, сформувати позитивний образ «Я» та впевненість у собі.

1. Налаштування (візуалізація). На екрані відео космічного простору та музичний супровід.

Викладач: «Зараз ми вирушаємо в невелику космічну подорож. Зручно сядьте, якщо хочете, закрийте очі або просто опустіть погляд. Зробіть кілька повільних вдихів і видихів. Уявіть, що ви летите у маленькій, але дуже затишній ракеті. Навколо – безмежний Всесвіт, тиша і м'яке світло зірок. І серед мільйонів зірок є одна особлива. Вона ваша. Це зірка, яка світить тільки для вас і відображає все найкраще у вас».

2. Творче завдання та рефлексія.

Викладач: «Подумайте: що робить вашу зірку унікальною? Які ваші риси допомагають вам у житті, навчанні, дружбі?»

Після короткої рефлексії кожен учень створює свою «зірку» на аркуші або в цифровому форматі. У центрі – велика зірка – це сама дитина, а її промені – це те, що дитину наповнює (наприклад: доброта, сміливість, фантазія, щирість, уважність, наполегливість, турбота тощо). За бажанням зірку можна прикрасити кольорами, орнаментами, символами, які асоціюються з власною особистістю.

3. Обговорення (за бажанням).

Викладач: «Тепер давайте поділимося своєю зіркою. Ми можемо “запустити” її у наше спільне небо класу – прикріпити на віртуальну дошку або спільний простір (Padlet, Jamboard, презентацію тощо)». Під час презентації важливо підтримувати кожну дитину словами прийняття та заохочення.

4. Завершення (рефлексія).

Викладач: Подивіться на наше зоряне небо. Кожна зірка різна, але всі вони однаково важливі. Так само і ми: кожен і кожна з вас має свої унікальні сильні сторони. Пам'ятайте про свої “суперсили” – це те, що робить вас особливими і допомагає світити іншим».



Роботи учнів

**Інтерактивний урок-екскурсія
«Таємний код картини: у пошуках світла та композиції»
(на основі виставки В. та О. Мірошніченків)**

Місце проведення: Художня галерея Лубенського краєзнавчого музею імені Гната Стеллецького.

Учасники: учні 1-го класу образотворчого мистецтва Оржицької школи мистецтв імені Діани Петриненко.

Тема: «Таємний код картини: у пошуках світла та композиції» (на основі виставки В. та О. Мірошніченків).

План заняття:

I. Мотиваційний етап: вхід у гру (5–10 хв).

Дія: зустріч у фойє галереї. Викладач вітає учнів та одразу занурює їх в атмосферу таємниці.

Інтерактив: викладач не читає лекцію, а каже: «Майстри Володимир та Олександр Мірошніченки сховали у своїх картинах секрет передачі світла та затишку. Сьогодні ми – не просто відвідувачі, ми – мистецькі детективи. Наша місія – розгадати їхній секрет».

II. Етап споглядання та «зарядки уваги» (15 хв).

Дія: первинне ознайомлення з експозицією. Діти дивляться на портрети, натюрморти та пейзажі.

Коментар: у цей час викладач звертає увагу на технічні деталі: як передано світло, як побудована композиція (перспектива), не вживаючи складних термінів, а показуючи на прикладах.

Формування навички: цей етап формує «короткий фокус уваги» та «інтерес» через емоційне сприйняття.

III. Активний етап: квест «Естетичний детектив» (30 хв).

Це ключова інтерактивна частина.

Дія (інтерактив): кожен учень отримує маленьку картку-фрагмент (друк на папері), вирізаний з репродукції однієї з картин, що знаходяться в залі. Фрагмент може бути складним: лише частина фрукта, фрагмент одягу чи частина неба.

Завдання: «Ваша картка – це частина таємничого коду. Ваша місія – знайти в залі картину, якій належить ця частинка».

Процес: учні активно переміщуються залом, прикладають свої картки до різних полотен, порівнюють кольори та фактуру.



Учасники квесту

Фіксація результату: знайшовши картину, учень має вказати на неї викладачу. Це дає їй відчуття успіху та «власного результату».

IV. Підсумковий етап: бесіда про натюрморт та рефлексія (10 хв).

Дія: учні збираються разом у зоні натюрмортів (наприклад, біля картини з грушами).

Інтерактив: викладач починає бесіду: «Ми знайшли багато частин. Подивіться на цю картину. Які предмети на ній зображені? Чи бачите ви на ній людину чи тварину? Ні. Це нерухомі предмети – натюрморт».

Рефлексія: учні діляться емоціями від квесту, розповідають, чи важко було знайти їхню картину, які деталі їм найбільше запам'яталися.

Історія 1. Про дружбу та довіру

На початку своєї кар'єри викладачка, як і багато молодих педагогів, намагалася тримати сувору дистанцію «викладач – учень», вважаючи, що лише залізний авторитет є запорукою дисципліни та результату.

Проте з часом помітила, що в атмосфері суворого академізму діти стають затиснутими. Вони копіювали техніку, але боялися вкладати в роботи душу. У класі панувала тиша, але це була тиша скутості, де не було місця для сміливого експерименту чи щирого сміху.

Тоді було вирішено ризикнути й змінити роль контролера на роль старшого друга. Викладачка **почала більше цікавитися їхніми емоціями, ділитися власними творчими невдачами та разом обговорювати ідеї за межами програми.** Коли учні відчували, що їх не оцінюють, а розуміють, крига скресла. Клас перетворився на творчу лабораторію, де кожен не боявся помилитися, бо знав – його підтримають.

Отже, **щира дружба** з учнями розкриває їх краще за будь-які методичні вказівки. Коли учень вважає викладача союзником, вона перестає боятися «зіпсувати папір» і починає створювати справжнє, живе мистецтво.

Історія 2. Про шлях від зневіри до впевненості

У класі був неймовірно талановитий учень. Його роботи мали глибину, яку рідко зустрінеш у дітей, але сам він був своїм найсуворішим критиком.

Після кожного заняття викладачка чула одне й те саме: «Це непотріб», «У мене нічого не вийшло», «Мої ідеї невдалі». Він постійно недооцінював себе, і ця внутрішня зневіра почала гасити його талант. Викладачка не знала, як переконати його, що він створює геніальні речі, адже сухі аргументи не діяли.

Тоді вона згадала власне дитинство і те, як батьки завжди знаходили слова підтримки, навіть коли в неї щось справді не виходило. Це відчуття віри в себе тоді «окрилювало» і давало сили пробувати знову. Цей підхід було застосовано до учня: замість виправлення помилок викладачка почала фокусуватися виключно на його сильних сторонах. Кожного разу вона виділяла особливий мазок, вдале колористичне рішення чи цікаву деталь, щиро захоплюючись ними.

Поступово він почав вірити очам викладача більше, ніж своїм сумнівам. Його ставлення до творчості змінилося – з'явилася впевненість та сміливість. Ця ситуація змінила і викладачку: вона зрозуміла, **що вчасно сказане добре слово та акцент на позитиві можуть змінити долю маленького митця.**

Інтерактив як основа уроку

Урок як невеликий творчий пошук, *урок-квест*. Вивчення твору Манфреда Шмітца «Джазова інвенція № 1». Сам твір дуже рухливий, ритмічний, із джазовим настроєм, тому він добре підходить для більш вільного й інтерактивного формату.

Спочатку викладач і студентка говорять про настрій музики. Викладач пропонує уявити, де могла б звучати ця п'єса, який у неї характер, який образ виникає. Студентка сказала, що музика нагадує їй невеликий джазовий клуб і відчуття руху та гри. І вже з цього моменту було зрозуміло, що вона «включилася» емоційно набагато більше, ніж зазвичай.

Далі почали своєрідне «музичне розслідування». Викладач запропонував їй самій знайти місця, де ритм звучить найбільш «по-джазовому», де є синкопи, де музика ніби «підстрибує». Окремо простукували деякі ритми, придумували до них асоціації. Замість сухого пояснення це перетворилося на живий діалог.

Цікаво було спостерігати, як змінилося її ставлення до помилок. Зазвичай студенти бояться зіграти щось не так, особливо у швидких місцях. Але тут атмосфера була більш вільною: викладач дозволяв їй пробувати різні варіанти звучання, змінювати динаміку, характер фразування, навіть трохи імпровізувати. І в якийсь момент вона вже не просто «виконувала завдання», а реально почала грати із задоволенням.

Студентка швидше запам'ятала складні ритмічні моменти, стала уважніше слухати себе й помічати характер музики, а не лише правильні ноти. Але найбільше викладача вразив її інтерес. Після уроку вона сама почала розпитувати про джазову музику, про інші твори Манфреда Шмітца, сказала, що їй хочеться спробувати ще щось подібне.

Коли учень не просто механічно повторює матеріал, а відчуває себе учасником творчого процесу, музика сприймається зовсім інакше. І, мабуть, саме тоді навчання стає не лише корисним, а й по-справжньому живим.

Інтерактивні засоби навчання

Рольові відносини: учні елементарного підрівня початкової мистецької освіти обирають собі учнів-іграшки (фото 1).

Робота з ритмами – заселяємо ведмедиків у ритмічний будинок (фото 2).

Заповнюємо такти / долі – розсаджуємо ведмедиків у вагон (фото 3).

Сприйняття інтонації через емоцію-образ, пояснення через доступні образи, емоційні квести (фото 4).



Фото 1



Фото 2



Фото 3



Фото 4

Сторителінг як засіб навчання

Тема «Покрова». Розповідаю про козаків, потім – повір'я, що після Покрова неможна в ліс ходити, бо змії ховаються – не можна їх тривожити. А якщо натрапити на змію – треба стелити хустку. Якщо змія через неї проповзе – залишить золоті монети і вкаже на місце зі скарбом. Так, тему «Покрова» знали всі. Скарб ходили шукати разом.

На «Музичній літературі» дуже запам'ятовуються *історичні анекдоти* про композиторів, що розкривають їх *людські особливості*. Це допомагає проводити паралелі з музикою. *Наприклад*, любов до моря всієї родини *Римського-Корсакова*, який будучи кадетом ходив у кругосвітній похід на фрегаті «Алмаз» і саме в морі став писати перші композиторські опуси. *Бородин* був геніальним хіміком і сполуки, який він винайшов, досі лежать в основі фарб, якими ми користуємось під час ремонтів. *Гайдн* був великим гумористом і його симфонія «Сюрприз» або «Дитяча» тому доказ. *Бах* був відданий музиці і міг пройти десятки кілометрів, щоб послухати видатного органіста Букстегуде. І замість трьох днів – прожив у нього три місяці, після чого лишився місця роботи. Такі подробиці життя впливають на сприйняття і запам'ятовуються учнями.

КАШЛАКОВА Марина Анатоліївна
*Комунальний початковий спеціалізований
мистецький навчальний заклад
(школа естетичного виховання)
«Школа мистецтв м. Слов'янська»
Донецька обл.*

**Інтерактивний урок за темою:
«Колажування як спосіб творчого самовираження»**

Тип уроку: урок з елементами творчої майстерні.

Тривалість: 45 хвилин.

Мета уроку. Навчальна: ознайомити учнів із технікою колажу; навчити створювати композицію з різних матеріалів; сформувати розуміння кольору, форми та фактури. *Розвивальна:* розвивати креативність, образне мислення; удосконалювати навички роботи в команді; стимулювати емоційне самовираження. *Виховна:* виховувати естетичний смак; формувати повагу до творчості інших; підтримувати впевненість у власних ідеях.

Обладнання та матеріали:

- журнали, газети, кольоровий папір;
- ножиці, клей;
- картон або аркуш А3;
- фломастери, наліпки;
- музика для творчої атмосфери;
- смартфон або проектор (за можливості).

Очікувані результати: після уроку учні пояснюють, що таке колаж, добирають матеріали за задумом, створюють власну композицію, презентують свою роботу та аргументують ідею.

Хід уроку

1. Емоційний старт – «Вгадай настрій» (3 хв).

Викладач демонструє 3–4 яскраві колажі.

Учні відповідають:

- Який настрій передає робота?
- Які кольори це показують?
- Що ви помітили першим?

Метод: «Мікрофон».

2. Актуалізація знань – мінігра «Що можна використати?» (5 хв).

Викладач показує предмети: квиток, серветку, сторінку журналу, листочок, тканину.

Учні голосують: «Підходить для колажу» / «Не підходить».

Висновок після обговорення: у колажі можна використовувати майже будь-які матеріали.

3. Вивчення нового матеріалу (7 хв).

Коротка розповідь: колаж – це техніка створення зображення через наклеювання різних елементів. Відомі митці: Пабло Пікассо, Анрі Матісс.

Інтерактивний елемент: «Знайди деталь».

Учні мають знайти:

- головний колір;
- центральний об'єкт;
- незвичний матеріал.

4. Практична робота – «Мій настрій у колажі» (20 хв).

Тема творчої роботи: «Світ моїх емоцій» або «Мрія майбутнього».

Формат: індивідуально або в парах можна створити:

- паперовий колаж;
- цифровий колаж у Canva.

Інтерактивні прийоми: «Творчий кубик»

Викладач пропонує випадкове завдання:

- додай 3 кольори;
- використай текст;
- створи контраст;
- додай природний матеріал.

Музичний супровід: спокійна фоновіа музика для атмосфери творчості.

«Галерея ідей». Учні можуть пройтись класом і подивитись роботи інших для натхнення.

5. Презентація робіт – «Жива галерея» (7 хв).

Учні коротко розкривають:

- назву роботи;
- головну ідею;
- які матеріали використали.

Метод оцінювання: «2 зірки та побажання».

Однокласники називають: 2 сильні сторони роботи; 1 пораду або побажання.

Рефлексія (3 хв). Вправа «Незакінчене речення».

- Сьогодні я дізнався(лася)...
- Найцікавішим було...
- Я хочу ще спробувати...

Домашнє завдання (на вибір): створити мініколаж «Мій день»; зробити цифровий колаж у Canva; підготувати 5 незвичних матеріалів для наступного уроку.

**Художник і режисер
(інтерактивний урок)**

Мета: розвивати образне мислення, уяву, уважність та вміння творчо передавати власне бачення.

Один з учнів отримує роль «режисера». Йому пропонується ілюстрація або уривок з твору, який він має описати словами, не називаючи самої роботи та не показуючи її іншим. Учень розповідає про настрій, героїв, деталі, кольори, природу чи події так, як він це бачить і відчуває.

Виконували композицію за казками І. Франка «Коли ще звірі говорили».

Інші учні виступають у ролі «художників». Вони уважно слухають опис, уявляють почуте та створюють власну композицію. Під час роботи кожен учень може по-різному передати сюжет, адже всі мають свою фантазію та власне бачення. У процесі виконання малюнків учні вчаться уважно слухати, аналізувати інформацію, працювати з уявою та творчо мислити. Також вони розвивають навички композиції, вміння передавати настрій через колір, форму та розташування елементів на ватмані.

Після завершення роботи проводиться спільне обговорення. Учні показують свої малюнки та порівнюють, наскільки по-різному можна уявити один і той самий опис. Наприкінці «режисер» демонструє ілюстрації, а учні діляться своїми враженнями від своїх творчих робіт.

Така форма інтерактивного уроку допомагає зробити дітей більш активними, розвиває фантазію, емоційне сприйняття мистецтва та створює дружню творчу атмосферу на уроці.



Роботи учнів

Сторителінг: «Картина може бути неідеальною технічно, але незабутньою для серця»

Це було пару років назад. Перед шкільною виставкою я дуже хвилювалася за роботи своїх учнів. Хотілося, щоб усе було красиво, професійно й гідно представлено. Ми довго готувалися, домальовували деякі роботи, підбирали оформлення. Серед моїх учнів була дівчинка В., яка малювала дуже старанно, але невпевнено. Вона постійно порівнювала себе з іншими й говорила: «У всіх краще, ніж у мене».

Для виставки В. створила картину із золотим полем пшениці та польовими квітами. Під час роботи вона розповідала, як проводила літні канікули у бабусі в селі. У її картині було багато тепла, світла й спокою. Робота була гармонійною за кольором, щирою та живою, але сама учениця вважала її недостатньо «ідеальною». Коли я запропонувала виставити цю картину, вона довго вагалася: «Чи варто виставляти її картину серед сильніших робіт?»

У день відкриття люди ходили залом, розглядали картини, фотографували. І раптом я помітила старшу жінку, яка довго стояла саме біля тієї роботи з полем пшениці і квітами. Потім вона тихо сказала: «Від цієї картини так тепло... Вона нагадала мені моє тихе, щасливе дитинство в селі».

Пізніше я побачила очі дівчинки, вона дивилася на свою роботу не зі страхом, а з гордістю.

Тоді я зрозуміла дуже важливу річ: мистецтво не завжди має бути ідеальним. Інколи найбільшу силу мають саме щирі роботи, у які вкладено почуття.

Ця історія змінила мене як викладача. Відтоді я більше не намагаюся «вирівняти» всіх під один рівень. Я вчу дітей не лише правильно малювати: композиції, кольору, техніки, а й сміливості бути собою у творчості. Тепер я знаю: найважливіше – не просто навчити дитину малювати, а допомогти їй повірити у власний таланти.



Робота учениці

**Інтерактивні засоби навчання на уроках з навчальної дисципліни
«Початковий курс історії образотворчого мистецтва і архітектури»**

Для учнів, які приходять на перший урок з історії мистецтва, важливо створити позитивне враження. На першому занятті викладач запитує учнів: «Як гадаєте, чому будуть присвячені наші заняття?» Учні діляться своїми думками. Далі говоримо на тему «Що таке мистецтво» та які є види мистецтва. Учні розповідають про те, що вже знають, викладач доповнює.

Для закріплення матеріалу гра **«Розклади картинки»**: на столі фотозображення різних видів мистецтв і картки з назвами видів мистецтв. Учні мають розкласти всі зображення до відповідних назв. Під час виконання гри однією з умов є спільне розкладання зображень, обговорення і звернення один до одного за порадою.

«Відчуй себе вчителем»: контрольна як гра. Умови проведення:

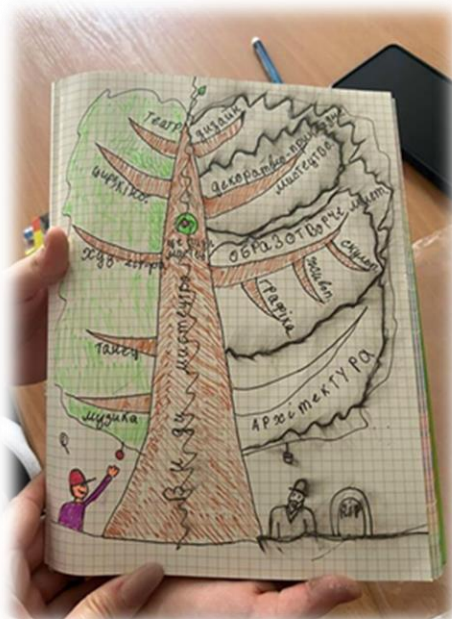
1. Користуватися зошитами можна!
2. Ви будете одночасно і викладачем, і учнем: у зошиті можна шукати запитання, задавати іншим учням.
3. Відповідає той, хто перший підняв руку.
4. За задане питання учень отримує 1 бал, за повну відповідь – 2 бали, за доповнення – 1 бал.

