

УДК 378.147.091.713:7

Барановська І. Г.

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Вінниця, Україна

МИСТЕЦЬКІ ІНТЕГРАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЛІХУДОЖНІЙ ОСВІТІ

DOI: 10.14308/ite000695

У статті розглянуто деякі питання модернізації вищої педагогічної освіти, впровадження інноваційних підходів, розробки мистецьких інтерактивних технологій, змін класичних форм навчання майбутніх учителів. Встановлено, що поліхудожня освіта – це поліхудожнє виховання та розвиток, поліхудожній підхід до здійснення освітнього процесу. Поліхудожня освіта ґрунтується на універсальних можливостях мистецтва, його поліфункціональній природі. Проаналізовано поняття «інтеграція мистецтв» у поліхудожній освіті. Схарактеризовано рівні та види інтеграції. Розглянуто особливості інтеграції як інноваційної педагогічної технології. Представлено експлікацію інтегративних мистецьких технологій, розроблених на основі занурення у мистецьку спадщину, живого спілкування з творами мистецтва, діалогу з музейним предметом. Розглянуто квест як інтегративну ігрову мистецько-педагогічну технологію, що цікава для дітей та дорослих. Доведено, що розробка квестових мистецьких інтегративних технологій дозволяє успішно використовувати можливості та переваги комп'ютерних аудіовізуальних технологій у освітній роботі зі студентською та учнівською молоддю, мотивує до здобуття нових мистецьких знань, удосконалення виконавських умінь, творчого пошуку, самовдосконалення та самореалізації. Схарактеризовано низку спеціальних програм для створення веб-квестів, анімації, відео презентацій, написання фонограм, роботи з мікрофоном. Подальших розвідок потребує вивчення досвіду впровадження інтегративних мистецьких технологій в освітній процес середньої та вищої шкіл країн Європи, Азії, Америки, удосконалення механізмів поліхудожнього інтегративного впливу на різні вікові категорії учнівської та студентської молоді, розробка інтегративних мистецьких технологій поліхудожньої освіти дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Ключові слова: поліхудожня освіта, мистецькі інтегративні технології, інтеграція, мистецтво, комп'ютерні програми, квест, музейна педагогіка, вокальне мистецтво.

Постановка проблеми. Існуючі поліхудожні та полікультурні обставини спонукають світову та українську освітянську спільноту до нового осмислення універсальних можливостей мистецтва. Сучасний мистецький простір вирізняється різноманітністю та насиченістю. Поліфункціональна природа мистецтва визначає цінність його методів та технологій для освіти, зокрема вищої школи. Мистецтво – виразник творчих сил людини. Діючи на емоційно-почуттєву та інтелектуальну сфери людини цілим комплексом виражальних художніх засобів, мистецтво породжує систему людських установок, а приховані, закодовані у мистецьких творах художні образи впливають на формування особистісного ставлення людини до дійсності.

Процеси інтенсивної інформатизації сучасного суспільства зумовлюють підвищення вимог до професійної підготовки майбутніх учителів. У зв'язку з цим, модернізація вищої педагогічної освіти передбачає перегляд традиційних уявлень про професіоналізм вчителя, впровадження інноваційних підходів та зміни в класичних формах навчання та виховання, посилення механізмів поліхудожнього інтегративного впливу, розробку та реалізацію



Барановська І. Г.

мистецько-інтегративних технологій поліхудожньої освіти майбутніх учителів. Важливим є те, переконані В. Андрущенко та Н. Лазаренко, щоб університети готували нового вчителя на основі цінностей, зрозумілих і прийнятних для різних народів і культур; щоб шкільні програми забезпечували формування єдиної шкали просвітницько-гуманістичних цінностей, однаково близьких, зрозумілих та прийнятних для народів країн європейського простору; щоб доступ до них мав певною мірою кожен, не залежно від його майнового статусу, релігійних орієнтацій, етнонаціонального походження, кольору шкіри тощо; щоб учитель переконливо доводив означені цінності до кожного зі своїх вихованців, забезпечував неперервність духовного зростання особистості відповідно до потреб практики, головною серед яких є вступ у новітню фазу людської історії – ноосферу [1; 5].

