

УДК 373.3.016:7:004.032.6

ОРЕХОВА Валентина Володимирівна –

аспірант кафедри теорії та практики початкової освіти,
асистент кафедри музики і хореографії
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»
e-mail: orekhova.valya79@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ У ВИКЛАДАННІ МИСТЕЦТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Згідно з методичними рекомендаціями МОН України щодо викладання навчальних предметів художньо-естетичного циклу (2017 р.), необхідною умовою цілісного сприймання дитиною творів мистецтва є використання засобів інтеграції різних видів мистецтва, зокрема в межах інтегрованого курсу «Мистецтво» [7].

Викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» в початковій школі обов'язково вимагає використання мультимедійних засобів, оскільки це цілком відповідає особливостям сприйняття молодших школярів, сприяє ефективнішому формуванню художньо-образного мислення та розвитку емоційно-чуттєвого світосприйняття, а також відбиває процес оновлення мистецької освіти шляхом упровадження інформаційно-комунікаційних технологій та утворення освітнього феномену єдиного інформаційного простору (інформаційного навчального середовища).

Мультимедійні засоби з різних видів мистецтва розглядаються науковцями як сучасні засоби навчального призначення для підвищення ефективності педагогічного процесу [4]. До мистецької освітньої практики залучаються різні засоби мультимедіа: електронні підручники, мультимедійні музичні енциклопедії, ілюстровані довідники з аудіо- та відеофайлами музичних творів, біографіями композиторів і музикантів; тестові програми у вигляді музичних вікторин; навчальні програми для оволодіння грою на інструментах; програми-тренажери для розвитку музичного слуху; комп'ютерні програми для розвитку навичок композиції та аранжування тощо.

Традиційно в мистецькій освіті використовуються й засоби музейної педагогіки. Зрозуміло, що реальне відвідування музеїв доступно лише для мешканців великих міст, крім того, більшість музеїв розташовані за кордоном і тривалий час єдиним шляхом спілкування з музейними мистецькими колекціями було знайомство з репродукціями творів живопису, фотоматеріалами, перегляд документальних

кінострічок відповідної тематики. Наразі засоби інформаційно-комунікаційних технологій створюють нові можливості опанування художніх цінностей: ресурси мультимедіа дозволяють учням зануритися у мистецтво, використовуючи такі інтерактивні форми сучасної музейної педагогіки, як віртуальні тури (он-лайн подорожі та віртуальні музеї).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Методичні засади, теоретичні положення та інші аспекти використання комп'ютерних технологій у практиці початкової освіти досліджено у наукових розвідках Л. Петухової, Й. Ривкінда, О. Співаковського, О. Суховірського, С. Тура, В. Шакотько, О. Шимана та ін. Впровадженню мультимедійних технологій у теорію і практику мистецької освіти присвячено дослідження А. Бондаренко, Н. Белявіної, Л. Гаврілової, Л. Зарі, І. Красильникова, Ю. Олійника, О. Чайковської та багатьох інших науковців.

Вченими досліджується й поняття віртуальної реальності як штучний феномен людської діяльності, відтворений засобами мультимедіа. Процеси та сутність віртуалізації проаналізовано у працях Г. Батігіна, П. Браславського, П. Лекі, С. Правдюка, К. Таратути, О. Юхвида та ін.

Погоджуючись із визначенням П. Браславського, сприймаємо віртуальну реальність, як явище занурення (immersion) з метою створення максимально реального інтерфейсу, уникнення зазору між людиною і комп'ютером. Дослідник вважає, що віртуальна реальність є майбутнім керуючим фактором естетичного виховання, оскільки її користувач не сприймає себе стороннім спостерігачем, а стає активним учасником [2].

Віртуальна реальність стає чинником формування нової культури – культури віртуальної реальності – в умовах глобалізації, обумовленої інформаційно-технологічним розвитком, що відображено у працях В. Волинець, В. Смельіна та ін. Вивчення феномену культури віртуальної реальності в галузі культурології, соціології та мистецтвознавства підводить до поняття цифрової культури (digital culture), яке на

сьогодні є знаковим, оскільки вказує на домінуючу форму соціалізації сучасного суспільства – інформаційно-віртуальну (Д. Галкін, К. Литвинова, Н. Соколова та ін.).

