

4. Heaton. J. B. (Ed.). Language Testing. Modern English Publications / Heaton. J. B. (Ed.). – 1982. – P. 58.
5. Merriam-Webster OnLine Dictionary [електронний ресурс]. – Springfield, MA: Merriam-Webster, Incorporated, 2009. – Режим доступу : <http://www.merriam-webster.com/dictionary/system/>.
6. Milanovic M. Language examining and test development / M. Milanovic. //Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Language Polici Division. – Strasbourg. 2002. – 42 p.
7. Stansfield C.W. An evaluation of simulated oral proficiency interviews as measures of oral proficiency. In Alatis, J.E., editor, Georgetown University Roundtable on Languages and Linguistics 1990. – Washington, DC: Georgetown University Press. 1990. – SOPI test development handbook. Washington, DC: Center for Applied Linguistics. 1996. – P. 228 – 234.
8. Stansfield C.W., and Kenyon D.M. 1991: Development of the Texas Oral Proficiency Test (TOPT). Final Report. Washington, DC: Center for Applied Linguistics. ERIC Document Reproduction Service No. ED 332-522.
9. Weir C. Understanding and Developing Language Tests / Weir C. – Prentice Hall. 1990. – 57 p.

6.3. Мультимедійні технології, як інновація у інтегративній мистецькій освіті (О.В.Базелюк).

Постановка проблеми. Стрімке поширення мультимедійних технологій є характерна ознака сучасного українського суспільства. Комп'ютери та інші пристрої, котрі використовують мультимедійні технології вже остаточно увійшли у наше життя. Мультимедійне середовище в якому почало існувати українське суспільство вимагає інноваційних підходів насамперед до вітчизняної освіти. З огляду на це постала проблема визначення інноваційного потенціалу мультимедійних технологій й у мистецькій освіті. Наголосимо, ще до цього часу мистецька галузь освіти завжди була обмежена увагою. На це вказує мінімальна кількість навчальних годин і відношення до предметів естетичного циклу як до другорядних, постійне вільне використання навчального часу відведеного на предмети естетичного циклу для вирішення “суспільно-корисних” завдань тощо. Важливим для нашої статті є констатування факту обмеженості мистецької освіти у царині використання мультимедійних засобів.

Аналіз останніх досліджень. Висвітленням проблем взаємодії людини з комп'ютером присвячені роботи А.Берга, В.Винокурова, К.Зуєва, Ф.Рібакова, М.Сенченко, Е.Семенюк. Методологія і теорії комп'ютеризації освіти досліджували Б.Гершунський, О.Довгяло, М.Жалдак, Н.Морзе, О.Тихомиров. Процесам навчання із застосуванням комп'ютерних програмних педагогічних засобів присвячені праці Т.Гергей, О.Гончарова, М.Горський, Ю.Кузнєцова, В.Ляудіс В.Монахова, Й.Ривкіна, Є.Рябчинської., Н.Тализіна, С.Юдін , які досліджували психолого-педагогічні засади організації навчально-виховного процесу з використанням інформаційних технологій. Загальній теорії

мультимедіа присвячені роботи Е.Прайдакова, Л.Теплицького, Г.Шампанера, А.Шайдука, А.Шатохіна. Мультимедіа технології у педагогічному процесі досліджували Н.Анісімова, Н.Барг, М.Самійленко, А.Столяревська, О.Чайковська та інші. Проблемам комплексу та синтезу мистецтв, а також поліхудожньому підходу у мистецькій освіті присвячені роботи Н.Ганусенко, О.Комаровської, Л.Масол, Н.Миропольської, О.Оніщенко, Н.Очеретяної, В.Рагозіної, С.Свид, Л.Хлебнікової, Б.Юсова, Ю.Юцевич.

Формулювання цілей підрозділу. У підрозділі розглядаються можливості використання мультимедійних технологій у сучасній українській мистецькій освіті.