5. Викладач пише на дошці імена учнів, біля яких виставляються бали.

6. Гра триває до 12 балів.

Учням, які виходять у лідери й отримують «12», викладач пропонує не виходити з гри, а допомогти тим, хто ще не добрав 12 балів. Фіналісти можуть задавати питання і дарувати свій бал тим, хто відстає. Так формуються дружні стосунки в колективі.

«Вчимося говорити»: бесіда як основна форма уроку. Усі уроки побудовані у формі бесіди. Щоб «підживити» зацікавленість і тримати постійну увагу, протягом заняття викладач задає питання-загадки. Під час розгляду твору мистецтва нічого про нього не розповідає, запитує учнів, що вони бачать, що відбувається в картині, хто ці люди, який настрій передає образ тощо Роль викладача – направляти хід думок учнів і підсумовувати результати бесіди –



«Дерево мистецтв».
Робота учня

аналізу твору. Під час уроку викладач може доповнювати бесіду розповіддю про твір, автора, епоху тощо. Також розповідь викладача може бути незавершеною – запропонувати учням додумати розвиток подій.

Важливо наголосити, що всі висловлювання учнів приймаються, невірних відповідей немає, адже мистецтво – це не точна наука. Глядач є співавтором, він доповнює твір мистецтва, що розглядається, своїми асоціаціями, переживаннями, відчуттями.

«Рецепт легкого запам'ятовування: Еврика! – Відкриття!». Евристичний метод (метод відкриття), коли розгляд твору мистецтва побудований не від «знання» та готової інформації, яку розповідає викладач, а від пошуку смислів та асоціацій, пригадування власного досвіду, прагнення зрозуміти, що відбувається у творі без історичного контексту та історії художника чи знання його творчості.

Такий метод максимально активно задіює учня на занятті. Коли учень відгадує (відкриває), він добре запам'ятовує, у нього підсилюється віра у свої сили і розум, з'являється бажання все більше висловлювати свої думки, «розгадуючи» зміст картини. Завдяки евристичному методу, учні випускних класів пам'ятають в деталях все, про що говорили в перший рік вивчення предмета.

Метод сторителінгу: «Хто наш герой?» Щоб образи з картин не здавалися далекими і відстороненими, можна використовувати метод оживлення історії чи персонажа картини.

Наприклад, для теоретичної теми «Техніки унікальної графіки» було підготовлено ряд робіт, виконаних у різних графічних техніках, створених Альбрехтом Дюрером, зокрема його автопортрети та портрети членів його сім'ї. Під час розгляду творів використано евристичний метод – учні вгадують чим намальовано, хто зображений, коли він жив?

Онлайн урок за темою «Графічні техніки» (проілюстровано слайдами презентації О. С. Коваленко – прим. редакторів). Спочатку учні намагаються зрозуміти, яким матеріалом виконаний портрет. Викладач каже, що ця робота була створена наприкінці XV ст. коли ще не було графітних олівців (робота створена срібним олівцем).

Потім вгадують скільки років хлопчику? Порівнюють з віком учнів класу (Це автопортрет Альбрехта Дюрера у 13-річному віці).

Далі викладач розповідає про батька Альбрехта – теж художника Порівнюються їхні автопортрети.



Потім розглядаємо етюд голови, руки і подушки Альбрехта Дюрера, виконані пером і тушшю.

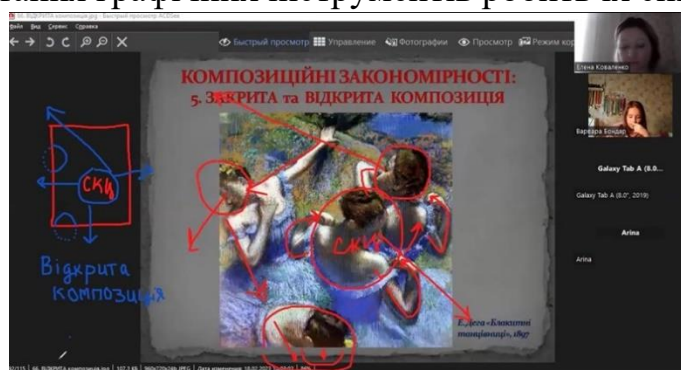
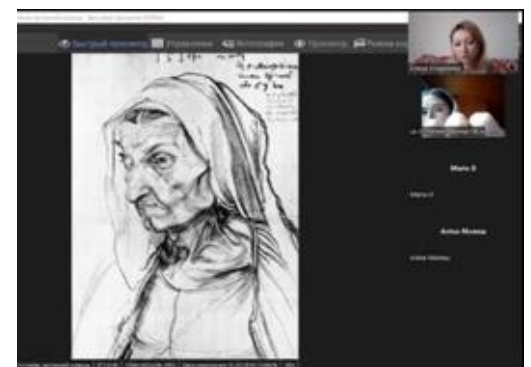
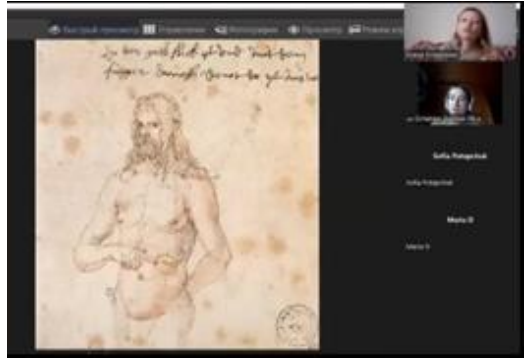
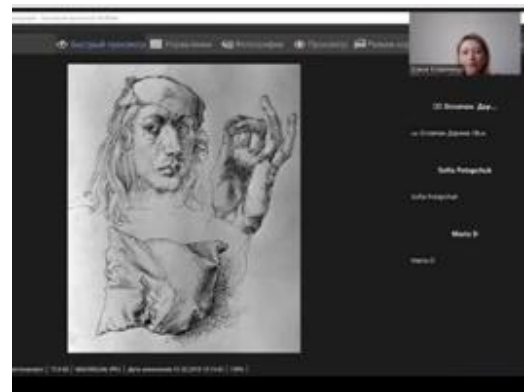
Питання: Чому ці різні елементи знаходяться поруч на аркуші паперу? При якому освітленні Дюрер малював своє обличчя? Скільки років Альбрехту на цьому зображенні? Чим відрізняється срібний олівець від туші?

Питання: Чим і на чому намальований цей автопортрет Дюрера? Зверніть увагу на текст зверху (це лист). Кому написав лист Дюрер і про що в ньому йдеться? Він вказує пальцем на живіт з окресленим колом (Дюрер захворів і написав лист своєму лікарю, коли перебував у Нідерландах).

Питання: Яким матеріалом Дюрер намальовав цей портрет? (вугілля). Це портрет його матері. Як ви гадаєте, скільки їй років? (Їй 63 роки, є напис). Чому мати Дюрера так виглядала у 63 роки? Учні висловлюють різні версії, згадують своїх членів сім'ї чи знайомих у такому віці. Врешті, з'ясовуємо, що вона народила 18 дітей, з яких лише троє прожили довге життя.

Онлайн урок: додаткові можливості!

Проведення уроку в зумі відкриває нові можливості, зокрема, використання інструментів для малювання під час розгляду творів. Викладач може поверх зображення твору мистецтва зображувати схеми, вказувати на важливі деталі. Залучення учнів до використання графічних інструментів робить їх співтворцями.



Онлайн урок (другий рік вивчення предмета «Бесіди про мистецтво») за темою «Види скульптури». Учнім було запропоновано домалювати руки Венері Мілоській, уявити, в якому положенні вони знаходились.



**Робота над керамічними витворами за мотивами
казок І. Франка «Коли ще звірі говорили»**

Через історію та гумор дитина значно зацікавленіша та глибше входить у процес роботи. При цьому учні не лише освоювали техніку ліплення, а й проживали образи персонажів, вчилися передавати характер, емоцію та настрій через форму й фактуру. Розповідь стає не просто поясненням техніки, а художнім входженням у тему.

Наприклад, перед виконанням можна запропонувати уявити:

«Що було б, якби звірі справді заговорили? Який голос мав би Лис? Як би сміявся Вовк? Який характер мав би Заєць?»

Такі запитання запускають творче мислення і допомагають дитині фантазувати і втілювати свої ідеї. Можна зачитати уривок твору чи розказати власні асоціації, показати приклади робіт, ескізи. Саме тут можуть використовуватися **елементи стендапу** – жива емоційна подача, гумор, перебільшення, імпровізація. Наприклад: *«Лис Микита, мабуть, був би найхитрішим блогером у лісі...»*. Такі репліки зближують з дітьми та знімають страх помилки.

Обравши персонажа чи сцену, учні працюють над сюжетом, характером звіра, емоцією, пластикою форми. На цьому етапі важливо навчити їх «бачити історію» у матеріалі. Глина стає не просто технікою, а мовою образу. Тут сторителінг переходить у візуальну мову, втілену в глині.

По закінченні роботи учні можуть коротко представити свою роботу, розповісти історію персонажа, пояснити емоцію, придумати діалог чи монолог звіра. Зворотній **стендап, стендап-діалог**.

Для мистецької освіти це особливо важливо, адже творчість потребує внутрішньої розкутості, історії викликають емоцію, а емоція активізує творчість, учні вчаться висловлювати думки, презентувати власну роботу та слухати інших.



Роботи учнів

**Вокальний етюд «Іграшковий вальс Ed Major» у Країні ельфів»:
казковий інтерактивний урок у класі хорового співу**

Розучування нотного тексту – 45 хв.

1. Ідея уроку (вступ – 2 хв).

Привітання. Коротка бесіда з учнями: «Сьогодні ми будемо не лише співати, а й перевтілюватися у казкових ельфів. Учні – це маленькі елфи музичного лісу, які вміють не тільки співати, а й грати, малювати, танцювати. Вони мають оживити іграшковий вальс, який заснув у чарівній скриньці.

Кожне завдання уроку – це магічне випробування, після якого музика оживає».

2. Розспівка (15 хв).

Починається з дихальних вправ, якими можуть користуватися елфи:

- булькотіння трубочками з водичкою в склянці;
- надування кульок;
- дмухання на свічки;
- дудіння в умовний ріг (склянка);
- вправи на звукові мантри (ом, рум, грім, крім, лам, рам);
- вправи на склади (лу, ля, дзінь);
- розспівка на музичне відлуння (ділимося на дві групи, ельф співає – ліс відповідає).

Разом з дітьми викладач створює атмосферу таємничості, спокою, в той же час згуртовуючи та зосереджуючи учнів.

3. Робота з піснею – «Елфи шукають чарівні нотки» (20 хв).

Сольфеджування нотного тексту.

Плескання розміру $\frac{3}{4}$, махання «крильцями».

Робота над чистим інтонуванням.

Робота над диханням по фразам.

Враховуємо плавність мелодії, м'які фрази та дихання, не поспішаємо на обертових місцях мелодії.

4. Мініпоказ (4 хв).

Відтворюємо мелодію за допомогою акомпанементу блок-флейти.

Викладач надає можливість учням пофантазувати, розкритися, послухати дітей, які гармонійно поєднують вокальне мистецтво з навчанням гри на блок-флейті, малюванням та танцями. Залучає всіх цих дітей до музичного номеру:

плавні танцювальні рухи під час виконання;

створення казкової атмосфери за допомогою наліпок, намальованих власноруч (посвята в елфи музики).

5. Підсумок (4 хв).

Сьогодні на уроці ми вивчили вокальний етюд «Іграшковий вальс Ed Major» у Країні ельфів» та поринули в казкову атмосферу музики. У формі гри й образів маленьких ельфів ми навчилися уважно слухати мелодії, відчувати ритм вальсу та передавати характер музики голосом, рухами, грою на блок-флейті та творчими малюнками.



Виступ учнів

Розпис футболок:
приклад інтерактивного уроку для учнів 1 класу (6–8 років)

Оскільки в цьому віці дрібна моторика ще розвивається, а фокус уваги тримається до 15–20 хвилин на одному процесі, урок має бути динамічною грою з простими правилами, свободою вибору та швидким результатом. Саме тому для уроку, що приурочено до закінчення навчального року, було обрано розпис футболок.

1. Сюжетна зав'язка (перші 5–7 хвилин).

Замість довгого інструктажу починаємо з гри-історії.

Легенда: перетворюємо дітей на «секретних дизайнерів», яким потрібно створити свій унікальний захисний одяг чи форму для суперкоманди.

Інтерактивне опитування: запитуємо кожного: «Яку суперсилу відображатиме твоя футболка?», пропонуємо образ (наприклад, *швидкість – метелик, любов – серце, сила – ведмідь*). Учні додають літеру власного імені як позначення команди.

2. Легка техніка виконання для 6–8 років.

Дітям важко малювати пензликом тонкі лінії на трикотажі, тканина стягується і вони швидко втомлюються. Замінюємо складне малювання на прості техніки:

паперові / вінілові трафарети (тварини, фігури, зірки), які фіксуються на тканині, і дитина не вийде за контури;

поролонові губки, штампи з поролону: замість пензлів учні отримують поролонові штампи або шматочки губки на прищіпках. Техніка штампування дається їм легко і викликає захват;

малюнок пальчиками: учням дозволяється залишити відбитки пальців, перетворюючи їх на крапки, гусениць чи повітряні кульки за допомогою маркерів для тканини.

3. Елементи інтерактиву та гейміфікації.

«Аукціон кольорів»: Фарби не стоять на столах просто так. Влаштуємо швидку гру-вгадайку, щоб отримати «рідкісний» колір (наприклад, неоновий або з блискітками);

картка замовлення: видаю кожному паперовий «чек» або мініескіз, де дитина ставить галочки: який колір обере, який силует нанесе. Це вчить планувати роботу;

музичний таймер: малюємо під веселу музику. Коли музика зупиняється – діти піднімають руки вгору та дивляться на роботи сусідів, обмінюючись компліментами.

5. Фінал уроку: шоу та рефлексія:

дефіле: готові підсохлі футболки діти прикладають до себе і проходять по імпровізованій «модній доріжці»;

інтерв'ю кутюр'є: викладач запитує учня: «Як називається твоя колекція?» або «Куди ти вперше одягнеш цю річ?».

пам'ятка додому: учням видається красива паперова інструкція для батьків, де написано, як правильно зафіксувати малюнок (прасувати через пергамент 5 хвилин) та як прати річ (ручне або делікатне прання при 30°C).

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Це сталося два роки тому на уроці із живопису. У групу прийшов восьмирічний хлопчик на ім'я К.

Тема заняття була: «*Осінній ліс у променях сонця*». Діти активно змішували жовті, помаранчеві та червоні барви. Усі, крім К. Він узяв найбільший пензель, занурив його в темно-синю акварель і почав методично зафарбовувати весь свій аркуш. Товстим, глухим шаром. Викладачка підходила кілька разів, намагалася м'яко підказати: «Поглянь, яке сонечко у дітей, давай додамо золотого листя!». Але він не реагував.

Викладачка почала дратуватися через власне безсилля, думаючи, що хлопчик просто вередує і саботує уроки.

Коли урок скінчився вона підійшла до його столу, збираючись зробити суворе зауваження про зіпсований матеріал та недотримання теми: «Ну, і що це за осінній ліс?» – розчаровано запитала вона. Учень здивувався, хитро посміхнувся і відповів: «Це не просто ліс, це ніч у лісі. Усі звірі вже лягли спати, а якщо Ви хочете їх побачити, треба увімкнути уяву.»

Доросла раціональність миттєво програла його дивовижній дитячій уяві.

Живопис для дитини – це не рамки, не сухі правила і не копіювання реальності заради схвалення дорослих. Це цілий космос, який педагоги часто не помічають за своїми шаблонами «як треба».

**Інтерактивний урок-перформанс:
«На перетині мистецтв: колір звуку та музика пензля»**

Замість малювання з натури або за шаблоном, урок перетворюється на інтерактивний експеримент, де учні досліджують, як звуки трансформуються у візуальні образи.

Елемент «Живого звуку». У класі звучить жива класична музика (це може бути запрошений виконавець – наприклад, колега-музикант, запис високої якості або гра на інструменті безпосередньо в кабінеті). Музичні твори підбираються контрастні: від експресивного та бурхливого Вівальді («Шторм») до спокійного та глибокого Дебюссі («Місячне світло»).

Занурення в абстракціонізм. Перед початком викладач ознайомлює учнів з концепцією абстрактного мистецтва (на прикладі В. Кандинського або К. Малевича), пояснюючи, що лінії, плями та кольори мають власну мову та характер: «Гострі звуки скрипки – це тонкі зигзаги, а глибокий бас – це широкі темні кола».

Етап налаштування (слухання із заплющеними очима). Перші 2–3 хвилини учні слухають музичний уривок із заплющеними очима, намагаючись не аналізувати тему, а відчувати емоцію – тривогу, радість, простір, легкість. Вони уявляють, якого кольору цей звук.

Процес інтуїтивного живопису. Музика починає звучати знову. Учні беруть до рук пензлі й починають переносити свої чисті відчуття на папір. Немає жодного завдання намалювати конкретний предмет – лише передача ритму, темпу та настрою через колір, динаміку мазка та форму ліній. Рука рухається слідом за мелодією.

Обмін емоціями (колаборація). У середині уроку, під час зміни музичного твору, учні можуть об'єднатися у пари чи трійки, щоб створити велике спільне абстрактне полотно, де їхні індивідуальні сприйняття звуку переплітаються, доповнюючи одне одного.

Фінал уроку. Артшеринг (замість оцінювання). Замість класичного виставлення балів за «правильність», у фіналі влаштовується виставка-рефлексія.



Фрагмент уроку



Робота учня

Роботи вивішуються на дошку, і учні діляться враженнями:

Який саме момент у музиці змусив їх обрати той чи інший колір?

Чому один і той самий твір викликав у когось бурхливі червоні сплески, а у когось – глибокі сині хвилі?

Як зміна темпу музики вплинула на характер їхніх штрихів та ліній?

В абстракції під музику немає поняття «неправильно». Це розкує дитину, знімає стрес і дарує повну свободу самовираження.

Розвиток емоційного інтелекту: учні вчаться рефлексувати, розрізняти відтінки власних почуттів і перекладати їх на мову мистецтва, що повністю відповідає сучасному підходу до освіти (викладач як фасилітатор, а не контролер). Синтез слухового та візуального сприйняття створює ефект максимального занурення – учні не відволікаються, адже вони є частиною живого перформансу.

Артмікс: Руйнівники класики

Етап 1. Провокація замість лекції (5 хв). Замість довгих розвідок про історію мистецтва та стилі, викладач дістає репродукцію класичного, дуже детального і «правильного» натюрморту (або портрета).

Дія викладача. Демонструє картину і каже: «Цей шедевр ідеальний. Але сьогодні ми не будемо його копіювати. Ми його “зруйнуємо”, щоб створити свій власний, абсолютно новий стиль».