Одним із поширених мультимедійних засобів, використовуваних у мистецькій освітній практиці, є так звані інформаційно-довідкові ресурси, до яких належать мультимедійні енциклопедії, віртуальні музеї та он-лайн екскурсії. Проте використанню названих засобів на уроках мистецтва, зокрема у початковій школі, присвячено мало досліджень.

Мета статті – окреслити переваги й сформулювати методичні поради щодо використання інтерактивних форм он-лайн подорожі та музейного віртуального туру на уроках мистецтва у початковій школі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сьогодні необхідність використання мультимедійних технологій в освітній практиці вже не викликає сумнівів. При викладанні інтегрованого курсу «Мистецтво» у початковій школі ефективним мультимедійним навчальним засобом може бути поєднання високоякісного візуального вмісту відеоматеріалів із віртуальними турами (он-лайн подорожами та віртуальними музеями). Звичайні репродукції і фотографії значно програють в ефективності панорамним об'єктам, а віртуальні подорожі створюються з 3D панорам). Віртуальний тур відображає все навколо, і учень опиняється нібито всередині музею, мандрує його залами, тому пізнавальна активність та інтерес значно зростають.

Віртуальні он-лайн подорожі вперше з'явилися в Німеччині. Це були спеціальним чином склеєні фотографії, доповнені стрілками і підказками. За допомогою цих елементів і комп'ютерної мишки можна оглянути все приміщення на 360°, наближаючи або віддаляючи об'єкт, а також рухатися у віртуальному просторі між залами й експонатами. Віртуальні музеї – це динамічний фотографічний сюжет простору з різним функціоналом, мультимедійними ефектами та інформацією. Вони вигідно відрізняються від традиційних освітніх засобів здатністю створювати ефект присутності в будь-якому місці. На даний момент, це найкращий спосіб представлення об'ємного простору, виключаючи безпосередню присутність на об'єкті [9].

Отже, можна виділити ряд переваг он-лайн подорожей та віртуальних музеїв при викладанні мистецтва у початковій школі. Віртуальність все більше витісняє такі поширені форми цифрової освіти, як презентація і фото слайди. Включення

віртуальних турів у практику мистецького шкільного навчання стає можливим завдяки простоті цієї технології, яка забезпечує постійне оновлення об'єктів віртуального вивчення, заміну та вдосконалення старих віртуальних турів, гарантує актуальність представленої інформації.

Головна перевага полягає в тому, що через економічні та фізіологічні особливості дітей молодшого шкільного віку майже неможливе фактичне (фізичне) відвідування ними музеїв світу для глибокого занурення у світ мистецтва, проте віртуальні музеї надають можливість знайомитись із цінностями мистецтва он-лайн під час аудиторних занять, які доповнюються розповіддю підготовлених осіб. Обов'язковою умовою буде лише наявність швидкісного інтернету та якісної цифрової техніки.

Серед недоліків можна виділити лише залежність від електронних пристроїв, тому що у паперовому варіанті сферичні панорами не дають повноти перегляду віртуального музею і творів мистецтва. Проте, якщо урахувати тотальну комп'ютеризацію в усіх сферах освіти, на сьогодні цей недолік є мало суттєвим. Тим більше, що використання віртуальних засобів не потребує встановлення на комп'ютер додаткового програмового забезпечення.

Аналізуючи величезну кількість віртуальних турів, запропонованих у сучасному інтернет-просторі, ми виокремили декілька ресурсів, які доцільно рекомендувати для використання на уроках мистецтва у початковій школі. Розглянемо ці ресурси докладніше.

Відзначимо, передусім, портал «Український освітній простір» (<http://uop.net.ua/>), який вміщує онлайн-екскурсії та віртуальні тури найвідомішими музеями України.

