

ІННОВАЦІЙНІ МИСТЕЦЬКІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У ЗВО

INNOVATIVE ART TECHNOLOGIES IN TEACHING FINE ARTS AT HEIS

У статті висвітлено сутність понять «освітні технології», «інноваційні технології», «проект», «артпедагогічні технології». Визначено, що інноваційні технології викладання образотворчого мистецтва запроваджуються з метою створення такої системи художньо-творчої діяльності студентів, які вивчають мистецтво, результати використання якої залежали б не стільки від ступеня впливу на окремі її компоненти, скільки від «архітектури» освітнього процесу, врахування всього різноманіття його сторін. Наведено сучасні інноваційні мистецькі технології, які використовуються у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО (інформаційно-комунікаційні, проектні, технології проблемного навчання). Зауважено, що функціонал шоломів віртуальної реальності дозволяє доповнити реальний світ віртуальними елементами і сенсорними даними. Ці функції актуальні на заняттях з образотворчого мистецтва, тому що вони дають можливість відновити конкретну обстановку, пейзаж, форму, побачити і відчувати атмосферу, що вкрай важливо для засвоєння багатьох нюансів роботи з натурою. Виокремлено особливості веб-проектів, які відносяться до віртуальних музеїв, галерей. За допомогою фото-, відео- і аудіоматеріалів у віртуальній галереї можна поглянути на експонати, оцінити їх стан, прослухати їх історію. Виділено переваги використання ІКТ на заняттях з образотворчого мистецтва у ЗВО. Зазначено, що проектна технологія дозволяє розвивати творчі здібності, формувати навички саморозвитку та самоосвіти і сприяє розвитку емоційної сфери особистості. Технологія проблемного навчання допомагає студентам побачити світлотональне відношення на представлених картинах художників, зробити порівняльний аналіз і домогтися правильного насичення роботи кольором, а також більш вміло регулювати кількість води і фарби. Запропоновано з метою зниження емоційної напруги у студентів та підвищення їх мотивації до навчання викладачам ЗВО на заняттях з образотворчого мистецтва використовувати артпедагогічні технології. У цих умовах вираження почуттів і уявлень студентів стає більш наочним і доступним для усвідомлення різних сторін їх внутрішнього світу і дозволяє розвивати з ними психотерапевтичну взаємодію.

Ключові слова: вища освіта, ЗВО, мистецтво, освітні технології, інноваційні тех-

нології, образотворче мистецтво, проект, артпедагогічні технології.

The academic paper highlights the essence of the concepts of "educational technologies", "innovative technologies", "project" and "art-pedagogical technologies". It has been determined that the emerging innovative technologies for teaching fine arts tend to create such a system of artistic and creative activity of students studying art, the results of which would depend not so much on the degree of influence on its individual components, but on the "architecture" of the educational process, taking into account the diversity of its aspects. The modern innovative artistic technologies used in teaching fine arts at HEIs (information and communication, project, problem-based learning technologies) are presented. It has been noted that the functionality of virtual reality helmets makes it possible to "supplement" the real world with virtual elements and sensory data. These functions are relevant at fine arts classes, forasmuch as they give the opportunity to renovate a specific setting, landscape, shape, see and feel the vibes, which is extremely important for mastering numerous nuances of working with nature. The features of web-projects related to virtual museums and galleries have been highlighted. With the help of photo, video and audio materials in the virtual gallery, you can look at the exhibits, see and evaluate their condition, listen to their history. The advantages of applying ICT at fine art classes at HEIs have been outlined. It has been noted that the project technology allows developing creative abilities, forming skills of self-development and self-education and promotes development of the person's emotional sphere. At another point, the technology of problem-based learning helps students see the light-tone relationship in the presented paintings of artists, make a comparative analysis and achieve proper colour saturation, as well as more skillfully adjust the amount of water and paint. Teachers of HEIs have been proposed to use art-pedagogical technologies at fine art classes in order to reduce students' emotional stress and increase their motivation to study. Under these conditions, the expression of students' feelings and ideas becomes more visual and accessible for understanding various aspects of their inner world and allows developing psychotherapeutic interaction with them.

Key words: higher education, HEI (higher educational institution), art, educational technologies, innovative technologies, fine arts, project, art-pedagogical technologies.