Як зазначається в Концепції національного виховання, учитель сьогодні має бути професіоналом, здатним до багатоваріантності педагогічних дій, прогнозування можливих результатів, повинен володіти прийомами аналізу і самоконтролю, уміти педагогічно осмислити нові соціально-економічні умови виховання, реалії ринкових взаємовідносин, оцінити нові тенденції з позицій педагогічної діяльності. Професіоналізм учителя – це спеціальні уміння і навички (як підґрунтя для діяльності); компетентність (як здатність ефективно використовувати перші); загальний рівень культури особистості (як умова реалізації та передачі знань, умінь, навичок); творчі здібності (як база для подальшого власного розвитку та пристосування до змінних умов праці). Як справедливо зазначає В. Андрущенко, «його величність» Учитель, навчаючи і виховуючи дітей, формуючи їхній світогляд і культуру, вирощує суб'єктів нинішніх і майбутніх об'єктивних процесів, виховує здатність жити і працювати в умовах полікультурної взаємодії народів різних країн, співрозмірність суджень і дій, толерантність і громадську солідарність [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що питання розробки та впровадження мистецьких інтегративних технологій в освітній процес нової української школи стають щодалі актуальними. Дослідження вчених у галузі мистецької педагогіки та психології свідчать про розвиток та еволюцію провідних наукових шкіл (П. Блонський, М. Леонтович, В. Шацький, Б. Яворський «Ідея комплексної взаємодії мистецтв на особистість», А. Бакушинський «Теорія і практика художнього виховання та розвитку», Д. Кабалецький, Б. Неменський «Мистецтво як частина духовної частини людства», О. Рудницька «Педагогіка: загальна та мистецька», Б. Юсов «Поліхудожнє виховання», Л. Масол «Інтеграція в мистецькій освіті»). Загальнопедагогічними проблемами стали сьогодні інтегративні пошуки в галузі мистецької освіти, питання взаємодії різних видів мистецтв. Поліхудожня освіта майбутніх учителів виходить на перший план, адже вона забезпечує нову форму залучення до мистецтва, що допомагає зрозуміти витoki різних видів мистецької творчості, набути базових мистецьких знань та навичок в галузі різних видів мистецтв, надає можливості для творчості та самореалізації

Поряд з цим, складність та багатогранність освітньої діяльності майбутнього вчителя в умовах інтенсивного інформаційно-культурного розвитку зумовлюють необхідність суттєвого оновлення змісту фахової підготовки, розробку та впровадження інтеграційних методів та форм навчання.

Мета статті – висвітлити окремі підходи до використання мистецьких інтегративних технологій як інноваційної складової поліхудожньої освіти майбутніх учителів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Україна є учасником світових інтеграційних процесів. Важливим способом адаптації майбутніх учителів до соціально-економічних умов, що невинно змінюються, стають сьогодні інновації в поліхудожній освіті. В контексті нашого дослідження доцільним буде вживати термін «поліхудожня освіта», що включає поліхудожнє виховання та розвиток, а також поліхудожній підхід до здійснення освітнього процесу, адже поліхудожня освіта гармонійно поєднує в собі різні види мистецтв, забезпечує інтеграцію навчальних дисциплін мистецького, культурологічного та гуманітарного циклів.

Ідея комплексної взаємодії мистецтв виникла ще в 20–30-х рр. ХХ ст. (А. Бакушинський, П. Блонський, В. Давидов, М. Леонтович, В. Шацький, Б. Яворський). На підтвердження нашої думки цитуємо П. Блонського: «Уроки поезії, музики, малювання, як ізольовані естетичні заняття, мають украй мало педагогічної цінності. В іншому випадку – це уроки відірваного від життя мистецтва» [3, с. 81]. М. Леонтович висував ідею поєднання, порівнював звучання музичного твору із веселкою кольорів, і називав це однією з найважливіших умов сприймання художнього твору. Він вважав, що учитель повинен викладати музику в контексті інших художніх знань. Музичне навчання автор усебітньо відомого «Щедрика» пов'язував з народною піснею як найправдивішим за своєю етико-художньою суттю життєвим явищем. Розуміючи неоцінний педагогічний потенціал мистецтва, його послідовник, творець теорії та практики розвивального навчання В. Давидов переконував: «Школа повинна вводити людину у мистецтво стільки ж часу, так само послідовно, як і у математику» [4, с. 170].

У другій половині ХХ століття ідея поліхудожнього виховання засобами комплексної взаємодії мистецтв була у колі наукових інтересів Б. Асаф'єва, М. Кагана, Б. Неменського, Л. Масол, В. Медушевського, Т. Рейзенкільд, О. Рудницької, О. Щолокової, Б. Юсова та ін. Вчені переконані, що мистецтво має можливість ідеального відтворення світу засобами художнього образу, це своєрідний «камертон цивілізації», унікальний засіб пізнання, формування світогляду, смаку, ціннісних орієнтацій. Л. Масол зазначає, що мистецтво можна розглядати як «художньо-пізнавальну» модель дійсності, своєрідну «гру в життя». Окремий вид (твір) мистецтва відбиває фрагмент дійсності за допомогою властивих йому виражальних засобів (ліній, форми, кольору, світла, звуків, інтонацій, рухів тощо), що збуджують естетичні почуття, активізують емоційну та інтелектуальні сфери, несуть можливості пробудження та розвитку творчої активності особистості. Сукупність, інтеграція мистецтв може створити у свідомості художній прототип цілісної картини світу, досягнути внутрішній світ іншої людини.

Автор першої концепції поліхудожньої освіти та виховання дітей Б. Юсов переконує: «... інтеграція – це розкриття внутрішньої спорідненості різноманітного художнього прояву, та перетворення заданої художньої форми в іншу модальність – розмалював звук, звук – в простір, простір – у віршований рядок» [14]. Інтеграція – від латинської «integratio» – доповнення, відбудова цілого (integer – ціле), з'єднання до купи деяких частин чи елементів. Інтеграція – це взаємопроникнення елементів, що є роз'єднані, але мають певну спорідненість, внутрішні зв'язки. Б. Юсов із групою однодумців виявили рівні взаємозв'язку різних видів мистецтв, а саме: суміжність мистецтв (міжпредметні зв'язки); взаємодія та взаємоілюстрування-інтеграція [15]. У мистецькій педагогіці виділяють ще такі рівні інтеграції:

- ментальна (особливості сприйняття, що залежать від історико-географічних умов, відчуття причетності до певної етнічної спільноти);
- глобальна (цілісний погляд на оточуючий світ, «холістичне світосприйняття»);
- стрижнева (поліхудожня система поглядів, що формує особистість, яка залежить від загальнокультурних та регіональних компонентів).

