
Омельченко Анетта 

канд. пед. наук, доцент, доцент кафедри теорії
та методики навчання мистецьких дисциплін
Бердянський державний педагогічний університет, Україна

Кисельова Олеся 

канд. пед. наук, доцент, доцент кафедри інформатики
*Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради, Україна*

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦТВА

Трансформація сучасної освіти потребує модернізації підготовки майбутніх учителів, зокрема мистецтва, які будуть здатними не лише адаптуватися до освітніх новацій, але й ефективно застосовувати цифрові технології для розв'язання професійних завдань. Розмаїття мультимедійної продукції, наявні можливості цифрових технологій, як прикладних, так і освітніх, призводять до необхідності розвитку цифрової компетентності нової генерації вчителів та готують їх до обраної професії.

Цифрові технології – всі типи електронного обладнання та додатки, які використовують інформацію у вигляді числового коду; сукупність повного набору пристроїв, програмного забезпечення чи інфраструктури (апаратне забезпечення, програмне забезпечення, телекомунікації, мережі) [3]. Їх використання в музичній педагогіці у своїх працях розглядали Д. Алфімов, Д. Мазоха, В. Сафіулін, В. Химинець, С. Цзяцзюнь, О. Чайковська та інші. Проте, з точки зору підготовки майбутнього вчителя мистецтва застосування цифрових технологій в освітньому процесі висвітлено недостатньо, що й становить мету даної роботи.

Розглянемо досвід впровадження цифрових технологій в мистецьку освіту в Комунальному закладі «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради і в Бердянському державному педагогічному університеті. Під час вивчення освітнього компонента «Теорія та методика музичної освіти» (Модуль «Сучасні педагогічні технології») на спеціальності Середня освіта (Музичне мистецтво) першого (бакалаврського) рівня увага приділяється вивченню тренажерів мистецьких навичок (eMediaMyPiano, InteractivePianoCourse, eMediaPianoandKeyboardMethod), а також таких електронних продуктів для тренування музичного слуху, як-от: «Ear Power» від американської фірми Fast & Soft; «Earope» від данської компанії Core Media; програма «Auralia» від австралійської Rising Software. Ці програми вільно поширюються у мережі Інтернет і забезпечують садагування та опрацювання звуку.

У рамках освітнього компонента «Інформаційні комп'ютерні технології в освіті» циклу загальної підготовки освітньо-професійної програми Середня освіта (Музичне мистецтво) другого (магістерського) освітнього рівня майбутні викладачі музичних дисциплін та вчителі мистецтва протягом першого змістового модуля опановують сучасні інформаційні комп'ютерні технології та методики їх упровадження в освітній процес. Так, здобувачі вищої освіти розглядають поняття та структуру ІКТ-компетенції викладача мистецтва у контексті сучасних інформаційних технологій навчання; знайомляться з видами графіки, принципами роботи з графічними зображеннями, створюють малюнки за допомогою різних графічних редакторів; розробляють дидактичні матеріали за допомогою

Microsoft Office (опитувальники в MS Word, автоматизовані тести та кросворди MS Excel, буклети та бюлетені в MS Publisher, інтерактивні презентації та ігри MS Power Point). Особлива увага приділяється вивченню особливостей використання спеціалізованого програмного забезпечення: робота з програмами для розвитку вокальних даних школярів («Singing Tutor», «VocalJam» тощо), караоке, з аудіоредакторами, зі спеціальними нотними редакторами (Sibelius, Finale тощо). Майбутні вчителі мистецтва опановують різні технології створення мультимедійних навчальних матеріалів в різних програмах (Windows Movie Maker, BandiCam тощо), зокрема інтерактивних відео (H5P) та за технологією скрайбінг (PowToon).

Другий змістовий модуль присвячено глобальній мережі Інтернет та її можливостям для освіти. Магістранти знайомляться з педагогічними можливостями мережевих сервісів, зокрема Web 2.0, технологіями пошуку даних в Інтернет, соціальними сервісами для колективної роботи з різними типами документів, для збереження фотографій та відео, зі спільними сховищами закладок, хмарними сервісами (Google Документи, Таблиці, Презентації, Форми). Крім того, магістранти вчаться створювати різноманітні дидактичні матеріали для уроків мистецтва: презентації (Canva, Prezi тощо), інтерактивні вправи (LearningApps, Kahoot тощо), стрічки часу (Dipity, Flipity тощо), інтелект-карти (Bubbl.us, Cadoo тощо), віртуальні інтерактивні дошки (LinoIt, Padlet, Jamboard, ThingLink тощо), блоги (Blogger тощо), хмари слів (Word It Out, WordArt тощо), веб-сайти (Google Site) тощо [2].

Зазначимо, що, на думку науковців, добір методичного інструментарію для використання цифрових технологій в мистецькій освіті залежить від сформованості трьох типів навичок здобувачів: навички взаємодії з комп'ютером та будь-якими іншими пристроями (hardwareskills), з допомогою яких можна вийти в мережу Інтернет або створювати цифрові артефакти; навички взаємодії з програмним забезпеченням (software skills), що забезпечують можливості роботи з контентом; універсальні навички роботи з цифровими технологіями (meta skills), зокрема конструювання, розроблення цифрового онлайн чи офлайн середовища [1].

Наприкінці вивчення освітнього компоненту «Інформаційні комп'ютерні технології в освіті» здобувачам пропонується здійснити рефлексію та пройти опитування щодо виявлення рівня опанування цифровими технологіями для професійної діяльності. Слід відмітити, що за його результатами найбільш популярними та корисними для мистецької освіти, на думку магістрантів, є цифрові технології створення відеоматеріалів, зокрема програма BandiCam. Вона є зручною та інтуїтивно зрозумілою для користувача, і дозволяє робити скріншоти, захоплювати та обробляти відео з монітора комп'ютера (для Windows). Крім того, є можливість записувати як певну ділянку, так і весь екран ПК. BandiCam допомагає виконувати запис відео з високим рівнем стиснення, при цьому зберігаючи якість, і забезпечує високу продуктивність, на відміну від інших схожих програм [4]. Завдяки здобутим навичкам магістранти протягом виробничої практики саме за допомогою BandiCam створювали цікаві відео проведення уроків мистецтва в закладах загальної середньої освіти.

Отже, в умовах стрімкого розвитку інформаційних освітніх процесів, поширення мережевих, віртуальних, мультимедійних видів отримання учнями навчальної інформації майбутній вчитель мистецтва має швидко реагувати на сучасні запити й вміти запроваджувати нові цифрові технології в едукативний процес. За умови методично грамотного й доцільного застосування форм і методів навчання, які відповідають віковим особливостям учнів, перевагу варто надавати виконанню здобувачами різноманітних творчих завдань з використанням цифрових технологій для розв'язання конкретних освітніх задач.

Список використаних джерел:

1. Гаврілова Л., Топольник Я. (2017) Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. Інформаційні технології і засоби навчання. (5), 1-14.
2. Кисельова О.Б. (2017) Сучасні інформаційні технології : метод. рек. для студ.. Харків : ФОП Тарасенко В.П., 96.
3. Кононец Н. В. (2021) Цифровізація освітнього процесу у вищій школі: ел. посібник для самостійної роботи магістрів ОП «Педагогіка вищої школи» галузі знань 01 освіта/педагогіка спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки. Полтава : ПУЕТ, 77.
4. Офіційний сайт VandiCam. URL: <https://www.bandicam.com/ua/>.