

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Давыдова Е. В. Методика преподавания сольфеджио : учеб. пособие / Е. В. Давыдова; ред. текста Е. В. Давыдовой, Ю. Рагс, вступ. статья В. Середы. – 2-е изд. /Е. В. Давыдова. – М. : Музыка, 1986. – 160 с.

2. Ничкало Н. Г. Українська наукова школа педагогічної майстерності – скарбниця сьогодення і майбутнього / Н. Г. Ничкало // Педагогіка вищої школи : методологія, теорія, технології. – Київ – Кіровоград, 2014. – С. 22–29.

3. Ростовський О. Я. Теорія і методика музичної освіти : Навч.-метод. посібник / О. Я. Ростовський. – Тернопіль : Навчальна книга. – Богдан, 2011. – 640 с.

4. Рудницька О. П. Основи педагогічних досліджень / О. П. Рудницька, А. Г. Болгарський, Т. Ю. Свистельнікова. – К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 1998. – 143 с.

5. Семенов О. М. Професійна підготовка майбутнього вчителя на основі поліпарадигмального підходу / О. М. Семенов //

Педагогіка вищої школи : методологія, теорія, технології. – Київ – Кіровоград, 2014. – С. 77–82.

6. Становлення і розвиток науково-педагогічних шкіл : проблеми, досвід. Перспективи : зб. наук. праць / [за ред. В. Г. Кременя, Т. Левовицького]. – Житомир : Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2012. – 692 с.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Стратан-Артишкова Тетяна Борисівна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри музично-теоретичних та інструментальних дисциплін, докторант кафедри педагогіки та освітнього менеджменту Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Коло наукових інтересів: професійна підготовка майбутніх учителів музичного мистецтва.

УДК 378 +781.1

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ІННОВАЦІЙНА МЕДІАОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ

Тетяна ФУРСИКОВА (Кіровоград)

Постановка проблеми. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю формування висококваліфікованих фахівців музичного, хореографічного та образотворчого мистецтва з високим рівнем освіти й культури, здатних до творчої праці, професійного розвитку, мобільності в освоєнні та впровадженні комп'ютерних і медіаосвітніх технологій.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблема комплексного застосування медіаосвітніх технологій у системі вищої освіти стала предметом наукових пошуків О. Баришпольця, Н. Духаніної, Г. Онкович, Л. Найдьоновой, І. Чемерис та ін.

У межах започаткованого у вітчизняній науці Г. Онкович [3] напряму дослідження медіаосвіти, здійснено дослідження Н. Духаніної [1], у якому визначено педагогічні умови застосування медіаосвітніх технологій у підготовці магістрів комп'ютерних наук. У роботі обґрунтовано, що застосування медіаосвітніх технологій у фаховій підготовці приводить до створення нових моделей навчання, відкриває перед викладачами та студентами нові можливості, значно розширює й урізноманітнює зміст навчання, методи і організаційні форми навчально-виховного процесу, забезпечує високий науковий та методичний рівень

викладання. Викладач координатор освітнього процесу, а не інформатор чи передавач знань. Медіаосвітні технології, як зазначає Н. Духаніна, орієнтовані на диференціацію, індивідуалізацію, дистанційність, варіативність навчальної діяльності студентів [1].

У дослідженні М. Кадемї, метою якого було здійснення цілісного аналізу проблеми застосування технології веб-квест у фаховій підготовці майбутніх учителів, доведено, що використання сервісів Інтернет, впровадження інтерактивного навчання на основі веб-квест сприяє підготовці компетентного фахівця, формуючи в нього технічну, інформаційну, комунікаційну, культурологічну, соціальну компетенції. Це, на думку науковця, впливає на розвиток навичок самостійного пошуку розв'язання поставленої проблеми, її представлення та відповідальності кожного учасника за прийняте рішення, інтеграцію знань, набутих у процесі навчання [2].

У наукових працях вітчизняних дослідників визначено особливості використання технології веб-квест у підготовці фахівців різних професій, зокрема: майбутніх учителів іноземних мов (С. Іць, Н. Щерба), вчителів початкових класів (Т. Бондаренко, І. Лецюк), учителів фізики (Н. Цодікова), економістів (Н. Лямзіна), менеджерів (А. Токарева), прикордонників (В. Вихруц)

тощо. Зазначимо, що впровадження медіаосвітніх інновацій, зокрема технології веб-квест, у процес навчання майбутніх учителів мистецьких дисциплін не були предметом окремого дослідження.

