

УДК 371.13

Зоя Сирота, Всеволод Сирота

## СУТНІСТЬ НАБУТТЯ СТУДЕНТАМИ ХУДОЖНЬО-ТВОРЧОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

*У статті розглядається сутність набуття студентами художньо-творчої компетентності засобами інтерактивних технологій навчання. Окреслюється необхідність пошуку нових форм і методів удосконалення процесу професійно-педагогічної підготовки майбутнього вчителя у системі мистецької освіти. Висвітлюється практична художньо-творча самореалізація студентів, формування у них міжпредметних естетичних і предметних компетентностей. Репрезентовано пріоритетний напрям у мистецькій освіті – створення і реалізація соціокультурних проектів.*

**Ключові слова:** *художньо-творча компетентність, інтерактивні технології навчання, проєктивне моделювання, мистецька освіта.*

*В статье рассматривается сущность приобретение студентами художественно-творческой компетентности средствами интерактивных технологий обучения. Определяется необходимость поиска новых форм и методов совершенствования процесса профессионально-педагогической подготовки будущего учителя в системе художественного образования. Освещается практическая художественно-творческая самореализация студентов, формирование у них межпредметных эстетических и предметных компетенций. Представлено приоритетное направление в художественном образовании – создание и реализация социокультурных проектов.*

**Ключевые слова:** *художественно-творческая компетентность, интерактивные технологии обучения, проєктивные моделирования, художественное образование.*

*The article deals with the essence of the acquisition by students of artistic and creative competence by means of interactive learning technologies. It determines the need to find new forms and methods of improving the process of professional-pedagogical preparation of the future teachers in the system of art education. It covers nearly artistic and creative self-realization of students, formation of their aesthetic interdisciplinary and subject specific competences. Sending priority in art education – the creation and implementation of social and cultural projects. Integration as one of leading methodological principles of modern education is examined in the article. We study the integration of art knowledge in the design simulation on spiritual and philosophical, aesthetic and art history, psychological, educational levels, testing of interactive learning*

*technologies in the creation of artistic and educational projects from creation to plan.*

**Key words:** *artistic and creative competence, interactive learning technology, projective modeling, art education.*

Забезпечення якості підготовки спеціалістів на рівні міжнародних стандартів є одним зі стратегічних завдань на сучасному етапі модернізації вищої освіти України. Модернізацію системи освіти пов'язують, насамперед, з уведенням в освітнє середовище інноваційних технологій навчання.

Основу і зміст інноваційних освітніх процесів становить інноваційна діяльність, сутність якої – це оновлення педагогічного процесу, впровадження новоутворень у традиційну систему.

Сучасний етап переходу до інноваційної вищої освіти передбачає не тільки використання у навчальному процесі нових наукових знань, але й залучення студентів до творчого пошуку в освітній діяльності.

Художньо-творча компетентність вчителя визначає його готовність здійснювати педагогічну діяльність на творчому рівні, адже вчитель мистецьких дисциплін у процесі професійної підготовки має бути зорієнтованим на розвиток художньо-творчих можливостей учня. Тому, формування художньо-творчої компетентності майбутнього педагога є одним із найголовніших завдань його професійної підготовки.

Всебічний аналіз професійної підготовки зроблено у працях В. А. Семиченко [8]. Вона розглядає її у трьох аспектах: як включення студента у навчально-виховну діяльність; як мету і результат діяльності вищого навчального закладу; як процес, в ході якого відбувається професійне становлення майбутніх фахівців мистецьких дисциплін.

Удосконалення процесу професійно-педагогічної підготовки майбутнього вчителя у системі мистецької освіти відбувається за умов впровадження у систему вищої школи інтерактивних технологій навчання [5].

Актуальність статті полягає у необхідності розкриття сутності художньо-творчої компетентності студентів засобами інтерактивних технологій навчання.

Інновації в освіті характеризуються новизною, спрямованою на якісне поліпшення освітнього процесу.