Суть інтерактиву. Викладач ставить одне запитання: «Якби ця картина опинилася в майбутньому через 500 років, що б на ній змінилося?» (Діти вигукують перші асоціації: кольори стали б неоновими, форми розпалися на кубики, замість вази з'явився б робот тощо). Це миттєво включає увагу без теорії.



*Усі картинки згенеровано за допомогою ШІ

Етап 2. Гра «Кубик випадковостей» (5 хв).

Клас ділиться на команди по 4–5 учнів. Кожна група сідає навколо великого спільного столу. На столі лежить великий аркуш паперу (формат А2 або А1). Щоб прибрати нудну передбачуваність, капітан кожної команди підходить до викладача і кидає звичайний гральний кубик (або витягує наосліп картку з коробки), який визначає «нестандартне художнє обмеження» для їхньої групи на цей урок:

1 або 2 на кубику: команда малює тільки геометричними формами (кола, трикутники, лінії).

3 або 4 на кубику: команда малює все у «кислотних», яскравих неонових кольорах, які не притаманні класиці.

5 або 6 на кубику: команда замість пензликів має використовувати незвичні інструменти (пом'яті паперові серветки, шматочки губок для посуду або картонні картки для розмазування фарби).

Етап 3. Колаборативний артконструктор (25 хв).

Це основна практична частина, яка розбита на 3 чіткі часові фази за сигналом викладача (наприклад, свисток або удар у бубон).

Фаза 1: «Старт і хаос» (7 хв). За сигналом кожен учень у своїй команді починає малювати на спільному великому аркуші загальну композицію (наприклад, натюрморт), але суворо дотримуючись того правила, яке їм випало на кубику (наприклад, лише трикутниками або лише губками). Малюють одночасно, заважаючи та допомагаючи один одному.

Фаза 2: «Зміна векторів» (10 хв). Звучить сигнал викладача: «Стоп! Робота заморожена!» Учні мають підвестися і перейти за годинниковою стрілкою до столу сусідньої команди. Вони опиняються перед чужим малюнком, який виконаний в іншій стилістиці.

Завдання учнів: продовжити малювати на цьому «чужому» аркуші. Вони мають інтегрувати свої ідеї в те, що вже розпочали інші. Це повністю знімає страх зробити помилку – малюнок уже не є власністю однієї дитини, це спільний живий експеримент.

Фаза 3: «Повернення авторів» (8 хв). Звучить фінальний сигнал. Учні повертаються до своїх рідних столів. Вони бачать, як інші команди змінили їхній першопочатковий задум. Їхнє завдання – за останні 8 хвилин навести лад у цьому «артхаосі»: додати чітких контурів, акцентів, об'єднати композицію в одне ціле, приймаючи швидкі творчі рішення.



Етап 4. Дискусійна панель «Мистецтво чи руйнація?» (10 хв).

Готові великі плакати вивішуються на дошку. Кожна команда за 1 хвилину придумує назву для того нового «стилю мистецтва», який у них народився в результаті цього експерименту (наприклад: «Губковий кубізм» або «Неоновий безлад»).

Аналіз досвіду. Викладач запитує: «Коли було складніше – починати з нуля на чистому аркуші чи переробляти роботу іншої команди?» Учні діляться емоціями від процесу взаємодії. Тільки тепер, спираючись на їхній живий досвід, викладач робить короткий підсумок: «Бачите, саме так свого часу художники-модерністи відмовлялися від класичних правил і створювали нові напрями». Теорія прожита на практиці.

У кожного викладача образотворчого мистецтва є свій «улюблений» кошмар. Мій кошмар – це фраза: «Я художник, я так бачу!». Це абсолютний хіт серед учнів. Спочатку її впевнено кидають старші й сильніші діти, коли свідомо експериментують зі стилем. Але справжня проблема починається тоді, коли цю магічну заклинальну фразу чують слабші або просто ліниві учні. Для них це стає ідеальним безкоштовним квитком у світ «нічого не виправляти».

Того дня ми малювали натюрморт із глечиком. Я проходила між рядами й зупинилася біля дев'ятирічного М. – хлопець кмітливий, але страшенно не любив будувати вісь симетрії й витирати невдалі лінії. На його аркуші красувався глечик, який, судячи з усього, пережив сильний землетрус: ліва сторона була круглою, а права – пласкою і косою, наче він падав зі столу.

Я м'яко зауважила: «М., давай підрівняємо правий бік, бо твій глечик зараз упаде». М. гордо випрямив спину, подивився на мене поглядом невизнаного світом генія і видав: «Наталіє В'ячеславівно, я художник. Це моє авторське бачення! Я так бачу!». Зі всіх боків прокотився легкий шепіт – інші учні затамували подих, чекаючи, чи спрацює цей щит цього разу, щоб і собі залишити свої криві малюнки як «авторські». Я збиралася пояснити йому правила симетрії, але М. вирішив піти з козирів. Він серйозно подивився на мене і сказав: «Ну, от Пабло Пікассо малював людей із трьома очима з одного боку, а Казимир Малевич взагалі просто намалював “Чорний квадрат”. Їхні твори вартують мільйони доларів, і вони всім подобаються! То чому ми маємо сидіти й вираховувати ці міліметри, витратити час, зусилля, якщо це їхнє бачення, то чим погане моє?».

У класі запала тиша. Слабші учні вже готові були відкласти олівці, адже аргумент здався їм беззаперечним. Я зрозуміла, що суха лекція про історію авангарду зараз не спрацює. Я посміхнулася і сказала: «М., це геніальне запитання! І ти абсолютно правий щодо мільйонів. Але є один маленький секрет. Знаєш, чому світ повірив у “Чорний квадрат” Малевича? Тому що до цього Казимир Малевич роками малював неймовірно точні, складні та ідеально симетричні класичні портрети й пейзажі. Він довів усім, що вміє малювати як бог, і лише потім дозволив собі намалювати квадрат як маніфест. Світ купує не їхнє вміння порушувати правила, світ купує їхню сміливість порушувати правила, які вони перед цим вивчили назубок. Твій глечик зараз кривий не тому, що ти бунтуєш проти класики, як Пікассо, а тому, що твоя гумка сумує без діла. Давай ми спочатку навчимо твою руку малювати рівно, а вже потім ти влаштуєш свій перший мільйонний бунт в академії мистецтв».

Клас весело загудів, а М., хитро посміхнувшись, усе ж таки взяв гумку й почав виправляти еліпси.

Ця історія змінила мій підхід до дитячих відмовок. Тепер фраза «Я так бачу» більше не викликає у мене роздратування. Вона стала нашим внутрішнім ігровим містком до серйозних тем. Коли хтось намагається прикрити нею лінь, я просто доброзичливо питаю: «Це вже етап Малевича, чи ми ще на етапі тренування руки?». Легкий екологічний гумор допоміг мені перетворити дитячий опір на здоровий азарт, адже діти зрозуміли головне: щоб стати справжнім руйнівником правил у мистецтві, спочатку потрібно стати їхнім абсолютним майстром.

Інтерактивний урок «Чарівний світ у пляшках»

Ідея уроку: Кожна річ – це вхід в інший світ.

Мета: сформувати уявлення про те, що звичайні предмети можуть бути основою для художніх образів; ознайомити з поняттями фантазії в мистецтві, образу та декорування.

1. «Оживи предмет». Учні обирають будь-який звичайний предмет (пляшка різних форм) і вигадують:

- хто в ньому живе;
- яка в нього магічна сила;
- як він виглядає всередині.

2. «Предмет-портал». Учні створюють: пляшку = підводний світ / космос / казкове місто.

3. «Таємне життя речей». Учні уявляють, що предмети оживають, коли ніхто не бачить.
Завдання: придумати історію; намалювати сцену з життя предметів.

4. «Музей чарівних предметів». Кожен учень створює власний експонат:

- назва предмета;
- його історія;
- його суперсила.

5. «Казка всередині речі». Учні малюють предмет і «відкривають» його всередину, як книгу:

- що там приховано;
- які істоти живуть;
- яка історія відбувається.



Роботи учнів

Пабло Пікассо і кубізм через гумор

1. Вступ. *Викладач:* «Сьогодні ми знайомимося з Пабло Пікассо. Але одразу попереджаю: якщо ви скажете, що це “дивно намальовано” – ви на правильному шляху. Це нормально, бо навіть комп’ютер іноді “глючить”, а це мистецтво – і воно теж може “глючити красиво”».

2. Пояснення теми. *Викладач:* «Пікассо не малював неправильно. Він просто показував одразу кілька точок зору. Це як селфі, але з усіх боків

одночасно. Кубізм – це коли обличчя виглядає так, ніби його збирали після оновлення системи».

3. Інтерактивні завдання для учнів:

- придумати смішну назву до картини;
- або короткий «коментар Пікассо»;

Учні малюють простий портрет у стилі кубізму. Викладач: «Не хвилюйтеся, якщо вийде дивно – це не помилка, це “Пікассо-режим”».

4. Завершення. Викладач: «Сьогодні ми зрозуміли головне: мистецтво не завжди має бути серйозним, але завжди має бути живим. А Пікассо, здається, теж іноді жартував – просто фарбами».

Смішні історії у стилі стендап для уроку мистецтва (Пабло Пікассо)

«Кубізм» Пікассо придумав кубізм. Це коли: • одне око дивиться сюди • друге туди • а обличчя взагалі «вийшло погуляти» І головне правило: «Якщо виглядає трохи зламано – значить правильно».	«Мама і портрет» Пікассо малює портрет мами. Мама дивиться: – Сину, це я? Пікассо: – Це твоя сутність. Мама: – Моя сутність виглядає так, ніби я втратила інструкцію до себе?
«Музейний шок» Уявіть: ви заходите в музей. Очікуєте побачити: • красивий пейзаж • портрет • щось зрозуміле А бачите картину і думаєте: «Я це мав намалювати чи це мене тестують?» І це нормально – це Пікассо.	«Нічого не зрозуміло» Глядач: – Я нічого не розумію. І от тут важливо: Пікассо б сказав: – Ідеально. Значить, ви не просто дивитесь, а думаєте.

**Інтерактивні засоби навчання на уроках
з навчальної дисципліни «Бесіди про мистецтво»**

Гра «Оживіть картину». На прикладі споглядання картини Катерини Білокур «Богданівські яблука» учні ознайомлюються із жанром натюрморту та творчістю художниці. Учням пропонують уважно розглянути картину й уявити, що вони опинилися всередині зображеного простору. Далі викладач ставить запитання: *Який аромат ви відчуваєте?, Які на смак яблука? Які звуки можна почути поруч? Який настрій створює картина? Які кольори привертають найбільше уваги?*

Урок-квест «У пошуках чарівної рукавички Святого Миколая». На початку уроку учні отримують лист від Святого Миколая, у якому він повідомляє, що загубив свою чарівну рукавичку. Саме завдяки цій рукавичці він допомагає пташкам узимку: коли Миколай змахує нею – для птахів з'являється багато зерна. Без чарівної рукавички пташкам буде важко пережити холодну зиму, тому учні вирушають у казкову подорож, щоб допомогти їй знайти. Протягом уроку діти мандрують «лісовими стежинками», де зустрічають різних звірят. Кожна зупинка передбачає виконання певного завдання (відгадування загадок, творчі вправи, виконання художньої роботи, складання зимової композиції, пошук підказок). Наприкінці уроку учні знаходять рукавичку Святого Миколая та «допомагають» пташкам, створюючи спільну творчу композицію або аплікацію із зображенням зимового лісу та птахів.

Урок-подорож: «Світ мистецтва різних часів, країн світу та народів. Мистецька подорож Україною, Італією та Францією». На початку уроку учням пропонується пригадати навчальний матеріал із попереднього заняття. За правильні відповіді учні отримують **«квиток мандрівника» на мистецький експрес**. Далі учнів запрошують у подорож із такими зупинками: подорож Україною, подорож Італією, подорож Францією. Під час мандрівки учні ознайомлюються з образотворчим мистецтвом, музикою та архітектурою різних країн. Під час перегляду картин проводиться інтерактивна бесіда. Наприклад, під час споглядання картини Клода Моне «Водяні лілії» учням пропонують відповісти на запитання:

- Що ви бачите на картині?
- Які кольори привертають увагу?
- Який настрій викликає картина?
- Які елементи ви б додали до цієї роботи?

Під час прослуховування музичної композиції Клод Дебюссі «Місячне сяйво» учням пропонують заплющити очі та уявити нічний пейзаж. Після прослуховування діти розповідають, який настрій викликала музика, які образи та емоції вони уявили. Далі учні створюють власний малюнок нічного пейзажу за мотивами музичного твору.

Вивчення принципів ритмічної організації об'ємно-просторової композиції

Робота в матеріалі (кераміка). Тема творчої композиції – «Гама».

Хід виконання:

1. Пошук ідей, розробка концепції, формування художнього образу (обговорення в групі).
2. Розробка ескізу загальної композиції (індивідуальна робота – кожний малює свій, але потім обирається один кращий для втілення групою).
3. Ескізування, вибір виражальних засобів. Колір обирався особливо ретельно, він мав асоціативно відповідати образу кожної ноти. Для цього вирішили провести анкетування. Розробили анкету, опитали, обробили данні, обрали найбільш відповідні колірно-звукові асоціації для кожного «героя» композиції (були залучені всі учасники групи відповідно до призначеного завдання).
4. Виконання роботи в матеріалі. Індивідуально-колективна робота. Кожен працює над своїм персонажем, постійно узгоджуючи з «сусідом», оскільки основне завдання – ритмічне впорядкування.
5. Оформлення і представлення експозиції (всі учасники).



*Композиція «Гама», 2021 р.
Колективна робота
студентів ЦДУ
ім. В. Винниченка.
Викладач Лариса Кулініч*



*Роботи учнів художньої
школи, 2025 р.
Викладач Лариса Кулініч*



*Роботи учнів художньої школи, 2025 р.
Викладач Лариса Кулініч*

Інтерактивні засоби навчання на уроках з образотворчого мистецтва

Учні середнього (базового) підрівня початкового професійного спрямування (образотворче мистецтво).

1. Початок уроку – «емоційний вхід». **Метод «Асоціативний мікрофон».**

Учням відповідають на запитання:

- *Який колір сьогодні відповідає вашому настрою?*
- *Яка музика або пора року нагадує цей натюрморт?*
- *Які емоції викликає картина?*

Це налаштовує на творчу атмосферу та розвиває образне мислення.

2. Використання проблемних запитань.

- *Як передати настрій лише кольором?*
- *Чи може холодна гама виглядати теплою?*
- *Як зміниться композиція, якщо прибрати головний предмет?*

Учні починають не копіювати, а мислити як художники.

3. Робота в парах або групах:

- *створення спільної композиції;*
- *розробка різних кольорових рішень однієї постановки;*
- *колективний аналіз репродукції.*

4. **Метод «Художня дискусія».** Викладач демонструє репродукцію картини та організуйте обговорення:

- *Що є композиційним центром?*
- *Який настрій створює художник?*
- *Які кольори домінують і чому?*

Це розвиває критичне мислення та вміння аргументувати.

5. Майстерклас **«етап за етапом»**. Викладач демонструє: *компонування, підмальовок, роботу з тоном, деталізацію*. Після кожного етапу учні ставлять запитання, аналізують власну роботу, пропонують варіанти продовження.

6. **Метод творчого вибору**. Учні самостійно обирають формат, матеріал, колірну гаму, техніку виконання.

7. Інтерактивна **гра «Впізнай художника»**. Показують фрагмент картини або характерний колорит – учні визначають автора чи стиль.

8. **Галерея робіт**. Наприкінці уроку організовується «мінівиставку». Учні презентують свою роботу, пояснюють задум, оцінюють вдалі моменти, вчаться давати коректний відгук.

Під час роботи над темою «*Мій внутрішній світ у кольорі*» один хлопчик постійно стирав ескіз і починав заново, на запитання викладача відповів: «У мене нічого не виходить. Я не вмію малювати так гарно, як інші».

Я зрозуміла, що дитина боїться помилитися й порівнює себе з однокласниками. У той момент я замислилася: можливо, інколи ми, викладачі, занадто акцентуємо увагу на правильності виконання, а не на творчому самовираженні. Я попросила учня розповісти, який настрій він хотів передати. Він відповів: «Тривогу перед грозою».

Тоді я запропонувала йому забути про «правильно» і просто показати свої емоції кольором та мазками. Через деякий час на папері з'явилася незвична робота: темно-сині плями, різкі лінії, контрастне небо. Картина була емоційною й дуже щирою. Під час обговорення саме ця робота найбільше вразила клас. Учні почали говорити про настрій, емоції та силу кольору.

Того дня я зрозуміла: урок мистецтва – це не лише навчання техніки. Це місце, де дитина повинна відчувати свободу творити, помилятися та відкривати себе через мистецтво.

**Інтерактивне завдання на заняттях
з дисципліни «Історія зарубіжного мистецтва»**

Тема: «Мистецтво Стародавнього Єгипту».

Мета заняття: засвоєння студентами особливостей єгипетського мистецького канону за допомогою переосмислення його через сучасний візуальний досвід. Студенти отримали завдання створити сучасний «канонічний портрет», у якому необхідно було зберегти основні принципи єгипетського мистецтва – поєднання профільного зображення голови з фронтальним розворотом плечей, статичність пози, умовність пропорцій, чіткість контуру та ієрархію масштабу. При цьому персонажем роботи мала стати сучасна людина або сам автор. Виконання дозволялося у будь-якій техніці – від малюнка до цифрової ілюстрації. Інтерактивний елемент заняття полягав у колективному обговоренні створених образів і «візуальній грі» на впізнавання принципів канону. Це обговорення допомогло студентам краще запам'ятати формальні особливості єгипетського мистецтва. У процесі роботи стало помітно, що таке творче переосмислення історичного матеріалу активізує залученість студентів, робить історію мистецтва менш сухою та формальною, і допомагає краще зрозуміти логіку тієї чи іншої художньої системи.

А найвищу оцінку отримав портрет Мерилін Монро:



Робота студента

**Інтерактивні засоби на уроках з образотворчих дисциплін:
конструювання об'ємної форми**

Для учнів 7–8 років.

Тема уроку: створення коробочки-підставки для художніх інструментів «Лісові звірята» у техніці паперопластики (орігамі) з елементами графіки та аплікації.

Мета уроку: перетворити пасивне виконання технологічних дій на живий, емоційний процес, де учні стають активними творцями сюжету.

Урок розпочинається не з демонстрації зразка, а з короткої *казки* (може бути створено за допомогою ІІІ) про лісових тварин, які дуже любили гратись, малювати, але через безлад постійно губили свої улюблені речі. Учні, спираючись на поради мудрої сови, можуть допомогти лісовим тваринкам. Це створює природну мотивацію (емпатію) – діти отримують проблемне завдання: допомогти звірятам і створити для них об'ємні коробочки-підставки під олівці, пензлики, та інші предмети.

