

DOI 10.26886/2414-634X.1(28)2019.3

UDC: 378.147:004]:74/75

## MULTIMEDIA TECHNOLOGIES AS A FACTOR OF INNOVATIVE ARTISTIC EDUCATIONAL SPACE FORMATION

**Alina Marchenko, PhD of Pedagogical Sciences**

Kyryvyi Rih State Pedagogical University, Ukraine, Kryvyj Rih

*The article is devoted to the analysis of didactic features of multimedia technologies adaptation in the process of realization of modern pedagogical strategies of professional education. The article reveals the issues of the expediency of bringing multimedia technologies in professional art education and highlights the main spheres of their use. Special attention is given to modern multimedia technologies, their possibilities in artistic and professional skills formation and improvement of professional training of students.*

*Key words: multimedia technologies, computer technologies, multimedia lectures, portfolio, artistic and pedagogical design.*

*кандидат педагогічних наук, Марченко А. А. Мультимедійні технології як чинник формування інноваційного мистецького освітнього простору/ Криворізький державний педагогічний університет, Україна, Кривий Ріг*

*Стаття присвячена аналізу дидактичних особливостей застосування мультимедійних технологій в процесі реалізації сучасних педагогічних стратегій професійної освіти. У статті розкриваються питання доцільності залучення мультимедійних засобів навчання в професійній художній освіті та висвітлено основні сфери їх використання. Особливу увагу приділено сучасним мультимедійним технологіям, їх можливостям для формування*

*художньо-професійних умінь та вдосконалення фахової підготовки студентів.*

*Ключові слова: мультимедійні технології, комп'ютерні технології, мультимедійні лекції, портфоліо, художньо-педагогічне проектування.*

**Постановка проблеми.** Комп'ютерні технології присутні сьогодні практично в усіх сферах життєдіяльності людини. Мистецтво не стало винятком. Завдяки розмаїттю програмного й апаратного забезпечення сьогодні можливо багатопланове використання всіх можливих потенцій комп'ютерних технологій в педагогіці мистецтва. Багатопланове залучення комп'ютерів, вносить кардинальні зміни в організацію навчального процесу, де в інтерактивному середовищі долучається графіка, анімація, фото, відео, звук, текст та створюється інтегроване інформаційне середовище, в якому користувач знаходить якісно нові можливості спроможні відігравати роль вагомому засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів. Комп'ютерні технології, інтегруючись в педагогічну практику, створюють нову інтерактивну площину, яка базується на різноманітті мультимедійних технологій, що сприяє підвищенню якості професійної підготовки фахівців. [1,5,6]

Аналіз наукових праць із зазначеної проблеми показав, що останнім часом проблемі впровадження мультимедійних технологій в освіті присвячено немало праць вітчизняних і зарубіжних педагогів: В.П. Безпалько, В. Ю. Бикова, Б. С. Гершунського, А. П. Єршова, О. І. Іваницького, В. Г. Петрук, П. Піндера, Н. В. Роберта, Р. В. Селезньова (загальні теорії використання мультимедійних технологій в освіті); А. М. Гуржій, М. І. Жалдак, Ю. О. Жук, О. І. Машбиць, Н. В. Морзе, Ю. С. Рамський, Ю. А. Пасічник, Р. А. Томаков (принципи використання мультимедійного програмного

забезпечення); В. Ф. Заболотний, В. О. Ільїна, В. І. Ключко, В. Л. Малорян, Н. С. Пуришевої, П. І. Самойленка П. В. Стефаненко (використання мультимедійних технологій презентаційного спрямування в освіті). Проте, не зважаючи на ґрунтовність та багатогранність праць, дослідження дидактичної складової використання мультимедійних технологій в процесі підготовки студентів художніх спеціальностей потребують удосконалення.

Мета даної статті полягає у висвітленні змісту мультимедійних технологій навчання та аналізу конкретних практичних прикладів їх застосування в процесі фахової підготовки спеціалістів мистецького профілю.

