

## ІННОВАЦІЙНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

**Вікторія КОНДРАТОВА,**

*доцент кафедри дошкільної та початкової освіти комунального закладу «Кіровоградський інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», координатор освітнього проєкту «Світ чекає крилатих» у Кіровоградській області, кандидат педагогічних наук;*

**Ірина ЖИГАН,**

*учитель образотворчого мистецтва комунального закладу «Фортчна гімназія» Кропивницької міської ради*

Компетентний учень – той, хто уміє самостійно вчитися. Концепція «Нова українська школа» проголошує необхідність гуманізації навчання, особистісного підходу, розвитку здібностей учнів, створення навчально-предметного середовища, що забезпечують психологічний комфорт і сприяють вияву творчості школярів.

Центральною фігурою у модернізації освіти, у реформуванні освітнього процесу має стати учитель-дослідник, учитель-лідер, творча особистість, компетентний фахівець, який професійно володіє всім арсеналом педагогічних засобів, постійно прагне до самовдосконалення та саморозвитку, стимулюючи до цього своїх учнів.

Що повинен вміти робити вчитель, щоб якісно організувати освітній процес за новим Державним стандартом базової середньої освіти? Знати і розуміти вимоги Державного стандарту базової середньої освіти; опрацювати і використовувати на практиці методики, які дозволяють реалізувати інтегрований, діяльнісний та компетентнісний підходи; уміти складати власну навчальну програму, якісно заповнювати резервні години типових навчальних програм; створювати комфортне освітнє середовище для учнів класу та ефективно його застосовувати; бути здатним до самостійної постановки цілей, а також зміни їх залежно від умов діяльності, вести за собою інших, бути оригінальним, креативним; здійснювати постійний аналіз та осмислення власної діяльності; бути готовим до самоудосконалення.

У 2022/2023 навчальному році розпочато поетапне впровадження нового Державного стандарту базової середньої освіти [1], в якому окреслено мету, вимоги до результатів навчання здобувачів освіти на кожному циклі навчання в межах освітньої галузі, зокрема, мистецької освітньої галузі.

### **Метою мистецької освітньої галузі у 5-9 класах є**

- цілісний розвиток успішної особистості учня у процесі освоєння мистецьких надбань людства;
- усвідомлення власної національної ідентичності в міжкультурній комунікації;
- формування компетентностей, необхідних для художньо-творчого самовираження;
- розкриття креативного потенціалу, залучення до культурних процесів в Україні [1].

Мистецьку освітню галузь реалізують чотири модельні навчальні програми інтегрованого курсу «Мистецтво». З програмами можна ознайомитися за покликанням: <http://surl.li/hwskk> (розділ 2 «Модельні програми»).

Типовою освітньою програмою на реалізацію мистецької освітньої галузі та, відповідно, інтегрованого курсу «Мистецтво» рекомендовано дві години на тиждень. Усі модельні навчальні програми інтегрованого курсу «Мистецтво» розраховано на рекомендовану кількість годин.

Враховуючи те, що програма інтегрованого курсу представляє органічне поєднання змісту різних видів мистецтва з домінантністю музичного і образотворчого, цей курс може викладати як один, так і два вчителі (вчитель музичного мистецтва; вчитель образотворчого мистецтва), які мають співпрацювати у команді, узгоджуючи планування своїх уроків.

У разі викладання цього курсу двома вчителями заклад освіти створює на основі модельної навчальної програми навчальну програму закладу освіти, де виокремлюється дві складові за видами мистецтва із зазначенням відповідної кількості годин «Мистецтво: музичне мистецтво» (1 година на тиждень), «Мистецтво: образотворче мистецтво» (1 година на тиждень). Відповідно у класному журналі для кожної складової відводяться окремі сторінки, на яких після назви інтегрованого курсу через двокрапку прописується уточнення: «Мистецтво: музичне мистецтво», «Мистецтво: образотворче мистецтво».