Основна частина. Для вірного розгляду інноваційного потенціалу мультимедійних технологій у мистецькій освіті, необхідно, насамперед, визначитися із ключовим терміном – мультимедіа та, як похідною, мультимедійна технологія. Аналіз наукової літератури виявив що понятійний апарат в області мультимедійних технологій є дуже нестійким, оскільки формувався він під впливом першопочаткових наук: кібернетики та інформатики. У зв'язку із тим, що до їх складу входили комп'ютерні інформаційні технології, інформаційні системи, сучасні засоби обробки інформації, комп'ютерні комунікації, їх дефініції є присутніми при спробах характеристики процесів використання мультимедійних технологій в освіті. Додаткову складність створюють і постійні зміни, які відбуваються у сфері комп'ютерного знання. Пов'язані вони з постійною модернізацією та виникненням нових технологій, програмних та апаратних засобів, а також зі змінами контингенту користувачів.

Концепція мультимедіа була сформована Білом Гейтсом як генеральний напрям розвитку програмного забезпечення у 90-ті роки минулого сторіччя. З погляду філософії технологія мультимедіа є невід'ємною частиною інформаційного суспільства. Характеристики інформаційного суспільства є однією з основ концепції мультимедіа. Їх визначають наступним чином: доступність інформації, яка має бути доступною для будь-якої людини та у будь-який час (важливо наголосити, що це може бути інформація будь-якого типу – аудіо, відео, текст тощо); забезпечення реальної доступності інформації в об'ємах, достатніх для виконання першого пункту; виробництво інформації в об'ємах, які є необхідними та достатніми для забезпечення життєдіяльності та розвитку в сфері освіти, в усіх його частинах та напрямках; прискорена автоматизація та роботизація у всіх сферах виробництва та управління, в тому числі педагогічним процесом [3; 6].

Термін “Медіа”, на якому ґрунтується і термін “Мультимедіа” вчені розглядають з чотирьох точок зору: носій даних, матеріали які зберігають дані в різноманітній формі або дозволяють передавати їх через себе; передавальне середовище (наприклад “медіа процесор”); будь-яка форма інформації (до неї відносять і “мультимедіа”); преса [4]. Р.С.Гуревич дає таке визначення мультимедіа: “Мультимедіа – це спеціальна інтерактивна технологія, що забезпечує за допомогою технічних засобів роботу з анімованою комп'ютерною

графікою і текстом, мовою, високоякісним звуком, нерухомим зображенням і рухомим відео” [1].

Для використання мультимедіа технологій в освіті виділяють наступні основні її складові:

1. Технічна складова – сукупність апаратних засобів введення, обробки, зберігання, передавання різнорідних типів даних. Сучасний мультимедійний комп’ютер є складним електронним пристроєм, що може складатися з багатьох складових. Їхня кількість та функції можуть змінюватися в залежності від необхідності для користувача.

2. Програмна складова. Комп’ютерні мультимедіа технології для обробки та керування різними типами даних, що її складають (текст, звук, зображення, відео) використовують різноманітне програмне забезпечення. За логікою рівнів системної інтеграції програмне забезпечення поділяється на системне та прикладне.

3. Інформаційна складова містить весь об’єм навчального матеріалу. Усю сукупність необхідної, але різної за типами інформації, яка поєднується завдяки інтегративній природі мультимедійної технології.

4. Організаційна складова.

5. Методична складова.

Найскладнішими та найменш розробленими є організаційна та методична складові. Для вірної організації використання мультимедіа технологій у мистецькій освіті необхідно, по-перше, вирішити проблему із забезпеченням мультимедійними засобами шкіл (до них ми відносимо як технічні, так і програмні мультимедійні засоби). По-друге, підготовка вчителів повинна містити мультимедійні технології, як одну з важливих складових сучасного життя суспільства. По-третє, необхідно створити методику використання мультимедійних засобів у мистецькій освіті.

На сьогоднішній день існує додаткова складність, яка полягає у необхідності позбутися низки стереотипів та негативного іміджу, що склалися стосовно мультимедіа у частини суспільства, котра знаходиться на низькому рівні розуміння та володіння мультимедійними технологіями. Інерція уявлень про комп’ютер як про “великий калькулятор”, пристрій, котрий здатний здійснювати лише математичні обрахунки, або, в кращому випадку, виконувати роль друкарської машинки призводить до того, що сучасні майже безмежні можливості комп’ютерних мультимедійних технологій не використовуються.