Мета статті – проаналізувати зміст та узагальнити досвід впровадження технології веб-квест у контексті мистецької освіти.

Виклад основного матеріалу. Слід зауважити, що у наукових колах сформувалися різні позиції стосовно сутності і змісту поняття «веб-квест», а також щодо технології його реалізації у навчальному процесі. Розглянемо зміст досліджуваного поняття.

У перекладі з англійської слово web означає мережа, а quest – пошук – тривалий цілеспрямований пошук. У педагогіці веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Оскільки ми розглядаємо досліджувану технологію у контексті підготовки майбутніх учителів, то маємо на увазі освітній веб-квест, зокрема інтернет-пошук, метою якого є отримання нових знань, формування вмінь і навичок використання ресурсів ІКТ у навчальній, мистецькій і майбутній професійній діяльності.

Веб-квест був запроваджений 1995 року в державному університеті Сан-Дієго (США) дослідниками Берні Додж і Томом Марч. Веб-квести можуть бути короткостроковими (від одного до трьох занять) і довгостроковими (робота може тривати від одного тижня до місяця).

Проаналізуємо види завдань для веб-квестів, які можна використати у підготовці вчителів мистецьких дисциплін.

Переказ – студенти демонструють розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі, наприклад, створення презентації, плаката, інформаційного буклета.

Планування та проектування – має на меті розробку плану або проекту на основі заданих умов.

Компіляція – це трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел, зокрема створення інтерактивної книги, віртуальної виставки творчих робіт тощо.

Творче завдання – творча робота у певному жанрі, як-от: візуалізація віршованих рядків, пісні, створення відеоролика.

Аналітична задача – передбачає пошук і систематизацію інформації. Такі завдання студенти виконують при написанні рефератів, повідомлень.

Досягнення консенсусу – робота в групі передбачає формування спільної думки щодо реалізації ідеї проекту.

Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

Веб-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, однак їх можна використовувати і для індивідуальної роботи студентів.

При плануванні веб-квесту необхідно врахувати такі компоненти: 1) вступ, де зазначити термін проведення самостійної роботи і задати початкові умови; 2) завдання різного ступеня складності для самостійного виконання; 3) посилання на ресурси пошукової мережі Інтернет, які надають можливість знайти і «завантажити» необхідний матеріал: електронні адреси, тематичні чати, книги або методичні посібники, які знаходяться в бібліотеках; 4) поетапний опис процесу виконання певного завдання з поясненням принципів переробки інформації, допоміжними питаннями, причинно-наслідковими таблицями, схемами, діаграмами; 5) висновки, які містять орієнтовні результати виконання завдання, способи подальшої самостійної роботи з теми дослідження.

Результатом роботи з веб-квестом є публікація результатів робіт студентів у вигляді веб-сайтів, презентацій, відеокліпів, художніх комп'ютерних робіт.

Ознайомитись із етапами веб-квесту пропонуємо на прикладі навчального індивідуального проекту з курсу «Комп'ютерна графіка», який ми застосували у навчанні студентів, майбутніх учителів образотворчого мистецтва, при вивченні теми «Використання ліній для створення графічного комп'ютерного малюнка».

На *початковому етапі* студенти знайомляться з основними поняттями теми, оглядають середовище комп'ютерної графіки для художніх робіт. Розподіляємо ролі в команді.

Рольовий етап передбачає об'єднання студентів у декілька груп. Одні з них – дослідники з комп'ютерних технологій, знайомляться із інструментами програми Corel Draw, другі – фахівці з декоративно-прикладного мистецтва, вивчають зміст символу Дерева Життя в українській культурі.

Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. При цьому ми контролюємо, щоб завдання дослідження було доступним, зрозумілим, не мало детальної інструкції щодо його виконання. Оскільки мета заняття не змагальна, то в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання студентів. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення

спільної мети – створення декоративної композиції «Дерево життя».