Ігровий етап «Графічна лотерея». Кожен учень отримує 2–3 невеликі картки і *створює експрес-портрети тварин* за допомогою графічних матеріалів (фломастери, лінери). Потім вони скручують свої малюнки в рулончики (як лотерейки) і кладуть у «чарівний мішечок». Через сліпе жеребкування кожен витягує випадкового персонажа, для якого й буде конструювати коробочку-підставку. Цей прийом знімає страх «чистого аркуша», вчить адаптуватися до умов та включає елемент азарту.

Технологічно-дизайнерський етап. Слідкуючи за рухами викладача, учні вчаться трансформувати плоский аркуш цупкого папера в стійку тривимірну конструкцію, складаючи базову коробочку в техніці орігамі. Наступний крок – художній дизайн. Переглянувши зразки, керуючись характером тваринки з витягнутої лотереї, учні доповнюють форму деталями (наклеюють вирізані вушка, лапки, хвостики), малюють оченята, носи та промальовують фактуру хутра чи пір'я. Поки учні займаються оформленням свого виробу, викладач загадує загадки про тварин.

Підсумок та рефлексія. Готові підставки презентуються на видуманій «Лісовій галявині». Діти відразу тестують свої вироби у дії – наповнюють їх олівцями, фломастерами тощо. Замість класичного оцінювання відбувається обмін враженнями: автор графічного ескізу (лотерейки) ділиться, чи впізнав він свого персонажа в об'ємі, а майстер-конструктор розповідає, як йому працювалося з цим образом.

Очікувані результати: Завдяки інтерактивній формі учні невимусовно опановують складні навички паперопластики та просторового мислення. Урок стимулює креативність, гнучкість мислення, розвиває дрібну моторику та виховує культуру організації робочого місця художника через функціональний та привабливий артоб'єкт.

Урок композиції (2 рік навчання на середньому (базовому) підрівні початкового професійного спрямування). Учні виконують роботи на Всеукраїнський конкурс. Одна з учениць вирішила зробити гобелен. Робота клопітка і потребує багато часу на виконання, щоб встигнути вчасно здати роботу, учениця бере виріб додому і додатково працює самостійно. І на одному з уроків у дитини розпач – краї гобелену стягнуті і виріб нагадує трапецію. Вона бачить лише зіпсовану працю багатьох годин і власну «невдачу». Замість стандартних фраз «не плач, усе буде добре» або «треба все розпустити й переробити», які могли б остаточно її поранити, я присідаю поруч і починаю розповідати, як ми цей виріб обіграємо за допомогою китиць, бахроми, текстилю.

Однак, технічні поради не лікують розбите серце. Їй потрібна не інструкція. Їй потрібне розуміння, що вона не одна у своїй помилці. І тоді я вирішую розповісти їй свою історію про те, як навчаючись на 1 курсі в коледжі, вивчаючи нові техніки ткацтва, так само, як і вона, стягнула краї так сильно, що виріб був схожий на що завгодно, тільки не на рівний килимок. Я була в розпачі і вирішила перехитрити текстильні закони: взяла свій готовий виріб, повністю його намочила, знайшла молоток, купу цвяхів і... прибила його прямо до дерев'яної підлоги в кімнаті гуртожитку. З усієї сили розтягуючи краї в боки, думала: «Ось так він висохне і стане рівеньким!».

Дівчинка затамовує подих, на її обличчі з'являється перша усмішка: «І що, допомогло?» запитала вона. Я посміхаючись відповіла, що виробу це не дуже допомогло, «краї все одно повернулися до своєї форми, ще й сліди від цвяхів лишилися. Текстиль не обдуриш силою. Але саме тоді я зрозуміла: **помилки – це не кінець світу**. Це просто матеріал для того, щоб подумати, як зробити інакше. Ми обов'язково обіграємо край твого виробу, і він буде унікальним». Сльози висохли. Учениця полегшено зітхнула, напруга зникла. Вона подивилася на свою роботу вже не як на «втрачену», а як на виклик – як на те, що тепер разом з викладачем робота перетвориться на щось особливе. Урок продовжився, а атмосфера в класі стала теплішою.



Робота учениці

Цей випадок став моїм особистим педагогічним інсайтом. Я зрозуміла, що дітям у художній школі потрібен не бездоганний робот-інструктор, а «живий вчитель», який також помиляється. Моя власна історія помилки, виявилася набагато терапевтичнішою та повчальнішою, ніж десятки правильних методичних вказівок.

У подальшому цей гобелен зайняв призове місце на конкурсі.

Онлайн-квест «Таємниці палітри» до Дня художника

Формат: дистанційний (Google Meet)

Мета: розвивати творчість та уяву; ознайомити учнів з мистецтвом у форматі гри; створити атмосферу командної взаємодії; зробити онлайн-заняття активним та веселим.

Легенда квесту: вступ керівника гуртка про те, що із Чарівної Палітри художників зникли всі кольори. Щоб повернути їх, вам потрібно пройти творчі випробування.

За кожне завдання команда отримує «кольоровий ключ».

Коли всі кольори повернуться – світ мистецтва оживе!

Хід квесту

Станція 1. «Загадкова галерея» (педагог демонструє картини).

1. Казимир Малевич «Чорний квадрат».
2. Тарас Шевченко «Катерина», «Автопортрет».
3. Микола Пимоненко «Святочне (Різдвяне) ворожіння».
4. Ілля Рєпін «Запорожці пишуть листа турецькому султану».
5. Катерина Білокур «Квіти за тином».
6. Тетяна Яблонська «Хліб».
7. Марія Примаченко «Гороховий звір».
8. Олександр Мурашко «Дівчинка в червоному капелюсі».



Фрагмент уроку

Учні мають:

- вгадати картину та її автора;
- придумати нову назву;
- описати емоцію одним словом.

Відповіді пишуть у чат. За правильну відповідь команда отримує синій ключ.
Станція 2. «Малюнок наосліп».

Завдання:

- «намалювати дерево із заплученими очима»;
- «намалювати кота однією лінією»;
- «намалювати радість за 30 секунд».

Діти показують роботи в камеру.

Додатковий раунд з гумористичними завданнями: малювання не домінантною рукою. За участь діти отримують жовтий ключ.

Станція 3. «Таємниця художника»

Педагог читає підказки:

Я любила малювати уявних істот. Мої картини дуже добрі, яскраві та фантазійні. Мене називають однією з найвідоміших українських народних художниць. Хто я? (*Марія Приймаченко*).

Я народилася в українському селі. Дуже любила природу та квіти. Найчастіше малювала мальви, півонії та жоржини. Моє мистецтво вразило навіть відомих художників світу. Хто я? (*Катерина Білокур*).

Я створив картину із нічним небом та яскравими зірками. Мої мазки схожі на хвилі та рух вітру. Одну з моїх найвідоміших робіт знають майже всі. Хто я? (*Вінсент Ван Гог*).

Я малював людей незвично: очі могли бути з різних боків. Любив сміливі форми та геометричні фігури. Моє прізвище знає весь світ. Хто я? (*Пабло Пікассо*).

Я був не лише художником, а й винахідником. Намалював загадкову жінку з таємничою усмішкою. Жив дуже давно – в епоху Відродження. Хто я? (*Леонардо да Вінчі*)

За правильні відповіді одержують червоний ключ.

Станція 4. «Кольоровий челендж»

За 2 хвилини знайти вдома:

- 3 предмети одного кольору;
- предмет, схожий на картину;
- «найбільш художню річ».

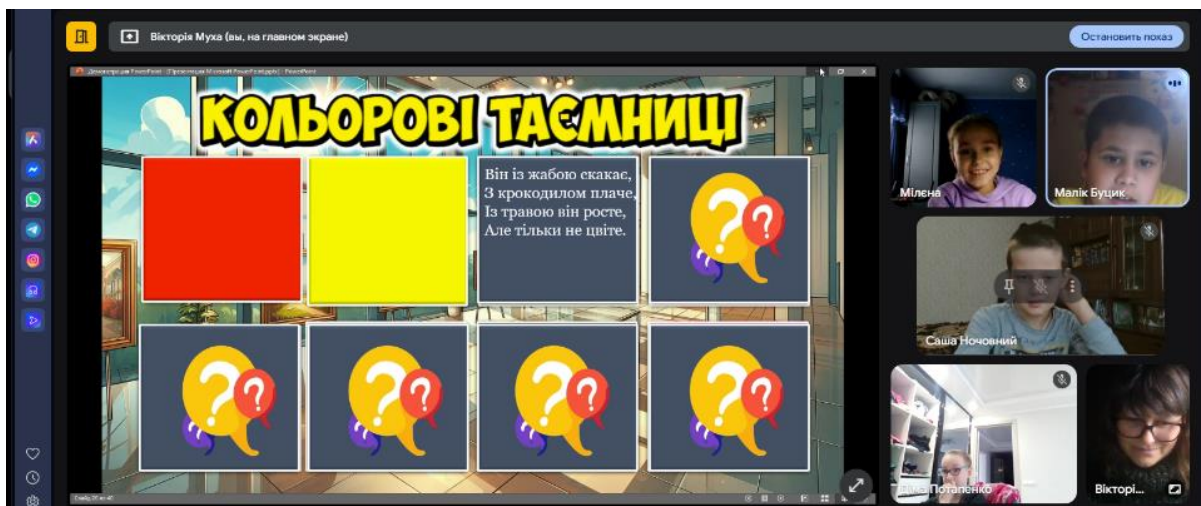
Діти повертаються та показують знахідки в камеру.

Веселий бонус: пояснити, чому саме цей предмет «мистецький».

За виконання діти отримують зелений ключ.

Станція 5. «Кольорові таємниці» (загадки про кольори).

За виконання діти отримують коричневий ключ.



Фрагмент уроку

Станція 6. Змішай Фарби та отримай нові кольори.

<https://www.youtube.com/watch?v=oF1wLivd5Js>



Фрагмент уроку

Фінал квесту:

На екрані з'являється палітра без кольорів.

Педагог: «Ви повернули всі кольори мистецтва!»

Діти разом називають отримані кольори. Вмикається святкова музика.

Фінальні слова керівника гуртка: «Сьогодні ви довели, що художник – це не лише той, хто гарно малює. Художник – це людина, яка вміє фантазувати, бачити красу й створювати настрій. І сьогодні кожен з вас став справжнім митцем!

Нагородження за номінаціями:

- «Найкреативніший художник»;
- «Майстер кольору»
- «Король фантазії»;
- «Суперкоманда митців» та ін.

Інтерактивний урок з хореографії на тему: «Подорож у країну Емоцій»

Мета уроку: навчити учнів передавати емоції через рух, розвивати артистичність, уяву, відчуття музики та вміння працювати в команді.

Для створення теплої та емоційної атмосфери на початку заняття учні стають у коло, і ми починаємо з *привітання-ритуалу під легку музику*. Кожен по черзі показує свій «рух настрою»-вітання, а всі інші повторюють його рух та емоцію. Це допомагає дітям розкритися, налаштуватися на роботу та відчувати себе частиною колективу.

Після цього учням повідомляється, що сьогодні всі вирушають у незвичайну *«Подорож у країну Емоцій»*, де є різні *станції-настрої*. Щоб потрапити до кожної станції, потрібно виконати *творчі танцювальні завдання*.

Першою зупинкою стає *«Місто Радості»*. Виконується коротка руханка-розминка *у формі гри «Танець емоцій»*. Викладач називає емоції (радість, здивування, сум, захоплення, сміливість), а учні мають передати їх рухами, мімікою та пластикою тіла. Дітям зазвичай дуже подобається експериментувати, тому вони активно включаються у творчий процес.

Наступна станція – *«Таємничий острів»*. Саме тут починається *вправа «Вгадай емоцію»*. Одна група учнів отримує картку з емоцією та створює маленький танцювальний етюд, а інші мають відгадати, який настрій або почуття вони показують. У цій вправі діти вчаться працювати разом, слухати одне одного та виражати емоції без слів.

Далі учні потрапляють до *«Музичного лісу»*. Під різні музичні уривки учні *створюють власні рухи*: легкі та плавні, якщо музика ніжна, або активні й енергійні, якщо ритм швидкий. Учням пропонується уявити, що музика – це історія, а вони є її герої.

Особливо цікаво проходить зупинка *«Галерея живих картин»*. Учні в групах *створюють «завмерлі» танцювальні пози*, які передають певний сюжет або емоцію. Потім кожна група оживляє свою композицію коротким танцювальним фрагментом. Це допомагає дітям відчувати себе справжніми артистами та творцями.

Наприкінці заняття проводиться рефлексія. Усі сідають у коло та обговорюють:

Який рух найбільше сподобався? Що було найцікавішим? Яку емоцію було найважче показати? Коли учні почували себе справжніми артистами?

Завершується урок ритуалом прощання – спільним рухом єдності та словами: *«Танцюємо серцем, відчуваємо душею, даруємо радість рухом»*.

Такий формат уроку допомагає дітям не боятися проявляти себе, розвиває емоційність, творчість, артистизм і робить заняття хореографією живим, сучасним та захопливим.

У перший день важкого лютого місяця, коли не опалювалася школа, ми з дітьми прийшли на репетицію в дуже холодний зал. На вулиці був мороз, а в приміщенні діти стояли у куртках і гріли руки в рукавицях подихом. Я подивилася на них і сказала:

– Ну що, артисти, сьогодні у нас екстремальна хореографія!

Учні здивовано подивилися на мене, не розуміючи про що я говорю, і почали жалітися:

– Яка ще експериментальна хореографія – у нас руки замерзли...

– Ми не відчуваємо кінцівок... – Може, сьогодні без розтяжки?

І тоді я запитала:

– А ви знаєте, коли танець стає справжнім?

Діти почали відповідати:

– Коли гарна музика?

– Коли красиві костюми?

– Коли багато глядачів?

А я сказала:

– Ні. Коли танцюють не ноги, а серце.

Я увімкнула музику і запропонувала *гру*:

– *Уявіть, що ми маленькі вогники. Якщо перестанемо рухатися – згаснемо.*

І раптом діти почали рухатися: хтось стрибав, щоб «зігріти свій вогник», хтось кружляв, швидко змінюючи положення і т.д.

Потім запропонувала створити *імпровізаційний етюд «Зима і тепло»*. Одна група учнів показувала холодний вітер, а інша – теплі сонячні промінчики. У танці вони почали кружляти, придумувати рухи, братися за руки, усміхатися і взаємодіяти один з одним.

Наприкінці репетиції одна дівчинка тихо сказала:

– А знаєте... сьогодні вже не було холодно.

Тоді я зрозуміла, що мистецька освіта – це не лише про рухи чи техніку. Це про атмосферу, підтримку, емоції та здатність навіть у холодному залі створити тепло.

Інтерактивний урок «Таємниці музичних скарбів»

Мета: дізнатися про українські народні інструменти; впізнавати їх за тембром; виховувати інтерес до української культури.

Роздатковий матеріал: у кабінеті приховані картки з назвою народних інструментів. Учні знаходять свою картку.

Структура уроку:

1. На фоні звуків природи – вітерець, пташки тощо (аудіофайл) пропоную прослухати музику і повернутися на 100 років назад, коли вже існували народні інструменти, які і донині зберігають свою таємницю. Розмінка: не називаючи інструмент, учні з'ясовують, на які групи за способом звукоутворення поділяються музичні народні інструменти, які прозвучали.

2. Викладач пропонує учням зануритися у давню історію появи українських народних інструментів (відповідно до обраної картки), знайти «цікавинки» і повернути їх у «скарбничку-чарівничку», щоб згодом передати своїм нащадкам.

3. Через певний час викладач вмикає звучання окремо кожного інструмента, що на картках «*Вгадай тембр*». Учні діляться цікавими знахідками про свої інструменти, додаючи загадки, ребуси тощо.

4. Гра «*Назви мене*» допоможе кожному учню продемонструвати свої творчі ораторські і навіть акторські здібності. Один учень ставить навідні питання, описує народний інструмент (мімікою, жестами, звуками), який привернув увагу, а інші відгадують назву.

5. Цікавим і корисним завданням є гра «*Знайди асоціацію*», під час якого діти фантазують, розвиваючи креативність та раціоналізм. Можна навіть провести конкурс на найбільшу кількість названих слів-асоціацій. Наприклад, на що схожий народний інструмент «окарина»? (на дельфіна, на літачок, на жіночий фен, на пістолет, на акулу тощо).

6. На етапі «Зупинка-творинка» викладач пропонує учням намалювати інструмент, на якому хотілось би навчитися грати. Учень називає групу, до якої відноситься інструмент, а діти відгадують.

7. Рефлексія.



Крутити

Інтерактивне колесо

Інтерактивні завдання на уроках гри на фортепіано

Для активізації музичного мислення – урок *«Відкритий мікрофон моїх емоцій»*. Учні грають уривки зі своїх музичних творів, а інші висловлюють думки про створені художні образи, яку емоцію вони несуть, намагаються вгадати, що музикою хоче передати той або інший учень. Далі в дискусії обговорюють, як виразніше зіграти ту або іншу музику, щоб всі зрозуміли, які емоції учень хоче передати, щоб це було цікаво всім. Вирішують, які засоби музичної виразності необхідні для того чи іншого уривку, щоб художній образ був дуже виразним.

Гра «Калейдоскоп емоцій»: всі учні приносять декілька своїх малюнків, їх збирають разом на столі, викладач грає твори, різні по емоційному навантаженню, а учні обирають малюнки для створення емоційного музичного образу.

Сторителінг. Історія, як змінила викладача

Учениця 2-го року навчання важко вивчала музичні твори, не так швидко запам'ятовувала, але займатись фортепіано мала бажання. Одного разу я висловила свою думку, що у мене болить серце від того, як вона грає. Дівчинка дуже злякалась, вона навіть після уроку плакала і наступного разу боялась грати на уроці, щоб у мене не боліло серце, хоча я це казала в переносному значенні. Коли я це дізналась від мами учениці, то серце моє заболіло насправді. Не можна вимагати від учнів результатів, у кожного своє проживання музикою, свої відчуття, а технічна підготовка – це не той сенс, заради якого потрібно лишати дітей вчитись прекрасному, відчувати у звуках щось своє особливе. Зараз з моєю ученицею ми найкращі друзі, вона не хвилюється на уроках, приносить улюблені іграшки, ми граємо для них, вона стала сміливішою, розкутою, емоційною. А я сприймаю кожну дитину такою, якою вона є – зі своїми здібностями, індивідуальною, цікавою, найкращою для своїх батьків і для мене.

Інтерактивне заняття «Подорож у країну Голосу»

Приклад нестандартного інтерактивного заняття з вокальним ансамблем. Учні отримують ролі персонажів у казковій «Країні Голосу»:

- *Король Ритм* (відповідає за чіткість і пульсацію);
- *Принцеса Мелодія* (дарує красу й виразність);
- *Мудрець Гармонія* (з'єднує голоси в єдине звучання);
- *Лицар Дихання* (захищає силу й витривалість).

Кожна група дітей виконує завдання свого героя

- Ритм – плескання та ритмічні вправи;
- Мелодія – спів коротких фраз із різними емоціями;
- Гармонія – пробує співати у двох трьох голосах;
- Дихання – вправи на правильне дихання й утримання довгих звуків.

