

## **ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

*У статті розглядаються основні напрями та особливості впровадження засобів інформаційних технологій навчання у процес підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Обґрунтовано доцільність уведення в процес підготовки фахівців навчальних дисциплін, які спрямовані на опанування комп'ютерних графічних програм та художньо-естетичне освоєння технологій віртуальної реальності; висвітлюються мета й результати навчальної діяльності з таких дисциплін; подано орієнтовну тематику практичних завдань.*

**Ключові слова:** майбутній учитель образотворчого мистецтва; фахова підготовка; інформаційні технології навчання; програмно-педагогічні засоби; комп'ютерний дизайн художньої продукції; комп'ютерний дизайн декоративного твору; віртуальний мистецький простір.

**Постановка проблеми.** В епоху інформаційного суспільства цілі навчання змінилися порівняно з добою індустріального суспільства. Пріоритету набуває не просто процес отримання знань, а й уміння застосовувати ці знання для розв'язання різноманітних професійних завдань. Якість освіти нині пов'язується з поняттям конкурентоздатності фахівця, його компетентністю, що в першу чергу передбачає вміння працювати з інформацією, приймати самостійні обґрунтовані рішення, поновлювати свої знання. Тому одним із важливих завдань вищої педагогічної освіти стала підготовка майбутніх учителів до педагогічної діяльності в умовах широкої інформатизації. Особливої актуальності в таких умовах набув процес підготовки вчителів мистецьких спеціальностей, інноватизація якого є одним зі стратегічних освітніх завдань.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У педагогічній теорії і практиці визначено шляхи до нової якості мистецько-педагогічної освіти в контексті інформатизації. Психолого-педагогічні, теоретико-методологічні засади використання

інформаційних технологій навчання (далі – ІТН) в освітньому процесі усталилися під впливом наукових досліджень А. Берга, В. Бикова, Т. Габай, Б. Гершунського, А. Гуржія, М. Жалдака, Ю. Жука, Г. Козлакової, В. Кременя, Ю. Машбиця, В. Монахова, І. Роберт, Н. Тализіної та ін. Можливості ІТН в інформаційно-освітньому середовищі педагогічних закладів вищої освіти розкриваються в фундаментальних працях В. Андрущенко, Р. Гуревича, О. Муковіза, І. Прокопенка та ін. А в наукових розвідках І. Грудініна, О. Кайдановської, М. Козяр, С. Коновець, Л. Покровщук, М. Стась, Т. Трубчанінової, Т. Фурсикової, О. Яцюка та ін. актуалізуються інноваційні підходи, у тому числі й ті, що базуються на можливостях ІТН, до проблеми підготовки та становлення майбутніх учителів мистецьких спеціальностей, зокрема й образотворчого мистецтва.

**Метою статті** є висвітлення основних напрямів та особливостей використання засобів ІТН у процесі фахової підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва у Полтавському національному педагогічному університеті імені В. Г. Короленка (далі – ПНПУ імені В. Г. Короленка).

**Методи дослідження:** теоретичний аналіз психолого-педагогічної та мистецько-педагогічної літератури з проблеми дослідження; систематизація й узагальнення фактів, процесів, педагогічного досвіду застосування ІТН у фаховій підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва у ПНПУ імені В. Г. Короленка з метою обґрунтування основних напрямів використання ІТН; спостереження, опитування та аналіз успішності студентів, що уможливило формування суджень про ефективність впровадження засобів ІТН в освітній процес.