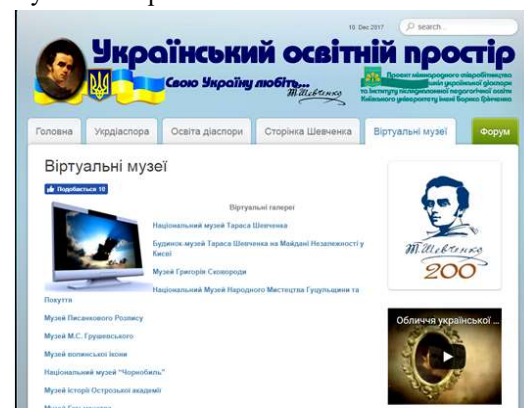


Рис. 1. Головна сторінка інтернет-порталу «Український освітній простір»

Портал «Український освітній простір» пропонує відвідати віртуальні галереї

(Національний музей Тараса Шевченка; музей Григорія Сковороди; Національний музей народного мистецтва Гуцульщини та Покуття; музей писанкового розпису; музей волинської ікони; Національний художній музей України; Львівський музей історії релігії) та відео-екскурсії (музей мікрмініатюри М. Сядристського; музей козацької справи у Пирогові; музей народної архітектури та побуту України; відео-екскурсії музеями Західної України.

Запропоновані віртуальні послуги можуть бути використані на уроках мистецтва початкової школи, що сприятиме більшій зацікавленості дітей до уроків мистецтва, розширенню їхнього світогляду, формуванню естетичного смаку, формуванню патріотичних поглядів на основі сприйняття вітчизняного мистецтва. Пропонуємо орієнтовну тематику використання віртуальних турів порталу «Український освітній простір» під час викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» в 1-4

класах.

Таблиця 1
Використання віртуальних турів та відео-ресурсів інтернет-порталу «Український освітній простір» на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» в початковій школі

Національний музей народного мистецтва Гуцульщини та Покуття.	1 клас. Тема «Краса навколо нас». Відвідування віртуального музею доцільно під час вивчення українських народних пісень (наприклад, «Українка я маленька»), пісні Б. Савельєва «Із чого складається світ» для занурення в атмосферу українського народного мистецтва. На уроках образотворчого мистецтва відвідування віртуального туру музею народного мистецтва Гуцульщини та Покуття сприятиме ознайомленню із поняттям настрою у мистецьких творах.
Музей писанкового розпису.	2 клас. Тема «Бринить природи мова кольорова». Передбачено вивчення й створення писанок, сприймання музики народних свят весняного циклу календарного фольклору, що доречно поєднати із віртуальним туром до Музею писанкового розпису. Це поглибить визначення особливостей колірної гами українських писанок та їх символики, розвине дитячу фантазію щодо створення власних писанок.
Музей волинської ікони.	3 клас. Тема «Краса людської духовності». Он-лайн-екскурсія до Музею волинської ікони доповнить слухання духовної музики, сприятиме формуванню уявлень дітей про храмовий синтез мистецтв, поглибить розуміння мистецьких творів духовного змісту, формуванню уявлення про образ матері, Мадонни у мистецтві, розвитку емоційно-естетичного ставлення до творів мистецтва.
Національний художній музей України.	1 клас. Тема «Мистецтво – чарівне вікно у світ». 2 клас. Тема «Мистецтво і рукотворний світ». Віртуальний тур залами Національного художнього музею України сприятиме формуванню уявлення про живопис, про традиційні народні свята та їх естетичне оформлення; допоможе у порівнянні аналогічних жанрів різних видів мистецтва (пейзаж у музиці та образотворчому мистецтві). 4 клас. Тема «Ми діти твої, Україно!». Віртуальні ресурси музею (експонати стародавніх часів та сучасного українського живопису) доцільно використовувати із метою патріотичного та естетичного виховання.
Музей козацької справи у Пирогові (відео).	3 клас. Тема «Легендарні герої в мистецтві». Ресурс сайту сприятиме формуванню поняття «героїчне» у мистецтві, уявлень про особливості козацького життя, допоможе порівняти засоби художньої виразності під час аналізу героїчного образу козаків в музиці, живописі та скульптурі.
Музей народної архітектури та побуту України (відео).	2 клас. Тема «Образи рідної землі». Відео огляд народної архітектури та побуту України має широкий спектр використання, але особливого значення набуватиме під час ознайомлення із темою, що передбачає розгляд декоративно-ужиткового мистецтва, ознайомлення із національною архітектурою та побутом України, оздобленням національного костюму, вишиванки, прикрас тощо.