Перший цикл навчання у базовій школі (5-6 класи) у Державному стандарті базової середньої освіти визначено як адаптаційний. Адаптація дитини до навчання в базовій школі відбувається не одразу, а відповідно до індивідуальних особливостей кожної дитини. Процес адаптації може тривати різний час, і цей факт необхідно враховувати.

У 5 класі потрібно враховувати принцип наступності з метою ефективного планування освітнього процесу та досягнення очікуваних результатів навчання, визначених програмою [2].

Відповідно до концепції «Нова українська школа» в освіті домінувальними є компетентнісний та діяльнісний підходи до навчання. Зараз недостатньо просто засвоїти окремі знання, набути певні уміння, важливо навчитись їх застосовувати як у типових, так і в нестандартних, нових для здобувачів освіти ситуаціях. Для реалізації цих завдань у школяра / школярки мають системно і послідовно протягом 5-6 класів формуватися предметні мистецькі (музичні, образотворчі тощо) компетентності – мистецькі знання, уміння і ставлення, які він / вона вільно міг би / могла б застосовувати у житті.

У сучасній мистецькій освіті потрібно шукати нові шляхи пізнання мистецтва, тому ефективним буде педагогічно доцільне поєднання традиційних методів та прийомів із сучасними, зокрема інтерактивними, дослідницько-пошуковими тощо.

**Діяльнісний підхід** передбачає спрямованість освітнього процесу на розвиток ключових компетентностей і наскрізних умінь особистості, застосування теоретичних знань на практиці, формування здібностей до самоосвіти і командної роботи, успішну інтеграцію в соціум і професійну самореалізацію.

**Компетентнісний підхід** розглядається як з позиції цілей і результатів загальної мистецької освіти, які вимірюються у відповідних формах контролю та оцінювання учнів, так і з позиції організації процесу навчання: добору доцільного змісту і художньо-педагогічних технологій, спрямованих на практико орієнтовані й творчі види діяльності учнів, здатних демонструвати набуті компетентності.

Застосування в навчальному процесі на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» інноваційних художньо-педагогічних технологій допоможе сформулювати та розвинути предметні, міжпредметні та ключові компетентності учнів.

До інноваційних художньо-педагогічних технологій відносяться цифрові технології. Наразі це використання візуальних і аудіовізуальних матеріалів із фондів музеїв і галерей, що значно збільшує обсяг доступних для школи джерел, створює передумови для укладання фонотек і відеотек; використання графічних, музичних редакторів і анімаційних програм для пошукових вправ у сфері мистецтва, вільного проєктування і моделювання; використання інтернет-сервісів.

**Інтернет-сервіси** – це послуги, які надаються користувачам мережі Інтернет.

Ефективні уроки мають супроводжуватися наочністю. Адже дітям до вподоби яскраві зображення, відео, анімації. На думку багатьох учених, саме ці яскраві елементи наш мозок запам'ятовує найкраще.

На сучасному етапі модернізації освіти, якісні її зміни неможливі без цифрової трансформації освітнього процесу, яка передбачає максимально повне використання потенціалу цифрових технологій.

Однією із змістових ліній мистецької освітньої галузі у Державному стандарті базової середньої освіти є використання інформаційного середовища у власній творчості та художній комунікації, де одними із конкретних очікуваних результатів є: обирає відомі способи творення із застосуванням цифрових технологій (додавання ілюстрацій, створення нескладних графічних зображень, аудіо-/відеороликів, фото тощо) для художнього самовираження [1].

Розглянемо шляхи організації художньо-творчої діяльності учнів на уроках образотворчого мистецтва в інтегрованому курсі «Мистецтво» із використанням інтернет-сервісів. Так, у 5 класі під час вивчення теми «Народження мистецтва», школярі ознайомлюються з історією виникнення наскельних малюнків, дізнаються, що малюнки мали тематику людського побуту, первісні художники зображували те, що бачили. Учніям можна запропонувати виконати роботу індивідуально або об'єднатися у групи та за допомогою онлайн-редактора Canva створити колаж на тему «Побут первісних людей».



