

ЗАСТОСУВАННЯ ПРОДУКТИВНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Сьогодні перед педагогами стоїть важливе завдання – виховати й підготувати молодь, спроможну активно включитися в якісно новий етап розвитку сучасного суспільства, пов'язаний із інформацією. У статті вивчали проблему застосування продуктивних комп'ютерних технологій у процесі навчання майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Запропоновано дизайн-проект «Етнодизайн костюму в сучасному стилі з використанням традиційних національних елементів». Метою було стимулювання інтересів студентів до оволодіння певною сумою знань, через проектну діяльність, яка включає практичне застосування самостійно набутих знань у процесі вирішення практичних завдань. Визначено емоційно-мотиваційний критерій, його показники (емоційний відгук, інтерес до явищ культури, потреба більше дізнатися, освоїти зразки народного фольклору, розуміння цінностей художньої культури, прагнення активно і творчо використовувати знання й уміння в життєдіяльності) та рівні (високий, середній, низький).

***Ключові слова:** продуктивні, комп'ютерні, мультимедійні технології, дизайн-проект, майбутні учителі.*

Постановка проблеми. Стрімкість соціальних і науково-технічних змін, виклики ринкових перетворень, процеси глобалізації, євроінтеграції, інформатизації й технологізації, глибоке проникнення комп'ютерних технологій у всі сфери життя сучасного суспільства неминуче позначилися на рівні державних вимог до педагога. Як результат, у сфері професійних інтересів учителя образотворчого мистецтва з'являються нові для художньої культури об'єкти, поняття, засоби навчання та викладання.

Одним із перспективних шляхів упровадження нових інформаційних технологій у методику викладання образотворчого мистецтва та інших предметів є застосування мультимедійних можливостей комп'ютерів для створення високоякісних, естетично оздоблених навчально-ігрових програм. Використання ігрової компоненти сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів і дозволяє подолати певні психологічні бар'єри як на шляху формування інтересу до навчання, так і в плані спілкування з комп'ютером.

Вимогою сьогодення являються інформаційні технології, які дозволяють створити суспільство, засноване на знаннях. Новітні інформаційні технології стрімко увірвалися в усі сфери нашого життя, стали такою ж реальністю, як телефонний зв'язок чи подорожування літаком. Вони спрощують спілкування та співробітництво. Суспільство, яке дбає про

своє майбутнє, має усвідомити колосальні можливості, привнесені новими інформаційними технологіями, та навчитися грамотно застосовувати їх, у першу чергу, в освіті.

Аналіз актуальних досліджень. Особливу увагу питанням розробки методичного наповнення педагогічних програмних середовищ з підтримкою практичної діяльності студентів приділено в своїх роботах О. Співаковським, М. Львовим, В. Крекніним, які започаткували досвід упровадження комп'ютерних технологій у процес викладання. Проблемами інформаційного обслуговування, розширення доступу будь-якого члена суспільства до джерел достовірної інформації, візуалізації представленої інформації, забезпечення правдивості використаних даних займалися науковці: А. Нікуліна, Ю. Максименко, Г. Матвєєв, С. Засланська, Д. Покришень, Є. Закревська, О. Корнієць, Ю. Літош, В. Ракута, О.Тихоненко та інші.

Мультимедійні технології (електронні підручники, електрона пошта, електрона інтерактивна дошка) вивчали: Л. Кравцова Е. Полат, М.Бухаркіна, М. Моїсєєв, А. Петров та інші.

Мета статі. Сьогодні перед педагогами стоїть важливе завдання – виховати та підготувати молодь, спроможну активно включатися в якісно новий етап розвитку сучасного суспільства, пов'язаний із інформацією. Вивчити проблему застосування продуктивних комп'ютерних технологій у процесі навчання майбутніх учителів образотворчого мистецтва.

Методи дослідження. Для реалізації мети та завдань дослідження використовувався комплекс взаємопов'язаних методів, а саме: аналіз і синтез літератури, застосування методів узагальнення й систематизації, методи діагностики, порівняння, кількісного та якісного аналізу даних.

Отримані результати. Сутність використання комп'ютерних технологій полягає в тому, що викладач і студент є рівноправними, рівнозначними суб'єктами освітнього процесу та розуміють, що саме вони роблять, аналізують та усвідомлюють, що вони знають, уміють і яку діяльність здійснюють.

Оволодіння інформацією, способами її отримання, обробки й використання за допомогою сучасних комп'ютерних засобів – необхідна умова успішного входження людини в інформаційне суспільство. Саме тому навчання у вищій школі повинне забезпечити формування вмінь організовувати власну інформаційну діяльність і планувати її результати. Крім того, робота студентів у такому варіанті проєктної діяльності, як веб-

квест, урізноманітнить освітній процес, зробить його живим і цікавим. Веб-квест є одним із популярних і сучасних видів освітніх Інтернет-технологій.