Професор О. Щолокова пропонує розглядати мистецтво у тримірному культурному просторі. Перше вимірювання – морфологічне – характеризується зв'язком процесів функціонування і розвитку всіх видів і різновидів, родів і жанрів мистецтва у кожному історичному епоху. Друге – духовно змістовне – визначається загальним для всіх мистецтв у кожному епоху і кожній національній культурі образом світу і людини в ньому. Він втілюється мистецтвом і народжує специфічний творчий метод і художній стиль (або художні стилі). Третє вимірювання – інституційне – виражається способом організації художньої діяльності, тобто в характері художнього виробництва, художнього споживання та їх регуляції художньою критикою і мистецтвознавством [13].

Інтеграція прагне до спільних ознак між різними видами мистецтв, наприклад: образність та емоційність змісту, гармонійність, пропорційність форм, ритмічна організація, здатність відбивати світ (його властивості, явища, функції) через родові узагальнення, що виражається в понятті «жанр». В умовах нової гуманітарно-педагогічної парадигми, зазначає Л. Масол, зміст поліхудожньої освіти передбачає «пошуки шляхів інтеграції знань учнів із дисциплін художньо-естетичного циклу, а також прогнозування міжгалузевих зв'язків у межах шкільної освіти» [8, с. 5]. Цінним в авторській концепції Л. Масол, на нашу думку, є ідея поліцентричної інтеграції змісту мистецької освіти, що дозволяє «націлювати педагогів на співтворчість у процесі синхронного викладання мистецьких дисциплін (на відміну від побудови інтегрованих поліхудожніх програм Б. Юсова, де образотворче мистецтво визначено домінуючим над музикою та літературою). Авторами концепції передбачено також включення до базових шкільних програм поряд із домінантними музичним та візуальним мистецтвами елементи синтетичних видів: хореографічного, театрального, екранного [7, с. 2-4].

Інтеграція в сучасній освіті трактується не лише як дієвий засіб структурування змісту і систематизації навчального матеріалу в органічних зв'язках, а й як інноваційна педагогічна технологія. Технологічні аспекти інтеграції, тобто її організаційно-процесуальне забезпечення, залежить від типу та ступеня інтеграції елементів змісту. Додавання одного, двох чи більше структурних елементів, їх різноманітні поєднання, групування неминуче приводять до переструктурування традиційного змісту та технологій викладання окремих дисциплін і утворення нового цілого. Дидактична інтеграція здатна не просто змінювати якісні параметри змісту як цілого, а й стимулювати появу нового знання, що не завжди забезпечується відокремленим засвоєнням цих елементів (відбувається своєрідний перехід кількості в якість). Завдяки інтегративним технологіям відкриваються нові резерви для нарощування мистецьких знань та уявлень учнівської молоді, зростання їх художньої складності, духовно-світоглядної та емоційно-естетичної наповненості. Пропонований для засвоєння матеріал кількісно збільшується та якісно збагачується порівняннями, аналогіями, що стимулює виникнення міжсенсорних асоціацій, розширює діапазон художньо-естетичних узагальнень тощо. Таким чином, змістова інтеграція стимулює процесуальну інтеграцію [6; 7; 8].

Упровадження художньо-інтегративних технологій в освітній процес дозволило умовно поділити їх на три групи за одним провідним інтегратором або декількома визначальними:

- духовно-світоглядний вид інтеграції, що здійснюється на основі спільної для всіх видів мистецтв тематичності, пов'язаної з відображенням у мистецтві різних аспектів життя;
- естетико-мистецтвознавчий – здійснюється на основі введення споріднених для різних видів мистецтв понять і категорій – естетичних, художньо-мовних, жанрових тощо;
- комплексний – передбачає одночасне поєднання декількох видів інтеграції, провідних інтеграторів із двох попередніх груп або ще із додаванням до них інших [6, с. 8-9].

На наш погляд, заслуговує на спеціальну експлікацію розробка інтегративних мистецьких технологій (сукупність методів, засобів і реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов'язаних процедур і операцій, що виконуються більш або менш однозначно і мають на меті досягнення високої ефективності певного виду діяльності) на основі занурення у мистецьку спадщину, живого спілкування з творами мистецтва, діалогу з музейним предметом (фондами). Музеї сьогодні – культурно-освітні та науково-дослідні заклади, храми муз та скарбниці мистецької спадщини, сховища освітніх надбань та центри поширення знань. Неповторна музейна атмосфера, створена таємничим музейним простором, музейні експонати, що

містять у собі закодовану інформацію, народжують умови для поєднання активної роботи інтелекту та почуттів. Засвоєння мистецької спадщини у процесі залучення до сфери художнього бачення та емоційного спілкування з творами мистецтва у музейному просторі здійснюється у його природних взаємозв'язках, адже учні та студенти мають змогу сприймати мистецтво об'ємно у його внутрішній логіці, відчуті особливості мистецтва окремої епохи, доторкнутись до цінностей минулого, сучасного, майбутнього. Велика інформативність музейних експонатів-скарбів дозволяє логічно поєднати між собою теми та знання різних мистецьких дисциплін з іншими освітніми галузями. Наочність, доступність, образність, атрактивність, естетичність вираження змісту музейних експозицій допомагає розширити мистецьку ерудицію, побачити та відчуті художні явища у різному сенсорному вигляді, збагатити досвід спілкування з мистецькими творами.