Якщо учні працюють індивідуально, вони самостійно розкривають задум свого колажу, вчаться правильно компоувати елементи, визначати центр композиції, використовуючи готові елементи.

Під час виконання колективного завдання діти вчаться працювати в команді, обговорювати деталі, композиційну будову малюнка, конкретизувати зображуване. Враховуючи те, що урок може проходити онлайн, діти можуть комфортно спілкуватись між собою. В класі також можна проводити такий формат виконання завдання, при цьому можна об'єднати дітей у групи по 5 осіб. Використовуючи свої телефони, діти створюють спільний колаж.

Для організації колективної роботи під час онлайн-уроку вчитель створює в Canv клас та запрошує учнів або надає покликання.

Як працювати педагогу в графічному онлайн – редакторі Canva?

Спочатку потрібно зареєструватися як вчитель в ресурсі «Canva for Education», навіть якщо вже є реєстрація звичайного користувача. Для цього потрібно прописати «Canva for Education» в браузері, після чого відкриється вікно головної сторінки редактора, де з'явиться фіолетова кнопка з безкоштовною реєстрацією для вчителів, або перейти на сторінку «Освіта» та виконати ті ж самі дії. Для реєстрації потрібно пройти відповідний шлях, який буде вказуватись платформою, вказати дані місця роботи – закладу освіти, зазначити скільки учнів у класі та підвантажити диплом про вищу освіту. Далі, після перевірки, буде надано доступ до Canva як вчителю, з додатковими безкоштовними можливостями для здійснення освітньої діяльності [3, 4]. У власному профілі з'явиться пункт «Створити клас» де можна долучити як кожного учня через пошту, так і взаємодіяти з Classroom.

В онлайн-редакторі є безліч шаблонів, які можна використовувати як для підготовки до уроку (презентації, анімації, інфографіки, плакати), так і організації творчої діяльності школярів. Дітей можна залучити також до індивідуальної або групової роботи у спільній презентації, розподіливши сторінки кожному учню для створення / розміщення мистецької роботи. Також можна обрати шаблон плакату, де учні на одному аркуші можуть створити спільний колаж.

Під час реалізації теми «Почути і побачити мистецтво» (5 клас), в якій вивчається натюрморт, можна запропонувати школярам за бажанням виконати натюрморт у графічному редакторі Paint [5].



Вивчаючи тему «Орнамент», можна запропонувати практичне завдання теж виконати в Paint, наприклад, використовуючи різні геометричні фігури для створення орнаменту у стрічці.

Вивчаючи тему «Мистецтво через об'єktiv камери» (5 клас), діти ознайомлюються з фотомистецтвом та його принципами, досліджують процес створення фотографій. Користуючись своїм телефоном, учні створюють колаж з одного об'єкта, сфотографованого у різних ракурсах, це може бути жива чи нежива істота. Для створення колажу школярі використовують будь-який графічний онлайн-інструмент – Paint, Canva, графічний застосунок в телефоні, наприклад, GridArt.



Наступним дослідженням для дітей є вивчення навколишнього середовища та знаходження в ньому прекрасного та цікавого, так як завданням є створити художню фотографію. Діти можуть знайти гарний краєвид, чи створити цікаву постановку для фото.



Послідуючим завданням з теми «Мистецтво через об'єktiv камери» є створення анімаційного мультфільму за допомогою серії фотографій. Діти створюють об'ємних персонажів з пластиліну, леґо, чи інших матеріалів та створюють 10-20 фото для своєї історії, рухаючи персонажів за своїм задумом. Фото об'єднують у GIF-анімацію за допомогою відповідних програм (Canva (можна працювати як на комп'ютері, так і на телефоні, користуючись шаблоном



анімації), Flipa Clip – застосунок телефону [6], Video.Guru – застосунок телефону) чи онлайн-редакторів або скористатись функціями Google фото [7].

