РОЗДІЛ 4
МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН

УДК 373.5.016:008]:004.032.6

Аліксійчук О.С., Борисова Т.В.

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ НА УРОКАХ СВІТОВОЇ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Стаття присвячена проблемі впровадження мультимедійних технологій на уроках світової художньої культури. Описано технологію проведення мультимедійних презентацій та методу проектів, які доцільно використовувати при вивченні даного курсу. Розглянуто принцип самоосвіти, який сприяє розвитку навичок навчально-виховної роботи на основі комплексного засвоєння предметів гуманітарного циклу а також розширенню світогляду учнів.

Ключові слова: *навчальний процес, світова художня культура, самоосвіта, мультимедійні технології, мультимедійні презентації, метод проектів.*

Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті орієнтує загальноосвітню школу на широкий спектр впровадження інноваційних педагогічних мультимедійних технологій, спрямованих на оновлення змісту, форм і методів навчання в загальноосвітній школі, на формування системи знань школярів у галузі мистецтва як засобу розуміння й пізнання ними світу [1].

Технічний прогрес сьогодення супроводжується накопиченням інформації, що репродукується через систему комп'ютерів, й опосередковано та безпосередньо впливає на стан розвитку особистості, її смакових уподобань, естетичну вихованість.

Впровадження мультимедійних технологій у практику шкільної освіти дає можливість: поєднання дидактичних функцій комп'ютера з традиційними засобами навчання, збагачення і наповнення навчального процесу новими формами роботи, варіативного застосування ігрових форм навчання, створення інноваційних методик викладання світової художньої культури у старших класах, а також сприяє більш ефективному засвоєнню знань та їх реалізації в творчій діяльності старшокласників. Саме на вирішення цих завдань спрямовані уроки світової художньої культури із застосуванням комп'ютерних технологій. Кожен із таких уроків є сукупністю репродукцій, світлин, анімацій, відеофрагментів, текстових пояснень, звукового супроводу, зразкового виконання музичних творів, тестових запитань, які використовує педагог при проведенні уроку з використанням мультимедійних технологій.

Під мультимедійною технологією розуміємо технологію, яка окреслює порядок розробки, функціонування та застосування засобів обробки інформації різних модальностей. Мультимедійним називаємо такий урок, на якому використовують багатосередовищне подання інформації за допомогою технічних засобів, перш за все, комп'ютера.

Використання мультимедійних технологій на уроках художньої культури, у процесі ознайомлення старшокласників з творами світового мистецтва, впливає на

© *Аліксійчук О.С., Борисова Т.В., 2011*

розвиток їхньої емоційної сфери, чутливості до прекрасного й потворного, піднесеного й низького в дійсності. Завдяки своїй образності твори літератури, живопису, музики, архітектури, скульптури сприяють формуванню уяви, фантазії, образного мислення. Заглиблюючись у різні культури через художні тексти, особистість сприймає їх як особливі, своєрідні і, відчуваючи свою єдність із ними, усвідомлює, що різноманітність національних художніх культур складає єдиний, цілісний культурний простір світу. А це є підставою для пошуків свого місця в сучасній культурі, прагненню до її присвоєння та творчого перетворення.

Основним завданням медіаосвіти є: підготовка нового покоління до життя в сучасних інформаційних умовах; сприймання різної інформації, її розуміння; усвідомлення наслідків її впливу на психіку. Разом з тим, існує необхідність більш широкого обґрунтування, яке доводило б методичну доцільність використання мультимедійних технологій у мистецькій освіті старших школярів, а також відповідна розробка і практичне впровадження нових навчальних програм з комп'ютерною підтримкою, що забезпечували б ефективність навчання учнів 9-11 класів у процесі опанування ними шкільного курсу світової художньої культури.