Досліджуючи комп’ютерні навчальні системи в практичному аспекті О.Чайковська пропонує розрізняти: інформуючі комп’ютерні системи, де комп’ютер виступає тільки в ролі джерела інформації, ефективно “завантажуючи” пам’ять учня (“комп’ютер – лектор”); формуючі системи, де комп’ютер сприяє виробленню автоматизму в фізичних і розумових діях учня, розвитку відповідних “сенсорних еталонів”, специфічних розумових дій (“комп’ютер – тренер”, “репетитор”); розвиваючі системи, педагогічною метою яких, є вдосконалення здібностей учнів на основі довільного запам’ятовування

інформації, її комбінування, створення певних художніх образів, а також розвиток творчого мислення “комп’ютер – учитель” [7].

Наведена класифікація вже сьогодні має низку недоліків, а саме:

1. Розглядати комп’ютер лише у напрямку “від комп’ютера до учня” не можна, оскільки мультимедійна технологія, завдячуючи гіпертексту, вийшла на рівень повноцінної інтерактивності, тобто користувач має можливість отримати зворотну реакцію на свої дії.

2. У класифікації відсутній один важливий аспект мультимедійних технологій, а саме – “комп’ютер – інструмент” (“комп’ютер – засіб творчості”). Саме завдячуючи цьому аспекту мультимедійний комп’ютер стає необхідною складовою мистецької освіти.

Як, усе наведене вище, може вплинути на мистецьку освіту? Які тенденції або зміни можуть очікувати мистецьку освіту на сучасному етапі? Однією з основних тенденцій може стати інтегративність на якісно новому рівні. Зазначимо, що сучасні навчальні програми з інформатики (єдиного предмету який досить обережно і обмежено почав вивчати мультимедійні технології) вже почали використовувати елементи мистецтва – обробка зображень, створення презентацій, створення флеш-анімацій, робота із текстами тощо. Таким чином цей предмет, ще не визнаючи цього, фактично вже почав інтегрувати у собі елементи мистецтва [2].

Це тільки початкова стадія впливу мультимедійного середовища на зміст освіти. Вже зараз існує повний спектр мультимедійних програм використання яких доступне недосвідченим користувачам. Мультимедійна технологія GUI-інтерфейсу робить зрозумілою та продуктивною діяльність користувача у новому мультимедійному середовищі, яке являє собою будь яка програма. Середовище, в цьому випадку, розглядається у вузькому значенні, як створений програмою простір для певного виду діяльності. Таким чином наступна тенденція може виглядати як потреба та виникнення нових предметів у мистецькій освіті. Вже зараз комп’ютерну графіку виділяють у окремий мистецький напрям. Створення комп’ютерної 2d та 3d анімації все більше спрощується і вже сьогодні програми з Інформатики містять початкові кроки по створенню flash-анімації та елементів інтерактивності мовою Java-script та Action-script.

Науковці вже кілька років наголошують на необхідності вводу нового предмету “Дизайн” до навчальних програм ЗОШ та якщо раніше дизайнерські перспективи мультимедійних програм були неясними, то сьогодні відсутність такого предмету суттєво стримує розвиток держави. Вже зараз існують мультимедійні програми за допомогою яких можна створити віртуальний дизайн квартири, будь-якого приміщення, без наявності глибоких знань з 3d-моделювання та мов програмування. Мультимедійні презентації давно увійшли до нашого життя, але мало хто при їх створенні замислюється над естетичними проблемами. Ще менше використовують для створення презентацій знання образотворчого мистецтва. Але ж давно відомі закони поєднання кольорів, ніхто не відміняв законів композиції тощо.

Зараз відсутні предмети, що вивчають фотографію, відео. Мультимедійні технології дозволяють зробити вивчення цих видів мистецтва не просто інформативним, але й творчим, цікавим, головне необхідним для особистості. Перетворити, вже буденну справу фотографування чи зйомки відео, на самостійну творчість, спонукати учнів до творчого пошуку, вирішення художніх завдань – чи це не є метою мистецької освіти?