**Виклад основного матеріалу.** «Будь-яка діяльність може бути або технологією, або мистецтвом. Мистецтво засноване на інтуїції, технологія – на науці. Із мистецтва все починається, технологією – закінчується, щоб потім усе почалося спочатку» (Беспалько, 1989, с. 5). Такий взаємозв'язок між технологією і мистецтвом є закономірним – технологізація в мистецтві була завжди, ще з часів його зародження. Але в контексті проблематики цієї статті акцентуємо увагу саме на інформаційних технологіях, що привнесли нові ідеї та зумовили становлення нових концепцій, напрямів, стилів в образотворчому мистецтві. Розвиток таких тенденцій не міг не відобразитися й на процесі

підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва – інформаційні технології відкрили сучасні шляхи формування їхніх професійних компетентностей, адже використання ІТН дозволяє оптимізувати й модернізувати освітній процес, збагатити його принципово новими пізнавальними засобами, стимулювати активність студентів та їхню мотивацію до навчання, суттєво збільшити обсяг інформації, доступної для користування, а окрім того, надати можливості для розвитку особистості студента, його підготовки до комфортного життя в умовах інформаційного суспільства, для опанування нових важливих для фахівця такого напряму компетентностей із продукування художніх образів засобами комп'ютерної графіки та цифрового живопису. Базуючись на таких перевагах в експансії ІТН у процесі підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва, у ПНПУ імені В. Г. Короленка склалася певна система взаємопов'язаних напрямів використання ІТН. Як найбільш широкий напрям, виділимо залучення інформаційно-комунікаційних складових до навчально-методичного забезпечення освітніх компонентів мистецького спрямування. Умовно поділяємо їх на два типи: електронні навчальні матеріали та спеціально проєктовані інформаційно-освітні ресурси.

До першого типу відносимо: відеоматеріали, аудіовізуальні засоби, мультимедійні засоби, інтернет-технології, а також електронні навчальні видання, ліцензовані програмно-педагогічні засоби (далі – ППЗ), розробниками яких є компанії-представники європейських мультимедійних видавництв та українські електронні видавництва. Великий каталог ліцензованих ППЗ має бібліотека ПНПУ імені В. Г. Короленка, якими можна користуватися на заняттях, серед них: методичні матеріали українських мультимедійних видавництв «Національна мультимедійна компанія», «Нова школа», «Центр навчальної літератури»; серія «Шедеври світової культури на CD» бібліотеки електронного видавництва «DirectMEDIA Publishing», ексклюзивним видавцем якого на території України є ТОВ «Українська мультимедійна спілка»; проєкти електронних виставок видавництв «Совіарт» та «Інфодиск»; практичні курси рисунку та програмні засоби навчального призначення компаній «Akella», «Scolopendra», «Медіа Стар» (український представник – «МультиТрейд») тощо.

Другий тип інформаційно-комунікаційних складових представлено спеціально спроектованими інформаційними освітніми ресурсами, особливість яких полягає в тому, що їхня розробка проводилася за активної участі науково-педагогічних працівників, що забезпечують викладання відповідних освітніх компонентів. Серед таких ППЗ: електронні навчальні посібники й підручники, що використовують гіпертекстові технології; мультимедійні посібники; електронна навчальна література, розроблена на базі спеціального комп'ютерного програмного забезпечення; довідково-інформаційні системи; тестувальні програми. Процес розробки та безпосереднього використання інформаційних освітніх ресурсів відбувається з урахуванням основних вимог до ППЗ: психологічних, дидактичних, методичних, програмно-технічних, психолого-ергономічних та естетичних (Батієвська, 2017; Гриб'юк, 2014).