Введення у викладання фахових дисциплін сучасних навчальних закладів України інтерактивних методик дає можливість докорінно змінити ставлення студента як об'єкта навчання, перетворивши його на суб'єкт, тобто зробити студента співавтором своєї лекції, семінарського заняття. Підхід до студента, який знаходиться в центрі процесу навчання на лекційних, практичних, лабораторних заняттях з методик, базований на повазі до його думки, на спонуканні до його активності, на заохоченні до творчості відомий ще з робіт Ш. Амонашвілі, Л. Виготського, П. Гальперіна, В. Д'яченка, В. Шаталова, С. Шевченка та ін. Він полягає,

насамперед, у підвищенні навчально-виховної ефективності занять, і, як наслідок, у значному зростанні рівня якості знань, умінь і навичок, які набули студенти.

Групова форма навчальної діяльності виникла як альтернатива існуючим традиційним формам навчання. В її основу покладено ідеї Дж. Дьюї, Ж.-Ж. Руссо, Й. Песталоцці. Інтерес до групової форми навчання досліджували у своїх працях А. М. Алексюк, Л. П. Аристова, Ю. К. Бабанський, М. О. Данилова, І. Я. Лернер, Х. Й. Лійметста, Б. П. Осипова, І. М. Передова та ін.

На думку багатьох науковців художня компетентність у галузі мистецької освіти – це здатність особистості на основі ціннісних орієнтацій до самоорганізації та самореалізації у мистецькій діяльності, отже, сприяє розвитку власного художньо-творчого потенціалу [7].

Тому, художньо-творчий компонент професійної підготовки майбутнього педагога є одним з найголовніших.

Вирішенню важливих питань сутності набуття студентами художньо-творчої компетентності присвячено праці І. Беха, Е. Белкіної, Н. Біб'як, Л. Ващенко, Е. Зеєра, І. Зимньої, І. Зязюна, Л. Масол, О. Овчарук, Г. Падалки, О. Рудницької, А. Хуторянського [8].

Мета статті – розкрити сутність набуття студентами художньо-творчої компетентності засобами інтерактивних технологій навчання.

Сучасний етап переходу до інноваційної вищої освіти передбачає більш активну інтеграцію навчального процесу і наукового пошуку [7].

Ще в 60-х рр. ХХ ст. Я. Голант охарактеризував три основні моделі навчання: активну, пасивну та інтерактивну модель.

Пасивна модель навчання. Студент виступає в ролі «об'єкта» навчання, повинен засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому викладачем. До відповідних методів навчання належать методи, за яких студенти лише слухають (лекція-монолог, пояснення, демонстрація й відтворювальне опитування). Студенти, як правило, не спілкуються між собою і не виконують творчі завдання.

Активна модель навчання. Навчання передбачає застосування методів, які стимулюють пізнавальну активність і самостійність студентів. Студент виступає «суб'єктом» навчання, виконує творчі завдання, вступає у діалог зі студентами, викладачем. Основні методи: самостійна робота, проблемні та творчі завдання, що розвивають творче мислення.

Інтерактивна модель навчання. Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і студент і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє

формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії [7].

Термін «інтерактив» (від англійського «interact», де «inter» – взаємний і «act» – діяти). Таким чином інтерактивний означає – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що освітній процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії його учасників. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання у співпраці).

До інтерактивних технологій відноситься кооперативне навчання, технології колективно-групового навчання, технології ситуативного моделювання, технології опрацювання дискусійних питань [5].

Кооперативне навчання – технологія навчання у малих групах де студенти на практичних заняттях під час виконання завдань діють по інструкції, спеціально розробленої для них викладачем. Кожний зі студентів працює над своїм завданням, своєю частиною матеріалу до повного розуміння досліджуваного питання і завершення роботи над ним.

Інтерактивні технології колективно-групового навчання сприяють засвоєнню студентами більш складних або проблемних питань. Серед більш поширених методів колективно-групового навчання – метод «мозкового штурму». Цей підхід навчання студентів створює можливість обговорення ними кожної проблеми, доведення, аргументування їх власного погляду, що сприяє більш глибокому розумінню навчального матеріалу. У груповій роботі виникає елемент змагання і взаємної відповідальності студентів за роботу в аудиторії, за свої знання з предмета.

Технології ситуативного моделювання передбачають реалізацію педагогічних можливостей за допомогою ділової гри. Модель ділової гри передбачає: введення студентів у тему; підготовка до проведення ділової гри; проведення гри; обговорення. Форма ділової гри використовується під час моделювання уроків [4].