Учні переходять від ролі до ролі, щоб відчувати всі складові ансамблю. Викладач коментує, як кожен «герой» допомагає ансамблю звучати повноцінно. Наприкінці всі «герої» об'єднуються й виконують спільну пісню, де кожен застосовує свою навичку. Після виконання учні відповідають на запитання:

«Що вам найбільше сподобалося – бути Ритмом, Мелодією чи Гармонією?»

«Чи відчували ви, що співати разом цікавіше, ніж окремо?»

«Які труднощі виникли й як ви їх подолали?»

Далі я фіксую реакції: хто активно включався, хто проявляв ініціативу, хто потребував підтримки. Це дозволяє оцінити рівень інтересу та мотивації.

Заняття завершується коротким «ритуалом»: діти складають руки разом і виголошують «Ми – ансамбль!». Це створює відчуття єдності й радості від спільної роботи. Через такий формат діти отримують не лише вокальні навички, а й емоційний досвід співпраці.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Одного дня мені запропонували взяти ученицю, від якої відмовилися інші викладачі. Дівчинка у сім років пережила онкохворобу – рак ока. Їй поставили імплант, але організм погано його приймав: око постійно сочилось, щока була оніміла, і вона не відчувала, коли тече сліз. Потрібно було допомагати їй витирати виділення, бути поруч. Інші педагоги відмовилися від цієї дитини.

Я з радістю прийняла її у свій клас. На першому занятті ми співали тихо, обережно, але кожна нота була наче крок до свободи. Я бачила, як у її голосі з'являється світло, як музика стає для неї простором, де вона не «хвора дитина», а артистка, яка має право звучати. Ця історія змінила мене назавжди. Я перестала бачити у дітях лише голоси й техніку – я почала бачити їхні долі, біль і силу. Відтоді мої уроки стали місцем, де музика лікує, де кожна дитина має право бути почутою. І саме ця дівчинка навчила мене головному: справжній викладач – це той, хто не боїться обійняти дитину з її ранами й допомогти їй зазвучати.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

На індивідуальному навчанні в мене була учениця з особливими освітніми потребами, зумовленими порушеннями слуху. Вона лише вчилася малювати і робила це старанно: кожна вдала лінія викликала на її обличчі щирі усмішки, а очі сяяли щастям в очікуванні моєї похвали. У кабінеті, де ми займалися, стояло фортепіано, і якось на уроці я зіграла їй свою улюблену мелодію. Дівчинка несміливо торкнулася клавіш – і в її очах спалахнув новий, дивовижний вогник. Це було таке пронизливе відчуття захвату, яке відкрило для неї зовсім інший світ. Відтоді кожен наш урок починався з тихого благання в її погляді: «Зіграймо» – і ми грали.

Проте в її грі відчувалася дивна, щемка неправильність. Після кожної видобутої ноти дівчинка завмирала й робила довгу, майже драматичну паузу – так, ніби щось їй тримало. Виявилося, що це слухові апарати давали виснажливе, викривлене відлуння, і учениця просто чекала, поки цей шум згасне, самотужки змагаючись з недосконалою технікою.

У цьому мовчазному протистоянні й сталося диво. Батьки розповіли про ці паузи лікарю, і той зумів точніше налаштувати слухові апарати. Бабуся з дідусем, зворушені пристрастю онуки до музики, подарували їй електронне фортепіано. Малювати ми не перестали, але тепер на кожному занятті ще й вчили нові мелодії. З кожною зустріччю паузи танули, і її очі щоразу сяяли, радісна усмішка супроводжувала кожну нову мелодію, яку їй вдавалося підкорити.

Сплив рік навчання, і нас неймовірно порадувала новина: лікар зменшив рівень звуку в слухових апаратах – це означало, що організм вчився чути сам! А на день народження бабусі моя щаслива учениця сіла за фортепіано й впевнено зіграла для іменинниці «Happy Birthday». Це був найдорожчий подарунок у світі й справжня перемога над тишею.

Ця історія назавжди змінила мене як викладача. Адже так важливо у будь-яку мить бути готовою підтримувати та надихати учнів, які прагнуть реалізувати свої найсміливіші мрії.

Інтерактивні засоби навчання на уроках сольного співу

Гра в «емоційні кубики»: учень кидає віртуальний кубик або тягне картку з емоцією (сум, злість, радість, захват) і виконує технічну розспівку саме з цим настроєм.

Зміна вокальних ролей: учню пропонують виконати вправу, імітуючи голос відомого персонажа, оперного співака чи рок-виконавця для зняття психологічних затисків.

Vocal Pitch Monitor або **Singscope** дозволяють учню побачити графік своєї інтонації, тримання ноти та точність переходу між звуками.

Платформи **Miro** або **Jamboard** підходять для розбору структури пісні. Учень може самостійно маркерами розставляти на тексті крапки для вдиху, виділяти кульмінацію чи позначати зміну динаміки (форте/піано).

Використання петліверів (**Loop Station**), щоб учень міг записати свій унісонний підголосок чи гармонію і відразу заспівати сольну партію поверх неї.

Робота над художнім образом та рефлексія – **«Режисер та актор»:** замість сухого аналізу тексту, викладач пропонує учню стати режисером власного виступу. Він має описати локацію, костюм, освітлення та історію героя пісні.

Сліпе прослуховування. Потрібно записати фрагмент виконання на диктофон або відео безпосередньо під час уроку. Потім учень має сам виступити в ролі «судді вокального шоу» і назвати 2 сильні сторони та 1 зону для росту у своєму співі.

Зміна форматів взаємодії. Учень стає викладачем на 5–7 хвилин: сам обирає розспівку, дає викладачу, контролює його дихання та виправляє «помилки».

Інтерактивні завдання на уроці за темою «Основні та другорядні кольори»

Тип уроку: дослідження з інтерактивними елементами.

Мета уроку: навчальна (ознайомити учнів з основними та другорядними кольорами; навчити утворювати нові кольори шляхом змішування фарб; закріпити знання про кольори веселки); *розвивальна* (розвивати уяву, спостережливість, творче мислення; формувати вміння експериментувати з кольором; розвивати навички роботи з пензлем і фарбами); *виховна* (виховувати інтерес до мистецтва; формувати вміння працювати в команді; створювати атмосферу успіху та творчості).

Матеріали та обладнання: гуаш або акварель, пензлі, палітри, аркуші паперу, ємності з водою, серветки.

Хід уроку

1. Організаційний момент (Привітання. Створення емоційного настрою).

Викладач: Сьогодні ми не просто художники. Ми – шукачі кольорових скарбів і справжні винахідники!

2. Мотивація навчальної діяльності (Бесіда).

Викладач: Які кольори ви знаєте? Де ми можемо побачити веселку? Як ви думаєте, чи можна створити багато кольорів лише маючи три кольори?

Викладач повідомляє: Сьогодні ми дізнаємось секрет народження нових кольорів.

3. **Інтерактивна гра «Пошук скарбів».**

Викладач заздалегідь ховає у класі три фарби: жовту, червону, синю. Діти стають «шукачами скарбів» і мають знайти приховані кольори. Після знаходження – *викладач* говорить: Ви знайшли чарівні кольори! Саме вони є головними помічниками всіх художників.

4. Пояснення нового матеріалу. *Викладач:* Основні кольори (демонструє знайдені фарби) – жовтий, червоний, синій. Це кольори-батьки! Їх не можна отримати змішуванням інших фарб, але з них народжуються інші кольори.

Дослідницька гра «Ми – винахідники кольорів». Учні змішують:

жовтий + синій = зелений;

жовтий + червоний = помаранчевий;

синій + червоний = фіолетовий.

Викладач: Кольори, які утворилися через змішування, називаються другорядними.

5. **Практична робота «Створюємо веселку».**

Завдання: Використовуючи три знайдені основні кольори та змішуючи їх, утворити кольори веселки. Учні малюють веселку фарбами. Під час роботи викладач допомагає та ставить запитання:

- Чи пам'ятаємо, які кольори має веселка?

- Яку послідовність кольорів вона має?
- Який новий колір у тебе вийшов?
- Які кольори ти змішав?
- Який колір тобі подобається найбільше?

6. Руханка

Червоний – руки вгору підніми (піднімаємо руки).

Помаранчевий – промінь сонечка злови (хлопаємо в долоні).

Жовтий – у клубочок закрути (ручки крутимо перед собою).

Зелений – й на травичку розклади (нахиляємося донизу й гойдаємо руки в різні боки).

Блакитний – хмарки в небі розжени. (підіймаємо руки догори й гойдаємо їх).

Синій – до морських глибин пірни (імітуємо плавання).

Фіолетовий – і корали віднайди (обіймаємо напарника, що стоїть поряд).

7. Підсумок уроку. Рефлексія. Мінівиставка робіт.

Обговорення:

- Які кольори є основними?
- Які кольори ми створили самостійно?
- Що вам найбільше сподобалось на уроці?

Гра «Мікрофон»: Сьогодні я відкрив(ла) для себе...

Очікувані результати:

- знають основні та другорядні кольори;
- уміють змішувати фарби для отримання нових кольорів;
- розуміють принцип утворення кольорів веселки;
- проявляють інтерес до творчого експериментування.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

На одному з уроків живопису постало завдання створити натюрморт аквареллю. Всі діти почали жваво працювати, зробили ескізи, перейшли до накладання тону, а одна дівчинка все ніяк не хотіла приступати до кольору: десь місцями наклала тон, а далі робота не йшла. Я підійшла, швиденько оцінила ситуацію і зрозуміла з діалогу, що акварель вона не любить.

Тоді я сказала: «Знаєш, а я акварель теж не любила – вона здавалася мені складною. Купа правил, знань... А потім я зрозуміла, надивившись на крутих художників і великих майстрів, що хочу створити шедевр, не дозволивши собі навіть поекспериментувати з тією фарбою. Якщо ти зміниш фокус уваги з *плану «створити ідеально» на план «зіпсувати» роботу*, то відкриєш собі двері для експериментів. А по секрету тобі скажу: з цього й починається шедевр!»

Це дало мені розуміння, що викладач – не лише людина, яка навчає техніці, а й та, що допомагає учню подолати страх помилки. Іноді достатньо кількох щирих слів, щоб учень дозволив собі спробувати, відчути свободу творчості й побачити мистецтво не як перевірку на «ідеальність», а як простір для пошуку себе. Саме в такі моменти я зрозуміла: найцінніше на уроці – не бездоганна робота, а сміливість учня творити.

Гра брейн-ринг на уроках з музичної літератури

Однією із найефективніших форм інтерактивного навчання здобувачів є гра брейн-ринг, яку можна використовувати на заняттях з музичної літератури для закріплення знань за певною групою тем. Попередньо зі здобувачами обговорюються теми (персоналії композиторів), які будуть винесені на опрацювання, також їм пропонується опрацювати додаткову літературу. Безпосередньо на занятті учні діляться на 2 (інколи – 3) команди, які відповідають на задані запитання наввипередки. Правила гри зобов'язують кожного здобувача відповісти на питання.

Спектр завдань дуже широкий:

- музична вікторина (вгадування автора музики та тем творів);
- визначення постаті за цитатою;
- перевірка знання фактологічного матеріалу;
- уміння проспівати теми з творів;
- порівняння стилів композиторів;
- знання ширшого історичного, культурологічного контексту.

Як показує практика, навіть якщо здобувачі не знали правильної відповіді на питання, отримана інформація під час гри дуже міцно запам'ятовується. Крім того, успіх переможців сприяє мотивації здобувачів до подальшої роботи. Ще одним позитивним моментом такої роботи є формування командного духу, навичок співпраці, комунікації, критичного мислення.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

У 2019 р. в однієї з моїх студенток-другокурсниць діагностували онкологічне захворювання. Для усіх, у тому числі й для мене особисто, це був шок: як з такою веселою, здібною, комунікабельною, гарною дівчиною може таке раптово статися? За короткий час студентка впала в депресію, перестала відповідати на наші дзвінки, не хотіла ні з ким спілкуватись.

Ця ситуація змусила мене інакше подивитися на студентів: на їхні страхи, втому, вразливість, потребу в підтримці. Я зрозуміла, що викладаю не музичну літературу, а вміння слухати й співпереживати, здатність бачити сенси, чутливість до світу. Оскільки саме в той час почалась пандемія і навчання перейшло в онлайн формат, я вирішила обов'язково залучати до онлайн-занять і хвору дівчину (незважаючи на те, що та знаходилась в лікарні більше півроку). Подаючи матеріал, я намагалась акцентувати увагу на прикладах, коли композитори чи виконавці долали життєві та творчі кризи. Головне – я почала залучати студентів до діалогу. «Живий» контакт зі здобувачами, обмін

особистими враженнями, думками, ідеями дозволив нам краще пізнати один одного, навчив емпатії, повазі до особистісної позиції кожного. Якщо хтось комплексував щодо зізнання у власних страхах, то їм було легше це зробити крізь призму почуттів героя музичного твору.

Звичайно, обговорюючи ці проблеми, ми дотримувались тактовності та уникали моралізаторства. Відтак, навіть хвора студентка почала включатись у полілог, ми колективно зуміли налаштувати її на боротьбу за виживання. Також я залучила її до участі у всеукраїнському конкурсі, де її есе посіло перше місце. Це ще більше зміцнило в ній віру у власні сили та бажання жити.

На щастя, дівчині вдалося подолати хворобу, успішно завершити навчання в коледжі та знайти себе у професії. Ця ситуація змінила мене як педагога. Я зрозуміла, що головне в педагогіці – не дати здобувачам ґрунтовні знання, а навчити їх пізнавати себе і світ, навчити їх людяності й дати їм внутрішнє усвідомлення власної цінності, гідності, сили. А найкращий освітній процес – це не монолог, а полілог.

Інтерактивні засоби навчання в класі естрадного вокалу

Ознайомлення з новою піснею.

Вибір пісні: або учень приносить пісню, що до душі, та демонструє її, або викладач надає пісні на вибір. Після цього йде ознайомлення з біографією виконавця, історією написання пісні композитором, з текстом (якщо пісня іншомовного походження, то з перекладом). Або викладач розповідає, або дає учневі завдання знайти інформацію та розказати в цікавій формі.

Приклад запитань:

1. Напиши три цікавих факти з біографії виконавця пісні?
2. Назви, хто іще виконував цю пісню пізніше?
3. Коли і за яких обставин було створено цей хіт?

Далі йде робота над образом пісні, розбір характеру, стилю, ритмічних, мелодійних особливостей. Іде постійне комунікування з учнем на ці теми для того, щоб максимально відчувати твір та надихнутися задумом авторів.

Обговорюється образний зміст, те, як буде доноситися пісня до глядача. Проводиться аналіз різних аудіо- та відеозаписів виконань цієї пісні, якщо є.

Це все творчий двосторонній процес, який допомагає учню глибше прожити, пропустити пісню через себе. На цьому етапі можна надати рекомендований список мультфільмів чи фільмів, вистав, що в подальшому можуть викликати схожі емоційні стани в учнів та налаштувати їх на необхідний творчий лад.

Після цього підключаються асоціації, щоб знайти для себе необхідні риси образу. Це можуть бути не завжди прямі асоціації, бо багаж відчуттів у кожної дитини свій та вона може не відгукнутися на те, що для когось іншого буде знайоме та очевидне.

Робота в онлайн форматі. Учні беруть активну участь у загальних концертах через *відеокліпи*. Результати цієї роботи вони потім можуть побачити на записах концертів. Так, учні, які навчаються онлайн відчують себе невід'ємною частиною творчого процесу на відділі школи мистецтв, радіють своїй безпосередній участі у цьому. Також ці відеокліпи можна відправляти на конкурси.

Сторителінг. Історія, яка змінила викладача

Навчання гри на гітарі. Хлопчик мав чудові дані, але абсолютно згаслий погляд. Кожен урок перетворювався на мовчазне протистояння. Він затискав кисть, фальшивив в етюдах, творах, а на зауваження просто дивився в підлогу. Апогеем став момент перед технічним заліком: Учень сів грати, його пальці буквально затремтіли від напруги, він заплутався в текстурі, зупинився і тихо сказав: «Я ненавиджу цю гітару». У цей момент я відчула повний професійний безвихідь. Правильні інструкції та академічна сухість просто руйнували в дитині бажання творити.

Було зрозуміло, що якщо не змінити підхід зараз, хлопець просто кине музику. На наступний урок я сховала збірники етюдів під стіл. Коли учень зайшов, очікуючи чергової нотації, я взяла до рук свою гітару, зіграла кілька брудних, навмисно сфальшованих акордів і з посмішкою сказала: «Уяви, що це я так здавала свій перший академконцерт». Хлопчик уперше посміхнувся і розслабив плечі. Тоді я запитала, яку музику він слухає. Виявилось – рок. За наступні двадцять хвилин ми разом, на слух, розібрали простий, але драйвовий риф його улюбленого гурту. Я не чіплялася до ідеальної позиції великого пальця, а фокусувалася на тому, щоб він упіймав ритм і драйв. Коли у нього вперше вийшло чисте звучання, його очі буквально загорілися. Динаміка уроку повністю змінилася через цей живий, емоційний момент.

Ця ситуація кардинально змінила мене. Викладач музики – це не контролер, який сліпо вимагає точності виконання, а перш за все провідник у світ емоцій. Справжнє навчання починається там, де зникає когнітивна напруга і страх зробити помилку. Тепер на своїх уроках гітари я завжди поєдную академічну базу з екологічним гумором, сторителінгом про життя композиторів чи рок-музикантів та інтересами самого учня. Адже наша мета – не просто вивчити твір до заліку, а навчити дитину любити свій інструмент.

«Викрадений портрет: код Леонардо да Вінчі»
(командна гра-розслідування)

Кабінет було перетворено на «секретну лабораторію». На дошці висіло пусте полотно, а на столах лежали закриті папки з художніми матеріалами.

Учням було оголошено легенду: «Відомий колекціонер заховав ідеальний анатомічний портрет. Щоб отримати доступ до фарб, олівців та дізнатися секрет бездоганних пропорцій обличчя, вам потрібно пройти 4 артзони та зібрати ключі». Клас розділився на три команди «Реставратори», «Детективи» та «Анатомі».

Квест-зона 1. Діти отримали конверт з розрізаними частинами обличчя та купою хаотичних цифр. Їм потрібно було розгадати математичну загадку пропорцій: знайти вісь симетрії, лінію очей (яка ділить голову навпіл) та три рівні частини обличчя. Тільки коли вони правильно склали пазл-схему за академічними канонами, на звороті відкрився код від першої замкненої коробки – там лежали графітні олівці та папір.

Квест-зона 2. Деталі обличчя. На цьому етапі команди шукали заховані в кабінеті картки-підказки за допомогою QR-кодів. На картках були зображені правильні й неправильні схеми малювання очей, носа та губ (наприклад, розріз ока в профіль та анфас). Учні мали відфільтрувати «підробки». Правильно відібрані картки підказали їм, як намітити об'ємні форми на своїх аркушах.

Квест-зона 3. «Полювання на тіні» Світло в класі вимкнула. На столах з'явилися гіпсові голови. Кожна команда ввімкнула ліхтарик на смартфоні. Направляючи світло під певним кутом (верхнє бокове освітлення), учні мали виявити «заховані тіні» – тобто чітко побачити, де утворюються напівтіні, власна тінь та падаюча тінь від носа і підборіддя. Це допомогло їм зрозуміти, як штрихувати портрет.