Засоби ІТН в організації освітнього процесу студентів завжди використовуються комплексно. На лекційних, лабораторних і практичних заняттях навчальних дисциплін «Живопис», «Рисунок», «Основи композиції», «Основи кольорознавства», «Основи перспективи», «Історія українського образотворчого мистецтва», «Історія декоративно-ужиткового мистецтва», «Вишивка», «Методика навчання образотворчого мистецтва» та інших широко застосовуються мультимедійні технології у вигляді супровідного ілюстративно-демонстраційного та навчального матеріалу. Так, на етапі роз'яснювання щодо принципів виконання зображень чи виготовлення художніх творів, технічними засобами мультимедійного проєктора разом із застосуванням мультимедіатехнологій, ліцензованих ППЗ, а також розроблених гіпертекстових підручників наочно, чітко та структуровано представляються основні тези й необхідний ілюстративний матеріал – приклади творів, поетапність виконання робіт, зразки можливих помилок. З упевненістю можна стверджувати, що така форма роботи сприяє підвищенню наочності, залученню додаткового матеріалу, активізації діяльності студентів, посиленню їхньої мотивації до навчання і, зрештою, зростанню інтересу до навчальних дисциплін завдяки привабливості комп'ютерної та мультимедійної техніки. Унаочненню лекційних занять послуговуються відеоматеріали, аудіовізуальні засоби, наприклад, каталоги освітніх видань і

фільмів, документальних кінофільмів. Тестувальні програми урізноманітнюють і спрощують процес перевірки сформованості результатів навчальної діяльності. Їхнє використання відбувається за умови активної персоналізованої взаємодії студентів із комп'ютерами у технічно обладнаній навчальній аудиторії.

Резюмуючи основні переваги описаного вище напряму використання ІТН вкажемо, що вони є цілком виправданими. Але такий підхід не може бути повсюдним, а лише на певних етапах організації освітнього процесу для окремих дисциплін. Говоримо про специфіку дисциплін образотворчого циклу, таких як «Основи кольорознавства», «Живопис», «Рисунок», «Основи композиції», котрі є суто практичними курсами. Окрім того, візуальне сприйняття кольорів на екрані монітора чи в демонстрації з проектора відрізняється від оригіналу.

Наступний напрям використання ІТН у підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва полягає в тому, що здобувачі опановують специфічні комп'ютерно-орієнтовані навчальні дисципліни. У різні роки навчання пропонувалися такі навчальні курси, як «Комп'ютерний дизайн художньої продукції», «Комп'ютерний дизайн декоративного твору» та «Віртуальний мистецький простір». Їх спрямовано на якісне оволодіння студентами способами продукування зображень за допомогою комп'ютерних технологій, опанування можливостей програм, призначених для створення та обробки графічних зображень, художніх, декоративних композицій, а також на художньо-естетичне освоєння технологій віртуальної реальності. Опанування змісту таких дисциплін дозволяє збагатити комплекс професійних компетентностей майбутніх учителів образотворчого мистецтва: разом із створенням зображення традиційними художніми техніками й засобами, вони набувають не менш важливих для сучасного стану розвитку суспільства професійних умінь продукувати цифрові зображення. Підкреслимо, що навчальні заняття з дисциплін організуються у спеціально обладнаних комп'ютерних аудиторіях.

Зупинимось на характеристиці кожного з указаних освітніх компонентів.

Опановуючи «Комп'ютерний дизайн художньої продукції», здобувачі вивчають можливості растрової та векторної комп'ютерної графіки як основи цифрового живопису. Метою

вивчення дисципліни є формування в майбутніх фахівців компетентностей у сфері застосування принципів комп'ютерного дизайну під час проєктування, оформлення художньої продукції та оволодіння програмними засобами, необхідними для їхнього створення з орієнтацією на використання отриманого досвіду в майбутній професійній діяльності. Очікувані результати навчальної діяльності з дисципліни:

- усвідомлювати специфіку комп'ютерного моделювання художньої продукції, демонструвати знання базового категоріального апарату комп'ютерного дизайну художнього твору;

- розуміти сутність, області застосування та технологію цифрового живопису, принципи побудови цифрового зображення, закономірності побудови форми об'єктів і використання їх у практичній роботі над зображенням, композиційно-колірні принципи дизайну художнього твору;

- демонструвати здатність до поетапного формування й обробки художнього зображення засобами графічного редактора;

- використовувати художньо-виразні й функціональні засоби графічного дизайну та комп'ютерних програм для оформлення художньої продукції;

- володіти композиційними засобами побудови художнього твору, демонструвати здатність до правильного моделювання тоном, колірного komponування та організації продукції.