Реалізація навчального змісту в технології мультимедіа відбувається через інтеграцію кількох модальностей – візуальної, аудіальної й анімаційної у формі ілюстрацій, логічних зображень і образотворчих аналогій. До ілюстрацій належать відповідні зображуваному об'єкту замітники реальності: фотографії, відеозаписи тощо. Логічні зображення є спрощеними уявленнями, які ілюструють складні структури у схематичному й закодованому вигляді, до них належать графіки, схеми, діаграми. Образотворчі аналогії, або ілюстровані метафори, презентують моделі-аналогії тих чи інших процесів (Нікуліна та ін., 2005; Покришень та ін., 2011).

Мультимедійні технології можуть бути використані на всіх необхідних рівнях пред'явлення навчального змісту й формування та розвитку художньо-професійних знань: їх сприйняття, спостереження, теоретичного та практичного опрацювання. Для формування художньо-професійних умінь у майбутніх учителів образотворчого мистецтва засобами мультимедійних технологій можуть бути використані такі моделі, як-от: мультимедійна лекція, мультимедійне портфоліо, опорний зоровий конспект, «Віртуальний музей». Провідним дидактичним засобом при цьому є мультимедійна презентація – набір логічно пов'язаних слайдів. За структурою слайд може містити елементи таких трьох основних типів: кадри з текстовою інформацією; мультимедійні об'єкти (картинки, звук, відео) і кнопки керування. Для кожного об'єкта може бути застосована анімація – здатність рухатися екраном певним чином. Спосіб створення, оформлення й підготовки мультимедійної презентації розглядаємо як діяльність, у якій формуються й удосконалюються аналітико-синтетичні, художньо-естетичні та конструктивно-проектувальні типи художньо-професійних умінь майбутніх учителів образотворчого мистецтва.

Мультимедійна лекція є різновидом лекції-візуалізації, де головними методами навчання є демонстрація наочності (кіно-, теле- і відеофрагменти, слайди, блоки інформації) та її покрокове коментування викладачем із підтримкою комп'ютерних технологій. Під час дослідно-експериментальної роботи нами було розроблено структуру веб-квесту і його основні складові, з огляду на необхідність формування в майбутніх учителів образотворчого мистецтва художньо-професійних умінь. А саме: 1) головна сторінка, на якій подаються основні цілі й завдання ігрової діяльності; 2) вкладка, на якій прописані основні рольові позиції й відповідні їм завдання; 3) приклади виконання завдань; 4) список посилань на Web-ресурси.

Ця технологія впроваджувалася в освітньому процесі поступово. На початку студентам пропонувалися поодинокі завдання адаптаційно-корекційного й репродуктивного типу, що передбачали лише роботу зі створеним викладачем web-квестом у ролі виконавця. Далі майбутні вчителі опрацьовували ролі дизайнера, художника-педагога й художника-візуалізатора. Нарешті, у межах спецпрактикуму «Мультимедійні технології в образотворчому мистецтві» студенти виступали розроблювачами web-сайтів і web-квестів. У цій діяльності відпрацьовувалися аналітико-синтетичні, організаційно-управлінські, конструктивно-проектувальні, комунікативно-інформаційні й художньо-естетичні типи художньо-професійних умінь. Протягом дослідно-експериментальної роботи було розроблено й апробовану таку тематику web-квестів: «Комп'ютерна графіка – новий виток творчої свободи художника», «Моя майбутня професія», «Як комп'ютер вчив малювати».

Варто наголосити, що виконання завдань за *проектною технологією* передбачає два результати: зовнішній – той, який можна побачити, усвідомити, застосувати на практиці, щоб перевірити його функціональність тощо, та внутрішній – досвід діяльності, – який стане безцінним надбанням студента, об'єднавши знання, уміння, компетентності й цінності. Теми проектів найчастіше сьогодні стосуються конкретного практичного питання, що є актуальним для реального життя.

Як приклад, наведемо *дизайн-проект «Етнодизайн костюму в сучасному стилі з використанням традиційних національних елементів»*.

Метою дизайн-проектів є стимулювання інтересів студентів до окремих проблем, що передбачають оволодіння ними певною сумою знань, та через проектну діяльність, яка включає практичне застосування самостійно набутих знань у процесі вирішення практичних завдань і проблем.