У науковій літературі висвітлено різноаспектні проблеми взаємодії людини з комп'ютером на рівні «нової свідомості», «нового мислення», «нових партнерських стосунків» (А. Берг, В. Винокуров, К. Зуєв, М. Сенченко, Ф. Рибаков, Е. Семенюк, Г. Смолян, А. Урсул); методології і теорії комп'ютеризації освіти (Б. Гершунський, О. Довгяло, М. Жалдак, Ю. Машбіц, Н. Морзе, О. Полат, О. Тихомиров); реалізації специфічних функцій комп'ютера в процесі навчання з застосуванням програмних педагогічних засобів (О. Гончаров, Ю. Кузнєцов, Є. Маргуліс, І. Мархель, В. Монахов, Й. Ривкінд, Є. Рябчинська); обгрунтування психолого-педагогічних засад організації навчально-виховного процесу з використанням інформаційних технологій (Т. Гергей, М. Горський, В Ляудіс, Н. Тализіна, С. Юдін).

Курс "Світова художня культура" був уведений в шкільну програму у якості обов'язкового лише з 2009–2010 н.р., але протягом тривалого часу він викладався як факультативний, що дало змогу вчителям накопичити певний досвід. З метою формування у старшокласників цілісної картини світу, уявлення про взаємозв'язок і взаємозалежність мистецьких і культурних явищ у 80-90-х рр. з'явились різні авторські програми (В.Біблер, Л. Ващенко, З.Гельман, Л.Кондрацька, Л.Левчук, Л.Масол, Н.Миропольська, О.Оніщенко, Л.Предтеченська, З.Шевченко, О. Щолокова, та ін.), розроблені для учнів ліцеїв, гімназій, спеціалізованих класів гуманітарно-естетичного профілю, дозволяють зробити висновок, що провідні українські й російські науковці приділяють увагу розробкам в галузі світової художньої культури вже досить давно. Це пов'язане з тим, що саме в старшому шкільному віці виникає потреба естетичного й морального осмислення навколишньої дійсності. Інтенсивного характеру набувають пошуки власної програми життя, завдяки сприйняттю творів мистецтва відбувається кореляція між інтелектуально-пізнавальною та емоційно-чуттєвою сферами (Л.Божович, І.Кон та ін).

Проблема використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи повною мірою ще не вирішена навіть на теоретичному рівні, а це, у свою чергу, негативно позначається на вирішенні і практичних завдань використання комп'ютера безпосередньо в навчанні. У зв'язку з цим особливу роль для інформатизації шкільної освіти в нашій країні мають дослідження, спрямовані на виявлення факторів ефективного використання комп'ютера в навчанні учнів старших класів.

Навчити дитину, яка потрапляє у «електронне середовище», орієнтуватись у ньому, набувати навички адекватного сприймання, переробки і аналізу інформації, яку отримуємо з різних джерел, критично її переосмислювати та опрацьовувати і є однією з важливих завдань сучасної школи.

Мета статті – розглянути педагогічні умови застосування мультимедійних презентацій на уроках світової художньої культури у загальноосвітній школі. Обґрунтувати доцільність використання принципу самоосвіти та методу проектів в процесі вирішення художньо-освітніх і загальновиховних завдань.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні, коли більшість навчальних закладів забезпечені комп'ютерами, мультимедійними проекторами, інтерактивними дошками та іншою технікою, ми як і раніше розмірковуємо про доцільність використання цих благ цивілізації на уроці.

Комп'ютер реально стає сьогодні незамінним помічником вчителя та учня в опануванні інформаційними потоками, допомагає моделювати та ілюструвати процеси, явища, об'єкти та події. Більшість вчителів зазначають, що учні досить часто випереджають багатьох освітян у використанні комп'ютерів і телекомунікаційних технологій. Особливо важливим є те, що, сучасні комп'ютерні технології в поєднанні з новітніми освітніми технологіями стають ефективними для підготовки учнів з визначеним набором освітніх компетенцій, які мають підготувати молодь до майбутнього життя в сучасному інформаційному суспільстві [2].

Відсутність «фільтрації» всього матеріалу, що потрапляє в поле зору учнів, призводить до втрати духовності, моралі покоління, яке підростає. Тому, одним із визначальних завдань вчителя сьогодні є потреба формування та розвитку духовності нації засобами сучасних мультимедійних засобів.