На заняттях використовуються певні можливості графічного редактора Paint, зокрема для створення схем вишивки чи виділення смислового центру композиції на основі кольорового контрасту, контрасту величин, виразності форми. Художня продукція формується у складнішому графічному редакторі Inkscape чи Gimp. Зокрема, для виконання пропонуються такі завдання: побудова ескізу майбутньої художньої композиції; створення елементарного художнього зображення на основі ліній; колірне вирішення художнього зображення; робота з контурами в процесі формування художнього образу; закономірності будови і методи оформлення деталей художньої композиції: перетворення об'єктів; дизайн інформаційного наповнення художньої продукції; створення тематичних, відкритих художніх композицій.

У межах освітнього компоненту «Комп'ютерний дизайн декоративного твору» студентам пропонується моделювання та оздоблення декоративних творів засобами тривимірної графіки. Метою вивчення навчальної дисципліни є формування в майбутніх фахівців компетентностей у галузі застосування принципів комп'ютерного дизайну при моделюванні й оформленні декоративних творів та оволодіння програмним забезпеченням, необхідним для їхнього створення. Очікувані результати навчальної діяльності з дисципліни:

- розуміти специфіку застосування комп'ютерних програм у дизайні декоративного твору, сутність, функції, види та області використання тривимірної графіки, принципи формування тривимірного художнього зображення, композиційно-колірні принципи дизайну декоративного твору;

- знати основні теоретичні поняття комп'ютерного дизайну декоративного твору;

- демонструвати практичні вміння та навички поетапного моделювання та оформлення декоративного твору засобами тривимірної графіки;

- виявляти здатність використовувати художньо-виразні й функціональні засоби графічного дизайну та тривимірних графічних редакторів для моделювання декоративного твору;

- практично володіти графічними та композиційними засобами при проєктуванні декоративного твору, прийомами правильного моделювання тоном, колірного komponування, стилізації, організації та трансформації твору.

У вирішенні завдань курсу використовуються можливості тривимірного графічного редактора Blender. Передбачено такі практичні завдання: створення статичної композиції фігур різних за тоном; проєктування основи найпростішого декоративного твору; оздоблення поверхні декоративного твору; композиція орнаментального декору об'ємної форми; виконання комплексного декорування групи побутових речей; створення врівноваженої, тематичної, відкритої композиції на основі гармонійного поєднання колірних контрастів; створення моделі виробу в контексті кваліфікаційного дослідження.

У межах навчальної дисципліни «Віртуальний мистецький простір» вивчаються сучасні тенденції віртуалізації мистецтва та нові форми художньої творчості, як-от: цифровий живопис, VR-

інсталяції, відеоперформанс, VR-кінематограф, відеоскульптура, VR-виставки та галереї, web-дизайн (арт-сайти), VJ-інг тощо. Метою вивчення курсу є формування в майбутніх учителів образотворчого мистецтва предметних компетентностей у сфері застосування основних закономірностей і принципів віртуалізації мистецтва в освітньому процесі. Очікувані результати навчальної діяльності з дисципліни:

- володіти практичними способами пошуку, аналізу та оброблення наукової і професійної інформації з використанням сучасних ІТН;

- демонструвати здатність до критичного аналізу й оцінки сучасних мистецьких і педагогічних явищ, генерування нових ідей під час вирішення практичних завдань, комплексних та інноваційних проблем;

- використовувати історичний досвід і досягнення сучасної образотворчої освіти у власній педагогічній діяльності;

- упроваджувати інноваційні технології навчання у процес викладання образотворчих дисциплін; добирати методи, прийоми, засоби викладання, адекватні меті та змісту навчання образотворчого мистецтва у вищій школі, організувати та активізувати науково-дослідницьку та художньо-творчу роботу студентів;

- здійснювати компетентну оцінку подій художнього життя, спілкуватися з представниками різних мистецьких течій у професійній діяльності.