Для створення анімації у Flipa Clip, потрібно спочатку завантажити цей застосунок, вказати свій вік та переглянути відеоознайомлення з програмою. Далі створити новий проєкт – дати назву мультфільму, обрати частоту кадрів (не більше 12 кадрів/секунду) та відповідний розмір. У програмі можна промальовувати кожен кадр за допомогою інструментів або завантажити фото з телефону. Потім потрібно зберегти мультфільм у форматі GIF-анімації або mp4. Надаємо приклад виконаної анімації <https://youtu.be/85cQexgzruI>.

Щоб створити анімацію в Google фото, на телефоні або планшеті Android, потрібно відкрити додаток Google Фото. Унизу натиснути «Бібліотека» а потім «Службові програми». У розділі «Створити» вибрати «Анімація». Вибрати потрібні фотографії й у горі праворуч натиснути «Створити».

Під час вивчення теми «Фризлайт» (5 клас), учні знайомляться з самим поняттям «фрізлайт» (від англ. – заморожувати світло) – зйомка на тривалій витримці з використанням рухомого джерела світла, створення світлового малюнку за допомогою ліхтарика в темноті або затемненому приміщенні. Для цього потрібно два телефони, або фотоапарат і телефон, можна фотоапарат та ліхтарик. Фотоапарат (телефон) ставимо в затемненому приміщенні на тривалу витримку, а іншим телефоном (ліхтариком) навпроти фотоапарату малюємо силуетне зображення будь-якого об'єкту. Фотоапарат на уповільненій зйомці фіксує всі рухи, і на фото з'являється світлове контурне зображення.



У кінці семестру / навчального року можна запропонувати учням створити віртуальну виставку в програмі Power Point з власних робіт. Надаємо приклад такої виставки на тему «Моя творчість» <https://docs.google.com/presentation/d/1VH8TPnoSUI1Gs0XP9YZguUVjTkcgDhbU/edit?usp=sharing&oid=117213062587675243369&rtpof=true&sd=true>.

Можна також створити звіт за семестр / рік у вигляді відеоролика з коментарями, наприклад, у Google фото.

В 6-му класі, вивчаючи тему «Пейзаж як жанр образотворчого мистецтва», можна на одному з уроків запропонувати учням створити пейзаж за допомогою онлайн-редактора Canva. Учні завдяки цій роботі зможуть удосконалити навички

компонування елементів на площині, враховуючи принципи композиції та правила лінійної перспективи. А також зможуть експериментувати з анімованими елементами.



Як на уроках образотворчого мистецтва, так і на уроках музичного мистецтва в інтегрованому курсі «Мистецтво» доречно розробляти цікаві вправи для учнів, з метою повторення або закріплення вивченого, в ігровій формі за допомогою різних онлайн-сервісів, наприклад, LearnsgApps [8]. Подаємо приклади інтерактивних вправ, які розробили вчителі музичного мистецтва Кіровоградської області:

Олена КАЛАШНІКОВА «Авторські та народні українські пісні» (5 клас)

<https://learningapps.org/display?v=p8zkhkink22;>

Вікторія ЮРЧАК «Елементи музичної мови» (5 клас),

<https://learningapps.org/display?v=pmt71nvr521;>

Оксана КОРЧАГІНА «Групи музичних інструментів» (5 клас)

[https://learningapps.org/23422494.](https://learningapps.org/23422494)

Отже, використання інтернет-сервісів на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» стає однією з актуальних проблем методики викладання предмета у світлі реалізації діяльнісного та компетентнісного підходів.

Нове покоління, що зростає в епоху інформації, потребує принципово нових рішень у педагогічному вихованні. Використання цифрових технологій є необхідним інструментом для сучасного уроку, а також важливим кроком до виховання гармонійної особистості XXI століття.