Робота над дизайн-проектом складається з трьох основних етапів: *планувальний етап* (зняття замірів існуючої конфігурації стін; вивчення особливостей об'єкта проектування; зонування; розробка планувальних рішень), *стильовий етап* (об'ємне моделювання; розробка об'ємно-графічних і кольорово-фактурних варіантів художнього рішення), *технологічний етап* (розробка плану, виконання ескізних креслень конструкцій, технологічна послідовність).

У даний час є всілякі комп'ютерні програми зі створення дизайнерських швейних виробів:

- оформлення колекцій засобами комп'ютерної графіки;
- рішення конструктивного пристрою проєктованих моделей;
- пошук оптимального технологічного рішення тощо.

Існує велика кількість програм для цілей конструювання одягу. В основному, вони діляться на дві групи. Програми, що належать до першої групи, орієнтовані на промисловість і розраховані на досвідчених конструкторів і дизайнерів, які мають досвід роботи і знайомих із процесом конструювання в цілому. Програми другої групи розраховані на широке коло користувачів, не знайомих із процесом конструювання одягу, мають вигляд так званого «електронного журналу мод». Вводячи антропологічні параметри фігури, отримують креслення конструкції обраної моделі, який потім можна отримати у вигляді лекал у натуральну величину.

Метою нашого дизайн-проєкту є створення сучасного етнічного костюму з використанням традиційних національних елементів за допомогою графічного редактору Adobe Photoshop. Тобто, за допомогою програми зробити модельний ряд етнічного костюму, у якому би відображалися елементи традиційного національного одягу з використання сучасного крою, тканин та оздоблення.

Технологічний етап. Модельний ряд етнічного костюму ми розробляли у графічному редакторі Adobe Photoshop. У своїй роботі ми виконували такі операції: виділення областей на зображенні, робота з шарами зображення, переміщення, копіювання, масштабування, коригування кольору та тону тощо.

Нами було запропоновано емоційно-мотиваційний критерій. Для визначення *емоційно-мотиваційного критерію* було проведено бесіду, до якої застосовувалися показники (емоційний відгук, інтерес до явищ культури, потреба більше дізнатися, освоїти зразки народного фольклору, розуміння цінностей художньої культури, прагнення активно і творчо використовувати знання та вміння в життєдіяльності) та рівні: високий, середній, низький.

Отже, порівняємо результати дослідження за емоційно-мотиваційним критерієм на констатувальному та формуальному етапах:

Таблиця 1

Порівняльна таблиця результатів за емоційно-мотиваційним критерієм

Рівні	Констатувальний етап				Формувальний етап			
	Контрольна група		Експериментальна група		Контрольна група		Експериментальна група	
	кількість студентів	%	кількість студентів	%	кількість студентів	%	кількість студентів	%
високий	5	31	4	29	5	31	7	50
середній	7	44	7	50	8	50	6	43
низький	4	25	3	21	3	19	1	7

Дані результатів за емоційно-мотиваційним критерієм показали, що в експериментальній групі відсоток студентів із високим рівнем збільшився на 21 %, а з низьким рівнем навпаки зменшився на 14 %. У контрольній групі результати дослідно-експериментальної роботи залишилися без значних змін.

Ми зробили висновок, що під час застосування продуктивних комп'ютерних технологій та стимулювання молоді до знань традицій, обрядів і звичаїв народу засобами дизайн-проєкту у студентів з'явився більший інтерес до явищ культури. За допомогою використання дизайн-проєкту на дисципліні «Комп'ютерна графіка» студенти показали своє прагнення активно і творчо використовувати свої знання та вміння з художньої культури на практиці. Тому це доводить ефективність нашого експерименту.

Описані вище засоби сприяють також формуванню художньо-професійних умінь майбутніх учителів образотворчого мистецтва, які були апробовані в ході навчального процесу на художньо-графічних факультетах педагогічних закладах вищої освіти.

Система занять, що містить у тій або тій формі мультимедійні технології, повинна бути вибудована відповідно до закономірностей формування художньо-професійних умінь студентів. Тому, мультимедійні лекції варто доповнювати *опорними зоровими конспектами* – набором слайдів, кожен із яких мультимедійними засобами розкриває зміст наукових понять і категорій і при цьому є певним художньо-графічним еталоном, а також цілісними мультимедійними портфоліо для курсів навчальних дисциплін.

Усвідомлення майбутнім учителем образотворчого мистецтва художньо-графічних еталонів і дидактичних моделей професійної діяльності має забезпечити мотиваційно-ціннісне підґрунтя для формування художньо-професійних умінь у навчальному процесі педагогічного закладу вищої освіти. Зміст запропонованого засобами мультимедіа навчального матеріалу повинен урахувати: особливості застосування комп'ютерів у навчальному процесі, можливості апаратно-програмних засобів для образотворчої діяльності, характеристику технологічних етапів роботи з комп'ютером, особливості роботи у графічних редакторах, педагогічних програмних засобах для учителів образотворчого мистецтва.