У змісті практичного блоку дисципліни передбачено виконання дослідницьких і творчих завдань: дослідження творчості художника-ілюстратора напряму цифрового живопису; розробка сценарію віртуальної екскурсії в один із музеїв образотворчого мистецтва, на сайтах яких існує така можливість; представлення характеристики одного зі зразків відеоперформансу чи VR-кінематографу та баг. ін. Окрім цього, виділяється модуль на роботу з векторним графічним редактором Inkscape для опанування основ цифрового живопису.

Загалом, переконливим підтвердженням важливості та ефективності впровадження у процес підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва дисциплін, що спрямовані на опанування можливостей комп'ютерних графічних програм та



художньо-естетичне освоєння технологій віртуальної реальності, стали високий рівень успішності здобувачів, сформованість їхньої художньо-інформаційної компетентності, яку слід тлумачити як інтегративну характеристику особистості фахівця, виражену цілісністю системи художньо-інформаційних знань і вмінь, особистісних якостей, теоретичною та практичною готовністю до здійснення педагогічної діяльності, в тому числі з використанням засобів ІТН. Слід зауважити, що за результатами спостереження та опитування студентів, що вивчали запропоновані курси, відзначається їхня суттєва зацікавленість у процесах моделювання художніх і декоративних творів засобами графічних редакторів. Студенти, котрі звикли до виконання художніх робіт традиційними техніками, із захопленням опановують принципи цифрового живопису, а особливо тривимірного моделювання, швидко адаптуються та зацікавлено виконують практичні завдання як репродуктивного, так і творчого характеру. Цим додатково підтверджується доцільність запровадження пропонуваного навчального дисциплін.

Виокремимо ще один напрям використанні ІТН у фаховій підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Стосується він активізації та сприяння залученню ІТН до організації самостійної роботи студентів із метою формування позитивного ставлення до ІТН як засобу досягнення професійних успіхів. До того ж, такий підхід є одним із провідних напрямів інтенсифікації процесу формування вмінь самостійної пізнавальної діяльності (Муковіз, 2010). Так, під час самостійної роботи майбутнім фахівцям ставляться завдання щодо активного використання, а також створення власних засобів ІТН. До прикладу, у процесі виконання та захисту кваліфікаційних робіт однією з головних вимог є формування візуального комп'ютерного супроводу доповіді. Студенти розробляють мультимедійні матеріали, у яких представляють мету, завдання дослідження, його теоретико-методологічні та практичні аспекти, послідовність виготовлення авторських творів, результати роботи тощо.

**Висновки.** В умовах сучасних інноваційних змін в освіті проблема організації освітнього процесу з використанням інформаційних технологій є надто актуальною. Вважаємо, що

така тенденція у фаховій підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва має стати однією з вирішальних на шляху до формування кваліфікованого фахівця та всебічно розвиненої особистості. Ми представили основні напрями та певні особливості використання ІТН у підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва в ПНПУ імені В. Г. Короленка. Констатуємо позитивну динаміку в організації таких процесів і спрямовуємося на їхнє подальше вдосконалення. Найвагомим вбачаємо те, що сучасні ІТН підвищують ефективність навчання та надають цілком нові можливості для художньої творчості.

**Перспективи подальших досліджень.** Перспективним напрямом подальших досліджень може стати підготовка майбутніх учителів образотворчого мистецтва до створення власних інформаційно-освітніх ресурсів, опанування методики використання засобів ІТН у професійно-педагогічній діяльності.