Одним із шляхів вирішення цієї проблеми є створення навчальних презентацій, які на сучасному етапі розвитку інформаційних технологій є одним з найефективніших методів представлення та вивчення будь-якого матеріалу. Мультимедійні презентації дозволяють підійти до процесу навчання творчо, урізноманітнити способи подачі матеріалу, поєднати різні організаційні форми проведення занять з метою отримання високого результату, при мінімальних витратах часу на навчання.

Використання комп'ютера на уроках світової художньої культури здійснюється за такими напрямками:

1) застосування сканера, мультимедійного проектора на уроці, в презентаціях, що дає можливість більш ретельного відбору матеріалу, робить візуальний ряд більш якісним і разом з тим дозволяє виносити на екран необхідні терміни, таблиці та схеми;
2) набір і редагування тексту у процесі роботи над рефератами. Комп'ютер дає можливість якісного набору тексту, включаючи його подальшу редакторську правку і верстку з розміщенням репродукцій у тексті;
3) створення презентацій рефератів в програмі Power Point, що дозволяє зробити доповідь учнів більш наочною та цікавою. Ця програма входить у програмний пакет Microsoft Offise і не належить до групи спеціальних музичних програм, але може бути використана педагогом у професійній діяльності. З її допомогою можна створити презентації до уроку, котрі включають як наочний, так і звуковий матеріал. Використання цієї програми в навчанні полегшує сприйняття інформації, поданої на уроці. Power Point може використовуватися у презентаціях педагогічного досвіду вчителя, навчальних програм або окремих розділів, курсів, для різноманітних форм контролю знань (тестування, вікторини тощо).

Програма Power Point дозволяє поєднати аудіо- та відеоматеріали в єдине ціле. З цих позицій комп'ютер стає універсальним засобом навчання, а зручність його використання допомагає організовувати процес навчання раціонально й ефективно.

Мультимедіа–презентація є одним з найбільш поширених засобів унаочнення навчального матеріалу. Інформативність електронних презентацій набагато вище традиційних за рахунок мультимедійності – наявності не лише тексту і графіки, але

й анімації, відео та звуку. Мультимедійні презентації надають можливості здійснювати віртуальну взаємодію користувача з об'єктами або процесами пізнання, які знаходять своє відображення на екрані. Іншими словами, використання мультимедіа-презентацій дозволяє створювати інформаційний і візуальний образ об'єкту, який досліджується, імітувати реальність за допомогою участі в процесах, що відбуваються на екрані.

Використання мультимедіа-презентацій дозволяє вчителеві зручно й ефективно візуалізувати статичну й динамічну інформацію, самостійно готувати завдання, підбирати навчальний матеріал, що відповідає змісту конкретної теми будь-якої базової дисципліни. Наприклад, учитель може легко підготувати для старших школярів навчальні презентації з курсу світова художня: «Садово-паркове мистецтво XVIII-XIX століть» (9 клас), «Сальвадор Далі – яскравий виразник модерністських течій у культурі XX століття» (11 клас: розділ I, 5 тема), «Українська народна творчість і прикладне мистецтво у світогляді людини епохи язичництва» (10 клас, розділ I: 1, 2, 3 теми), «Українська художня культура XIX століття» (10 клас, розділ III, тема 2 «Музична культура»).

Мультимедійні технології можна розглядати як пояснювально-ілюстративний метод навчання, основним призначенням якого є організація засвоєння інформації на основі сполучення навчального матеріалу з його зоровим сприйняттям.

Відомо (дослідження інституту Євро лінгвіст, Голландія), що більшість людей запам'ятовують 5% почутого і 20% побаченого. Одночасне використання аудіо- і відеоінформації підвищує запам'ятовування до 40-50%.