Висновок та перспективи подальших наукових розвідок. На сьогоднішній день поєднання традиційних методик навчання з інноваційними для більшості педагогів вже не є новиною. Вони не лише дізнаються про нові можливості покращення освітнього процесу, а й активно використовують їх у своїй педагогічній діяльності. Неможливо впровадити

новітні технології, інноваційні методи навчання в освітній процес за один день. Це потребує часу, коштів та бажання самих викладачів.

Використання дизайн-проекту робить можливим формування та розвиток пошуково-дослідницьких, комунікативних, технологічних, інформаційних компетентностей, формує креативність, стимулює інтелектуальну активність, розвиває комунікативні вміння, допомагає формувати міжпредметні зв'язки, учить використовувати інформаційно-телекомунікаційні технології у вивченні художньої культури.

Крім того, все це підвищує мотивацію студентів, оскільки в даному випадку дизайн-проект стає не ціллю, а засобом формування художньої культури майбутніх учителів. Навіть найслабші студенти можуть креативно проявити себе повною мірою, виконуючи дизайн-проект із елементами етнокультури свого народу. Подальшу роботу вбачаємо в розробці педагогічних умов застосування продуктивних комп'ютерних технологій на художньо-графічних факультетах.

ЛІТЕРАТУРА

- Нікуліна, А. С. (ред.) (2005). *Інноваційні педагогічні технології навчання професії*. Донецьк (Nikulina, A. S. (Ed.) (2005). *Innovative pedagogical technologies of profession teaching*. Donetsk).
- Покришень, Д. А., Закревська, Є. С., Корнієць, О. М., Літош, Ю. М., Ракута, В. М., Тихоненко, О. О. (2011). *Інформаційно-комунікаційні технології для педагогічних працівників. Посібник до вивчення та практичної роботи для слухачів курсів підвищення кваліфікації*. Чернігів: ЧОІППО імені К. Д. Ушинського (Pokryshen, D. A., Zakrevska, Ye. S., Korniets, O. M., Litosh, Yu. M., Rakuta, V. M., Tikhonenko, O. O. (2011). *Information and communication technologies for teachers. A guide to study and practical work for students of advanced training courses*. Chernihiv).
- Полат, Е. С. (ред.) (2000). *Новые педагогические и информационные технологии в системе образования*. Москва: Издательский центр «Академия» (Polat, E. S. (Ed.) (2000). *New pedagogical and information technologies in the education system*. Moscow: Publishing Center "Academy").
- Ракута, В. М. (2007). *Практичні завдання з основ ІКТ (Інформаційна система. Основи роботи з ОС Windows. Графічний редактор. Текстовий редактор)*. Чернігів: ЧОІППО (Rakuta, V. M. (2007). *Practical tasks on the basics of ICT (Information system. Basics of working with Windows. Graphic editor. Text editor)*. Chernihiv).
- Savchenko, L., Savchenko, K., Marchenko, A., Pylnik, R. (2018). Innovative technologies of pedagogical diagnostics as a means of improving the quality of future specialists' education. *E-SdPTCONICIT – Espacios (ISSN07981015-Venezuela-Scopus)*, декабрь, 445148 Vol. 39 (Number 49) Year 2018. Page 20. <http://www.revistaespacios.com/a18v39n49/18394920.html>.
- Savchenko, L., Savchenko, K., Marchenko, A., Pylnik, R. (2008). Innovative technologies of pedagogical diagnostics as a means of improving the quality of future specialists' education. *E-SdPTCONICIT – Espacios (ISSN07981015-Venezuela-Scopus)*. URL: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n49/18394920.html>

РЕЗЮМЕ

Ху Юе. Использование продуктивных компьютерных технологий в процессе обучения будущих учителей изобразительного искусства.

Сегодня перед педагогами стоит важная задача - воспитать и подготовить молодежь, способную активно включаться в качественно новый этап развития современного общества, связанный с информацией. В статье изучали проблему применения производительных компьютерных технологий в процессе обучения будущих учителей изобразительного искусства. Предложено дизайн-проект «Этнодизайн костюма в современном стиле с использованием традиционных национальных элементов». Целью было стимулирование интересов студентов к овладению определенной суммой знаний, через проектную деятельность, которая включает практическое применение самостоятельно приобретенных знаний в процессе решения практических задач. Определены эмоционально-мотивационный критерий, его показатели (эмоциональный отклик, интерес к явлениям культуры, потребность больше узнать, освоить образцы народного фольклора, понимание ценностей художественной культуры, стремление активно и творчески использовать знания и умения в жизнедеятельности) и уровни: высокий, средний, низкий.

