

УДК 373.5.016:78:004

# ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЄКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ПІДЛІТКІВ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

**Таміла Гризоглазова,***канд. пед. наук, доцент Інституту мистецтв НПУ ім. М. Драгоманова,***Надія Новикова,***канд. пед. наук, учитель музики та художньої культури Бучанської ЗОШ I–III ступенів № 4, заслужений учитель України*

*Метою статті є висвітлення особливостей застосування мультимедійних технологій у процесі роботи над проєктами різних типів на уроках музичного мистецтва в 5–8-х класах загальноосвітньої школи.*

**Ключові слова:** мультимедійні технології, метод проєктів, урок музичного мистецтва.

Метод проєктів є однією із найперспективніших складових сучасного навчального процесу і спрямований передусім на розвиток основних освітніх компетентностей учнів, їхньої здатності до саморозвитку та самоосвіти. Застосування даного методу в загальній музичній освіті створює необхідні передумови для творчої самореалізації школярів, сприяє підвищенню навчальної мотивації, посилює практичну значущість отриманих знань та умінь.

В умовах сьогодення серед чинників успішного здійснення проєктної діяльності виокремлюють насамперед використання мультимедійних технологій, які надають можливість оперувати різноманітними типами інформації (графікою, текстом, звуком, відео), представленими в цифровій формі. Упровадження мультимедіа в навчально-виховний процес є актуальною проблемою сучасної мистецької освіти (Н. Белявіна, М. Дергач, Л. Масол, В. Мацур, Ю. Петелін, І. Пясковський, І. Сокол, Н. Сушкевич, М. Ходос, О. Чайковська, М. Чембержі, С. Шип, В. Штепа та інші), проте питання застосування мультимедійних технологій у проєктній діяльності підлітків на уроках музичного мистецтва не знайшло належного висвітлення.

Метою статті є розкриття особливостей застосування мультимедійних технологій у процесі роботи над проєктами різних типів на уроках музичного мистецтва в 5–8-х класах загальноосвітньої школи.

Метод проєктів спрямований на організацію самостійної діяльності учнів для досягнення певного результату (конкретно-практичного). Навчальною метою використаня даного методу за Г. Селевком [4] та О. Полат [2] є:

- ❖ стимулювання активної позиції в процесі пізнавальної діяльності, мотивації в отриманні додаткових знань;
- ❖ включення всіх учнів у режим самостійної роботи з урахуванням індивідуальних задатків кожного;

- ❖ розвиток дослідницьких і творчих здібностей, комунікативних якостей, здатності до рефлексії;

- ❖ формування вміння самостійно здобувати знання з різноманітних джерел, використовувати ці знання для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань, застосовувати їх у життєвих ситуаціях, учитися безперервно.

На уроках музичного мистецтва метод проєктів може використовуватись у фронтальних, групових та індивідуальних видах діяльності на етапі вивчення нового матеріалу, з метою узагальнення та закріплення отриманих знань, а також бути однією з форм домашнього завдання. Учитель виконує роль консультанта (допомагає в пошуку інформації), організатора (заохочує, підтримує, координує процес роботи). Учні обирають тему, визначають проблему, завдання, формулюють гіпотезу, проводять дослідження, працюють з різними джерелами та видами інформації, презентують результат і оцінюють його.

Робота над проєктами передбачає застосовування мультимедійних технологій для здійснення пошуку необхідної інформації, спілкування з учасниками групи та з метою представлення кінцевого результату проєкту. У процесі пошуку інформації стануть у пригоді різноманітні електронні енциклопедії мистецького спрямування (наприклад, «Энциклопедия классической музыки» («Коминфо», 2002), «Энциклопедия популярной музыки Кирилла и Мефодия» («Кирилл и Мефодий», New Media Generation, 2008) (рис.1), «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия» («Кирилл и Мефодий», 2006), інтернет-ресурси (наприклад, <http://www.megabook.ru/> Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия / Искусство / Музыка. Опера. Балет. Театр; <http://uk.wikipedia.org/wiki/Википедия/Культура> и Искусство).

Спілкування учасників проєкту в позашкільний час можливе завдяки інтернет-технологіям (онлайн-спілкуван-