Фінал квесту. Практична робота. Зібравши всі команди повернулися за мольберти. Кожен учень малював свій академічний портрет, але тепер вони робили це усвідомлено. Фінальним «ключем», який відкривав головну скриню з призами (професійні художні маркери).

Учні школи мистецтв звикли до класичного, академічного (інколи монотонного) малювання портретів. Формат квесту змусив їх бігати з ліхтариками, рахувати пропорції та палко сперечатися про те, де має закінчуватися лінія крил носа. Нудьгу зміло хвилюю адреналіну!

Якість малюнків зросла: Найдивовижніше те, що через ігрові обмеження квесту діти майже не припустилися класичних помилок (як-от завеликі очі чи пласке обличчя). Вони сприймали правила анатомії як «правила гри», які не можна порушувати, щоб виграти.

Результат: Діти виходили з уроку з палаючими очима і питали: «А коли у нас буде наступний квест?»

Мистецтво без стін

Наша творча майстерня трішки вийшла за межі класичного кабінету. Нашим джерелом натхнення став Теофіпольський ставок – територія абсолютної свободи, де повітря просякнуте творчістю, а природа сама диктує правила композиції. Тут, на березі, ми з учнями стаємо колегами. Ми ловимо справжнє, живе світло, яке неможливо імітувати під люмінесцентними лампами, жартуємо і вчимося бачити світ не за шаблонами, а серцем. Нашими натурниками стають величні місцеві лебеді, що граціозно плавають по воді. Здавалося б, це ідеальні умови для створення шедеврів. Але саме краса природи одного разу створила для нас справжній виклик, який ледь не зруйнував урок.

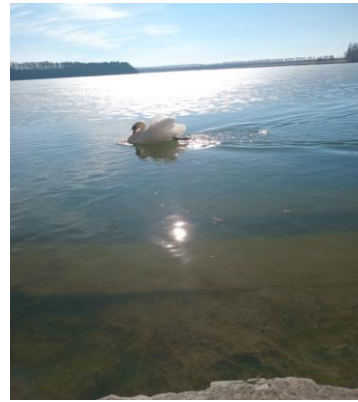
Коли олівець завмирає

Це був звичайний сонячний день на пленері. Діти з азартом розкладали свої планшети, підточували олівці та підбирали кольорові олівці. Хтось усміхався, підставляючи обличчя теплому весняному сонцю, хтось робив перші сміливі штрихи. Лише один учень сидів нерухомо.

Це був А. – неймовірно талановитий, чутливий і зазвичай дуже зосереджений хлопець у чорній кепці. Він дивився на чистий аркуш паперу так, наче це був не простір для фантазії, а нездоланна стіна. Його пальці міцно стискали олівець, але рука не рухалася. Навколо вирувало життя, лебеді підпливали зовсім близько, вигинаючи білосніжні шиї, а він просто завмер.



Учень за роботою



Фотографія викладача

Я підійшла ближче, намагаючись не порушити тишу. Інтрига полягала в тому, що дитина мала внутрішній потенціал, який блокував один сильний, невидимий ворог.

– А., чому не починаєш? Дивись, які красиві лебеді, – тихо сказала я.

Він підвів на мене очі, і в них читався справжній розпач.

– Аліно Сергіївно, я боюся... – прошепотів він. – Ваші лебеді на малюнках виходять як справжні. А мої... мої лінії будуть просто потворними плямами. Я зіпсую цей аркуш.

Це був момент психологічного ступору. Страх ідеальності. Синдром «чистого аркуша», який часто закриває двері перед юними талантами. Як викладач, я опинилася перед вибором: почати читати академічну лекцію про те,

що «всі помиляються», чи знайти інший, нестандартний шлях, який би зруйнував цей страх за одну єдину хвилину?

Магія «правильної помилки»

Звичайні слова втіхи тут би не спрацювали. А. потрібен був не дозвіл на помилку, йому потрібен був живий приклад того, що помилка – це не кінець світу, а лише початок нової форми мистецтва.

Я не стала виправляти його несміливий начерк чи малювати замість нього. Замість цього я взяла свій власний, практично завершений малюнок лебедя, над яким працювала, подивилася на А. і... просто голосно розсміялася. Прямо на очах здивованого хлопця я взяла м'який олівець В8 і навмисно, одним різким рухом поставила посеред свого витонченого малюнка жирну, кумедну, абсолютно некрасиву пляму.

Хлопчик аж затамував подих від несподіванки. Його очі округлилися. Справжній «ідеальний» малюнок викладача було безповоротно «зіпсовано».

– Ой, дивись, А.! – весело вигукнула я, показуючи на свій аркуш. – Мій лебідь сьогодні, здається, вирішив побути справжнім бешкетником і занурився головою в багнюку!

Учень подивився на малюнок, потім на мене, і раптом його напруження зникло. Він щиро посміхнувся. Страх, який сковував його пальці, просто розчинився в повітрі. Коли дитина бачить, що викладач не боїться бути неідеальним, не боїться помилятися і сміятися з власних промахів – стіна між учнем та мистецтвом руйнується. А. опустил олівець на папір і зробив перший, впевнений штрих. Атмосфера щирого жарту миттєво оживила весь наш пленер.

Формула, яка змінює нас

Цей випадок на березі ставка став для мене важливим уроком і остаточно сформував мою особисту формулу успішного навчання, яка тримається на трьох китах:

гумор: жарт – це найкращий і найбезпечніший розчинник для дитячої невпевненості та страхів;

пленер (природа): жива природа вчить мислити нестандартно, адаптуватися до змін і бачити красу в недосконалоості;

рівність: викладач не повинен стояти над дітьми як суворий цензор. Він має бути поруч з ними. Вони просто художники різного віку.

На наших уроках ми малюємо не просто лебедів, дерева чи дзеркало води. Ми малюємо сміливість. Сміливість бути собою, сміливість самовиражатися і не боятися робити помилки. Бо справжнє мистецтво навчати – це не контроль за правильністю ліній, це мистецтво підтримки в той самий момент, коли олівець дитини готовий завмерти.



Учні за роботою

СКОБЦОВА Оксана Вікторівна
*Комунальний початковий спеціалізований
мистецький навчальний заклад
(школа естетичного виховання)
«Школа мистецтв м. Слов'янська»
Донецька обл.*

Урок-квест з музичної літератури «Врятуй загублену симфонію Моцарта»

Учні отримували QR-коди із завданнями, слухали уривки творів, шукали музичні підказки, розгадували ритмічні шифри та виконували творчі місії-завдання.

Учні були поділені. Одна команда мала визначити емоцію твору лише за звучанням, друга – відгадати композитора за музичними фрагментами, а третя – скласти сучасний плейлист, який міг би сподобатися Моцарту.

Спочатку учні поставилися до цього як до гри, але вже за кілька хвилин на уроці з'явився справжній азарт. Вони сперечалися, уважно слухали музику, шукали відповіді й навіть просили увімкнути твори ще раз. Кульмінацією став момент, коли команда, яка знайшла останню підказку, вигукнула: «Тепер зрозуміло, чому Моцарт геній!»

«Таємниці українських композиторів XIX століття».

Відповідно до завдання учні повинні проходити різні «станції»: слухають уривки творів і відгадують композитора, поєднують факти біографії з іменами композиторів, визначають характер музики та виконують творчі завдання.

У роботі використано QR-коди, аудіофрагменти, картки та мультимедійні матеріали. Такий формат робить урок більш динамічним, цікавим і допомагає краще засвоювати матеріал через гру та емоції.

Інтерактивний проєкт-гра «Майстерня модного бренду»

Рольова гра. Учні об'єднуються у мінікоманди (по 4–5 осіб), де кожен обирає собі реальну роль: головний дизайнер (відповідає за концепт), технолог (стежить за якістю виконання), стиліст (підбирає кольорові поєднання) чи маркетинголог.

Ігрове завдання. Команда отримує «Тємне замовлення» – розробити лінійку аксесуарів чи елементів одягу зі своїм унікальним «ДНК бренду» (наприклад, колекція етноприкрас для сучасного підлітка або футуристичні сумки-шопери). Технічні навички шиття та бісероплетіння стають не нудною метою, а необхідним інструментом для досягнення спільного крутого результату.



Учні за роботою

Взаємонавчання (Офлайн-взаємодія). Якщо учень опанував техніку шва або плетіння швидше, він отримує ігрову роль «Головного технолога» і допомагає іншим, що підвищує рівень залученості та ініціативності в групі.

Фінальний етап. Елементи «Модельного показу» (дефіле). Найголовніша інтерактивна зміна відбувається на етапі оцінювання. Замість того, щоб просто здати готові вироби на

стіл викладача, урок завершується справжнім модельним показом.

Режисура та атмосфера. Парти в класі розсуваються, звільняючи місце для імпровізованого подіуму. Учні самі обирають сучасний музичний трек, який найкраще підходить під філософію та настрій їхньої колекції. Один або двоє учасників команди виступають у ролі моделей і демонструють створені речі (аксесуари, сумки чи елементи одягу) на подіумі в русі.

Захист концепту (Слово кутюр'є). Поки триває дефіле, «головний дизайнер» команди презентує філософію виробу: чому обрали саме такі кольори, що означає цей візерунок із бісеру і як цей аксесуар відображає ідею їхнього бренду.

Ігрове оцінювання. Замість балів від вчителя, інші команди виступають у ролі «модних критиків» та голосують кольоровими стікерами за номінаціями: «Найбільш епатажний бренд», «Найнезвичніше конструкторське рішення» або «Краща презентація».

Результат. Зняття страху помилки. Оскільки учні створюють свій концепт, навіть нерівний шов чи випадкова асиметрія в бісері можуть стати «авторською фішкою» бренду. Це розслабляє дітей і стимулює продовжувати роботу.

Командний дух. Сильніші учні (технологи) природно й без примусу починають допомагати слабшим у процесі шиття, адже від цього залежить загальний вигляд колекції на показі. *Навички самопрезентації.* Елемент дефіле повністю руйнує дитячу сором'язливість. Підлітки вчаться впевнено триматися

на публіці, захищати свої ідеї та презентувати результати своєї праці з гордістю. Творчий процес отримує логічне, яскраве та емоційне завершення.

Сторителінг. Як державна таємниця врятувала дитяче дефіле

Одного разу мої учні вирішили самоорганізуватися і влаштувати власну гру в «модельний бізнес». Фантазія підлітків не мала меж: за лічені хвилини з підручних матеріалів, шарфів, курток та паперу вони створили собі «дизайнерський одяг». Клас перетворився на гамірну «гримерку», парти розсунулися під подіум, а окрема група активістів сіла в журі, навіть нашвидкуруч намалювавши паперові грамоти для майбутніх переможців. Я з посмішкою спостерігала за цим святом дитячої творчості збоку.

Показ пройшов на ура, але свято тривало рівно до того моменту, поки діло не дійшло до оголошення першого місця. Щойно судді відкрили рота, атмосфера в класі миттєво змінилась. Почалася запекла суперечка. Кожен вважав свій паперовий костюм найкрутішим, дівчата ображалися, кричали, а дитяче «журі» відчайдушно намагалось захистити свої вердикти. Ситуація пахла серйозним конфліктом, образами та зіпсованими стосунками на весь наступний тиждень. Було зрозуміло, що криком тут не допоможеш. Я хутко начепила на волосся якусь прикрасу, схопила зі столу чайник і під загальний подив упевненою модельною ходою вийшла в центр класу прямо на «подіум». Зробивши ефектний розворот, я серйозним голосом оголосила: «Стоп суперечкам! Вимушена розкрити карти. Насправді я – підсланий секретний шпигун міжнародного синдикату моди. І я авторитетно заявляю: перше місце і головну корону здобула... Я! Подивіться на цю грацію!».



М. Собчук

У класі миттєво запала тиша. Діти застигли від такої несподіванки, а вже за секунду дружно вибухнули диким реготом. Образи миттєво вивітрилися, поступившись місцем шаленому азарту. Учні оточили мене, перебиваючи один одного: «Майє Петрівно, ну скажіть! А як же наші оцінки? Хто насправді виграв?!». Я тримала театральну паузу, приклала палець до губ і змовницьки відповіла: «Я б із радістю... Але результати суддівства – це сувора державна таємниця під грифом «секретно». Якщо я розкрию її вам, мені доведеться вас ліквідувати... ну, або поставити двійку з малювання. Тому нікому ні слова, корона залишається в шпигуна!». Учні знову розреготалися, конфлікт повністю розчинився в гуморі. На урок всі сіли в чудовому, піднесеному настрої, обговорюючи не те, «хто кого образив», а моє раптове дефіле та «шпигунську місію».

Ця історія стала для мене справжнім осяянням. Вона довела, що викладач мистецтва не повинен бути суворим прокурором чи стороннім спостерігачем. Коли ситуація заходить у глухий кут, найкраща зброя – це екологічний гумор, самоіронія і готовність вчасно зняти з себе маску «поважного дорослого», щоб стати з учнями на один рівень. Цей випадок навчив мене головного: якщо ти вмієш розділити з класом їхню гру, подуріти разом із ними й вчасно перетворити назрілу драму на веселу комедію, ти отримуєш набагато більше, ніж просто дисципліну – ти отримуєш їхню безмежну довіру та авторитет.

Майстерклас «Практичне музикування на хроматичних дзвониках»

Під час майстеркласу кожен учень отримував хроматичний дзвоник, який відповідав певній ноті. Такий підхід дозволив залучити всіх дітей до спільного виконання музичного твору та створив атмосферу гри, співпраці й особистої відповідальності за результат. Учні не були пасивними слухачами, а ставали безпосередніми учасниками творчого процесу, що допомогло уникнути проблем традиційного уроку, зокрема пасивності, втрати уваги та відсутності емоційного включення.



Подоланочка

14 дзвоників + 2 додаткових = 16

двічі

двічі

Матеріали викладача

Інтерактивність хроматичних дзвоників значно підвищила концентрацію учнів на мелодії та ритмі. Практичне виконання через гру сприяло кращому засвоєнню музичного матеріалу, розвитку ритмічного відчуття та точнішому інтонуванню. Особливо ефективним виявився елемент командної взаємодії: кожен учасник розумів важливість своєї ноти для цілісного звучання твору. Це стимулювало уважність, швидкість реакції, слухову концентрацію та відчуття ансамблю. У результаті учні виконували мелодію більш ритмічно, інтонаційно точно та впевнено.

Інтерактивні форми роботи в класі сольного співу

Для індивідуальних занять та розвитку особистісного творчого потенціалу.

Форма роботи: *«Імерсивне занурення»* (робота з атмосферою).

Мета: зняття психологічних затискачів, розвиток вокальної емоційності, глибоке проживання художнього образу.

Практичні дії: під час виконання пісні повністю змінюється простір класу: вимикається основне світло, вмикається спрямована настільна лампа (ефект софіта) або кольорова підсвітка під настрій твору.

Учень співає не для викладача, а вчиться працювати з «відчуттям сцени» у темряві.

Результат: учень перестає контролювати кожен свій рух очима педагога і починає фокусуватися на внутрішніх відчуттях звуку та емоційному посиленні.

Форма роботи: *«Естетичний детектив»*.

Мета: активація аналітичного мислення, самостійний пошук вокальних штрихів.

Практичні дії: дитині видається «справа» – заплутаний нотний текст без динамічних позначок та вказівок автора. Учень має дослідити текст і самостійно вирішити: «Чому в цьому такті мелодія йде вгору? Яку таємницю тут приховав композитор? Яким тембром – світлим чи темним – це потрібно заспівати, щоб розгадати задум?»

Результат: дитина сама створює виконавський план твору, відчувуючи себе співавтором.

Форма роботи: *«Міксмедіа вокальний челендж»*.

Мета: інтеграція гаджетів у навчальний процес, робота над самокритикою через близькі для дитини платформи.

Практичні дії: учень отримує завдання записати коротке відео (до 1 хвилини, формат Reels / TikTok) зі своїм виконанням найскладнішого вокального фрагмента пісні.

Завдання: накласти на відео візуальний фільтр чи колір, який, на думку учня, ідеально передає характер його тембру в цей момент.

Результат: використання звичного цифрового середовища для регулярних домашніх тренувань.

Клас хорового співу.

Для колективної взаємодії, розвитку слуху та командної роботи.

Форма роботи: *«Мистецький хакатон / Вибір маршруту»*.

Мета: розвиток навичок багатоголосся, самостійна робота в групах (сопрано, альти).

Практичні дії: хоровий колектив ділиться на мікрогрупи (партії). Кожна група отримує завдання самостійно обрати «маршрут» розучування нової хорової фрази (наприклад: Маршрут 1 – розібрати по нотах самостійно, Маршрут 2 – підібрати на слух за підказками, Маршрут 3 – вивчити через рухи та пластичне інтонування). Час обмежений (10–15 хвилин), після чого партії мають з'єднатися разом.

Результат: Замість пасивного зазубрювання з голосу диригента, учні взаємодіють всередині партії та беруть відповідальність за свій результат.

Форма роботи: «Рольовий перфоманс».

Мета: створення цілісного сценічного образу хору, виховання сценічної культури.

Практичні дії: хор виконує твір, але кожен учасник чи партія отримує таємну роль: наприклад, сопрано стають «мандрівниками у часі», які вперше побачили море, а альти – «суворими скелями», що відбивають відлуння.

В іншому варіанті частина хору сідає в зал і стає «експертною комісією» або «журналістами», які мають оцінити динамічний ансамбль та дати фідбек колегам.

Результат: зникає механічний спів «по руці», з'являється жива хорова театралізація та емоційне включення.

Форма роботи: командний квест «Пошук втраченого стилю».

Мета: закріплення теоретичного матеріалу (штрихи, динаміка, стилі) через гру.

Практичні дії: для того щоб хор заспівав твір у правильному штриху (наприклад, staccato чи legato), діти мають пройти квест по класу. Кожна партія шукає підказки (QR-коди, картки-меми або музичні ребуси), розгадка яких дає ключ до того, як саме має звучати наступна частина твору. Тільки коли всі підказки знайдено і розгадано, хор може виконати твір повністю від початку до кінця.

Результат: швидке переключення уваги, високий азарт та залученість усього колективу.

Усі ці форми роботи будуються за принципом «коротких смислових блоків». Завдяки швидкій зміні форматів (від індивідуального пошуку образу до командного квесту) діти не втомлюються, тримають фокус уваги, а процес навчання сольного співочого чи хорового мистецтва перетворюється на захопливе дослідження.

Учні як автори хорових розспівок, або обмін ролями на уроці хору

Під час уроку учням запропоновано тимчасово змінитися ролями з викладачем та самостійно створити розспівки для хору. Викладач окреслює основне завдання: розспівка має не просто звучати цікаво, а розвивати певну вокально-хорову навичку: дикція, унісон, багатоголосся, канонічні розспівки (коли почерзі вступають різні голоси), розширення діапазону, ритмічні вправи, на дихання, артикуляцію / диктію і так далі.

