

## Початок нашої історії

# АРТ-ІМПУЛЬС: кіно & театр у цифровому вимірі

Спільнота сприяє розвитку творчого мислення, комунікації, командної роботи та навичок використання сучасних цифрових інструментів, простором для самовираження, натхнення та реалізації творчих ідей кожного.

**Мета:** створити інноваційний освітній простір для поглибленого вивчення та практичного застосування кіно- та театрального мистецтва, використовуючи сучасні цифрові інструменти та принципи партнерської взаємодії для розвитку творчого потенціалу, культурної компетентності та формування активної громадянської позиції здобувачів освіти та педагогів



# Хто ми?

Учасники проекту:

1. Наталія Хміляр – педагог-організатор
2. Ірина Петрикiна – вчитель початкових класів
3. Ганна Биць – вчитель англійської мови
4. Олег Пона – вчитель образотворчого мистецтва
5. Остап Корецький – вчитель історії
6. Оксана Гера – асистент вчителя
7. Орест Пуцентела – вчитель англійської мови
8. Ірина Гавдутьська – вчитель біології
9. Наталія Новіцька – вчитель української мови і літератури
10. Андрій Сиванич – вчитель фізики
11. Іван Шило – вчитель музичного мистецтва



# Наші яскраві проєкти



# Результат

## “Як ми зросли”



5 учасників спільноти  
взяли участь у  
Різдвяному Вертепі у  
проєкті «Мистецький  
простір»



Мистецький слід в історії школи

готові продукти за рік




Fashion-мікс: учні  
створили власний образ  
використовуючи різні  
елементи одягу і  
аксесуари



«Анатомія емоцій: мистецтво в масках»

# SWOT аналіз




## 1 Сильні сторони:

 Розвиток творчих здібностей,  Практичний досвід, Командна робота,  Розвиток комунікативних навичок

## 2

Слабкі сторони: слабкі сторони можна розглядати як виклики, над якими спільнота може працювати для подальшого розвитку та вдосконалення своєї діяльності.

## 3

Можливості:  участь у конкурсах, фестивалях та творчих проєктах,  використання сучасних цифрових технологій для відеомонтажу, анімації,  залучення учнів різного віку.

## 4

Загрози: конкуренція з цифровими розвагами (соціальні мережі, комп'ютерні ігри, стримінгові платформи), які відволікають учнів від активної творчої діяльності.

# Заклик до дії

плани на майбутнє

- Створювати спільні проєкти
- Організовувати воркшопи
- Масштабувати досвід
- Розвивати цифровий напрям діяльності через використання сучасних технологій, мультимедіа та штучного інтелекту для створення творчих проєктів.