

Методичний практикум
«Іграшка як методичний інструмент: Ведмедик-Митець»
Третій етап

Шановні колеги!

Це не першоквітневий жарт, а запрошення до участі в *третьому, фінальному етапі методичного практикуму «Іграшка як методичний інструмент: Ведмедик-Митець»*, який триватиме з 01 по 28 квітня 2025 року.

Методичний практикум «Ведмедик-Митець» – це серія педагогічних творчих завдань, в яких крок за кроком ви будете досліджувати розмаїття світу мистецтва, роль і місце в ньому українського мистецтва; розкривати власні та учнівські творчі здібності та пізнавати себе, довіряючи те, що не завжди просто висловити словами, іграшковому Ведмедик-Митцю.

Мета методичного практикуму:

- опрацювання ігрових технологій в процесі вивчення учнями особливостей різних видів мистецтва, обмін педагогічним досвідом;
- розробка та впровадження навчально-творчих завдань для здобувачів початкової мистецької освіти в різних видах мистецтва (зокрема, для здобувачів з особливими освітніми потребами);
- залучення викладачів до застосування сучасних психолого-педагогічних технік / прийомів щодо розкриття та розвитку творчого потенціалу учнів.

Допомагатимуть вам брати участь у практикумі та організувати освітньо-терапевтичний процес *Ведмедиків-Митців*, які підтримуватимуть та надихатимуть на кожному етапі: їм можна розказати історію, поділитися ідеями, попросити допомоги тощо. Кожен з іграшкових Ведмедиків-Митців представляє певний образ, тож постійно шукає нові ідеї для творчості. Ведмедики прагнуть щось вигадувати та спонукають до цього інших, **бо вважають кожну людину творчою, здатною робити неймовірні речі.**

Ведмедиків на урок можна запросити поодиноці або невеличкою командою, щоб найближче познайомитися з кожним. Серед ведмедиків є такі, що уособлюють не тільки певний вид мистецтва, а й певні прояви характеру та життєві ситуації – всі по-своєму готові допомагати учням цікаво та наполегливо вчитися мистецтвам.

Отже, представляємо *наступних чотирьох Ведмедиків-Митців, які допомагатимуть вам у створенні захопливого уроку:* два представника мистецтв, ведмедик з певним характером та ведмедик у певній ситуації.

Ведмедик «Клоунеса»











Ведмедик «Клоунеса»

Ця Ведмедиця-Клоунеса вміє привернути увагу яскравістю свого вбрання та поведінкою. Вона поєднує в собі вміння пожартувати над різними ситуаціями, й навіть у сумних моментах допоможе посміхнутися. Клоунеса може будь-яку подію перетворити на свято та наповнити її веселоцями, допомагає забути про все погане та відчувати себе щасливою людиною.

Її рухи можуть здаватися незграбними, але в них закладено стільки пластики та роботи над собою, щоб це виходило смішно та легко. Ведмедиця-Клоунеса може знайти спільну мову з будь-ким: розговорити, розслабити, долучити до дії, посміятися над помилками та не заціклюватися на неприємностях.

Ведмедик «Режиссер»











Ведмедик «Режисер»

Ведмедик-Режисер – це справжній майстер своєї справи, який об'єднує довкола себе багато людей інших кінопрофесій, які працюють над створенням справжнього екранного шедеву. Він вміє побачити в буденному те, що може відобразити головний зміст твору, вкладає в яскраві епізоди глибинні сенси, які допомагають розкрити правду життя.

Цей Ведмедик може керувати виробничим процесом так, щоб кожен учасник робочої групи окремо робив свою справу якісно, але й одночасно для спільної мети. Зазвичай режисер майже нічим зовнішньо не виділяється, бо увага глядачів прикута до інших учасників творчого процесу, але коли отримує нагороду за свою захоплюючу працю, то стає зіркою заходів. Ось тоді стриманий у словах та вбранні Ведмедик-Режисер вдягає смокінг, презентує свій важливий для суспільства витвір кіномистецтва та заслужено отримує свої лаври чи навіть Оскар.