Інтегративні властивості мультимедіа технологій вплинуть і на саму форму мистецької освіти. Вже біля 25 років ведеться мова про синтез мистецтв, інтегративні курси мистецтв, поліхудожній підхід до мистецької освіти. Переваги, які надають поліхудожній підхід до викладання предметів естетичного циклу, інтегративні курси мистецтв очевидні – це і системність знань у сфері мистецтва та культури, і володіння засобами виразності різних видів мистецтва, і повнота та цілісність картини світу, але це, у підсумку, пізнання себе в культурі та культури в собі, перетворення учня зі споживача на творця культури та культурних цінностей. Це, зрештою, розвиток та моральне здоров'я суспільства.

Мультимедіа технології спонукають до інтегрування різних видів мистецтва в освіті. Не раціонально, маючи можливість продукувати та відтворювати текст, звук, зображення обмежуватися чимось одним, а творення презентацій, відео, анімації без синтезу мистецтв – просто не можливе. Нагадаємо, що поліхудожній підхід у мистецькій освіті являє собою систему впливів різноманітних видів мистецтва, що спрямовані на розвиток живого сенсорного прояву особистості. Тобто уміння оперувати різноманітною за характером і об'ємом інформацією, вирізняти зовнішні та внутрішні репрезентації, а головне перетворювати одну художню форму в іншу художню модальність. На цьому базується вплив на особистість, що спонукає її до розвитку. Результатом цього впливу поліхудожнього підходу є творча активність [5].

Для поліхудожнього підходу у мистецькій освіті поняття продукту творчості не є первинним – це специфіка професійно-мистецтвознавчого підходу. Б.Юсов зазначав, що для поліхудожнього підходу не є первинним і категорія творчості, якщо її розуміють як практичні навички діяльності та знання фактів історії мистецтва. Найголовніше це поняття уяви та духовного росту особистості, який відбувається через особисту творчість та спрямований на загальне благо [8].

Мультимедійні засоби використовуючи всі свої можливості дозволяють, за рахунок автоматизації багатьох процесів та підготовчих етапів, вийти за межі кола елементарних, простих та бідних, за своїм змістом, форм, дозволяють самореалізуватися у мистецтві. У мистецькій освіті стає можливим поєднати навчання техніці мистецтва та самореалізацію учня.

Висновок. У підсумку можна виділити основні аспекти використання мультимедійних технологій у освіті взагалі та у мистецькій зокрема:

1. Значна інтенсифікація учбово-виховного процесу на всіх рівнях. Це виявляється в: посиленні цілеспрямованості навчання на підготовку учня,

адекватного запитам сучасного суспільства; підвищенні інформативності, об'ємі навчання за рахунок реалізації можливостей мультимедійних комп'ютерних систем; можливості використовувати комбінування індивідуальних і колективних методів навчання; поглибленні предметної інтеграції, що визначається у виникненні необхідності використання міжпредметних зв'язків при рішенні завдань різних предметних областей (наприклад, мистецтво-інформатика).

2. Активізація навчання, яка виявляється у забезпеченні спонукальних мотивів (стимулів), що обумовлюють активізацію пізнавальної діяльності (просте використання інформаційних ресурсів) та активної творчої діяльності (створення мультимедійних презентацій, веб-дизайн, обробка відео, звуку та ін.).

3. Розвиток особистості учня, підготовка його до умов життя в інформаційному суспільстві: розвиток мислення (творчого, інтуїтивного, теоретичного); естетичне виховання (використання мистецьких можливостей мультимедійних технологій); розвиток комунікативних здібностей (електронне листування, участь в телеконференціях, списках розсилки); формування умінь ухвалювати оптимальне рішення або здійснювати дослідницьку діяльність (пошук необхідної інформації, її обробка); формування інформаційної культури (уміння здійснювати репрезентативний пошук інформації в заданій предметній області); формування глобального мислення на основі міжкультурних проєктів.

4. Реалізація соціального замовлення, обумовленого комп'ютеризацією і інформатизацією сучасного суспільства.