Для підготовки мультимедіа-презентації вчитель може скористатися як добре відомим програмним засобом – Microsoft PowerPoint, так і спеціалізованими редакторами: Macromedia Flash, Picasa, Photodex ProShow та ін. Зокрема, програма Picasa (Google, Inc.), дозволяє легко виокремлювати статичні й динамічні зображення з Інтернету; зручно, швидко проектувати як слайд-шоу, так і навчальні фільми; додавати до проекту текстові й звукові коментарі; створювати колажі із статичних зображень; з легкістю завантажувати зображення у Веб-альбоми тощо. Створені Веб-альбоми можна розміщувати на шкільному сервері та організовувати роботу учнів старших класів з відповідною навчальною інформацією.

Представлений у вигляді електронних презентацій матеріал істотно розширює можливості звичайних підручників за рахунок використання звукового та відео супроводу, ефектів анімації. У ході роботи з комп'ютером в учнів задіюються слухові і візуальні канали сприйняття, що дозволяє збільшити не тільки обсяг сприйманої інформації, але й міцність її засвоєння. Зміст матеріалу опирається на принцип обліку індивідуальних особливостей учнів з різним рівнем готовності до навчання, що передбачає можливість розвитку кожного учня, а також дозволяє вибудовувати його індивідуальну освітню траєкторію.

Під час використання мультимедіа-презентації у процесі пояснення нової теми варто дотримуватися лінійної послідовності кадрів. На екрані можуть також з'являтися визначення, схеми, які діти записують у зошит (за наявності технічних можливостей опорний конспект змісту презентації може бути роздрукований для кожного учня), тоді як вчитель, не витрачаючи час на повторення, встигає розповісти більше.

Створення та використання уроків-презентацій дає максимальний ефект у старшій школі. Життєвий досвід школярів ще досить незначний і тому малюнки, портрети, експозиції, які можна демонструвати за допомогою комп'ютерної техніки, створюють на уроках особливу атмосферу та настрій. Можна виділити наступні особливості даної технології:

- якість зображення – яскраве, чітке і кольорове зображення на екрані;
- детальне пояснення матеріалу або розгляд лише базових питань теми, залежно від підготовленості учнів; коригування темпу, об'єму та змісту навчального матеріалу;

- відповідне освітлення робочого місця учнів під час демонстрації презентації ;
- значне підвищення рівня наочностей, використаних на уроці;
- зростання продуктивності уроку;
- встановлення міжпредметних зв'язків;
- можливість організації проектної діяльності під керівництвом викладачів інформатики і вчителів світової художньої культури;
- зміна пріорітетів: учні починають сприймати комп'ютер як універсальний інструмент доступу до світового банку знань для пошуку інформації та її опрацювання в будь-якій області людської діяльності, а не лише як засіб для гри.

Уроки з мультимедійним супроводом допомагають ефективно вирішувати наступні дидактичні завдання: формувати мотивації до навчання; засвоювати базові знання з предмета; формувати навички самоконтролю. Уроки-презентації стають своєрідними міні-телепроектами, цікавими для дітей, що створені на доступному рівні та мають певне змістове та навчальне навантаження.

У навчально-виховному процесі сучасної школи особливе значення надається самостійній діяльності дитини, пошуку, усвідомленню і застосуванню нових знань. Відбувається інтеграція курсів інформатики і світової художньої культури для оволодіння мовою різних засобів інформації і технологій їх використання. Такий підхід (медіаосвіти) дає можливість організації самостійної пошукової діяльності і активізації творчих здібностей учнів.

Поступовий перехід від «знаннєвої» парадигми навчання до тієї, що розвиває, супроводжується впровадженням в освітній процес такої особистісно-орієнтованої технології, як метод проектів. Це активна форма урочної та позакласної роботи, де наскрізною, провідною ланкою є принцип самоосвіти. В даному випадку, педагог стає не організатором процесу навчання, а координатором самостійної діяльності учнів, надає їм необхідну допомогу і підтримку.

Використання методу проектів, як показує досвід, у поєднанні з класно-урочною системою підвищує ефективність розвивальних, освітніх і виховних функцій шкільної освіти. Проектна діяльність учнів завжди спрямована на вирішення проблеми, глибина дослідження якої визначається віковими особливостями учнів, рівнем їх інтелектуального та духовного розвитку.