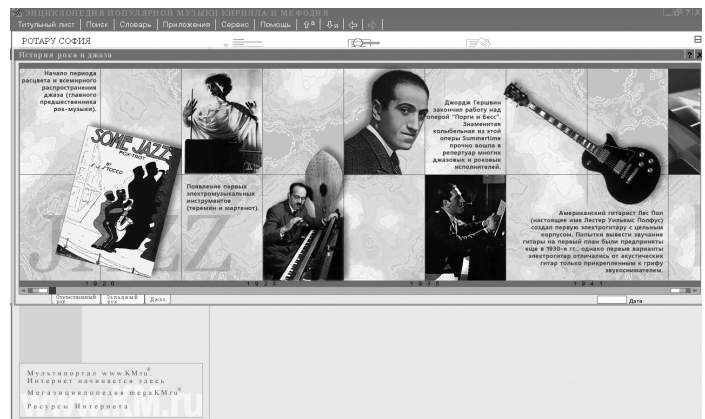
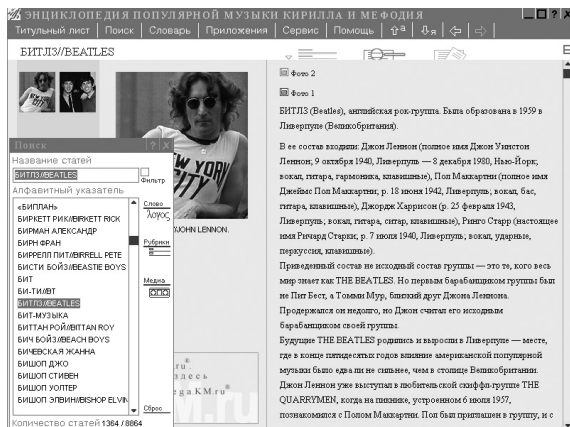


Рис. 1. Робочі вікна «Енциклопедії популярної музики» (енциклопедична стаття та хронологічна таблиця «Історія року і джазу»)

ня через ICQ, Skype, ooVoo та соціальні мережі). Представити результати проектної діяльності учні можуть за допомогою програм для створення комп'ютерних презентацій (Microsoft Office Power Point, Windows Movie Maker, Macromedia Flash Professional), а також програм для роботи зі звуком (Microsoft Windows Media Player, Wavelab, Nero Wave Editor), відео (Nero Vision, Windows Movie Maker, Microsoft Windows Media Player), зображенням (Microsoft Paint, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Microsoft Office Picture Manager), текстових редакторів (Microsoft Word) (рис.2).

На думку О. Полат, кожен проект потребує творчого підходу та дослідницької діяльності [2, с. 221], проте, відповідно до домінуючого компоненту, можна виділити: інформаційні, дослідницькі, рольово-ігрові, творчі, практико-орієнтовані. Проекти, що виконуються на одному уроці чи серії уроків, належать до короткотривалих; проекти, розраховані на місяць чи більше (до півроку), – середньої тривалості; проекти, виконання яких потребує від півроку до

року, – довготривалі. Залежно від складу учасників розрізняють індивідуальні та колективні проекти.

Здійснення будь-якого проекту передбачає такі етапи [3, с. 205]:

- 1) підготовчий (мотивація учня) – вибір теми, визначення проблеми, мети дослідження, шляхів вирішення, складання плану;
- 2) проектування (включення учня в проектну діяльність) – висунення гіпотези, моделювання дослідження;
- 3) дослідницький етап (дослідницька діяльність учня) – робота з різними джерелами інформації, аналіз фактів, їх співставлення, оформлення висновків;
- 4) завершальний етап (подання результату) – оформлення проекту, виступ із презентацією роботи.

Під час оцінювання враховується актуальність, значимість проблеми, що розглядалась, інформативність, естетичність оформлення та оригінальна форма презентації-захисту, уміння відповідати на запитання опонентів, аргументованість відповідей [1, с. 44].



Рис. 2. Робочі вікна програм Microsoft Office Picture Manager і Wavelab

Розглянемо, у чому полягають особливості роботи над проектами різних типів на уроках музичного мистецтва в 5–8-х класах і як саме можна застосовувати мультимедійні технології в такій проектній діяльності. Як приклади наведені результати здійсненої нами експериментальної діяльності з упровадження мультимедійних технологій у систему загальної музичної освіти підлітків.

*Інформаційні* проекти передбачають збирання інформації про певний об'єкт, явище, створення вторинних текстів. Робота над ними здійснюється за наступним алгоритмом: визначення цілей, основних джерел інформації (друковані тексти, гіпертексти, бази даних, інтерв'ю, «мозковий штурм»), обробка даних, висновки, подання результату у формі повідомлення, презентації.

*Дослідницькі* проекти спрямовані на відкриття нового, раніше не відомого; за структурою наближені до справжнього наукового дослідження; потребують визначення проблеми й задач дослідження, шляхів їх вирішення. Вони передбачають опрацювання різноманітних джерел інформації, аналіз отриманих даних, висновки та подання результату у вигляді доповіді, статті.