Ключевые слова: производительные, компьютерные, мультимедийные, технологии, дизайн проект, будущие учителя.

SUMMARY

Hu Yue. Application of productive computer technologies in the process of training future teachers of fine arts.

Today, educators face an important task – to educate and prepare young people who are able to actively participate in a qualitatively new stage of development of the modern society, related to information. For the formation of artistic and professional skills of future teachers of fine arts by means of multimedia technologies can be used such models as: multimedia lecture, multimedia portfolio, reference visual synopsis, “Virtual Museum”. The leading didactic tool is a multimedia presentation.

During the experimental work, the structure of the web-quest and its main components were developed, given the need to form in future teachers of fine arts artistic and professional skills. During the research and experimental work, the following topics of web-quests were developed and tested: “Computer graphics – a new round of creative freedom of the artist”, “My future profession”, “How the computer taught to draw”.

The article examines the problem of using productive computer technology in the training of future teachers of fine arts. The design project “Ethnic design of a costume in modern style with the use of traditional national elements” is offered.

The aim was to stimulate students’ interest in mastering a certain amount of knowledge through project activities, which includes practical application of self-acquired knowledge in the process of solving practical problems. The emotional-motivational criterion is determined by its levels and indicators (emotional response, interest in cultural phenomena, the need to learn more, learn examples of folklore, understanding the values of art culture, the desire to actively and creatively use knowledge and skills in life).

Mastering information, ways to obtain, process and use it with the help of modern computer tools is a necessary condition for a person’s successful entry into the information society. That is why higher education should ensure the formation of skills to organize their own information activities and plan its results. The use of the design project makes possible formation and development of research, communication, technology, information competences, forms creativity, stimulates intellectual activity, develops communication skills,

helps to form interdisciplinary links, teaches the use of information and telecommunication technologies in the study of art culture.

Key words: productive, computer, multimedia technologies, design project, future teachers.

УДК 378.537.016:78

Хуан Чанхао

Національний педагогічний
університет імені М.П. Драгоманова

ORCID ID 0000-0003-3115-307X

DOI 10.24139/2312-5993/2020.10/049-057

ВИКОРИСТАННЯ ПРИНЦИПУ КУЛЬТУРОВІДПОВІДНОСТІ МИСТЕЦЬКОГО НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ВОКАЛЬНО-ХОРОВОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ

Залучаючись до творення зразків духовної та матеріальної культури, особистість розвиває та реалізує свій творчий потенціал. Як переконає досвід, найширший простір до застосування власних творчих потенцій надає особі саме рідна культура, якою вона живиться та підтримується. Де живлення й підтримка відбувається впродовж усього життя зі змінними векторами осягнення рідної культури та пізнанні культурних пластів, зокрема, в роки навчання, які проходять у незнаному культурному просторі, під час професійного надбання в культурному середовищі країни, обраної для фахової підготовки. Студенти-китайці обираючи ЗВО України долучаються до її культурних, педагогічних, наукових та мистецьких надбань.

Ключові слова: культура, принцип культуровідповідності, майбутній учитель музичного мистецтва, вокально-хорова робота.

Постановка проблеми. У законі України «Про освіту» зазначено, що освіта повинна забезпечити інтеграцію особистості в системі світових і національних культур (Закон України «Про освіту», 2017). Згідно з цим законом, освіта повинна задавати вектор спрямованості особистості до гармонійного розвитку, саморозвитку, зокрема й у аспекті врахування важливого дидактичного принципу освіти – принципу культуровідповідності. Ураховуючи те, що на факультетах мистецтв педагогічних університетів України навчаються студенти-іноземці, представники східної гілки Світової культури, надзвичайної важливості набуває їх входження в європейський культурний простір, та глибоке осягнення у процесі фахової підготовки тих ґрунтовних знань, традицій, історії українського культурного народу, збагачення знань про культуру країни, в якій вони отримують освіту.

Аналіз актуальних досліджень. Подолавши межу нового тисячоліття, освітяни, вітчизняні науковці В. Андрущенко, І. Бех, В. Журавський, М. Згуровський, В. Луговий, М. Степко та ін., продовжують досліджувати актуальні процеси, що стрімко відбуваються у вищій освіті України, що ввійшла до європейського освітнього простору, та, на думку науковців, є чинником її соціально-економічного розвитку. Окрім того, провідні науковці