#### Список використаних джерел

1. Державний стандарт базової середньої освіти (постанова Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898). URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoi-serednoyi-osviti-i300920-898>.
2. Інструктивно-методичні рекомендації щодо організації освітнього процесу та викладання навчальних предметів у закладах загальної середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/metodichni%20recomendazii/2022/08/20/01/Dodatok.12.mystetska.osvitnya.haluz.20.08.2022.pdf>.
3. Вебінар «Використання сервісу Canva for education під час дистанційного і змішаного навчання – YouTube». URL: [www.youtube.com/watch?v=HnMj1RHKVcY](http://www.youtube.com/watch?v=HnMj1RHKVcY).
4. Про Canva for Education – Довідковий центр Canva. URL: [www.canva.com/uk\\_ua/help/about-canva-for-education/](http://www.canva.com/uk_ua/help/about-canva-for-education/)
5. Кондратова Вікторія. Малювання натюрморту в графічному редакторі paint. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HuGLKqUdxzE>.
6. Як зробити мультик на телефоні. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2jOAAaZiyVM&authuser=0>.
7. Google фото довідка. Як створювати фільми й анімації? URL: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwio6oKb\\_6z\\_AhUJiIsKHZ4XAFMQFnoECD0QAw&url=https%3A%2F%2Fsupport.google](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwio6oKb_6z_AhUJiIsKHZ4XAFMQFnoECD0QAw&url=https%3A%2F%2Fsupport.google)

[e.com%2Fphotos%2Fanswer%2F6128862%3Fhl%3Duk%26co%3DGENIE.Platform%253DAndroid&usg=AOvVaw3nt6219VNY0L1kziCjxQ6W.](https://www.youtube.com/watch?v=8u8EYrWXHsc)

8. Технологія роботи із сервісом LearningApps. URL:  
[https://www.youtube.com/watch?v=8u8EYrWXHsc.](https://www.youtube.com/watch?v=8u8EYrWXHsc)

## **МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ВІРТУАЛЬНОЇ ЕКСКУРСІЇ**

***Андрій ДРОБІН,***

*старший викладач кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та  
 безпечного освітнього середовища комунального закладу «Кіровоградський  
 обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя  
 Сухомлинського», кандидат педагогічних наук;*

***Сергій САМОЙЛОВ,***

*методист науково-методичної лабораторії природничо-математичних та  
 інформатично-технологічних дисциплін комунального закладу  
 «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти  
 імені Василя Сухомлинського»*

Система освіти намагається адаптуватися до запитів економіки і суспільства на новий продукт освіти, що виникли внаслідок процесів глобалізації, стрімких змін суспільних відносин, побудови цифрової економіки та науково-технічної революції «Індустрія 4.0» [7]. Ці процеси супроводжуються виникненням та подоланням проблем законодавчого, світоглядного, змістового, технологічного, організаційного характеру.

Однією із серйозних проблем сучасної освіти є відставання від процесів цифрової трансформації економіки та основних сфер суспільного життя. Це відставання має кілька вимірів. По-перше, школа запізнюється у застосуванні ефективних цифрових інструментів, що вже активно використовуються дітьми та дорослими у багатьох інших сферах діяльності. По-друге, школи не використовують можливості цифрових технологій для: персоналізації навчання (вибір траєкторії, різноманітність навчальних матеріалів, допомога під час навчальних труднощів), підвищення мотивації школярів (інтерактивні навчальні матеріали, навчальні ігри), полегшення рутинної діяльності педагогів та управлінців (планування, оцінювання, моніторинг, звітність, перевірка робіт). Нові цифрові технології дозволяють вирішувати ключові завдання освіти, які не вирішуються або погано вирішуються сучасною школою на основі традиційних технологій.

Іншою значною проблемою сучасної школи є падіння в учнів мотивації до навчання. Проведене у грудні 2022 – січні 2023 року Державною службою якості освіти України дослідження якості організації освітнього процесу в умовах війни у 2022/2023 навчальному році [2] показало, що, на думку керівників ЗЗСО, саме мотивація є домінуючим фактором у забезпеченні якості освіти. При чому, про необхідність посилення мотивації та підтримку учнів/учениць як стабілізуючого фактору зазначили 15 % керівників загальної середньої освіти, а