Найбільш доцільними та поширеними в художньо-освітній діяльності є такі комп'ютерні технології, як мультимедійні дидактичні технології, які вможливають адекватне художнє сприйняття та проектування студентами художнього образу шляхом представлення різномірної інформації в єдиному форматі; гіпертекстові технології, що перетворюють текст із лінійної форми в ієрархічну і в такий спосіб забезпечують швидке управління, корекцію й зворотній зв'язок у процесі формування художньо-професійних умінь студентів; web-технології – технології створення й застосування web-ресурсів (сайтів, моделей, віртуальних середовищ), які сьогодні слугують однією зі сфер художньо-професійної діяльності; хмарні технології – технології обробки даних, у яких комп'ютерні ресурси надаються Інтернет-користувачеві як online-сервіс, і які сьогодні представлені й найбільш простими й швидкими засобами образотворчої діяльності; технології графічного редагування – технології, що забезпечують використання комп'ютерної графіки й, отже, слугують новітнім інструментом художньо-професійної діяльності вчителя й синтезують в собі теоретичні знання з комп'ютерних систем, композиції, рисунка,

живопису, кольорознавства, перспективи, декоративно-прикладного мистецтва, графіки.

В навчальному процесі можуть бути залучені такі мультимедійні технології, як мультимедійні лекції, презентації, сервісні проекти, flash-роліки, опорні зорові конспекти, мультимедійні портфоліо та ін.

Мультимедійна лекція є різновидом лекції-візуалізації, де головними методами навчання є демонстрація наочності (кіно-, теле- і відеофрагменти, слайди, блоки інформації) та її покрокове коментування викладачем із підтримкою комп'ютерних технологій. Принциповими відмінностями мультимедійних лекцій від «традиційних» є такі: більш чітко структурований зміст; блокова схема побудови навчального матеріалу; ефективність і чіткість форми подання інформації; використання додаткових прийомів викладу матеріалу (звук, анімація, графіка), розвинена гіпертекстова структура; графічний виклад основних положень лекції, визначень, формул, креслень, схем тощо [4].

Існують безперечні дидактичні переваги мультимедійної лекції перед «традиційними» лекціями. Наприклад, такі що забезпечують: максимальну інформаційну наповнюваність, найбільш повне розкриття сутності й закономірностей художньо-педагогічних явищ і процесів; чітке структурування навчального матеріалу; демонстрацію процесів, складних схем, художньо-графічних еталонів, послідовності їх побудови, динамічної й просторової наочності; інтенсифікацію процесів сприйняття й засвоєння художньо-професійних знань за рахунок своєчасності подачі інформації, її оптимального дозування, доступності, адаптації темпу подачі до швидкості її засвоєння; реалізацію художньо-естетичних законів формотворення; підвищення інтересу та мотивації до навчання, краще запам'ятовування інформації, зосередження уваги студентів на головному; ергономічність

у застосуванні засобів наочності за допомогою об'єднання їх у єдину презентацію [7].

Уведення до навчального процесу мультимедійних лекцій потребує розробки та апробації методики їх підготовки, організації і проведення. Для цього необхідно здійснити відбір, структурування й оформлення навчальної інформації відповідним чином у освітній продукт, з'ясувати стиль читання лекцій і спосіб організації інтерактивної взаємодії в системі «викладач – мультимедійні технології – студент». Ураховуючи специфіку навчання на мистецьких спеціальностях, на особливу увагу заслуговували також: оптимальна швидкість появи інформації на екрані, темп викладу й послідовність подання матеріалу, види анімації, шаблон оформлення, а також дизайн презентації загалом.

Система занять, що містить у тій або тій формі мультимедійні технології, повинна бути вибудована відповідно до закономірностей формування художньо-професійних умінь студентів. Тому, мультимедійні лекції варто доповнювати опорними зоровими конспектами – набором слайдів, кожен із яких мультимедійними засобами розкриває зміст наукових понять і категорій і при цьому є певним художньо-графічним еталоном, а також цілісними мультимедійними портфоліо для курсів навчальних дисциплін.