5. Мистецька освіта повинна активно використовувати можливості не тільки інтеграції на рівні видів мистецтва, але й на рівні предметів (як приклад: інформатика – мистецтво).

6. Український курикулум, враховуючи останні тенденції мистецької освіти у світлі мультимедійних технологій, змушений розвиватися у напрямку посилення інтегративності мистецьких навчальних програм.

Література:

1. Гуревич Р. С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навч. посібн. [для студентів педагог. ВНЗ і слухачів інстит. післядпл. освіти] / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. – Вінниця: ДОВ „Вінниця”, 2004. – 365с.

2. Інформатика: програми для загальноосвітніх навчальних закладів. – Запоріжжя: Прем'єр, 2003. – 304 с.

3. Почтарь Н. В. Преподавание раздела компьютерная графика: состояние и проблемы / Н. В. Почтарь // Материалы XI Международной конференции “Применение новых технологий в образовании” (28 июня – 1 июля 2000 года). – Фонд новых технологий в образовании “Байтик”, 2000. – С. 49 – 51.

4. Прайдаков Е. М. Англо-Український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування / Е. М. Прайдаков, Л. А. Теплицький. – Вид. 2. – К.: “Софт Прес”, 2006. – 824 с.

5. Стукалова О. В. Развивающее влияние полихудожественного подхода к преподаванию литературы в работе со старшеклассниками

/ О. В. Стукалова: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. – М.: Институт художественного образования РАО, 2002. – 208 с.

6. Федоров А. Л. Становление идеи коммуникации в европейской и русской философской мысли и концепция “информационного общества” // Материалы IV международной научно-практической конференции по региональной культуре (21-23 мая 2002г.) / Под ред. В. Г. Тихонова. – Нижний Новгород: Изд-во ИГЛУ им. Н. Л. Добролюбова, 2002. – С. 51 – 54.

7. Чайковська О. А. Формування музичних знань молодших школярів засобами мультимедійних технологій навчання: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00. 08; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. – К., 2002. – 19 с.

8. Юсов Б. П. О взаимодействии искусств в развитии детей на интегрированных занятиях / Б. П. Юсов // Сб. науч. Тр. “Когда все искусства вместе...”. – МИЦЭВ РАО, 1995. – 24 с.

ДОДАТКИ

Додаток А. Трудове навчання: програма для 1 – 4 класів загальноосвітніх навчальних закладів (В. К. Сидоренко, О. В. Мельник, О. Л. Морін, Л. В. Савка, О. М. Пархоменко, Н. М. Павич, Д. В. Боровик, Л. Д. Мельник, Р. М. Лещук, Т. І. Кульчицька, М. В. Гасин)

Пояснювальна записка

Освітня галузь “Технології” в молодших класах реалізується через зміст навчальних предметів “Трудове навчання” та “Інформаційно-комунікативна грамотність”, які є початковою ланкою загальної системи трудового навчання та виховання учнів. Трудове навчання в початковій школі є однією з ланок неперервної технологічної освіти, що логічно продовжує дошкільну освіту, створює базу для успішного опанування учнями технологій основної школи та здобуття професійної освіти. Трудове навчання в початкових класах є першою сходинкою до вибору майбутньої професії.

Метою “Трудового навчання” в початковій школі є формування і розвиток в межах вікових можливостей предметно-перетворювальної компетентності, яка дає можливість їм самостійно вирішувати предметно-практичні задачі та побутові проблеми. Для досягнення зазначеної мети передбачається виконання наступних завдань:

- формування в межах вікових можливостей узагальнених способів (алгоритмів) предметно-перетворювальної діяльності з дотримання безпечних прийомів ручної праці та економного використання матеріалів;
- розвиток творчих технічних здібностей, елементів графічної грамоти, вмінь працювати в команді та навичок операціоналізації ручних технік обробки матеріалів;
- набуття досвіду предметно-перетворювальної та побутової практичної діяльності, алгоритмів і способів предметно-практичних дій ручними техніками для оволодіння в основній школи основами технологій;
- виховання в учнів ціннісного ставлення до себе як суб’єкта предметно-