УДК 372.87

DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/39.13>

Тимків Б.М.,

докт. філос., професор,
завідувач кафедри методики
викладання образотворчого і
декоративно-прикладного мистецтва
та дизайну
Прикарпатського національного
університету імені Василя Стефаника

Дем'янчук А.Л.,

канд. мистецтвознавства,
доцент кафедри режисури і хореографії
Львівського національного університету
імені Івана Франка

Ясеницька Ж.В.,

старший викладач кафедри
культурології та мистецької освіти
Дрогобицького державного
педагогічного університету
імені Івана Франка

Постановка проблеми в загальному вигляді.

У сучасному світі велика увага приділяється проблемам вищої освіти. Освіта визначається як процес розвитку і саморозвитку особистості, втілений в знаннях, уміннях, творчій діяльності та емоційно-ціннісному відношенні до світу. Вона є необхідною умовою збереження та розвитку матеріальної й духовної культури. Основний шлях отримання освіти – це навчання й самоосвіта. Поняття

«освіта» тісно пов'язане із поняттям культури суспільства і в кінцевому підсумку позначає специфічний людський спосіб розвитку і перетворення природних зачатків і можливостей. Так, ефективність освітнього процесу безпосередньо залежить від сучасної моделі викладання, а також від конкретних досягнень у сферах науки і техніки. Хоча художня сфера вимагає деяких специфічних умов, однак вона все ж не є винятком.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Різні аспекти мистецької освіти розкривають у своїх роботах Е.Б. Абдуллін, Б.В. Асаф'єв, Е.М. Акішин, Л.В. Беземчук, О.П. Боблієнко, Є.Я. Гембицький, П.О. Завгородній, О.А. Комаровська, В.В. Медушевська, А. Растрігіна, В.І. Самохвалова, Г.М. Ципін, Ю. Чжао, Р. Шамаєва, Л.В. Школяр, О. Яненко. Також вчені звертають увагу на питання інновацій в педагогіці (А. Анджеєвська, Ю. Беднарєк, Н.С. Бургін, Н.В. Кларн, В.М. Бойчук, В.О. Уманець, О. Янкович), інноваційної педагогічної діяльності (І. Дичковська, В.П. Козлова, Л.С. Подимова, В.А. Сластьонін, І.М. Сокол), інноваційних педагогічних технологій (Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, А.М. Піхота, С.А. Сисоєва, О.В. Шпитальова), інноваційних процесів у професійній освіті (А.А. Кияшко).

Мета статті – виокремити основні інноваційні мистецькі технології у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Одним з основних завдань сучасної педагогіки є пошук ефективних засобів і шляхів підвищення якості освіти та навчання студентів. У практику вищих освітніх установ активно впроваджуються різні інноваційні процеси, що дозволяють отримувати позитивні результати у сфері творчого розвитку молоді. Сьогодні очевидним є те, що нову якість освіти неможливо отримати, вирішуючи педагогічні проблеми застарілими методами. Потрібні інші стратегії, співзвучні нашому часу, інноваційні технології. Так, інноваційні зміни та новаторські перетворення в системі вищої освіти існували впродовж усього історичного розвитку нації, а образотворче мистецтво в усі часи виконувало важливу дидактичну роль у формуванні загальної культурної парадигми суспільства. Сьогодні нові соціальні та економічні умови життя висувають особливі вимоги до ЗВО, а також до студентів. Останні повинні бути гнучкими, швидко вчитися, орієнтуватися в інформаційному просторі, творчо мислити, знаходити і приймати нестандартні рішення, а також володіти комунікативними навичками.

Безперечно, саме сучасний викладач в освіті повинен володіти сучасними інноваційними технологіями і відповідати вимогам часу. Освітні технології – це системний метод застосування, створення і визначення всього навчального процесу викладання, а також спільної діяльності викладача та студента щодо коригування, орієнтування, організації і проєктування освітнього процесу. Освітнім технологіям притаманні такі особливості, які надійно входять в сучасну практику і науку, а саме: діалогічність, відкритість цілей роботи зі студентами, відсутність маніпуляцій в діяльності викладачів [8, с. 56].

Необхідно зазначити, що сучасна освіта вимагає від педагога професійних навичок, а вища освіта має такі найважливіші завдання: по-перше,

підтримка фізичного та духовного здоров'я студентів; по-друге, розвиток творчих, комунікативних, інтелектуальних умінь, здібностей для досягнення успіху і адаптації в мінливих соціокультурних умовах.

Серед різноманітних галузей освіти, котрі вимагають застосування новітніх технологій навчання, образотворче мистецтво займає чільне місце.