#### **Список використаної літератури**

- Батієвська, Т. В. (2017). Вимоги до програмно-педагогічних засобів навчання образотворчого мистецтва. *Мистецтво та освіта*, 84, 39-42.
- Беспалько, В. П. (1989). *Слагаемые педагогической технологии*. Москва: Педагогика.
- Гриб'юк, О. О., Дем'яненко, В. М., Жалдак, М. І., Запорожченко, Ю. Г., Коваль, Т. І., Кравцов, Г. М., ... Шишкіна, М. П. (2014). *Система психолого-педагогічних вимог до засобів інформаційно-комунікаційних технологій навчального призначення: Колект. монографія*. Київ: Атіка.
- Муковіз, О. П. (2010). *Формування вмінь самостійної пізнавальної діяльності у студентів педагогічних ВНЗ засобами інформаційних технологій: Монографія*. Умань: ПП Жовтий.

*Tetiana Batiievska*

### **DIRECTIONS AND FEATURES OF USING INFORMATION EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL FINE ARTS TEACHER TRAINING**

*This article exposes the theoretical and methodological aspects of the problem of using information educational technologies (IET) in the process of professional future fine arts teacher training. According to the results of pedagogical experience, it was presented the main directions and features of the use of IET in the educational process of applicants for the specialty 'Secondary Education (Fine Arts)' at Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University.*

*It was opened the possibilities and advantages of the information and communication components involvement in educational and methodical maintenance of educational components of artistic direction.*

*The types of specially designed information and educational resources are presented, such as hypertext electronic textbooks and manuals, multimedia manuals, reference and information systems, training programs for knowledge consolidation, control programs. The peculiarities of the use of audiovisual means (educational*

software and pedagogical tools and films, documentaries), licensed software, and pedagogical tools developed by companies-representatives of foreign multimedia publishing houses and Ukrainian electronic publishing houses are highlighted. It is taken into account that the involvement of IET can occur only at certain stages of the educational process organization for certain disciplines, which in their specificity are practical courses.

The expediency of introducing into the process of future fine arts teacher training disciplines aimed at mastering the capabilities of computer graphics programs and artistic and aesthetic development of virtual reality technologies is substantiated. These are the educational components 'Computer Design of Art Products,' 'Computer Design of Decorative Products,' 'Virtual Art Space.' The purpose and results of educational activity in such disciplines are covered; attention is focused on the specifics of their content. Approximate topics of practical tasks are given.

It was determined that for the formation of a positive attitude to IET in achieving professional success, future professionals in the learning process are faced with the task of active use, as well as the creation of their IET.

It was established the positive dynamics in the organization of the educational process of future fine arts teachers in the areas of use of IET presented in the article.

**Keywords:** future fine arts teacher; professional training; informational educational technologies; programmatic-pedagogical facilities; computer design; computer design of art products; computer design of decorative products; virtual art space.

#### References

- Batiievska, T. V. (2017). Vymohy do prohramno-pedahohichnykh zasobiv navchannia obrazotvorchoho mystetstva [The requirements to programmatic-pedagogical facilities that provide educational process of fine art]. *Mystetstvo ta osvita*, 84, 39-42 [in Ukrainian].
- Bespalko, V. P. (1989). *Slagaemye pedagogicheskoy tehnologii* [The terms of pedagogical technology]. Moskva: Pedagogika [in Russian].
- Hrybiuk, O. O., Demianenko, V. M., Zhaldak, M. I., Zaporozhchenko, Yu. H., Koval, T. I., Kravtsov, H. M., ... Shyshkina, M. P. (2014). *Systema psykholoho-pedahohichnykh vymoh do zasobiv informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii navchalnoho pryznachennia* [The system of psychological and pedagogical requirements for the means of information and communication technologies for educational purposes]: *Kolekt. monohrafiia*. Kyiv: Atika [in Ukrainian].
- Mukoviz, O. P. (2010). *Formuvannia vmin samostiinoi piznavalnoi diialnosti u studentiv pedahohichnykh VNZ zasobamy informatsiinykh tekhnolohii* [Formation of skills of independent cognitive activity in students of pedagogical higher educational institutions by means of information technologies]: *Monohrafiia*. Uman: PP Zhovtyi. [in Ukrainian].

Одержано 07.04.2021 р.