Створюючи чи використовуючи опорні зорові конспекти студенти мають засвоїти, як певний художньо-графічний еталон, способи створення таких конспектів і ті психофізіологічні особливості, що лежать в основі методики роботи з ними. Тому провідними ролями під час опрацювання опорного зорового конспекту мають бути: художник-візуалізатор, мистецтвознавець, учитель образотворчого мистецтва та декоративно-прикладного мистецтва, дизайнер, критик. Із цією метою до змісту фахових методик можуть бути введені завдання на побудову

опорних зорових конспектів із орієнтовною тематикою, що відповідає навчальним програмам, а саме: «Емоційно-образні художні засоби: живопис, графіка, архітектура», «Художні прийоми виявлення характеру й образності природних форм», «Композиційні засоби і прийоми: пейзаж, декоративна композиція, сюжетна композиція, ілюстрація, анімація, графічний дизайн», «Засоби формотворення», «Портрет», «Натюрморт», «Об'ємно-просторова форма». До продуктів такої проектної роботи належать: мультимедійна презентація, мистецтвознавче есе, рецензія художньо-професійного змісту.

Накопичення мультимедійних продуктів сприяє створенню мультимедійного портфолію та розробці його орієнтовного змісту для підтримки викладання фахових дисциплін і спецкурсів із метою підвищення фахової підготовки спеціалістів мистецького профілю. Складовими мультимедійного портфолію є:

- Файл опису (супровідний файл, у якому вказаний автор, мета і дата створення, вміст портфолію);
- Образотворча наочність (фоторепродукції картин, пам'ятників архітектури й скульптури; фотопортрети відомих постатей; фото зображення навколишнього світу; навчальні й педагогічні малюнки в електронному форматі; опорні зорові конспекти; набори художньо-графічних еталонів, шаблонів; приклади виконання типових навчальних завдань за допомогою комп'ютерних технологій; відеофрагменти (сюжетні відеоролики); відеофільми (художні й документальні).
- Умовно-графічна наочність (структурно-логічні схеми, моделі, таблиці, блок-схеми, діаграми, карти, картосхеми провідних понять, явищ)
- Мультимедійна наочність (анімація зі звуком і без нього; анімація з 3D моделюванням (вз музичним або мовним супроводом);

аудіофрагменти, звукові коментарі, інтерв'ю, аудіокниги; відеоролики й відеофільми (художні й документальні); відеозаписи лекцій, конференцій, художньо-педагогічних подій)

- Текстова супровідна інформація ( список основної й додаткової літератури; список гіперпосилань; опис web-квестів; методичний комплекс викладання дисципліни в електронному форматі; методичні вказівки до виконання основних видів робіт; бібліотека електронних книг і навчальних посібників)
- Програмні засоби, необхідні для перегляду мультимедіа (текстові редактори; відеоредактори; графічні редактори; педагогічні програмні засоби; віртуальні лабораторії; предметно-орієнтовані програмні середовища).

Сьогодні одним із провідних напрямів роботи фахівця художньо-професійної галузі є художнє проектування, як різновид методу проектів, та створенням проектного образу об'єкту з відповідними художньо-естетичними якостями з метою підвищення естетичного потенціалу оточуючого середовища, а у широкому змісті – буття людини.

Метод проектів в освіті, на відміну від промислової й суспільно-політичної галузі, має на увазі спосіб організації процесу пізнання, спосіб досягнення визначеної дидактичної мети через детальну розробку проблеми (технологію), що завершується цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим чи тим способом [2].

Структурними компонентами художнього проектування засобами комп'ютерних технологій є: 1) створення концептуальної ідеї (виявлення проблеми і її формулювання, визначення мети, відбір критеріїв), 2) мисленнєве моделювання й конструювання, 2) формулювання задуму вербально, 3) графічне проектування –

створення ескізу й зображення колірно-графічного рішення проблеми в предметному вигляді на основі креслення, малюнку чи опису за допомогою «традиційних» образотворчих засобів, 4) реалізація ескізного задуму за допомогою комп'ютерних засобів у проектних моделях, 5) ускладнення створеної моделі відповідно до мети художнього проектування, 6) оцінка й самооцінка розробленого проекту відповідно критеріїв.

Проектна діяльність найбільш ефективна, якщо вона пов'язана з програмним матеріалом, значно розширюючи й поглиблюючи знання студентів у процесі роботи над проектом, тому результатом художньо-педагогічного проектування має бути створена модель, продукт, що володіє естетичною й методичною цінністю. З-поміж доцільних різновидів художньо-педагогічного проектування в навчальному процесі можуть залучатись курсові й дипломні проекти, навчальні, методичні, виховні проекти, і власне художні проекти – ескізні, дизайнерські, конструкторські, виставкові, web-квест і web-сайт та ін.