Образотворче мистецтво є особливою галуззю освіти, де сьогодні впроваджуються нестандартні, інноваційні підходи. Індивідуальні пошуки технологій художнього втілення образів є постійним конструктивним елементом творчої діяльності викладача. Образотворче мистецтво – це введення особистості у світ творчості, пов'язаної зі світом спостережень, переживань, роздумів. Особистість намагається зрозуміти суть творів мистецтва, осягнути поняття досконалої краси, яка дає естетичну насолоду. Досягнення такого творчого рівня розвитку особистості можна вважати найвищим результатом запровадження будь-якої технології. Саме в мистецтві простежуються два пов'язані напрями інноваційних пошуків: один – відкриття нестандартних, доступних для студентів виражальних засобів створення образів у різних видах образотворчої діяльності, інший – пошук оригінальної методики роботи над реалізацією творчих задумів. Варто зазначити, що образотворче мистецтво – це універсальна форма вираження духовного світу людини, її матеріальної культури через призму творчості. Завдання викладача – ввести особистість у світ образотворчого мистецтва, розвинути її зорове сприйняття, сформувані елементарні естетичні уявлення про оточуючу дійсність [6, с. 131].

Нині налічується більше сотні освітніх технологій. Так, на заняттях з образотворчого мистецтва у ЗВО викладач може застосовувати різноманітні технології, але ми розглянемо саме сучасні інноваційні технології, які пов'язані з мистецтвом, пробудженням самостійності, активності і волі студентів, винахідницькими завданнями, а також підтримують розвиток художньо-творчих навичок.

Запровадження інноваційних технологій викладання образотворчого мистецтва має на меті створення такої системи художньо-творчої діяльності студентів, які вивчають мистецтво, результати використання якої залежали б не стільки від ступеня впливу на окремі її компоненти, скільки від «архітектури» освітнього процесу, врахування всього різноманіття його сторін [3].

До сучасних інноваційних технологій можна віднести такі: ігрові технології (квест), інформаційно-комунікаційні, проєктні, технології проблемного навчання, артпедагогічні. Застосування таких технологій дозволить зробити заняття з образотворчого мистецтва більш розвиваючими і цікавими відповідно до Державних стандартів вищої освіти (ДСВО).

Необхідно зазначити, що квест за своєю сутністю – це дидактична структура, у межах якої викладач активізує пошукову діяльність студентів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час, вчить їх самостійно мислити, знаходити та розв'язувати проблеми, залучаючи з цієї метою знання з різних галузей, прогнозувати результати та можливі наслідки різних варіантів рішення, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. На думку І.М. Сокол, роль викладача у навчальному процесі суттєво змінюється, він виступає як координатор з високим рівнем предметної, методичної та інфокомунікаційної компетентності. Водночас 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 контрольньо-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності). 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, виставка, інтегрований урок тощо). Розробка квестових інтегрованих мистецьких технологій неможлива без використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій (далі – ІКТ) [4].

Зараз розвиток суспільства характеризується сильним впливом комп'ютерних технологій. Їх всеосяжне використання у сфері освіти підвищує інтерес до педагогічної науки. Найбільш ефективним засобом, який сприяє розширенню освітнього простору сучасної вищої школи, є ІКТ. Вони дозволяють істотно підвищити мотивацію студентів до навчання, але лише якщо їх грамотно використовувати.

Як зазначають В.М. Бойчук, В.О. Уманець, застосування ІКТ в освітній галузі розкриває великі можливості, які допомагають урізноманітнити процес пізнання мистецтва студентами і зробити освітній процес цікавішим. У цьому можуть допомогти як відеофільми, так і барвисті пізнавальні презентації. Це полегшує процес сприйняття інформації за допомогою яскравих образів і запам'ятовування, поєднує в собі фактори, які здатні надовго утримати увагу студентів. Такими факторами є зображення, динаміка і звук. Також застосування ІКТ дозволяє вирішувати такі завдання: переробляти і знаходити інформацію, переводити візуальну інформацію у вербальну (і навпаки), встановлювати доцільні і асоціативні зв'язки між інформаційними повідомленнями [2, с. 82].

Одним з актуальних способів розвитку пізнавальних здібностей студентів у сучасній мистецькій освіті є використання потенціалу електронного навчання. Створюються електронні навчальні посібники з теоретичних курсів дисциплін художньо-естетичного циклу. Розробляються електронні курси лекцій, проходять різноманітні вебінари. У інтернеті можна знайти надзвичайно велику кількість навчальних відеоуроків і курсів з образотворчого мистецтва, майстер-класів, які користуються все більшою популярністю.