У великих містах України (Київ, Львів, Вінниця) накопичено цінний досвід використання інтегративних мистецьких технологій у системі «школа (дитячий садок) – музей». Їх основу складають принципи поліхудожньої освіти:

- «духовне піднесення» – розуміння духовних стимулів життя, національної та всесвітньої культури, любов до мистецтва рідного краю;
- «живе мистецтво» – живі звуки, фарби, живе слово спілкування з «живим мистецтвом» на експозиціях в музеях, коли діти стають свідками й учасниками художніх подій, якими є інтегративні уроки мистецтва та музейної педагогіки;
- «діяння радість, захоплення роботою» – почуття піднесення, радості й бажання брати участь у розробці, викладанні уроку;
- «регіональний компонент» – зміст уроків пов'язується з місцевими, народними і національними художніми традиціями;
- «активна участь і творчість самих учнів» – поліхудожній розвиток досягається через живу участь, творчість, спілкування дітей, учителів, науковців, митців [14, с. 40-41].

Вчителями-новаторами спільно з музейними працівниками апробовано ефективні методи та форми інтегративного навчання, що відповідають віковим та індивідуальним особливостям розвитку дітей, їхнім уподобанням, пізнавальним інтересам та сприяють засвоєнню різних художніх мов, розширенню мистецького тезаурусу та світогляду. Оволодіння художніми поняттями, термінами, символами дозволяє на логічному рівні пояснити та відчуті образні уявлення, інтуїтивні прозріння, утворити алгоритми (своєрідні коди-якості), за допомогою яких здійснюється сприйняття та аналіз мистецьких творів та явищ. Відбувається зацікавлення, «оживлення», а згодом актуалізація мистецьких музейних предметів.

Реалізації завдань з поліхудожньої освіти учнів засобами інтерактивних технологій сприяло застосування таких практичних методів: заглиблення в історію, музику, літературу, образотворче та декоративно-ужиткове мистецтво, духовну атмосферу епохи; зв'язок із сучасністю на основі актуалізації змісту творів минулих епох у контексті сучасної культури; «діалог мистецтв»; проекти «Музей – відкритий простір», «Вернісаж мистецтв».

Розробка та апробація мистецької інтегративної технології «Музейний Знайко» (для дітей дошкільного та молодого шкільного віку) здійснювалась у процесі вивчення комплексу навчальних дисциплін «Основи поліхудожньої освіти», навчально-педагогічної практики студентів в школах та дитячих садках м. Вінниці та у тісній співпраці з працівниками Вінницького обласного краєзнавчого музею. Найбільш цікавими для дітей були інтегровані уроки «Таємниці бабусиної скрині», «Лялька своїми руками» (дошкільники); «Чому речі потрапляють у музей?», «Скарби мистецтва Подільського краю», «Чарівні візерунки вишиванки» (молодші школярі), віртуальна інтерактивна гра-подорож «Колесо часу», акція «Подаруй музею експонат».

Гра, на наш погляд, є звичайною цікавою формою діяльності для людей будь-якого віку. Вона активізує, зачаровує, манить, розвиває та навчає. Сучасна учнівська молодь

нерідко скаржитися на надмірну завантаженість, інформаційну перенасиченість і, у той же час, на відсутність мотивації до навчання. Подолати ці проблеми допоможе впровадження та реалізація квестових інтегративних мистецьких технологій.

Слово «квест» у перекладі з англійської мови означає «пошук». Відомо кілька підходів до трактування цього поняття, наводимо деякі з них:

- особлива, цікава, пригодницька комп'ютерна гра;
- сайт в мережі Інтернет, з яким працюють учні, щоб виконати певне навчальне завдання;
- сюжет літературного твору, у якому головний герой впевнено йде до мети, долаючи перешкоди та виконуючи різні завдання;
- орієнтована на розв'язання проблеми діяльність;
- особлива освітня технологія [10].