Учні, за бажанням, по черзі виходили до хору. Перед виходом перші діти думали декілька хвилин, щоб продумати свою вправу, а далі коли пішов процес то спинити їх було важко, особливо домовитись хто за ким піде наступний.

Не всі учні мали однаковий рівень володіння фортепіано, тому деякі показували розспівки голосом, а хор повторював за ними, за можливості, концертмейстер підбирала гармонії до розспівок. І саме це, на мою думку, створило комфортну атмосферу без страху помилки та дозволило кожному проявити себе.

Те, що викладач в цей час знаходився серед учнів, допомогло учням відчувати більшу відповідальність та свободу у веденні процесу (а також заставило їх поглянути на питання дисципліни з іншої сторони).

Під час такого формату роботи діти були значно активнішими, ніж на звичайному уроці. Учні уважно слухали один одного, із зацікавленням чекали нових вправ та ДУЖЕ охоче брали участь у виконанні. Особливо цінним стало те, що учні почали мислити не лише як виконавці, а як організатори. Вони намагалися самостійно визначати, як саме можна розвивати ту чи іншу вокальну навичку через розспівку.



Фотографії з уроку

Колись я думала, що головне у виступі – це добре вивчений текст, чиста інтонація і впевнене виконання. Але один мій учень змінив це уявлення.

Ми готували виступ у музичній школі. Я мала акомпанувати, а він – виконувати каватину Карася з опери «Запорожець за Дунаєм».

Учень був дуже талановитий. Він навіть виступав у танцювальних постановках. Але, коли потрібно було самому вийти на сцену й співати, з'являвся сильний страх. Під час репетицій я бачила, як він хвилюється: скуті рухи, невпевнений погляд, страх помилитися. І тоді ми вирішили спробувати дещо інше.

Ми почали працювати не лише над музикою, а й над образом. Шукали костюм, продумували характер героя, рухи, міміку. На репетиціях учень уже був не собою, він був султаном, персонажем своєї арії.

І сталося те, чого я зовсім не очікувала. Коли він вийшов на сцену в костюмі, страх ніби зник. Перед глядачами стояв уже не невпевнений учень, а впевнений сценічний герой. Він співав вільно, емоційно і вперше по-справжньому проживав музику.

Саме тоді я зрозуміла одну важливу річ: викладач музики працює не лише зі звуком. Ми працюємо з емоцією, внутрішньою свободою і відчуттям себе на сцені. Після цієї історії я почала значно більше уваги приділяти сценічному образу своїх учнів: театральності, костюмам, характеру персонажа, атмосфері твору. Тому що іноді саме образ допомагає людині перестати боятися бути собою.



Виступ учня

Інтерактивні форми роботи на урках з образотворчого мистецтва

«Сліпий аукціон» (Blind Auction) для аналізу робіт. Організовується артринок. Учні не знають, де чия робота (підписи закрито). Кожному видаються умовні «мистецькі жетони» (бюджет). Завдання учня – «інвестувати» свої жетони в три роботи, які, на його думку, є найбільш вдалим за композицією чи колоритом, і письмово обґрунтувати свій вибір з точки зору художньої цінності. Це змушує підлітків думати як професійні галеристи, аналізувати чужі технічні прийоми та вчитися монетизувати й цінувати працю колег.

Академічні навички малювання анатомії чи перспективи відпрацьовуються через створення **графічних романів або розробку персонажів (concept art)**. Учні об'єднуються в пари: один виступає в ролі сценариста, інший – ілюстратора. Вони мають інтегрувати вивчені закони світлотіні чи колористики в реальний медійний продукт.

Інтерактивний пленер: «Полювання на фактури». На пленері за допомогою камер телефонів учні мають за обмежений час знайти та зафіксувати в міському просторі 5 різних типів фактур (стара цегла, кована решітка, ліпнина тощо), а потім використати ці референси у своїй графічній роботі в майстерні. Це розвиває аналітичне бачення та вчить взаємодіяти з навколишнім середовищем.

«Колективний мурал». Використовуючи інтерактивні дошки або спільні графічні платформи, створюються великі колективні проекти. Кожен учень розробляє свій елемент у заданій колористичній гамі, а потім ми збираємо це в єдину масштабну композицію. Це демонструє дітям, як їхній індивідуальний внесок стає частиною великого спільного маніфесту.

Інтерактивні вправи на уроках «Музична література»

Робота над темами «*Що може зобразити музика?*» та «*Засоби музичної виразності*».

Під час уроку учні уважно слухали музичний твір, після чого кожен мав можливість висловити свої враження: які образи, настрої чи життєві ситуації виникають під час слухання музики. Учні не лише усно описували свої асоціації, а й створювали мінірозповіді, есе, сюжети для коротких фільмів або замальовки за мотивами прослуханого твору.

Спільне обговорення: учні зачитували свої тексти, порівнювали враження, обговорювали схожість і відмінність у сприйнятті музики. Така форма роботи створювала на уроці атмосферу живого спілкування, співпраці та творчого пошуку.

Після обговорення всі разом аналізували, якими саме засобами музичної виразності композитор створив певний образ або настрій: темпом, динамікою, регістром, ритмом, характером мелодії, штрихами, тембром чи іншими елементами музичної мови.

Сторителінг як засіб навчання

Учням молодшого та середнього віку досить складно дається сприйняття творів великої форми, зокрема *сонатної форми*. Працюючи над сонатиною Фа-мажор А. Діабеллі з одним із учнів, я запропонувала йому *побудувати власну історію, пов'язану з його мрією*. На той момент хлопчик дуже мріяв про новий велосипед, тому саме ця тема стала основою для творчої інтерпретації музичного твору.

Разом з учнем ми створили невелику історію, у якій кожен розділ сонатної форми отримав зрозуміле для дитини образне наповнення. *Експозиція* стала початком історії – появою самої мрії та знайомством з головними персонажами. *Головна партія* уособлювала самого учня, його захоплення та емоційне прагнення отримати велосипед, а *побічна партія* – старшу сестру, яка підтримувала його мрію. Розробка асоціювалася з процесом досягнення бажаного: переживаннями, очікуванням, зусиллями та емоційною напругою. Саме в цьому розділі учень особливо яскраво відчув динамічний розвиток музики. *Реприза* стала завершенням історії: здійсненням мрії, радістю від сюрпризу – подарованого сестрою велосипеда та відчуттям щастя.

Для більш виразного інтонування та кращого осмислення музичних фраз ми разом створили *словесні підтекстовки до окремих інтонацій*. Учень промовляв і проспівував короткі фрази, пов'язані зі змістом історії, наприклад: «*Хочу велик!*». Такий прийом допоміг йому природніше відчувати характер музики, точніше передавати інтонацію та емоційний зміст фраз. Учень значно краще зрозумів будову сонатної форми, усвідомив логіку музичного розвитку, став емоційно залученим до виконання твору. Крім того, покращилися виразність виконання, якість інтонування та сценічна впевненість.

Інтерактивні завдання «Асоціативна композиція»

За навчальною програмою художньої школи для учнів підготовчих груп (вік 8–9 років), є таке завдання «Асоціативна композиція». Наприклад «кислий-солоний», «солодкий-гіркий» або «слабий-сильний».

Мета: передати настрій, стан за допомогою гами кольору, матеріалу, композиційних засобів. У переліку технік і матеріалів пропонується розділити аркуш А2 на 4–6 частин, у кожній з яких зобразити композицію. Готуючись до занять, викладачка переглянула приклади робіт дітей за минулі роки: переважно зображення продуктів (лимон, перець, сіль, тістечка); обличчя з емоціями – з року в рік діти малювали майже те саме. Це відбувалося через те, що учням зазвичай показували приклади, пояснювали поняття «Асоціація» – Що з Чим можна порівняти; і потім виконання дітьми композиції «за зразком».

Викладачка вирішила надати цій темі форму невимушеного самопізнання і самовираження. Створюється композиція від абстрактної до предметної, що може асоціюватися зі стилем автор. На першому занятті пропонується просто побавитися, повернутися до стану малої дитини, коли можна «ляпати» що заманеться. Принцип той самий – протилежності: «подобається-не подобається». Учні на одному аркуші малюють плями, лінії форми, що їм до вподоби, улюбленим (улюбленими) кольорами. А на іншому аркуші – те, що для автора є крінж. Пояснення теми відбувалося у формі обміну інформацією: розповіді кожного про улюблений колір, форми (кружечки, сердечки, клітинки), лінії тощо. Учні пропонується побути в ролі дизайнера тканин або шпалер; а те, що вони зараз намалюють, це свого роду пробник майбутнього принту.

За таким принципом було організовано наступні уроки за темою «Асоціативна композиція». Тільки вже обговорювали конкретні речі, які можуть «тригерити» або заспокоїти. Учнім було запропоновано пригадати події зі свого життя, під час яких вони відчували радість, щастя. Пригадати ЩО чи ХТО був тоді поруч. У композиції могли бути спогади, власні переживання. Кожен автор створював свій віртуальний світ, відповідний собі.



Роботи учнів

Урок «Вивчення нот на грифі» у класі гітари

Для учня першого року навчання (зазвичай це діти 6–7 років) вивчення нот на грифі гітари має відбуватися виключно через гру, яскраві асоціації та тактильні відчуття.

1. Гра на візуалізацію «Кольори та будиночки»

Гриф гітари для дитини – це великий багатоквартирний будинок.

Струни – це поверхи: рахуємо їх знизу вгору (1-й поверх – найтонша струна, 6-й – найтовстіша).

Лади – це кімнати: Кожна кімната має свій номер (1, 2, 3 лад).

На першому етапі можна наклеїти на гриф маленькі кольорові кружечки на ті лади, де живуть перші ноти. Наприклад: нота До – червона, Ре – синя або До – кружечок, Ре – трикутник і т.д.

2. Казка про струни

Не треба намагатися вчити всі ноти одразу. Можна почати із перших трьох струн у першій позиції (0, 1, 3 лади) та придумати казку про мешканців:

1-ша струна (Мі) – «Мішутка» (відкрита струна). Якщо натиснути 1-й лад – там живе нота Фа («Фантазія»), а на 3-му ладу – нота Соль («Ассоль»).

2-га струна (Сі) – «Сім'я» (відкрита). На 1-му ладу живе нота До («Дощик»), на 3-му ладу – нота Ре («Редиска»).

3-тя струна (Соль) – «Солька» (відкрита). На 2-му ладу живе нота Ля («Лялька»).

На основі придуманих героїв разом з учнем можна скласти казку про мешканців спочатку перших трьох струн, згодом додаючи сюжет аж до шостої струни відповідно до вивчення нот. Якщо до складання сюжету заохочувати різних учнів, то і сюжет буде виходити різний.

Для **закріплення вивченого матеріалу** можна використовувати інтерактивні ігри:

1. Гра «Музичний детектив». Викладач називає пароль (наприклад: «Перший поверх, третя кімната!»). Учень має швидко поставити пальчик на 3-й лад 1-ї струни та назвати ноту («Соль»).

2. Гра «Знайди помешкання». Потрібно зробити картки, де з одного боку намальована нота на нотоносці, а з іншого – кольоровий малюнок-асоціація (наприклад, До – Дощик). Учень витягує картку і має «поселити» цю ноту на гриф гітари.

3. Гра «Сліпий музикант аба Блекаут». Попросити учня заплющити очі та уявити конкретну ситуацію. Викладач ставить пальчик учня на певний лад і струну. Учень має на слух та за відчуттям ладу вгадати, що це за нота.

«Музичний спектакль» у музичній школі

Протягом навчального року ми з дітьми не просто готуємо виставу. Ми поступово розвиваємо мовлення, дикцію, увагу, фантазію, імпровізацію, сценічну свободу та вміння працювати в команді. А наприкінці року всі ці навички втілюються у музичному спектаклі, який стає результатом нашої спільної творчості.

Головна мета – зробити кожен урок живим, динамічним і захопливим. Дуже важливо, коли *викладач виконує всі вправи разом з учнями*. Це створює атмосферу довіри, партнерства і спільної гри, а діти відчують себе вільно та із задоволенням беруть участь у всіх завданнях.

Кожен урок починається з *музичної розминки*. Ми знімаємо тілесні затиски через образні вправи. Наприклад, *уявляємо себе маріонетками*, яких поступово «складають», згинаючи кисті, лікті, опускаючи голову, а потім знову «оживляють» і повертають у вихідне положення.

Далі переходимо до *артикуляційної гімнастики*. Щоб дітям було цікавіше, я використовую *ігрові образи*. Ми «місимо тісто», а всі його рухи повторює щелепа, або граємо язиком у «футбол», пересуваючи уявний м'ячик по всій ротовій порожнині.

Особливе місце займає *робота над звуками*. Повторення шиплячих та свистячих звуків перетворюються на *захопливу історію*. Наприклад, на звуці «Ш-ш-ш» ми пливемо човном, потрапляємо у чарівний портал, опиняємося перед піратами, ухиляємося від гарматних пострілів, нахиляючись вправо і вліво. Так звичайна вправа стає справжньою пригодою.

Після цього *працюємо над скоромовками*. Ми не просто промовляємо їх, а поєднуємо з рухами, ритмом, присіданнями, стрибками або плесканням. Наприклад, скоромовку «Бик тупогуб, тупогубенький бичок...» виконуємо під чіткий ритмічний малюнок. Так діти одночасно розвивають дикцію, координацію та відчуття ритму. Особливо захоплюють учнів командні змагання. Викладач розкладає на підлозі обручі, і кожен учасник, наступаючи на них, швидко промовляє скоромовки. Це створює азарт і перетворює навчання на веселу гру.

Велику роль на уроках відіграють *імпровізаційні вправи*. Наприклад, на тему «Маршрутка» діти самостійно обирають ролі: водія, пасажирів, контролера чи «зайців». Використовуючи елементи костюмів та реквізиту, вони придумують репліки та розігрують сценки. Щоразу мене вражає їхня фантазія та почуття гумору.

Для розвитку пам'яті та уваги використовую *гру «У бабусиній скрині лежить...»*. Кожен учасник називає предмет і показує відповідний жест, а наступні повинні повторити все попереднє та додати власний варіант.

З кожним колом завдання стає складнішим, але саме це викликає найбільший інтерес.

Після спокійних вправ повертаємося до *рухливих завдань*. Одне з улюблених – «Мізансцени». За командою діти створюють певну позу, завмирають, а потім швидко змінюють положення відповідно до нових команд. Це чудово тренує увагу, пам'ять і сценічну реакцію.

За 45 хвилин уроку ми встигаємо виконати багато різноманітних завдань, але викладач має орієнтуватися на стан дітей: якщо бачить, що вони втомилися, змінювати вид діяльності. Найкращий показник успіху – коли наприкінці уроку діти не хочуть розходитися і просять продовження.

На завершення кожен учень отримує *наклейку та печатку «Музичний спектакль» у щоденник*. Це маленька, але дуже важлива винагорода, яка створює відчуття успіху та мотивує дітей чекати наступного заняття.

Інтерактивний урок мистецтва – це не лише передача знань, а насамперед спільна творчість, гра, емоції та атмосфера, у якій кожна дитина відчуває себе талановитою й успішною.

Естетичний детектив: код слобожанської витинанки (створення власного орнаменту)

Тема уроку: «Естетичний детектив: код слобожанської витинанки» (створення власного орнаменту).

1. Інтрига та відкриття (старт уроку)

Інструмент: «Дивний предмет» та створення загадки.

Інтерактивне рішення: на столі з'являється старовинна скринька (або загадковий крафтовий конверт). Учні повідомляється, що це знахідка з етнографічної експедиції нашою Сумщиною, і в ній сховано зашифроване паперове послання від майстрів минулого.

Дія: у скриньці лежать фрагменти традиційної слобожанської витинанки. Учні роздивляють їх і висувають гіпотези: що означають ці символи (Дерево життя, птахи, солярні знаки)? Викладач не дає готових відповідей – учні самі розпочинають розслідувати цей «код».

2. Режисура уваги (динаміка і рух)

Інструмент: зміна локації (рух = увага).

Інтерактивне рішення: щоб зібрати повну картину слобожанського орнаменту, учням потрібно діяти фізично.

Дія: по класу заздалегідь заховані інші елементи-підказки (паперові силуети). Учні перетворюються на детективів, встають зі своїх місць і шукають ці деталі. Така коротка фізична активність перезавантажує мозок, знімає втому та підвищує концентрацію перед кропіткою роботою з ножицями.

3. Співтворчість і вибір (практична частина)

Інструмент: надання автономії («Вибір маршруту»).

Інтерактивне рішення: учень залучається максимально, коли відчуває контроль над творчим процесом.

Дія: пропонуємо учням «шведський стіл» матеріалів. Вони самостійно обирають формат паперу, його колір, фактуру та інструменти. Завдання – створити власну витинанку, зашифрувавши в ній своє особисте послання, використовуючи елементи вивченого слобожанського коду. Кожен сам вирішує, чи буде його робота симетричною розеточного типу, чи стрічковою.

4. Рефлексія (завершення)

Інструмент: «Відкритий мікрофон» та виставка-дешифрування.

Інтерактивне рішення: зміщуємо фокус з оцінювання на емоційний відгук та обговорення (рефлексію).

Дія: учні розкладають свої роботи, створюючи спільне паперове мереживо. Кожен коротко презентує свою витинанку, а інші учні намагаються «розшифрувати» закладений у неї зміст, спираючись на символіку. Викладач відзначає найкреативніші рішення та сміливі експерименти, створюючи ситуацію успіху для кожного учня.

Тема уроку: «Естетичний детектив: код слобожанської витинанки»

1. Налаштування контакту (початок уроку)

Інструмент: Короткий сторителінг для зняття напруги.

Мета: Налаштувати на роботу, викликати довіру через емоційний зв'язок.

Реалізація в класі: урок починається з короткої, трохи кумедної життєвої історії. Наприклад, розповідь про те, як під час підготовки ескізів до цього уроку домашній песик Оскар ледь не з'їв найважливіший паперовий елемент слобожанського орнаменту, вирішивши, що це якийсь новий смаколик.

Ефект: це одразу викликає щиру усмішку, показує викладача як живу, відкриту людину і знімає бар'єри перед початком роботи.

2. Зняття когнітивної напруги (під час складної теми)

Інструмент: легкий гумор / метафора.

Мета: дати мозку «відпочити», коли матеріал складний і вимагає сильної концентрації.

Реалізація в класі: процес вирізання дрібних деталей витинанки – це кропітка праця. Коли ви бачите, що учні починають втомлюватися або напружуватися, інтегруєте педагогічний жарт. Можна порівняти їхню філігранну роботу з магією або пожартувати про «паперову хуртовину», яка гарантовано накриє клас після створення Дерева життя, і яку доведеться спільно ліквідовувати.

Ефект: вдала іронія відволікає рівно настільки, щоб зняти втому, після чого учні з новими силами повертаються до вирізання.

3. Реакція на невдачу (після помилки)

Інструмент: самоіронія викладача та добра усмішка.

Мета: не створювати атмосферу сорому, подолати страх зіпсувати роботу.