Можливості мультимедійних технологій дозволили створити сучасну віртуальну реальність нового, електронного типу, визначивши формування нового виду мистецтва, в рамках якої мультимедійні технології використовуються для формування штучного середовища. Хоча мультимедійні засоби навчання в сфері освіти не можуть замінити викладача, але вони сприятимуть удосконаленню й урізноманітненню діяльності педагога, що має підвищити ефективність освітнього процесу. При підборі мультимедійного засобу викладачеві необхідно враховувати своєрідність і особливості конкретної учбової дисципліни, передбачати специфіку відповідної науки, її понятійного апарату, особливості методів дослідження, її закономірностей. Мультимедійні технології повинні відповідати цілям і завданням курсу і органічно вписуватися в навчальний процес [1,5].

**Висновки.** Проведене дослідження дозволяє зробити висновок, що мультимедійні технології дозволили сучасній освітній сфері вийти на якісно новий рівень, докорінно трансформували її структуру та наділивши його зміст новими властивостями, визначивши при цьому принципово новий характер взаємодії суб'єктів і об'єктів навчання. Доречно використання, при підготовці фахівців мистецького профілю, таких мультимедійних технологій, як: мультимедійні лекції, презентації, сервісні проекти, flash-роліки, опорні зорові конспекти, мультимедійні портфоліо, віртуальні екскурсії, віртуальні лабораторії та ін. Застосування мультимедійних технологій поліпшує якість та ефективність освітнього процесу та підвищує мотивацію до вивчення навчальних дисциплін.

***Література:***

1. Молянинова, О.Г. (2002). Мультимедиа в образовании. Красноярск, КрасГУ, 300.
2. Новиков, А.М. (1997). Профессиональное образование в России. Москва, Просвещение, 284.
3. Пінчук, О.П. (2007). Проблема визначення мультимедія в освіті: технологічний аспект. Нові технології навчання. Київ, Інститут інноваційних технологій і змісту освіти, 46, 55-58.
4. Сакулина, Н.П. (1975). Рисование в дошкольном возрасте. Москва, Педагогика, 280.
5. Синиця, М.О. (2014). Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання. Житомир, ЖДУ ім. І. Франка, 418-438.

6. Тукало, М.Д. (2006). Мультимедійні системи навчання як новий методологічний засіб інтерактивного навчання. Збірник наукових праць Академії педагогічних наук України. Київ, 14-16.

7. Ягупов, В. (2003). Психологічний зміст понять «знання», «навички» та «уміння». Київ, Освіта, 25, 8-9.

**References:**

1. Moljaninova, O.G. (2002). Mul'timedia v obrazovanii. Krasnojarsk, KrasGU, 300.

2. Novikov, A. M. (1997). Professional'noe obrazovanie v Rossii. Moskva, Prosveshhenie, 284.

3. Pinchuk, O.P. (2007). Problema viznachennja mul'timedija v osviti: tehnologichnij aspekt. Novi tehnologii navchannja. Kiev, Institut innovacijnih tehnologij i zmistu osviti, 46, 55-58.

4. Sakulina, N. P. (1975). Risovanie v doshkol'nom vozraste. Moskva, Pedagogika, 280.

5. Synytsia, M.O. (2014). Vykorystannia multymediinykh tekhnolohii u navchalnomu protsesi VNZ yak zasib formuvannia pedahohichnykh znan. Profesiina pedahohichna osvita: stanovlennia i rozvytok pedahohichnoho znannia. Zhytomyr, ZhDU im. I. Franka, 418-438.

6. Tukalo, M.D. (2006). Multymediini systemy navchannia yak novyi metodolohichni zasib interaktyvnoho navchannia. Zbirnyk naukovykh prats Akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy. Kyiv, 14-16.

7. Yahupov, V. (2003). Psykholohichniy zmist poniat «znannia», «navychky» ta «uminnia». Kyiv, Osvita, 25, 8-9.