Розглянемо поняття «квест» як особливу новітню освітню технологію. Вперше концепція «веб-квестів» (коли майже вся інформація отримується з мережі Інтернет) була розроблена в 1995 році Б. Доджом та Т. Марчем для розвитку в учителів та учнів вміння аналізувати, систематизувати та оцінювати інформацію. Сутність квесту полягала в тому, що його учасники (студенти, учні) повинні вирішити проблему, яка не має однозначного рішення. Надані джерела інформації підбираються таким чином, щоб проблема розглядалася з різних ракурсів, при цьому інформація в наданих джерелах не дає точної відповіді на поставлене питання. Учасники квесту повинні винести з усього запропонованого різноманіття текстового, графічного і відеоматеріалів необхідну інформацію і сформулювати свій власний висновок [12, с.38]. Веб-квест за своєю сутністю – це дидактична структура, у межах якої викладач активізує пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час, вчить їх самостійно мислити, знаходити та розв'язувати проблеми, залучаючи з цією метою знання з різних галузей, прогнозувати результати та можливі наслідки різних варіантів рішення, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. Роль викладача у навчальному процесі суттєво змінюється, він виступає як координатор з високим рівнем предметної, методичної та інфокомунікаційної компетентності, зазначають А. Статкевич, О. Фенчук [11]. У той же час, зазначає І. Сокол, квест – це ігрова технологія, що за структурою належить до ігрової діяльності і містить такі компоненти: спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, що спонукають до участі), орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності), виконавчий (дії, операції, що надають можливості реалізувати ігрову мету) та контрольно-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності) [10].

Таким чином, квест – це інтегративна ігрова мистецько-педагогічна технологія, що має завчасно підготовлений ігровий задум (сюжет), відповідно до якого учасники самостійно виконують навчально-пошукову роботу мистецького спрямування, добирають, упорядковують, прослуховують, аналізують інформацію та презентують її у вигляді цілісної системи (лекція, презентація, виставка, подорож, віртуальна подорож, концерт, форум, виховний захід, інтегрований урок і т.п.). Розробка квестових інтегрованих мистецьких технологій неможлива без використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій.

Всесвітня мережа Інтернет займає лідируючу позицію в галузі медіа-освіти. Мультимедійні системи дозволяють користувачеві використовувати різноманітні середовища: графіку, звук, анімацію, відео, гіпертексти та зображення. За допомогою персонального комп'ютера чи сучасних смартфонів можна інтегрувати, обробляти і водночас відтворювати різноманітні типи сигналів, різні середовища, засоби і способи обміну інформацією. Робота з Інтернет ресурсами потребує від користувачів додаткових знань, зусиль та часу.

Наприклад, за допомогою спеціальної програми для створення веб-сайтів SharePointDesigner 7 студенти зробили веб-квести для молодших школярів «Мистецтво у

кожній краплині води» (рис. 1.), «Театральні професії», хоча робота у цій програмі є достатньо трудомісткою та вимагає багато часу. Інтерфейс програми представлено на рис. 1.