На наш погляд, цікавою формою здійснення дослідницької проектної діяльності стало проведення учнями різноманітних опитувань однокласників, батьків, учителів. Респондентам задавалися питання такого спрямування: «Чи любите ви оперу?», «Ваші улюблені оперні вистави?», «Які твори П. Чайковського ви знаєте?», «Чому потрібно вивчати народні пісні?». Результати опитування було подано у вигляді тексту, графіка. На основі отриманих результатів складалися рейтинги «Найпопулярніші українські естрадні виконавці та гурти», «Наші улюблені класичні композитори» і т.п.

У межах проведеного нами експериментального дослідження, учнями 6-го класу були підготовлені дослідницькі та інформаційні проекти на тему «Життя як боротьба». На уроці, присвяченому творчості Л. Бетховена, школярі отримали завдання підготувати індивідуальний або груповий проект про митців минулого і сучасності, які, незважаючи на недугу, продовжували творити. Результатами проектів, підготовлених учнями, стали доповіді, плакати, комп'ютерні презентації, присвячені Лесі Українці, Й. Баху, Фріді Кало, А. Бочеллі, Ю. Титову, А. Алексянчу. У процесі роботи над проектами учні використовували інтернет-ресурси, різноманітні електронні енциклопедії, книги, журнали, проводили опитування, прослуховували музичні твори.

Цікавою для семикласників стала робота над інформаційно-дослідницьким проектом «Віденські класики. Моцарт і Бетховен». На першому (підготовчому) етапі учні класу були розподілені на дві групи (перша здійснювала пошук інформації про В. А. Моцарта, друга – про Л. Бетховена). На етапі мотивації вчитель запропонував учням прослухати фрагменти поетичних творів О. Пушкіна та

М. Рильського, присвячених В. А. Моцарту і Л. Бетховену, які стали поштовхом до виявлення можливої проблематики проекту. Після визначення учнями кожної з груп мети і завдань (етап проектування) школярі самостійно здійснювали роботу над інформаційними проектами за алгоритмом, керуючись рекомендаціями та настановами вчителя. Знайшовши необхідну інформацію, учні обох груп презентували результати проектної діяльності та обговорили їх. У процесі обговорення були визначені спільні риси у творчості та біографіях двох композиторів. Виявлені паралелі у вигляді схеми були зафіксовані на плакаті. Учні кожної з груп отримали наступне домашнє завдання: представити результати своєї роботи у невеликій статті (інтерв'ю з композитором, «5 цікавих фактів про В. А. Моцарта та Л. Бетховена»). Наступний етап включав обговорення кожного з підпроектів, оцінювання роботи членів груп їх керівниками та спільної роботи учнів з учителем.

*Рольово-ігрові* проекти вимагають від виконавців не просто розігрування ролей, а й дослідження їхнього характеру, поведінки. Структура даних проектів залишається відкритою, тобто може змінюватися до кінця роботи; результатом виконання є вистава, інсценізація.

Однією з форм проектів даного типу може бути уявна прес-конференція з «зірками» естради. Готуючись до уроку «Походження і розвиток рок-музики», восьмикласники мали придумати запитання до учасників легендарного британського гурту «Beatles», а четверо школярів отримали завдання більш докладно ознайомитися з творчістю «лівверпульської четвірки», щоб зіграти їхні ролі на уявній прес-конференції. У процесі роботи над цим рольово-ігровим проектом учням довелося не тільки працювати з інтернет-енциклопедіями, вивчаючи біографічні відомості про учасників гурту, але й переглянути велику кількість фотоматеріалів та відеозаписи їхніх виступів. Школярі намагалися якнайкраще зрозуміти характер кожного з «Beatles», тематику їхніх творів, передати атмосферу 60-х навіть у своєму одязі. Результатом проектної діяльності стала уявна прес-конференція з учасниками рок-гурту.

*Творчі* проекти характеризуються нестандартним підходом до вирішення проблеми та оформлення результатів. Їхня структура планується спочатку і залишається відкритою до кінця. Результатом даного проекту може бути сценарій свята, виховний захід чи урок, газета, плакат, музично-драматичний твір.

По-справжньому захопила шестикласників робота над проектом «Народні звичаї зустрічі весни». Мотиваційний етап даного проекту передбачав представлення учнями результатів власного опитування учнів школи (запитання: «Які звичаї зустрічі весни ви знаєте?», «Ваші улюблені веснянки?»). Постановка мети і завдань проекту відбувалася за участю вчителя, після чого на етапі планування в процесі спільного обговорення були визначені

основні джерела інформації для подальшої пошукової роботи (книги, інтернет-ресурси, аудіозаписи, відео). Також на цьому етапі роботи над проектом відбувся розподіл завдань між учнями, були визначені терміни виконання (два місяці) і форма представлення проекту (виховний захід). На етапі реалізації плану створювався сценарій виховного заходу, відбувалися репетиції. Результатом проекту стало проведення виховного заходу «Народні звичаї зустрічі весни» у формі концерту.