Ведмедик «Мрійник»











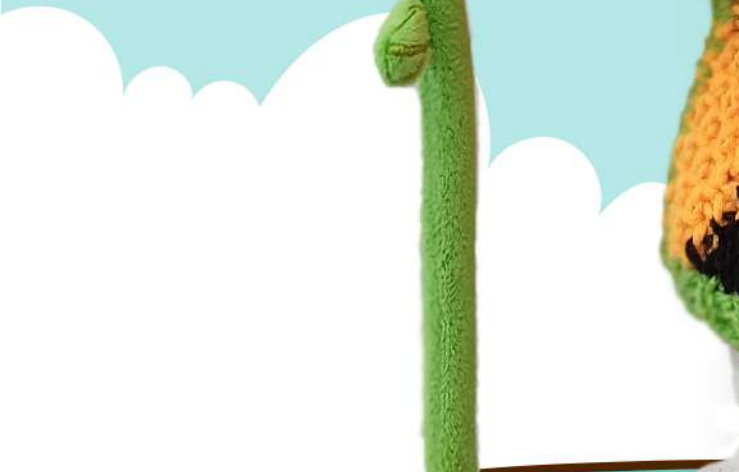
Ведмедик «Мрійник»

Ведмедик-Мрійник завжди бачить світ у яскравих кольорах, бо впевнений, що мріяти корисно, навіть, якщо це «рожева мрія» і для когось здається нереальною. Він вірить у те, що найбажаніше завжди втілюється в життя, навіть, якщо не одразу, а з часом, проте найзаповітніша мрія має всі можливості бути реалізованою. Розмах крил такої мрії може бути величезним та огортати всіх тих, хто знаходиться поруч з Мрійником і тоді вони також дозволяють собі мріяти та вірити в дива.

Його світ – це світ метеликів, які мають строкаті крила, як і його мрії охоплюють різні сфери життя. Тому Мрійник вірить у те, що кожен може зробити своє життя яскравим, повірити в те, що мрії здійснюються та досягти та бажаного.

Ведмедик «Мені потрібна допомога»









Ведмедик «Мені потрібна допомога»

Цей Ведмедик уособлює собою всіх тих, хто потребує допомоги. Навіть за його зовнішнім виглядом можна припустити, яка саме допомога йому потрібна. Може й виявитися так, що він має певні проблеми, для вирішення яких потрібна підтримка чи дійсно допомога, але про це не каже та й зовні це не помітно.

Тож як зрозуміти, що нашому Ведмедуку варто допомогти? Найпростіше рішення – із щирим серцем спитати в нього про це. Навіть якщо виявиться, що його проблему ви вирішити не в змозі, але ваше добре слово та небайдужість – це вже підтримка, немедичне лікування. Головне – помічати таких ведмедиків, долучати до свого кола спілкування та розуміти їх. І ви здивуєтесь, коли виявиться, що допомагаючи такому Ведмедуку, ви навчаєтесь допомагати й собі.

Нагадуємо, що для створення власної методичної розробки вам потрібно обрати одного або декількох (за потребою) з представлених на фото ведмедиків-помічників та написати **сценарій проведення уроку в мистецькій школі**. Темі уроків **мають обов'язково узгоджуватися з робочою навчальною програмою певної дисципліни** (однак можна розробляти теми і в довільному порядку, а не відповідно до календарного плану).

У сценарії мають бути зазначені певні очікування викладача від проведення уроку. Обраний Ведмедик-Митець може **допомагати у виконанні певних педагогічних завдань**, наприклад, у роботі над подоланням невпевненості в учнів, психологічній підтримці їх протягом уроку (надсилати привітання, відповідати на запитання, розповідати історії, підказувати тощо).

Ведмедик-Митець може допомагати цікаво розказати про певний вид мистецтва, пояснити новий програмовий матеріал, залучити учнів до творчої діяльності як самостійно, так і в групах. Для цього можна використовувати фотозображення або іграшки-аналоги.

Додатково в сценарії з урахуванням навчальної теми та необхідності вирішення конкретної педагогічної проблеми **можна передбачити розширення характеристик ведмедиків-обранців** (з детальним описом таких рис або додаванням необхідних костюмних елементів та аксесуарів, інших атрибутів). «Візуалізувати» зміни в костюмному образі можна за допомогою малюнку або програми Photoshop. (Технічні вимоги до матеріалів див. у листі до першого етапу методичного практикуму).

Google-форма для завантаження виконаного завдання:

<https://forms.gle/bNJuaQUzpBiivj3GA>

Завдання приймаються до 28 квітня 2025 року до 18:00.

Після завершення цього періоду Google-форма буде недоступна.

Нагадуємо, що сертифікати отримають лише ті учасники, які **пройшли всі три етапи** і представили **щонайменше по одній методичній розробці для кожного етапу**.

Результати методичного практикуму «Іграшка як методичний інструмент: Ведмедик-Митець» будуть оголошені **протягом місяця після завершення третього етапу**.

Канал для комунікації з ДНМЦЗКМО:

<https://t.me/+dogGHPcTJJdjMTcy>