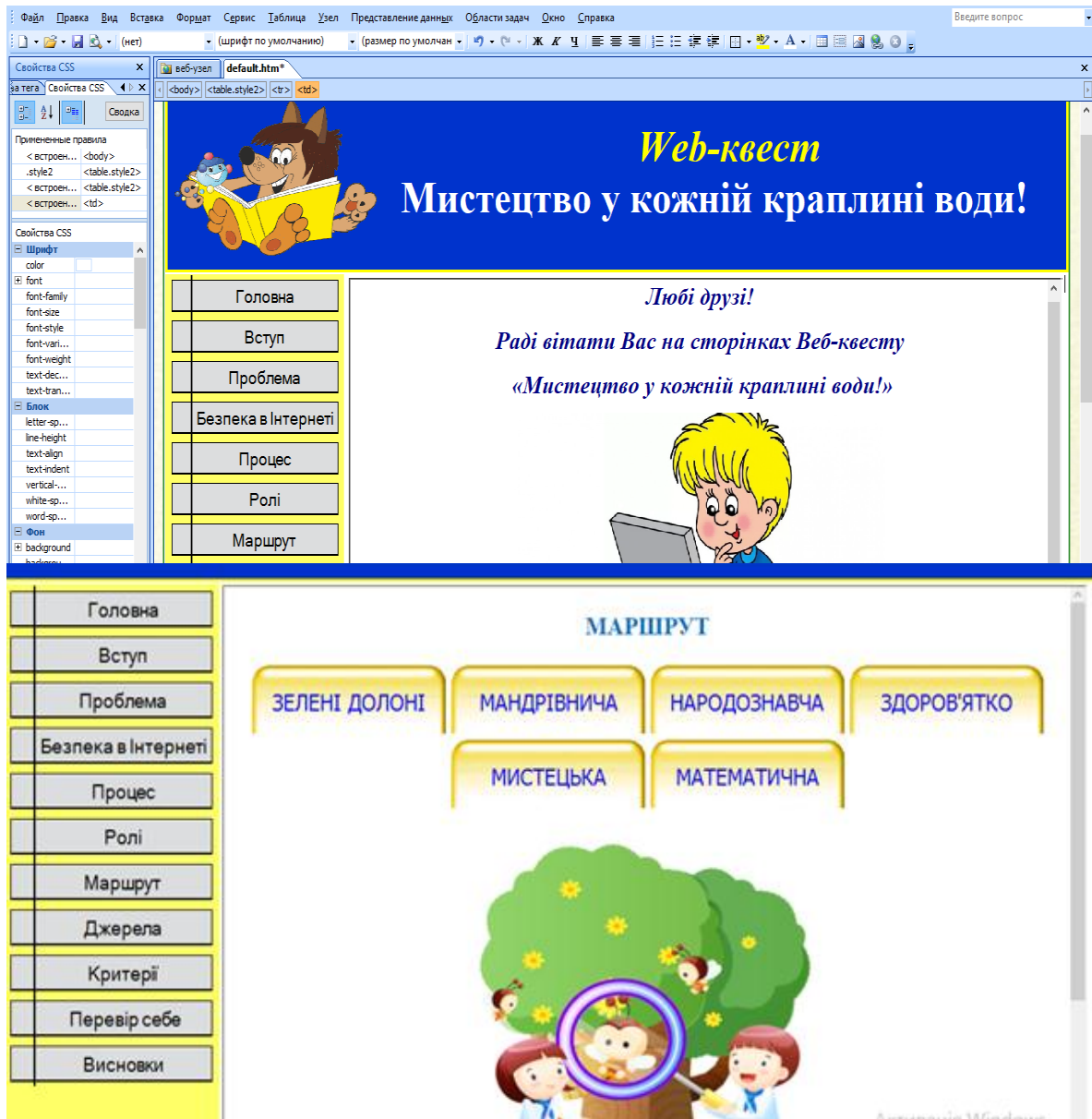


Рис. 1. Інтерфейс програми SharePointDesigner 7

Створити веб-квест можна більш легким та доступним способом – за допомогою вкладки «Blogger». Ця вкладка доступна всім користувачам Gmail_пошти та має Google_акаунт. Потрібно лише відкрити цю вкладку, задати IP-адресу майбутнього квесту, назву, створити сторінки.

Найбільш актуальними, цікавими, логічно завершеними стали квести «Мистецька Вінниччина», «Вулицями чарівного міста», «У пошуку втрачених вмінь» для студентів-магістрів спеціальностей «Початкова освіта» та «Музична освіта». Використання означених вище технологій дозволило, з одного боку, поєднати різні аспекти одного виду фахової підготовки студентів (теоретичний, методичний, практичний, кожен з яких виконує свої специфічні функції), з іншого – інтегрувати знання з різних мистецьких дисциплін («Теорія і практика мистецької діяльності», «Інструментальна підготовка», «Основи виконавської майстерності», «Основи театрального мистецтва», «Концертмейстерський клас», «Історія

мистецтв» з іншими навчальними дисциплінами («Історія України», «Народознавство», «Українська література» тощо).

Корисним та цікавим для студентів стало проходження інтерактивної гри «Медіазнайко», що дозволило їм актуалізувати та перевірити свої знання, спробувати себе у ролі редактора газети, радіо та телепрограми. Наступним кроком стало поетапне створення пластилінової анімації (мультику) для дітей. Підготовка завдання вимагала злагодженої роботи в команді (написання сценарію, створення пластилінових героїв, покадрова зйомка, монтаж, озвучення тощо). Найбільш доступними і легкими для опанування стали програми «Кіностудія» та Movie Maker, більш професійними є Adobe Premier Pro та HitFilm Express.

Учитель мистецьких дисциплін, озброєний сучасними пошуковими системами, спроможний знайти в Мережі більшість необхідної інформації (повний текст книги, репродукцію або цілу галерею віртуального музею, аудіо-записи музичних творів у вигляді компакт-диску або окремого файлу, завантажити оцифровані ноти музичного твору для хору, оркестру чи будь-якого інструменту, навіть самостійно створити фонограму для сольного чи ансамблевого виступу. Впровадження інтегративних мистецьких технологій дозволяє успішно використовувати можливості та переваги комп'ютерних аудіовізуальних технологій у освітній роботі зі студентською та учнівською молоддю.

Актуальною сьогодні залишається проблема підготовки до вокального концертного виступу, яку не можливо уявити без використання інформаційних комп'ютерних технологій. Спів є засобом розкриття перед учнями художнього змісту музичних творів, розкриття їх ідеї, композиторського задуму. Голос у співі несе та розкриває правду вокально-сценічного образу. Вчителю мистецьких дисциплін потрібно не тільки засвоїти основи вокальної техніки (співацька постава, дихання, формування звуку, чистота інтонування тощо), розуміти особливості взаємодії музики і слова, формувати вміння володіти голосом, опанувати основи акторської та виконавської майстерності, вміти грамотно вибрати чи вміти майстерно створити фонограму, знати особливості звучання голосу у різних приміщеннях, де використовується підсилююча апаратура та мікрофон.

Електронна техніка та музичні інструменти мають власні технічні властивості, що потрібно знати та враховувати. Наприклад, переглядаючи відео уроки на YouTube можна власноруч створити мінусову фонограму за допомогою програми секвенсору, набору інструментів та плагінів до неї. Програмне забезпечення секвенсору, як платне так і безкоштовне, подібне за своєю будовою, проте потребує детального вивчення для засвоєння основ роботи в ньому.

Серед платних секвенсорів можна виділити такі програмні пакети, як:

- ProTools,
- FL Studio,
- Cubase,
- Ableton Live,
- Studio One,
- Cakewalk by BandLab та ін.

Нерідко версії з обмеженим функціоналом таких програм постачаються безкоштовно зі звуковим обладнанням або доступні для завантаження з їх офіційних сайтів.