Одним із захоплюючих творчих проектів для шести-класників стала підготовка та проведення ними разом із учителем музичного мистецтва уроку в другому класі «Зображальні можливості музики. К. Сен-Санс «Карнавал тварин». На етапі мотивації було визначено завдання проекту, складено його план, обрано групу учасників. Моделювання уроку, обговорення його мети й завдань, планування відбувалися разом з учителем. Учні робочої групи отримали дослідницькі завдання – знайти цікавий фактологічний матеріал про життя і творчість К. Сен-Санса та його «Зоологічну фантазію», підібрати загадки про тварин, малюнки з їхнім зображенням. На етапі реалізації плану відбувався пошук учнями необхідної інформації, аналіз, співставлення отриманих фактів. Після цього вчителем було створено сценарій уроку, проведено його репетиції. Презентація результатів проекту відбулася у формі відкритого уроку в другому класі, який проводив учитель музичного мистецтва й учні робочої групи. Підсумковий етап передбачав оцінювання виконаної роботи учителем і самооцінювання учнів робочої групи. У процесі роботи над цим проектом учні мали можливість відчувати практичну значимість власної пізнавальної діяльності. Участь у проекті стала потужним стимулом для їхньої подальшої самоосвіти.

*Практико-орієнтовані* проекти мають прикладне спрямування відповідно до потреб і інтересів учнів, чітко визначену структуру, своєрідний сценарій, потребують координації з боку вчителя. Результатом виконання може бути проект стенду, довідниковий матеріал, збірка рекомендацій.

Цікавим для школярів виявився довготривалий практико-орієнтований проект «У світі прекрасного», що передбачав підготовку ними матеріалів предметного стенду «Калейдоскоп мистецтв». Перш за все була визначена мета, завдання даного проекту, оголошена тематика рубрик та обрано їхніх редакторів. Стенд містив такі рубрики: «Це цікаво» (афоризми, цікаві, невідомі факти про композиторів, виконавців, музичні твори), «Відгадай!» (кросворди, ребуси, загадки), «Афіша» (афіші музичних театрів, міських концертів), «Календар» (важливі дати місяця, пов'язані з життям композиторів, їхніми творами, проведенням фестивалів, конкурсів), «Інтерв'ю» (результати опитувань та інтерв'ю). Редактори розміщували на стенді не тільки власні, самостійно підготовлені матеріали, а й ре-

зультати проектної діяльності учнів експериментальних класів, творчі роботи школярів. У процесі роботи над цим проектом учні набували досвіду групової та індивідуальної роботи з інтернет-ресурсами, електронними енциклопедіями, текстовими та графічними редакторами.

Ще одним довготривалим практико-орієнтованим проектом стала участь учнів в оформленні предметної інтернет-сторінки в одній із соціальних мереж. Школярам було доручено здійснювати пошук аудіо- та відеофайлів за шкільною програмою, проводити дискусійне обговорення актуальних тем загального мистецького спрямування, представляти результати учнівської дослідницької діяльності, вести рубрику «Афіша».

Практико-орієнтований проект «Пісні воєнних років» (7-й клас) був спрямований передусім на збагачення музичного тезаурусу учнів. У контексті уроку «Музичні символи Великої Вітчизняної війни» школярам було запропоноване завдання здійснити музичну режисуру шкільного виховного заходу, присвяченого річниці Перемоги. Для роботи над проектом була обрана робоча група семи-класників. Учні ознайомилися зі сценарієм заходу, відвідали його репетицію, прослухали пісні воєнних років, відібрали потрібні, зважаючи на зміст слів, характер музики, та записали їх на компакт-диск у потрібній послідовності. Після проведення виховного заходу відбулося оцінювання результатів проекту, в процесі якого учасники робочої групи ділилися своїми враженнями, вказували на труднощі, з якими стикалися, та шляхи їх подолання.

Отже, застосування мультимедійних технологій у проектній діяльності підлітків на уроках музичного мистецтва дозволяє учням ефективно здійснювати пошук різноманітної інформації, спілкуватися з учасниками групи, представляти кінцевий результат у формі статті, плаката, комп'ютерної презентації, підбірки аудіозаписів тощо. Актуальною залишається проблема використання інформаційних технологій, зокрема мультимедіа, у проектній діяльності учнів на уроках образотворчого мистецтва та художньої культури.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. *Кравченко І. Л.* Працюємо за методом проектів на уроках зарубіжної літератури / І. Л. Кравченко // Обдарована дитина. – 2008. – № 5. – С. 41–44.
2. *Полат Е. С.* Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – 3-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2010. – 368 с.
3. Проектна діяльність у школі / упоряд. М. Голубенко. – К. : Шкільний світ, 2007. – 128 с. – (Б-ка «Шк. світу»).
4. *Селевко Г. К.* Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. – Т. 2 / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.