У сфері мистецтва реалізація методу проектів вимагає специфічних підходів. Тут неможливо обійтися без творчої складової, що виражається в різних формах діяльності: сценічної, образотворчої, літературної, журналістської, створенні відеопрограм, відеофільмів тощо. Так, наприклад, використання слайд-презентацій у програмі Power Point дасть прекрасний фон для сценічної дії (декорація). Тут можливе використання як фотоматеріалів і репродукцій, так і графічних авторських робіт учнів. Робота з цією програмою є ефективним засобом формування технологічної культури педагога. Power Point допомагає вчителю і в організації різних видів самостійної роботи учнів (відеопроекти, сценічні інтерпретації, виконання робіт на СД дисках).

Етапи роботи над проектом:

- об'єднання учнів у групи за інтересами;
- розподіл обов'язків у групі;
- пошук потрібного сайта, скачування знайденої інформації на електронні носії, роздрук матеріалів для подальшої роботи кожної групи;
- пошук однолітків, які живуть в інших містах, для листування за допомогою електронної пошти, обміну інформацією;
- пошук відповідей на тематичні питання, узагальнення результатів досліджень і створення: сценарію проекту, звітів у вигляді презентації, ілюстрування малюнками, фото;
- проведення репетицій проекту;
- презентація робіт.

Підсумком вивчення світової художньої культури є не стільки обсяг знань, стільки вміння орієнтуватись в напрямках розвитку культури та конкретному ілюстративному матеріалі. Оцінка творчої діяльності школярів не повинна бути нівельована, зведена до формального звіту окремих переваг та недоліків роботи, а в першу чергу, враховувати особливості індивідуального розвитку особистості кожного учня, який брав участь у проектній діяльності.

Метод проектів пропагує відмову від авторитарності у навчанні та заохочення особистісної ініціативи учнів, що різко підвищує мотивацію пізнавально-продуктивної діяльності. Мотивація виявляється найбільш сильною, коли завданню надається практична значущість (розробка екскурсії, написання сценарію, створення відеофільму, фотостенду, видавничого проекту і т.п.).

Можна виділити основні вміння і навички проектної діяльності в медіаосвітнньому аспекті для учнів 9-11 класів:

1. Розрізняти наукову і художню інформацію.
2. Розробляти сценарії для театральних постановок, відеофільмів.
3. Проектувати екскурсії.
4. Оформляти інформацію у вигляді фоторепортажу, буклетів, видавничих макетів та ін.

При захисті конкретного проекту, в першу чергу, оцінюється основна навичка – самоосвіта, яка спрямована на самостійну (індивідуальну або колективну) довготривалу, цілеспрямовану, практично значущу роботу.

Робота із звуковими редакторами (Adobe Audition, Sound Forge) дозволяє записувати, редактувати й обробляти звук, допомогаючи вчителю відбирати і компонувати фрагменти музичних творів для створення аудіо-альбомів, котрі можуть бути використані як дидактичні матеріали до уроку та до проекту. Вміння користуватися звуковими редакторами допоможе педагогу самому компонувати аудіохрестоматію, обробляти готові фонограми, створювати аудіоматеріали для організації самостійної роботи учнів в позаурочній діяльності.

Запровадження комп'ютерних технологій на уроках світової художньої культури забезпечує вирішення завдань всебічного розвитку природних, творчих здібностей учнів, а саме: фантазії і художньої уяви; пошукової роботи під час вивчення народної творчості, української художньої культури, творчості видатних митців світу; асоціативного сприйняття і мислення на основі художнього і музичного матеріалів; розуміння поняття ритму в природі і мистецтві; відчуття простору, форми, контрасту, динаміки, кольорової палітри тощо. Використання комп'ютера на уроці створює можливості для розвитку зорової пам'яті, фантазії, формування у дітей естетично-гармонійного світосприйняття.