Із безкоштовних програмних пакетів можна виділити:

- LMMS,
- Cakewalk by BandLab.

Окрім секвенсора для запису фонограми потрібні набір інструментів та плагіни ефектів: reverb, compressor, maximizer, eq та ін. Безкоштовні музичні інструменти можна знайти за допомогою пошукових систем. Створюючи фонограму, доречно використати семплові бібліотеки, в яких містяться набори звуків, уривки партій або шумові ефекти [2].

Наступним кроком підготовки до виступу стане створення логотипу за допомогою програми Adobe Photoshop або безкоштовного аналогу Paint net. Презентацію до виступу

рекомендуємо розробити за допомогою MS Office Power Point чи з використанням безкоштовної програми Open Office.

У концертному залі, за відсутності належного обладнання (компресор ревербератор та еквалайзер), щоб отримати студійне звучання, потрібно скористатись ноутбуком зі спеціальною звуковою картою та робити real time обробку на ньому. Проектори, що встановлені сьогодні майже в кожному залі, відтворюють логотип, презентацію або відео супровід виступу. Світловий супровід, що створюється за допомогою звичайних прожекторів чи DMX обладнання, надасть виступу емоційності, драматичності, ефектності та яскравості.

Зробити виступ якісним допоможе знання секретів направленості мікрофону (табл. 1) [9].

Таблиця №1

Діаграми направленості мікрофонів

				
Мікрофони кругової направленості	Двонаправлені мікрофони	Мікрофони кардіоїдної направленості	Мікрофони суперкардіоїдної направленості	Мікрофони гіперкардіоїдної направленості

Якщо мікрофон закріплений на стійці, направленість немає особливого значення. Уразі коли виконавець тримає його в руках, то всі типи мікрофонів, окрім кардіоїдних, можуть передавати звуки руху пальців по мікрофону, що негативно впливає на якість звуку. Важливо стежити за динамікою звуку, співаючи на forte – мікрофон віддаляємо, коли звучить ріано – підносимо ближче. Саме з цієї причини більшість світових зірок використовують мікрофони однієї марки (наприклад, Shure SM58) чи виготовляють свій власний мікрофон на замовлення. Тому не потрібно нехтувати репетиціями перед виступом, які бажано проводити на тому ж обладнанні.

Висновки. Концептуальну основу поліхудожньої освіти, що здійснюється шляхом використання комп'ютерних технологій, складають педагогічні мистецькі інтегративні технології, які уможливають оновлення змісту та активізацію освітнього процесу, забезпечують пізнавальну мотивацію та спрямовують на творчу самореалізацію майбутніх учителів. Основою мистецьких інтегративних технологій є мистецтво, що вміщує безцінний досвід цілісного пізнання світу. Впровадження мистецьких інтегративних технологій дозволяє проектувати зміст поліхудожньої освіти на основі різних моделей інтеграції (предметної, міжпредметної, міжгалузевої, поліцентричної, глобальної). Вони ґрунтуються на діалогічній взаємодії учасників освітнього процесу, дозволяють врахувати їхні особистісні уподобання та визначити перспективні цілі, які гармонізують соціальне й особистісне, романтичне й прагматичне.

Подальших розвідок потребує вивчення досвіду впровадження інтегративних мистецьких технологій в освітній процес середньої та вищої шкіл країн Європи, Азії, Америки, удосконалення механізмів поліхудожнього інтегративного впливу на різні вікові категорії учнівської та студентської молоді, розробка інтегративних мистецьких технологій для подіхудожньої освіти дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко, В. П. (2010). Проблема формування нового вчителя для об'єднаної Європи XXI століття. *Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти*, 27(31), Ч. 1, 45 - 53. Відновлено з <http://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/11282>.
2. Барановська, І. Г., Мозгальова, Н. Г. & Барановський, Д. М. (2015). Проблеми інтерактивно-комунікаційних технологій в сучасній системі освіти. *Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи*, Ч.2, 76-81.
3. Блонский, П. (1979). *Избранные психологические сочинения в 2-х т.* М.: Педагогика.
4. Давыдов, В. В. (2005). *Лекции по общей психологии* (учебное пособие для студ. высших учебных заведений). Москва: Изд. центр «Академия».
5. Лазаренко, Н. І. (2018). Нові вимоги до професіоналізму вчителя з урахуванням процесів євроінтеграції. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*, 54, 100-106.
6. Масол, Л. М. (2003). Інтеграція в системі шкільної мистецької освіти і поліхудожня підготовка вчителів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*, 4, 7–15.
7. Масол, Л. М. (2001). Концепція художньо-естетичного виховання учнів у загальноосвітніх закладах. *Педагогічна газета*, 12, 2-4.
8. Масол, Л. М. (2002). Концептуальні засади формування змісту загальної мистецької освіти в контексті державних стандартів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*, 1, 3-5.
9. Chako (2015). *Направленность микрофона*. Восстановлено с https://chako.ua/reviews/napravlennost_mikrofona/.
10. Сокол, І. М. (2014). *Впровадження квест-технології в освітній процес*. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд.
11. Статкевич, А. Г. (н.д.). Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови. Відновлено з <http://nniif.org.ua/File/12sagvky.pdf>
12. Шульгина, Е. М. (2014). *Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квестов* (дис. канд. пед. наук). Томск, Национальный исследовательский Томский государственный университет.
13. Щолокова, О. П. (1996). *Основи професійної художньо-естетичної підготовки майбутнього вчителя*. Київ: ВІПОЛ.
14. Юсов, Б.П. (2001). Принципи побудови інтегративних поліхудожніх програм з образотворчого мистецтва. *Мистецтво і освіта*, 3, 40-41.
15. Юсов, Б. П. (1995). *О взаимодействии искусств в развитии детей на интегрированных занятиях. Когда все искусства вместе. Полихудожественное развитие учащихся различных возрастных групп. Пособие для учителя*. Москва-Мурманск: ИЦЭВ РАО.