Корисними в навчанні мистецтву в початковій школі можуть бути мультимедійні матеріали віртуальних турів Центральним музеєм музичної культури (http://glinka.museum/) Всеросійського музейного об'єднання імені М. І. Глінки, яке є власником одного з найбільших світових фондів музичних експонатів.

В експозиції віртуального музею інструменти симфонічного оркестру, колекції старовинних струнних інструментів італійських майстрів XV – XVI ст., українські народні інструменти (бандури, колесні ліри та ін.), тож можна значно збагатити засоби наочності на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» у 2 класі (теми «Мистецтво і рукотворний світ» і «Образи рідної землі»), коли вивчаються тембри інструментів, групи симфонічного оркестру (на прикладі симфонічної казки С. Прокоф'єва «Петрик і Вовк»), специфічні звучання ансамблю «Троїсті музики» та оркестру народних інструментів України під час ознайомлення із музикою народних календарних свят зимового та літнього циклів. Сприйняття матеріалу он-лайн підсилює аудіо-гід.

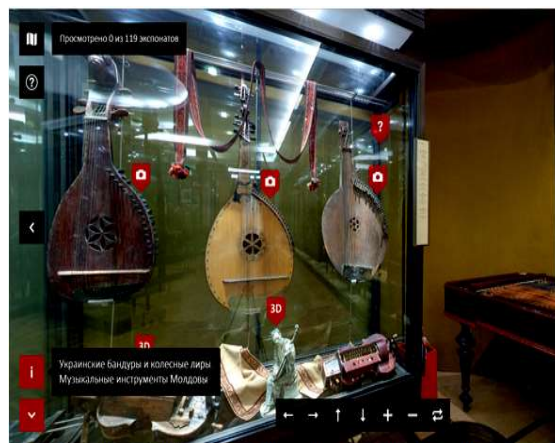


Рис. 2. Українські народні музичні інструменти в експозиції Центрального музею музичної культури Всеросійського музейного об'єднання імені М. І. Глінки

Наразі розпочато розробку Віртуального музею музичних інструментів «Музична машина часу» (timemelody.com) – мультимедійного інтерактивного музею-енциклопедії, реалізованого на платформі віртуальної реальності. Віртуальний музей, як стверджують його розробники, надає користувачам можливість побувати в давніх епохах, коли музичні інструменти з'являлися на світ, почути звучання цих інструментів у автентичній обстановці з повним ефектом занурення. Надягаючи шолом віртуальної реальності, кожен «відвідувач» музею зануриться у змодельовану методами 3D-графіки музейну залу, експонатами якої є музичні інструменти, розглянути їх, почитати історію кожного й почути його звуки. Інша

можливість – перенестися у віртуальне середовище, яке відтворює епоху й географічні ландшафти поширення інструменту, і спостерігати за виконанням мелодії на цьому інструменті віртуальним музикантом.

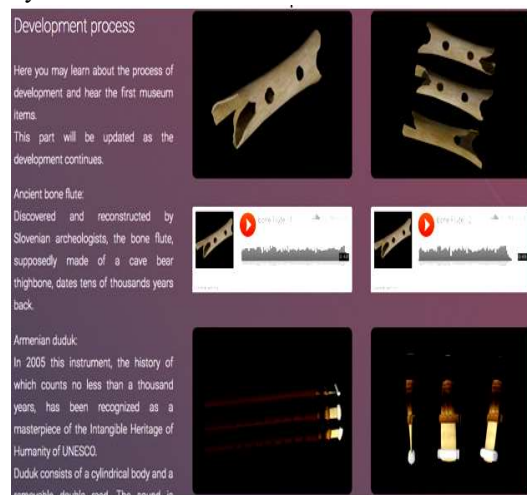


Рис. 3. Сторінка проекту віртуального музею музичних інструментів «Музична машина часу»

На сьогодні триває технічне оздоблення проекту, розділи доповнюються музичними інструментами, тож сподіваємось на можливість використовувати ресурси віртуального музею музичних інструментів у найближчий час.