Технології опрацювання дискусійних питань на практичних заняттях формують навички студентів відстоювати свою власну думку (дискусія, дебати, метод ПРЕС). Ці технології застосовуються при обговоренні тем, що стосуються течій, стилів, напрямів у мистецтві [3].

Найвищим ступенем прояву пізнавально-творчої активності на заняттях різних видів мистецтв є самостійна творча діяльність, яка зберігає незалежність думок, здатність до ризику викласти власну творчу позицію, до невтомного дослідницького пошуку, нестандартного мислення, передбачення та прогнозування. Вона повинна бути скерована на розвиток особистості, на виховання її творчих можливостей – вчити діяти творчо у будь-якій сфері людської діяльності.

Одним з пріоритетних напрямів у мистецькій освіті, є залучення

студентів до створення та реалізації соціокультурних проєктів.

Проективне моделювання в мистецькій освіті – це модель, в основі якої лежить розвиток пізнавальних і творчих навичок особистості [8].

Інноваційні технології проективного моделювання спрямовані на практичну художньо-творчу самореалізацію студентів. В їх реалізації значну роль відіграє і виконавча діяльність студентів.

Мета створених науково-творчих проєктів на факультеті мистецтв – це практичне застосування знань, отриманих в процесі вивчення курсу «Основи викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» в школі.

Завданням науково-творчих проєктів було: узагальнити та систематизувати знання та уміння студентів.

Домінуючими видами в художньо-творчій діяльності студентів були такі типи художніх проєктів як інформаційний, дослідницький, практично-творчий та рольовий.

У мистецькій освіті в проективному моделюванні особливої значущості набуває стратегія інтегративності. Вона визначена як пріоритетний орієнтир її подальшого розвитку.

Інтеграція мистецьких знань у проєктувальному моделюванні нами здійснювалась (за авторською концепцією Л. Масол) на таких рівнях:

- духовно-світоглядному (через спільний тематизм, що відбиває фундаментальний зв'язок усіх видів мистецтва з життям);
- естетико-мистецтвознавчому (через спільність і спорідненість мистецьких понять, універсальність естетичних категорій);
- психолого-педагогічному (через інтегровані технології різного типу) [8].

Створений мистецько-освітній проєкт «Згадаймо вальсу звук чарівний...» було побудовано на основі поліцентричної інтеграції, яка являє собою декілька змістових домінантних ліній: музичне мистецтво, образотворче мистецтво та хореографічне мистецтво [8, с. 46].

З метою апробації інтерактивних технологій навчання нами було створено мистецько-освітні проєкти.

«Згадаймо вальсу звук чарівний...», «Ритмопластичне інтонування у діалоговій взаємодії мистецтв» (на матеріалі методичної системи Еміля Жак-Далькроза) були побудовані на основі поліцентричної інтеграції, яка являє собою декілька змістових домінантних ліній: музичне мистецтво, образотворче мистецтво та хореографічне мистецтво.

Виконуючи творчі проєкти від задуму до його втілення нами використовувались такі технології інтерактивного навчання як «Пошук інформації», «Діалог», «Дискусія», «Коло ідей», «Синтез думок», «Мозковий штурм», «Акваріум».

Для організації аналізу-інтерпретації творів мистецтва використовувалась фасилітована дискусія. Це технологія навчання, особливістю якої є опосередкована участь педагога у колегіальному самонавчанні студентів

(колективне обговорення творів мистецтва, обговорення певної педагогічної ситуації або проблеми) [8].

Студенти самостійно розподілялись на творчі мікрогрупи (музиканти, художники, хореографи), висували творчі ідеї та їх наступне розв'язання («навчання за методам участі»), обговорювали кожну проблему, доводили, аргументували власний погляд (метод «кооперативного навчання»).

Музикантам, художникам, хореографам пропонувалося зобразити різноманітними засобами мистецької виразності одне і те ж саме явище, предмет, ситуацію, історичну подію, настрій, образ, характер у музичній, образотворчій та хореографічній діяльності (аудіально, візуально, ритмопластикою). Так на основі принципу конструювання цілісності було створено моделюючі проекти «Згадаймо вальсу звук чарівний...», «Ритмопластичне інтонування у діалоговій взаємодії мистецтв».

