

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА

Барановський Д.М., Картавова О.М., Коваль А.М., Радчук Б.
*Компаніївський коледж ветеринарної медицини Білоцерківського
національного аграрного університету, смт. Компаніївка,
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця*

Одним із вирішальних завдань модернізації української системи освіти є створення та використання нового покоління засобів навчання, зокрема комп'ютерних, що поєднують досягнення педагогіки з можливостями інформаційних комп'ютерних технологій. Інновації в мистецькій освіті сприяють переходу від механічного засвоєння учнями знань до формування вмій та навичок самостійно вчитися та здобувати знання [1, с. 43-46]. Впровадження інформаційних комп'ютерних технологій у Новій українській школі – це вимога сьогодення, адже більшість молодших школярів ознайомлюються з комп'ютером ще до початку навчання в початковій школі.

В Україні набирає популярності STEAM освіта. Інститут модернізації змісту освіти працює над впровадженням даної технології в заклади дошкільної та початкової освіти. Діти мислять образами, звуками, барвами. В основі гармонійного пізнання учнями навколишнього світу має стати наочно-образне мислення, а здивування, подив, тобто емоції – одним із мотивів до активного пізнання нового, невідомого. Включення двох стандартів (науки, технології, математики та мистецтва) спонукає до застосування міжпредметних зв'язків, пошуку шляхів інтеграції знань різних галузей науки та мистецтва. Наприклад, можна поєднати вивчення музики з математикою чи програмуванням, а вивчення іноземної мови поглибити словесними та живописними портретами. Знайомство з різними видами мистецтв у початковій школі дає змогу від милування предметами та об'єктами перейти до їх пізнання, тобто перейти від емоційного до наукового пізнання.

Інформаційні комп'ютерні технології мають широкі можливості: збереження та передача інформації, підвищення інформаційної насиченості уроку, доповнення та поглиблення змісту уроку, диференціація завдань для учнів, індивідуальне оцінювання знань та творчих робіт. У початкових класах можна знайомити дітей із графічними редакторами та програмами для піксельарта – малювання (AdobePhotoshop, PuxelEdit, Paint, PowerPoint), створення музики (MusicalKeys, MusicMatch, MusicMaker). Важливо, щоб сучасний вчитель володів основами роботи з комп'ютером, міг використовувати інформаційні комп'ютерні технології для підвищення ефективності професійної діяльності.

Література:

1. Барановська І.Г. Мистецькі інтегративні технології в поліхудожній освіті. *Інформаційні технології в освіті*. 2019. №2(39). С. 40-50. http://ite.kspu.edu/issue_39/p-40-50