Отже, сучасний вчитель дисциплін освітньої галузі «Мистецтво» в початковій школі може вільно застосовувати на уроках мультимедійні технології, зокрема віртуальні екскурсії та он-лайн подорожі музеями світу.

Висновки та перспективи подальших розвідок. Огляд та аналіз деяких мультимедійних навчальних засобів, доцільних для використання на уроках мистецтва у початковій школі, дозволяє зробити деякі узагальнення щодо дотримання певних умов, які забезпечують зростання ефективності мистецького навчання:

- висока якість технічного забезпечення, обладнання класу сучасними комп'ютерами, мультимедійними дошками, іншими гаджетами, які відповідають вимогам якісного відтворення мультимедійного контенту;

- володіння вчителем комп'ютерними технологіями, зокрема орієнтація у мультимедійних навчальних засобах з мистецтва;

- методично обґрунтоване використання мультимедійних технологій на уроках мистецтва;

- урахування ергономічних вимог до застосування комп'ютерних засобів на уроках у початковій школі (3–5 хвилин віртуального

туру, максимум 15 хвилин використання комп'ютерних технологій на уроці).

Дотримання вказаних вимог, грамотне застосування віртуальних екскурсій і он-лайн подорожей музеями світу під час викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» у початкових класах сприятиме підвищенню якості мистецької освіти, розвитку художньо-естетичних смаків учнів, формуванню творчої особистості, небадьужої до мистецтва.

Подальшого розвитку потребують питання системного використання мультимедійних засобів на уроках мистецтва у початковій школі.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Litvinova K. Про компоненти цифрової культури [Електронний ресурс] / K. Litvinova // Digital Blog. – Режим доступу: <https://digitle.wordpress.com/2016/10/04/12499875/>.

2. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX начала XXI века: автореф. дис. канд. культурологии; 24.00.01 [Электронный ресурс] / П. И. Браславский. – Екатеринбург, 2003. – 33 с. – Режим доступа: <http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/455/1/urgu0172s.pdf>.

3. Волинець В. Віртуальна реальність: поняття та сутність [Електронний ресурс] / В. Волинець. – Режим доступу: <http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2016/06/6.pdf>.

4. Гаврілова Л. Г. Використання освітнього веб-сайту «Мультимедійні технології в музичній освіті» у формуванні професійної компетентності майбутніх учителів музики / Л. Г. Гаврілова // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2014. – Т. 42, вип. 4. – С. 131–140.

5. Галкин Д. В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03\(8\)_2012_Galkin.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03(8)_2012_Galkin.pdf)

6. Емелин В. А. Симулякры: виртуальная реальность и инновации / В. А. Емелин // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. – 2009. – № 2. – С. 133–142.

7. Методичні рекомендації про викладання навчальних предметів у загальноосвітніх навчальних закладах у 2017–2018 н.р. [Електронний ресурс] // Освіта UA [сайт]. – Режим доступу: https://osvita.ua/doc/files/news/568/56860/metod_rekom_2017.pdf.

8. Соколова Н. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? [Электронный ресурс] / Н. Соколова. – Режим доступа:

[http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03\(8\)_2012_SokolovaN.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03(8)_2012_SokolovaN.pdf)

9. Сутність та значення 3D-турів для розвитку бізнесу у сфері гостинності [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://virtualtourlab.com/scho-tse-take-virtualnyj-3d-tur>.