Творчі колективи студентів з'ясовували загальну емоційну модальність творів різних видів мистецтва, визначали ідентичність художнього задуму композитора, художника, хореографа.

Творчість композиторів, художників, хореографів, вивчалася з використанням методу «художньої реконструкції».

Під час підготовки та проведення мистецько-освітнього проекту «Ритмопластичне інтонування у діалоговій взаємодії мистецтв (на матеріалі методичної системи Еміля Жак-Далькроза)» використовувався полісенсорний метод, який є досконалим видом тренінгу чуттєвої сфери особистості що сприяє її інтелектуальному і духовному розвитку. Триєдність музики, слова і руху, можливість різних видів мистецтва до інтеграції та диференціації, сприяє розвитку гармонійно розвинутої особистості, самопізнанню та її самореалізації у мистецтві, відкриває нові грані процесу формування індивідуального стилю діяльності майбутнього вчителя мистецьких дисциплін [8].

Проективне моделювання вносить чіткість у мислення студентів, розвиває навички логічного та послідовного написання творчих проектів, вимагає від студента обдумування і формування різних підходів, їх аргументацію у вирішенні кожного запропонованого варіанту.

Авторським колективом викладачів факультету презентацію науково-творчого проекту узагальнено у навчально-методичному посібнику «Технології проективного моделювання у мистецькій освіті» та «Ритмопластичне інтонування у діалоговій взаємодії мистецтв (на матеріалі методичної системи Еміля Жак-Далькроза) для студентів факультетів мистецтв».

Інтерактивні методи викладання це відмова від авторитарного стиля викладання, орієнтація на особисті якості студента, розвиток таких форм навчання, як діалог спонукання партнера до діяльності, розгляд знань як сукупності навичок, що актуалізуються у системі діяльності студента,

розвиток зацікавленості студентів, здатність студентів до самооцінювання [2].

У перспективі основні положення статті можуть бути використані для вдосконалення процесу підготовки студентів у педагогічних закладах освіти викладачами предметів художньо-естетичного циклу та передбачають подальшу екстраполяцію інтерактивних технологій навчання на навчально-виховний процес основної та старшої школи.

Отже, використання у вищих навчальних закладах інтерактивних технологій навчання ставить на сучасному етапі нові вимоги до формування художньо-творчої компетентності студентів, до їх професійної майстерності, до викладання предметів мистецького циклу та зумовлює істотні зміни у підготовці студентів – майбутніх учителів дисциплін мистецького циклу сучасної школи.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Алексюк А. М. Педагогіка вищої освіти України: Історія. Теорія: Підручник. – К. : Либідь, 1998. – 560 с.
2. Грабовська С. Л. Інтерактивне навчання у вузі: проблеми і перспективи. // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна – Вип. 15- 4.2. – С. 171–176.
3. Дзюбенко О. Г. Вопросы формирования дискуссионной речи (Постановка проблемы. Поиск путей разрешения). – Тернополь: НИИ «Проблемы человека», 1992. – 536 с.
4. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. – М.; Воронеж, 1998.
5. Освітні технології. Навчально-методичний посібник / За загальною редакцією О. М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2001.
6. Осмоловская И. М. Проблемы развития дидактики в информационном обществе // Инновации в образовании. – 2009. – № 6. – С. 4–19.
7. «Моделі навчання» (для студентів педагогічних спеціальностей). За Ред. Г. С. Кашманової. Серія: навчально-методичні матеріали, випуск 5 – Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2002.
8. Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі : Посібник для вчителів / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна, О. В. Калініченко, І. В. Руденко. – Х. : Веста : Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.
9. Про вивчення предметів художньо-естетичного циклу у 2002–2003 навчальному році: [«Мистецтво», авт. Л. Масол та ін.; «Художня культура», 10–11 кл., авт. Л. Масол, Н. Миропольська] // Мистецтво. та освіта. – 2002. – №3. – С. 2–3.
10. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М. : Народное образование, 1998.
11. Юдин В. В. Педагогическая технология. – Ярославль, 1997.
12. Ярошенко О. Г. Групова навчальна діяльність школярів: теорія і методика. – К. : Партнер, 1997. – 193 с.