Етап виконання творчого завдання передбачав таку послідовність виконання художньо-творчої роботи: 1) лінійне вирішення композиції; 2) тональне вирішення композиції в кольорі; 3) компоновання композиції у форматі.

Творчу роботу студенти виконують індивідуально. У цей час перед студентами виникає низка окремих завдань: зрозуміти зміст творчої роботи й самостійно сформулювати її мету, підібрати інструменти комп'ютерної графіки для виконання, обґрунтувати їх доцільність тощо. На *контрольно-оцінювальному етапі* кожен студент аналізує власну творчу роботу. Ми організуємо презентацію і захист художніх композицій, які супроводжуються короткими звітами за результатами створених композицій із теоретичним поясненням і їх обґрунтуванням. Проведення занять у такий спосіб дозволяє студентам опанувати не лише способи художньо-творчої діяльності, а ще й навчитися переконливо і доступно пояснювати отримані результати. На таких заняттях відбувається закріплення теоретичних знань через практичну діяльність, а також формування вміння передавати засвоєні знання іншим людям, тобто студенти оволодівають навичками художньо-творчої діяльності й елементами педагогічних умінь.

Викладач і студенти-опоненти обов'язково аргументують оцінку студента за визначеними критеріями, як-от: точність техніки виконання, самостійність, правильність і оригінальність пояснення.

Технологія веб-квест дозволяє кожному студенту виявити ініціативу і самостійність, уникнути інтелектуальної та практичної пасивності окремих студентів.

У навчанні майбутніх учителів музичного і хореографічного мистецтва технологію веб-квест застосовуємо для реалізації навчального творчого проекту у курсі «Інформатика та ІКТ в мистецькій освіті» зі студентами першого курсу. При вивченні теми «Синтез мультимедійних технологій і мистецтва» пропонуємо студентам веб-квест на тему «Емоції та почуття в мистецтві».

Майбутні вчителі працюють у групах, виконують ролі режисера, сценариста, оператора / звукооператора та монтажера. Так, режисер координує роботу над кліпом, приймає остаточне рішення щодо кожного з етапів роботи, він є головним автором режисерського сценарію та координатором

командної роботи над проектом. Студент-сценарист генерує основну ідею кліпу, формулює тему, пише синопсис, формує сюжет і створює літературний сценарій. Протягом усієї роботи над кліпом він дбає про відповідність створюваного кліпу первинній ідеї, темі та сценарію. Оператор / звукооператор шукає або створює первинні аудіо-, відео- та фотоматеріали, формує операторський сценарій на базі літературного та режисерського, у співпраці з монтажером працює над відео- та аудіорядом кліпу з відповідними відеопереходами та відео ефектами, відповідає за використання музики і шумових ефектів. Монтажер виконує монтаж кліпу відповідно до режисерського сценарію, з використанням матеріалів, наданих оператором. Результатом творчої роботи є відеокліп.

Висновки і перспективи подальших розвідок напряму. Таким чином, веб-квест як медіаосвітня технологія – це потужний стимул, який розвиває пізнавальну активність студентів, спонукає до дослідницької діяльності, сприяє розвитку навичок самостійного отримання знань. Подальший науковий пошук плануємо спрямувати на дослідження застосування медіаосвітніх технологій у викладанні професійно орієнтованих мистецьких дисциплін.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Духаніна Н. М. Педагогічні умови застосування медіаосвітніх технологій у підготовці магістрів комп'ютерних наук [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Духаніна Наталя Мар'янівна ; НАПН України, Ін-т вищ. освіти. – К., 2011. – 20 с.
2. Кадемія М. Ю. Веб-квест у професійній підготовці вчителя : навчально-методичний посібник / М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко. – Вінниця : Планер, 2013. – 147 с.
3. Медіадидактика вищої школи : програми спецкурсів [Текст] / Онкович Ганна Володимирівна [та ін.] ; за наук. ред. д-ра пед. наук, проф. Г. В. Онкович ; Нац. акад. пед. наук України, Ін-т вищ. освіти. – К. : Логос, 2013. – 195 с.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Фурсикова Тетяна Володимирівна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри хореографічних дисциплін, образотворчого мистецтва та дизайну Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Коло наукових інтересів: підготовка майбутніх учителів мистецьких дисциплін у контексті медіаосвіти.