REFERENCES (TRASLATED AND TRANSLITERATED)

1. Andrushchenko, V.P. (2010). The problem of forming a new teacher for a united Europe of the XXI century. *Problems and prospects of the formation of the national humanitarian elite*, 27 (31), Part 1, 45-53. Retrieved from <http://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/11282>.
2. Baranovskaya, I. G., Mozgalova, N. G. & Baranovsky, D. M. (2015). Problems of interactive communication technologies in the modern system of education. *Information and communication technologies in modern education: experience, problems, perspectives*, Part 2, 76-81.
3. Blonsky, P. (1979). *Selected psychological compositions in 2 parts*. Moscow: Pedagogics.
4. Davydov, V. V. (2005). *Lectures on general psychology* (textbook for students of higher educational institutions). Moscow: Publishing Center "Academy"

5. Lazarenko, N. I. (2018). New requirements for teacher's professionalism with taking into account the processes of European integration. *Scientific notes of the Vinnitsa State Pedagogical University named after Mikhail Kotsyubinsky*, 54, 100-106.
6. Masol, L. M. (2003). Integration in the system of school art education and poly-arts teacher training. *Psychological and pedagogical problems of the rural school*, 4, 7-15.
7. Masol, LM (2001). Concept of artistic and aesthetic education of students in general educational institutions. *Pedagogical newspaper*, 12, 2-4.
8. Masol, L. M. (2002). Conceptual basis for the formation of the content of general artistic education in the context of state standards. *Psychological and pedagogical problems of rural school*, 1, 3-5.
9. Chako (2015). *Microphone direction*. Retrieved from https://chako.ua/reviews/napravlennost_mikrofona/.
10. Sokol, I. M. (2014). *Introduction of quest-technology in the educational process*. Zaporizhzhia: Aktsent Invest-treid.
11. Statkevych A. H. (n.d.). *Web quest as an innovative project methodology for teaching a foreign language*. Retrieved from <http://mniif.org.ua/File/12sagvky.pdf>.
12. Shulgina, Ye. M. (2014). *Methodology of formation of foreign language communicative competence of students through the technology of web quests* (Dissertation of Candidate of Pedagogical Sciences). Tomsk, National Research Institute of Tomsk State University.
13. Scholokova O.P (1996). *Fundamentals of professional artistic and aesthetic training of the future teacher*. Kiev: VIPOL.
14. Yusov B. (2001). Principles of constructing integrated poly-arts programs in fine arts. *Art and Education*, 3, 40-41.
15. Yusov B.P. (1995). *On the interaction of arts in the development of children in integrated occupations. When all the art together. Poly-artistic development of students of different age groups. Teacher's Guide*. Moscow-Murmansk: ITsEV RAO.

Стаття надійшла до редакції 04.11.2018.

The article was received 04 November 2018.

Irina Baranovska

Vinnitsa State Pedagogical University named after Mikhail Kotsiubynsky

ARTISTIC INTEGRATIVE TECHNOLOGIES IN POLYART EDUCATION

The article deals with the modernization of higher pedagogical education, the introduction of innovative approaches, the development of artistic integrative technologies, changes in the classical forms of teaching future teachers. It has been established that poly-artistic education is a poly-artistic upbringing and development, a poly-artistic approach to the implementation of the educational process. Polyart education is based on the universal possibilities of art, its multifunctional nature. The concept of "integration of the arts" in poly-art education is analyzed. The characteristic levels and types of integration. The features of integration as an innovative educational technology are considered. The explication of integrative art technologies developed on the basis of immersion in the artistic heritage, live communication with works of art, dialogue with the museum subject is presented. The quest is considered as an integrative game art-pedagogical technology, interesting for children and adults. It has been proven that the development of quest art integrative technologies makes it possible to successfully use the possibilities and advantages of computer audio-visual technologies in educational work with students and young people; motivates to obtain new artistic knowledge, improve performing skills, creative search, self-improvement and self-realization. A number of special programs for creating web quests, animation, video presentations, phonogram writing, working with a microphone have been described. Further research requires studying the experience of introducing integrative art technologies in the educational process of secondary and higher schools in Europe, Asia, America, improving the mechanisms of poly-artistic integrative impact on different age categories of students and young

people, developing integrative art technologies for poly-artistic education of children of preschool and primary school age .

Keywords: polyart education, art integrative technologies, integration, art, computer programs, quest, museum pedagogy, vocal art, concert performance.