Інформативність електронних презентацій набагато вище традиційних за рахунок мультимедійності – наявності не лише тексту і графіки, але й анімації, відео та звуку. Мультимедійні презентації надають можливість здійснювати віртуальну взаємодію користувача з об'єктами або процесами пізнання, які знаходять своє відображення на екрані. Іншими словами, використання мультимедіа-презентацій дозволяє створювати інформаційний і візуальний образ об'єкту, який досліджується.

Список використаних джерел

1. Національна доктрина розвитку освіти у XXI столітті// Освіта України. – 2001. – №1. – С. 22-25.
2. Обрізан К.М. Програмні засоби навчального призначення // Інформатизації середньої освіти програмні засоби, технології досвід, перспективи / За ред. В.М.Мадзігона, Ю.О.Дорошенка . – К. : Педагогічна думка, 2003. – С.156-165.
3. Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів / Авт. кол. за ред. Ю.І.Машбиця. – К. : ІЗМН, 1997. – 152 с.

4. Пометун О.І. та ін. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко / За ред. О.І. Пометун – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.

The article is devoted the problem of introduction of multimedia technologies on the lessons of world artistic culture. Technology of conducting of multimedia presentations and method of projects is described which it is expedient to use for the study of this course. Principle of self-education, which assists development of skills of an educational-educate work on the basis of the complex mastering of the articles of humanitarian cycle and also expansion of world view of students, is considered.

Key words: *educational process, world artistic culture, self-education, multimedia technologies, multimedia presentations, method of projects.*

УДК: 378.168:004.(075.8)

Асрян Л.Л.

ІНФОРМАЦІЙНО-ПРОСТОРОВІ КОНТЕКСТИ УДОСКОНАЛЕННЯ МУЗИЧНОЇ ОСВІТИ В ПЕДАГОГІЧНІЙ КОНЦЕПЦІЇ ПРОФЕСОРА А.І. ГОРЕМИЧКІНА

У статті розглядаються інноваційні аспекти методології музичної освіти з застосуванням інформаційних технологій, викладених у працях професора А.І.Горемичкіна. Основна увага приділена вирішенню актуальних теоретичних і практичних проблем музичної педагогіки в контексті інноваційних процесів сучасної музичної освіти.

Ключові слова: *музична освіта, інформаційно-просторовий підхід, комп'ютерна педагогіка.*

Визначальною рисою національної системи освіти на зламі XX-XXI ст. став суттєвий перегляд процесуального компоненту, інноваційність якого пов'язується з технологією організації навчання і виховання молоді. Даний період ознаменувався стрімким зростанням інформаційного потоку, який надзвичайно швидко почав змінювати якість та зміст життя суспільства. В освітянській галузі відбувається зміна пріоритетів, одним із проявів якої є посилення ролі самого вихованця у навчанні, активізація його діяльно-творчої спрямованості, що сприяє самореалізації і збагаченню духовного світу особистості.

Тому проникнення сучасних, в тому числі і комп'ютерних, технологій в галузь освіти є закономірним і невідворотним. Дані технології – це практична реалізація методологічних і теоретичних основ формування інформаційної культури. Сучасному педагогу все складніше бачити себе в освітньому процесі без допомоги комп'ютера.

Вказані вище процеси знайшли свій відбиток і в науково-методичних розробках в галузі мистецької освіти. Актуальні теоретичні і практичні проблеми інноваційних процесів у вітчизняній освіті стали предметом дослідження Л.Даниленко, І.Дичківської, О.Козлова, М.Кларін, Н.Клокар, Н.Юсуфбекова та інших вчених.

Важливим напрямком в системі вищої освіти сьогодні є розробка і впровадження перспективних інформаційних технологій. Наукова розробка новітніх «Автоматизованих навчальних систем» (АНС) спостерігається з кінця 50-х початку 60-х років XX століття. Сучасний період наукових досліджень в цій галузі спрямований на те, щоб надати навчальним системам таких рис, які б сприяли їх адаптації до цілей і умов навчального процесу.

© *Асрян Л.Л., 2011*