Реалізація в класі: учні часто панікують, коли випадково відрізають потрібний шматочок паперу. Замість критики використовуємо позитивне перефразування з гумором. Наприклад: «О, бачу, у твоєї пташки трохи нестандартний хвіст! Нічого, це просто такий сильний вітер подув, що пір'інка відлетіла. Давай зробимо асиметрію – сучасне мистецтво це обожнює!». Можна також згадати власний кумедний досвід, коли ви самі колись випадково розрізали свою найкращу витинанку навпіл.

Ефект: зниження тривоги дозволяє розкрити творчий потенціал. Учень розуміє, що простір безпечний, і помилка – це частина творчого процесу.

4. Рефлексія через сторителінг (завершення)

Інструмент: завершальна історія.

Мета: емоційно закріпити вивчений матеріал.

Реалізація в класі: наприкінці уроку, коли всі роботи розкладені поруч, викладач пропонує учням не просто описати свій орнамент, а розказати про нього мініісторію на 2–3 речення (хто цей птах на витинанці, куди він летить або що приховує це Дерево життя).

РОЗДІЛ II

Армяновський Олександр Георгійович (Комунальний заклад мистецької освіти «Школа мистецтв № 3 Краматорської міської ради», Донецька обл.).

Акторська майстерність. Група – 6 осіб. *Завдання:* обираємо одну з картин художниці Марії Примаченко, розробляємо разом дієву лінію за сюжетом картини, обираємо лідера, який починає пластично втілювати сюжет, поступово підключаються інші учасники по черзі. Відбувається пластичний етюд, фінал якого має відобразити задум малюнка. Можна додати музичний матеріал, який в ході етюдів змінювати, що ускладнює завдання, оскільки учні мають діяти в заданому темпоритмі.

Бєлуха Олена Валеріївна (Комунальний заклад «Ковельська дитяча художня школа ім. Андроника Лазарчука», Волинська обл.).

Графічний крокодил: гра «Живий штрих». Учні отримують картки-завдання з кодовими словами (дощ, вітер, блискавка, їжак, тінь, хмара тощо). Один учень на дошці має зобразити загадане слово виключно графічними засобами, а інші – відгадати, що саме зображено. *Наприклад:* щоб показати «вітер», малюють довгі, злегка вигнуті динамічні лінії в одному напрямку. Якщо виникають труднощі, викладач допомагає навідними запитаннями.

«Лінія-детектив». Щойно слово розгадано, клас проводить експрес-аналіз образу. Діти з'ясовують, що саме допомогло «розшифрувати» малюнок: характер штрихування, товщина лінії, ритм чи динаміка плями.

Горб Юлія Валентинівна (Софіївська школа мистецтв Софіївської селищної ради Дніпропетровської області).

Гра «Секретний елемент». Учні роздають картки-пазли або фрагменти картин Катерини Білокур, де зображені не лише квіти, а й дрібні деталі: жучок, коник-стрибунець, крапелька роси, маленька гілочка калини. *Завдання:* знайти на великому екрані (де транслюється повна картина), де саме заховався цей «секретний елемент». Гра розвиває пильність, притаманну професійним художникам.

Експрес-етюд: «Погляд крізь луну». Завдання: учням пропонується обрати одну живу квітку (або сухоцвіт) зі столу, намалювати лише один фрагмент (пелюстку, серединку, чашолисток) у максимальному збільшенні, використовуючи принципи Катерини Білокур:

1. Промалювати найдрібніші прожилки (ефект «котячого пензлика»).
2. Додати навколо квітки легке «світіння» (розтушувати фон олівцем або зробити м'яку акварельну заливку).
3. Придумати та додати в малюнок одного мікроскопічного мешканця (мурашку, сонечко, краплю дощу).

Десятник Інна Миколаївна (*Хмельницька школа мистецтв «Озерна»*).

Гра «Кидай та малюй». Навчальна дисципліна «Бесіди про мистецтво». Викладач пропонує учням створити власний портрет чи видатну картину у стилі відомого художника за допомогою кубика. Учень кидає кубик 5 разів. Кожен кидок відповідає певній частині обличчя чи елементу картини:

1 кидок – форма голови та вуха

2 кидок – ніс

3 кидок – рот

4 кидок – перше око

5 кидок – друге око

Після кожного кидка учень обирає елемент із таблиці відповідно до числа, яке випало на кубику, та домальовує його. Наприкінці всі частини поєднуються у незвичну творчу роботу у стилі художника. За бажанням учні можуть додати зачіску, аксесуари, фон або розфарбувати роботу.

Дмитриченко Людмила Миколаївна (*Комунальний спеціалізований мистецький навчальний заклад «Дніпрорудненська дитяча мистецька школа» Дніпрорудненської міської ради Василівського району Запорізької області*).

Гра «Ритмічний телефон». Перший ряд виходить до дошки, викладач плескає по плечу першого учасника елементарний ритмічний малюнок, але так, щоб інші учасники не чули. Перший учень плескає цей же малюнок по плечу другого і т.д. Останній плескає у долоні, клас перевіряє – правильно чи ні. Виконуємо 2–3 рази з кожним рядом.

Наприклад:

ТА-ТА-ТІ-ТІ-ТА

ТІ-ТІ-ТА-ТІ-ТІ-ТА

ТА-ТІ-ТІ-ТА-ТІ-ТІ

ТІ-ТІ-ТІ-ТІ-ТІ-ТА

Добренька Катерина Федорівна (*Комунальна установа «Луганський обласний центр навчально-методичної роботи, культурних ініціатив і кіномистецтва»*).

Колективний пазл. Мета уроку – згуртування класу. Як реалізувати: викладач роздруковує чорно-білі фрагменти однієї відомої картини (наприклад, «Зоряна ніч» Ван Гога). Кожен учень отримує один пазл (шматочок), не знаючи, як виглядає загальна картина. Завдання: розфарбувати свій фрагмент у певній техніці (пластиліном, фарбами, маркерами або крупами). Наприкінці уроку учні разом збирають усі шматочки на дошці (на підлозі, парті) як пазл, щоб побачити «фінальний шедевр», картину.

Дроган Альона Ігорівна (*Комунальна організація (установа, заклад) «Новодністровська музична школа», Чернівецька обл.*).

Ігрові вправи. Спів ланцюжком, повторення мотивів та фраз відлунням, «живий» нотний стан та фортепіанна клавіатура на підлозі, сходинкові клітини використовуються як ступені тональностей, на кожній сходинці стоїть учень і виконує різні завдання з вивчення теоретичного матеріалу та співу тих чи інших

завдань – окремо кожна дитина або одночасно всі (тризвуки, головні ступені ладу і т.п.), малюнки крейдою на асфальті графічних символів нотної грамоти на подвір'ї школи. Граємо в шумовому оркестрі, вивчаючи ритмічні групи, на металофонах та діатонічних дзвіночках. Використовуємо інтернет ресурси для перегляду нових тем, співу пісень, написання диктантів-пазлів. Під час концертних виступів влаштовуємо вікторини (гра команд учнів), а також залучаємо до гри батьків (ребуси, квести, шумові оркестри).

Жильцова Катерина Олегівна (Комунальний заклад «Казанківська школа мистецтв», Миколаївська обл.).

Навчання гри на фортепіано. *Ігри та вправи:*

- «Вгадай динаміку» (forte і piano);
- «Вгадай чарівні звуки» – гра на співвідношення висотності звуків з образами тварин, які асоціюються з різними емоціями (орієнтація в регістрах);
- «Повторюй за мною» – для початкового розвитку піаністичного апарату (гнучке зап'ястя, вільне плече);
- «Ніжки крабика», «Казка про 5 пальчиків-братиків», «Вправа з іграшками» – для розвитку моторної пам'яті, уваги та координації рухів пальців;
- прості ритмічні п'єси «Вишенька», «Зайчик» на чорних клавішах;
- ритмізація коротких віршиків з подальшим перенесенням ритму на інструмент;
- введення учня до ігрового процесу через взаємодію з іграшками та мультфільмами.
- мініконцерт або імпровізований виступ наприкінці уроку – виконання простих мелодій для «публіки» (іграшок, викладача, гостей). Це створює потужний емоційний досвід.

Коломацька Наталія Григорівна (Комунальний заклад початкової мистецької освіти «Лозівська школа мистецтв №1» Лозівської міської ради Харківської області).

Тема «Нестандартні техніки малювання». Створення групового артпроекту *«Призма відбитків рук»* (під впливом картини «Електричні призми» Соні Делоне). За умови дистанційного навчання, кожен учень мав залучити до створення малюнка членів своєї родини, обвівши їхні долоні на аркуші, за потреби додати поверх лінії, які йшли в різних напрямках, а потім розфарбувати утворені перетинами геометричні форми. Так, взаємодія вийшла за межі школи, перетворивши шкільне завдання на інструмент сімейного єднання. На етапі презентації робіт учні мали придивитися до робіт один одного і порахувати, скільки долонь там «заховано», оскільки через яскраві кольори чіткість долонь зникла. Це стимулювало активне спілкування та взаємоаналіз у класі.

Пізніше цей інтерактивний досвід отримав цікаве переосмислення з моїми випускниками. Вони адаптували ідею під свій вік: створили одне велике спільне полотно, де кожен не лише закарбував свої долоні, а ще й заховав у геометрії

ліній власні ініціали, розфарбувавши все це відомими їм художніми матеріалами та техніками. Для них цей проєкт став символічною кульмінацією років навчання – можливістю востаннє об'єднатися в одну велику шкільну родину через спільну творчість, підсумувати свої знання та залишити унікальний творчий спогад один про одного.

Контарєва Наталія Володимирівна (*Комунальний заклад мистецької освіти «Школа мистецтв № 3 Краматорської міської ради», Донецька обл.*).

Уроку за темою «Імпровізація» (театральне мистецтво). Гра «Чарівник» (відома у колі театралів як «Екстрасенс»). Грати можна від 3 чоловік або командами. Перша команда обирає зі свого кола учасника, який буде «Чарівником», він на 2 хвилини покидає урок. За цей час друга команда задає учасникам першої команди завдання показати запропоноване ними речення (у реченні обов'язково повинно бути три складові: персонаж, що він робить і місце знаходження персонажу). Наприклад, «Слон їсть морозиво в магазині». Чарівнику треба вгадати речення, яке буде показане учасниками його команди. Потім вже друга команда обирає свого чарівника...

Копцев Дмитро Федорович (*Київська дитяча школа мистецтв № 3*).

Інтерактивні справи в класі гітари. Ознайомлення з новим твором: учні мають вгадати назву, стиль або країну за звучанням; щоб глибше поринути в атмосферу твору і краще зануритись в образ, учні переглядають тематичні відео та діляться враженнями. Уявна подорож у місце, яке пов'язано з образом. Під час розбору чи виконання певних ділянок твору, граємо в гру «*обери правильний варіант*». Викладач пропонує кілька варіантів, серед них є найбільш правильний, за вибір якого учень отримує певну винагороду (можна імітувати дзвін монет / фанфари, на зразок віртуальних ігор), перед відповіддю використовується звук «барабанний дріб». Якщо названий варіант не зовсім правильний, викладач відмічає його «звуком помилки» і надає учню ще одну спробу. *Розбір твору по нотах перетворюється у справжній квест.* Кожна частина твору – це певна ділянка, у результаті проходження якої з'являється місток / портал чи просто вхід до наступної. Також на шляху трапляються перешкоди у вигляді якихось знаків, наприклад, дієзів, бемолей, бекарів, змінних розмірів, позначень баре римськими цифрами та купа інших додаткових музичних термінів, які треба «розшифрувати», щоб зрозуміти, як треба використовувати твір. Так учні краще сприймають матеріал, проявляють зацікавленість та азарт.

Кравченко Олександра Олександрівна (*Початковий спеціалізований мистецький навчальний заклад «Київська дитяча школа мистецтв № 5 імені Л. Ревуцького»*).

Запис пісні на уроці. Учням пропоную на уроці записати пісню, яку вчимо за допомогою програми для запису і зведення треків на телефоні. Вони записують певну пісню, переслуховують свій голос в навушниках, виправляють моменти, які вийшли не дуже добре. Після запису повноцінного треку, *записують відео* (можна орендувати фотостудію) і накладають записаний звук. Так відео матиме якісне

звучання. Серед інтерактивних завдань – *перегляд виступів учасників дитячого або дорослого євробачення* (або інших шоу), обговорення за певними критеріями (пісня, стиль, спецефекти, голос, емоції), спроби повторити уривок того чи іншого виконання, запис на відео як тренд у TikTok.

Куценко Тетяна Іванівна (*комунальний заклад спеціалізованої мистецької освіти «Златопільська школа мистецтв» Златопільської міської ради Харківської області*).

Робота над твором *«Бурхливий водоспад» Яни Бобалік*. Завдання: пошук засобів виразності для створення образу. Виконання завдання реалізовано за допомогою евристичної бесіди, самостійного пошуку учнем засобів звукового живопису. Учень з'ясовує, що таке «тональний колорит, темброві фарби», палітра тональностей. Під час евристичної бесіди викладач читає уривок з книги *«Ріка» Кетіля Бйорнстада* про те, що кожна тональність має свій власний колір. Так у свідомості учня поєдналися звук і колір, що допомогло «оживити» картину, яку малює його уява.

Лобода Олена Валеріївна (*Комунальний заклад «Чорнобаївська дитяча школа мистецтв», Черкаська обл.*).

Інтерактивні методи навчання на уроках мистецтва: додатки для вивчення нот – «Solfa», для вивчення тривалостей – «Perfect Ear», нотний редактор – «MuseScore», гра музичних творів під фонограму «мінус».

Назаренко Катерина Анатоліївна (*Дитяча художня школа м. Миколаєва*).

На початку заняття учні витягували *«Таємничі картки»*: хтось мав намалювати настрій дощу, хтось – вигадану тварину, а хтось – місто майбутнього. Під час уроку вони обмінювалися ідеями, шукали підказки в класі й навіть «рятували» роботи одне одного, додаючи нові деталі.

Сторителінг: Одна учениця могла годинами вимальовувати одну деталь і засмучувалась через найменшу помилку. Я сказала їй: *«Живе мистецтво не буває ідеальним»*. І попросила залишити в роботі маленьку «неідеальність» – мазок, який їй не подобався. Через деякий час учениця зізналася, що вперше отримала задоволення від процесу, а не лише гналася за бездоганним результатом.

Огородник Людмила Анатоліївна (*Брусилівська школа мистецтв імені Олексія Макаренка Брусилівської селищної ради, Житомирська обл.*).

Тема уроку: *«Відтиски квітів – створення декоративної композиції»*. Учні створюють декоративну композицію з відтисків рослин. Завдання: придумати спільну композицію; обрати кольорову гаму; створити колективний фрагмент роботи; презентувати результат класу.

Метод презентування «Крісло автора». Один учень сідає у «Крісло автора» та презентує свою роботу. Орієнтовні запитання:

1. Що ти зобразив?
2. Які рослини використав?
3. Який настрій має твоя композиція?
4. Що вдалося найкраще?

Пастух Ольга Володимирівна (*Кам'янець-Подільська міська дитяча художня школа, Хмельницька обл.*).

Гра «Шпигун». Серед усіх учнів є 1–2 шпигунів (залежить від кількості дітей). Кожному гравцю дається якесь слово / термін, що було в темі уроку, окрім шпигуна. Для нього просто слово «Шпигун». Далі гравці роблять свої асоціації до виданого слова так, щоб шпигун не здогадався, що за слово, а решта з команди гравців не запідозрили в шпідіажі саме вас. Шпигун намагається бути своїм і не видати, що не знає слово. Така гра слугує мотиватором уважного слухання теми, адже асоціацій потрібно багато і найлегший спосіб спиратись на те, що вже говорив викладач

Спасьонова Ярослава Сергіївна (*Комунальний заклад «Богуславська школа мистецтв» Богуславської міської ради Київської області*).

Наприкінці заняття – **«Галерейна прогулянка»**. Учні стають активними критиками: ходять класом, розглядають роботи колег та залишають на стікерах конструктивні відгуки. Це вчить їх аналізувати мистецтво та екологічно висловлювати свою думку.

Гра сюрреалістів **«Буріме»** (колективний малюнок наосліп) або артчеленджі з кубиками, де умови (стиль, колір, об'єкт) визначає випадок.

«Живі картини» (Tableau Vivant): учні за допомогою підручних засобів та пози відтворюють композиції світових шедеврів.

Ткачова Ольга Олександрівна (*Початковий спеціалізований мистецький навчальний заклад «Київська дитяча школа мистецтв № 5 імені Л. Ревуцького»*).

Проблема: **запам'ятовування слів пісень**.

Метод «складання пазла». Текст пісні розбирається на фрагменти, тому учень не може спрогнозувати свій вступ, якщо не слухатиме викладача щосекунди. Уся робота йде в чіткому темпоритмі пісні – зупинятися, вагатися чи робити паузи категорично не можна. Гра проходить у три раунди.

1 раунд: *Логічне завершення*. Викладач починає фразу в характері та ритмі пісні, а учень має без жодного зволікання її закінчити.

2 раунд: *Зміна ролей*. Тепер ініціатива переходить до учня: він проговорює початок тексту, а викладач демонструє готовність підхопити й завершити рядок. На цьому етапі учень починає працювати активніше, адже згадати початок фрази зазвичай значно складніше, ніж її продовжити.

3 раунд: *Раптова зупинка* (перевірка на фокус). Аби учень не розфокусував увагу ні на мить, викладач може різко замовкнути посеред речення (навіть на пів слові).

Усіченко Олена Олександрівна (*Комунальний заклад спеціалізованої мистецької освіти «Златопільська школа мистецтв» Златопільської міської ради Харківської області*).

Уроки з шумового оркестру завжди проводяться у формі ігри, квесту, командної роботи та різних творчих конкурсів. Наприклад, ігри *«Відгадай інструмент із заплющеними очима»*, *«Придумай свій звук»* (звук тварини, дощу

та інше) або у формі казки де діти за допомогою шумових інструментів передають звуки лісу. Після кожного виконаного завдання учням вручаються нагороди у вигляді «наліпок» чи символічних медалей.

Яцкова Олена Євгеніївна (*Запорізька дитяча школа мистецтв № 1*).

Гра «Театр». Проводиться на першому уроці, для дітей, які тільки поступили на навчання до школи на театральне відділення. *Завдання:* 1) знайомство з учнями; 2) ознайомлення з театром і правилами поведінки в театрі.

Учні збираються на перший урок у репетиційній залі. Невимушена бесіда, під час якої учні називають своє ім'я. Викладач показує робочу сцену, пояснює і показує: що таке сцена, авансцена, завіса, куліси тощо. Далі учні представляють себе зі сцени (називають справжнє ім'я, чим любить займатися у вільний час тощо або видає себе за відомого актора), як справжні актори. Завершується виступ поклоном і оплесками глядачів.



Державний
науково-методичний центр
змісту культурно-мистецької освіти

<https://www.dnmczkmo.org.ua>
<http://arts-library.com.ua>
<https://www.facebook.com/dnmczkmo/>
<https://www.youtube.com/@ДНМЦЗКМО>
center@dnmczkmo.org.ua