Також існує низка інноваційних технологій, використання яких вважається перспективним у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО. Наприклад, функціонал шоломів віртуальної реальності дозволяє доповнити реальний світ віртуальними елементами і сенсорними даними.

У шоломі перед очима студентів розташовуються дисплеї, які ізольовані від зовнішнього світу, а також є стереонавушники. На дисплеях транслюються стереоскопічні зображення. Це створює реалістичне сприйняття тривимірного середовища. Високий ступінь наочності 3D-технологій забезпечується тим, що студент не тільки отримує загальну візуальну інформацію про досліджувані явища чи об'єкти, але і має можливість познайомитися з ними, використовуючи високий рівень деталізації.

Зазначені функції актуальні на заняттях з образотворчого мистецтва, тому що дають можливість відновити конкретну обстановку, пейзаж, форму, побачити і відчувати атмосферу, що вкрай важливо для засвоєння багатьох нюансів роботи з природою.

Популярність отримують голографічні проєктори, використання яких для демонстрації 3D-форми специфічного об'єкта дозволяє здійснити більш наочний та всебічний аналіз форми і складників предмета.

Можливості мультимедійного формату мають великий освітній потенціал саме в силу своєї наочності й створюваного ефекту повного занурення, а також завдяки широті подання візуальної інформації. Заняття з мультимедійною підтримкою посилюють творчий пошук студента, підвищують інтерес до навчання, а відбувається це все за рахунок посилення наочності. Наведемо приклади тем занять з образотворчого мистецтва із використанням мультимедіа: «Мистецтво в наш час», «Городецький розпис», «Інтер'єр», «Японія», «Стародавній Єгипет», «Жанри образотворчого мистецтва», «Основи кольорознавства», «Штрих. Тон. Лінія».

Особливе місце в інтернет-просторі відводиться web-проєктам, які відносяться до віртуальних музеїв, галерей. Віртуальні музеї є зразком застосування інтернет-технології для вирішення питань зі зберігання, безпеки і швидкого доступу до експонатів. Віртуальні музеї є вмістилищем основної інформації, яка може надаватися користувачам. Нині роль сучасного віртуального музею має колосальне значення. З поняттям віртуаль-



Рис. 1. Переваги використання ІКТ у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО

Джерело: складено автором на основі [1; 3; 5; 6]

ного музею пов'язане поняття віртуальної галереї. Зберігається і відтворюється вся мультимедійна інформація у віртуальній галереї, яка є частиною віртуального музею. За допомогою фото-, відео- і аудіоматеріалів у віртуальній галереї можна поглянути на експонати, оцінити їх стан, прослухати їх історію. У результаті цього можна отримати повну інформацію освітнього характеру про експонати. Бесіди про творчість художників із застосуванням сучасних інформаційних технологій підтримують, сприяють розширенню художнього кругозору студентів, формуванню яскравих поглядів, суджень, ефектних і емоційних вражень.

Отже, можна виділити переваги використання ІКТ у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО (рис. 1).

Проєктна технологія дозволяє уникнути авторитарності в навчанні, завжди орієнтована на самостійну діяльність, яка виконується впродовж певного часу, тобто за допомогою цієї технології студенти отримують знання самостійно, знаходять і вирішують проблеми, а також беруть участь в проблемно-пошуковій діяльності.

Проєкт – це спеціально організований комплекс дій, який організований викладачем і самостійно виконується студентами. Технологія проєктів дозволяє вирішити такі завдання: підвищення мотивації до навчання; формування низки комунікативних умінь; активізація творчої та пізнавальної діяльності; підвищення інтересу до предмету; формування механізму самореалізації особистості.

Дослідження в проєкті допомагають студентам відкрити в собі приховані можливості, стати ініціативними, проявити особистісні якості, підвищити мотивацію до навчання і самооцінку, навчитися відстоювати свої позиції у вирішенні дослідницьких і творчих завдань та знаходити нестандартні рішення.

Студенти навчаються здійснювати експеримент, проводити спостереження, виступати з доповідями, організувати виставки, де вони повною мірою можуть продемонструвати свою творчість. Отже, проєктна технологія дозволяє розвивати творчі здібності, формувати навички саморозвитку та самоосвіти і сприяє розвитку емоційної сфери особистості [5, с. 13].