REFERENCES

1. Litvinova, K. (2016). *Pro komponenty tsyfrovoi kultury*. | Digital Blog [About Components of Digital Culture] [Online]. – Available: <https://digitle.wordpress.com/2016/10/04/12499875/>.

2. Braslavskiy, P. I. (2003). *Tekhnologiya virtual'noy real'nosti kak fenomen kul'tury kontsa XX nachala XXI veka*. [The technology of virtual reality as a phenomenon of culture of the end of the XX century of the XXI century]. Yekaterinburg

3. Volynets, V. (2016). *Virtualna realnist: poniattia ta sutnist*. [Virtual reality: the concept and essence],[Online]. Available: <http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2016/06/6.pdf>.

4. Havrilova, L. H. (2014). *Vykorystannia osvithnoho veb-saitu «Multymediini tekhnologii v muzychnii osviti» u formuvanni profesiinoi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv muzyky*. [Using the educational website «Multimedia technologies in shaping the professional competence of future teachers»]. Available: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2014_42_4_14.

5. Galkin, D. V. (2012). *Metodologicheskie voprosy issledovaniya kul'turnoj dinamiki ot cifrovyyh avtomatov do tehno-bio-tvarej*. [Digital Culture: Methodological issues of research of cultural dynamics from digital machines to techno-bio-creatures]. Available: [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03\(8\)_2012_Galkin.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03(8)_2012_Galkin.pdf) (in Russian).

6. Yemelin, V. A. (2009). *Simulyakry: virtual'naya real'nost' i innovatsii*. [Simulacra: virtual reality and innovation]. State, religion, church in Russia and abroad. №2, 133–142.

7. *Metodychni rekomendatsiyi pro vykladannya navchal'nykh predmetiv u zahal'noosvitnikh navchal'nykh zakladakh u 2017–2018 n.r.* [Methodical recommendations on teaching subjects in general educational institutions in 2017–2018.] [Online]. – Available:

https://osvita.ua/doc/files/news/568/56860/metod_rekom_2017.pdf.

8. Sokolova, N. *Tsifrovaia kultura ili kultura v tsifrovuiu epokhu?* [Digital Culture or Culture in the Digital Age?] [Online]. Available: [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03\(8\)_2012_SokolovaN.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJ_CR_03(8)_2012_SokolovaN.pdf)

9. *Sutnist' ta znachennya 3D-turiv dlya rozvytku biznesu u sferi hostynnosti*. [The essence and significance of 3D-tours for the development of hospitality business] [Online]. Available: <http://virtualtourlab.com/scho-tse-take-virtualnyj-3d-tur>.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ОРЕХОВА Валентина Володимирівна – аспірант кафедри теорії та практики початкової освіти, асистент кафедри музики і хореографії ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»

Наукові інтереси: формування професійної компетентності майбутніх учителів музики.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

OREKHOVA Valentina Vladimirovna – post-graduate student of the Primary Education Theory and Practice Department, assistant of the Music and Choreography Department of the Donbas State Pedagogical University.

Circle of scientific interests: professional formation competence of the future music teacher.

Дата надходження рукопису 24. 12. 2017 р.

Рецензент – д.п.н. професор Н. С. Савченко

УДК: 373.3.036:398.8(045)

ПОЖАРСЬКА Анастасія-Олена Юрївна – магістрант Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка e-mail: pozharska1@ukr.net

ВИКОРИСТАННЯ ФОЛЬКЛОРУ НА УРОКАХ МУЗИКИ

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Народна пісня є одним із найбільш популярних жанрів музичного мистецтва. Світ пісенної культури українського народу безмежний. Це скарбниця людської духовності, що полонить почуття, розум і серце. В українській пісні відтворюється світогляд народу, його морально-етичні та естетичні цінності, педагогічний геній, багатотисячолітній досвід

виховання підрастаючих поколінь у дусі високої духовності та моралі. Тому українська народна пісня має стати основою музичного матеріалу, що використовується на уроках музики в школі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розкриттю історико-педагогічних проблем музичної освіти сприяє також цілий спектр сучасних дидактичних досліджень провідних учених, де визначено