Технологія проблемного навчання є особливим типом навчання, який має характерну рису і розвиває ставлення до творчих здібностей. Проблемне завдання допомагає студенту побачити світлотональне відношення на представлених картинах художників, зробити порівняльний аналіз і домогтися правильного насичення роботи кольором, а також більш вміло регулювати кількість води і фарби. Крім образотворчої грамотності, викладачу необхідно володіти всією інформацією про творчий шлях тих кращих представників світової і вітчизняної художньої культури, твори яких демонструються студентам. Але суха подача інформації сьогодні не є актуальною, тут педагог може застосувати ігрові методи знайомства з шедеврами образотворчого мистецтва, наприклад, зашифрувавши назви або авторів картин у QR-коди, запропонувати розгадати їх на швидкість, розділивши групу на частини тощо.

Ми вважаємо, що однією з проблем сучасної молоді є збільшення кількості студентів з емоційними проблемами. Вони страждають на підвищену емоційну збудливість, часто не можуть впоратися з емоційною напругою. Найчастіше це викликано невмінням керувати своїми емоціями. Через це зростає емоційний дискомфорт та знижується бажання активних дій. Для вирішення цієї проблеми в мистецькій вищій освіті пропонуємо викладачам на заняттях з образотворчого мистецтва все частіше використовувати потенціал

артпедагогіки. Артпедагогічні технології являють собою організовану викладачем систему взаємодії (вербального і невербального) зі студентами в образотворчій діяльності з приводу створюваних продуктів з метою реалізації основних функцій освіти – розвиваючої, виховної, культурологічної. Мистецька освіта передбачає наявність художньої діяльності в процесі освіти, але вона не є артпедагогічною технологією. Головна відмінність художньої освіти полягає в тому, що образотворча діяльність спрямована на вирішення професійних завдань (навчити малювати, дати знання в галузі культури і мистецтва), але при цьому так само має можливість використовувати засоби мистецтва для допомоги студенту. Наприклад, образотворча діяльність допускає існування різноманітних способів поводження з художніми матеріалами. Одні з них можуть надати седативний ефект, зняти емоційну напругу, інші – відреагувати на складні переживання і досягти над ними контролю. Вираження почуттів і уявлень студентів на заняттях з образотворчого мистецтва також робить більш наочним і доступним для усвідомлення їхній внутрішній світ і дозволяє розвивати з ними психотерапевтичну взаємодію. Наведемо для прикладу завдання «Квіти і листя». Вибір квітки, листка зумовлений їх доступністю і цікавістю до них з боку студентів. Навчальне завдання ускладнюється від одиничного зображення квітки, листка, виконаного з натури, до створення композиції з введенням елементів графічного дизайну. У такому разі викладач налаштовує кожного студента на створення цілісного, завершеного образу, пофарбованого емоційним ставленням студентів до виконаного завдання.

Висновки. Отже, сучасні інноваційні технології у викладанні образотворчого мистецтва становлять значну цінність для пробудження самостійності, активності і волі студентів, а також для розвитку художньо-творчих навичок. Велика різ-

номанітність інноваційних технологій дозволяє організувати роботу зі студентами найбільш ефективно. В цілому впровадження інноваційних технологій викладання, а також вдосконалення засобів навчання спрямовується на досягнення успіхів у роботі викладачів ЗВО, зацікавлених у зростанні престижу і якості навчання в університеті, і студентів, які мають знайти своє місце в житті.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Акишин Е.М. Педагогика искусства и современное художественное образование : монографія. Москва : ТЦ «Сфера», 2017. 306 с.
2. Бойчук В.М., Уманець В.О. Комп'ютерно орієнтовані технології у художній графічній підготовці студентів педагогічних закладів вищої освіти напряму підготовки «Професійна освіта». *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. № 1. С. 81–94.
3. Дичковська І. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. 2004. 352 с.
4. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес. Запоріжжя : Акцент Інвест-трейд, 2014.
5. Уманець В.О., Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Інноваційні технології у закладах вищої освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. Київ ; Вінниця, 2018. Випуск 51. С. 11–15.
6. Чжао Ю. Актуальні проблеми формування творчих здібностей особистості засобами образотворчого мистецтва. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» ім. Т.Г. Шевченка*. 2018. № 151. С. 131–135.
7. Шпитальова О.В. Арттехнології у формуванні творчої особистості студента засобами народного декоративно-прикладного мистецтва. *Молодий вчений*. 2018. № 3 (55). С. 602–606.
8. Янкович О., Беднарек Ю., Анджеєвська А. Освітні технології сучасних навчальних закладів : навч.-метод. посіб. Тернопіль : ТНПУ ім В. Гнатюка, 2015. 212 с.