

# Виртуальная компьютерная технология изобразительного искусства



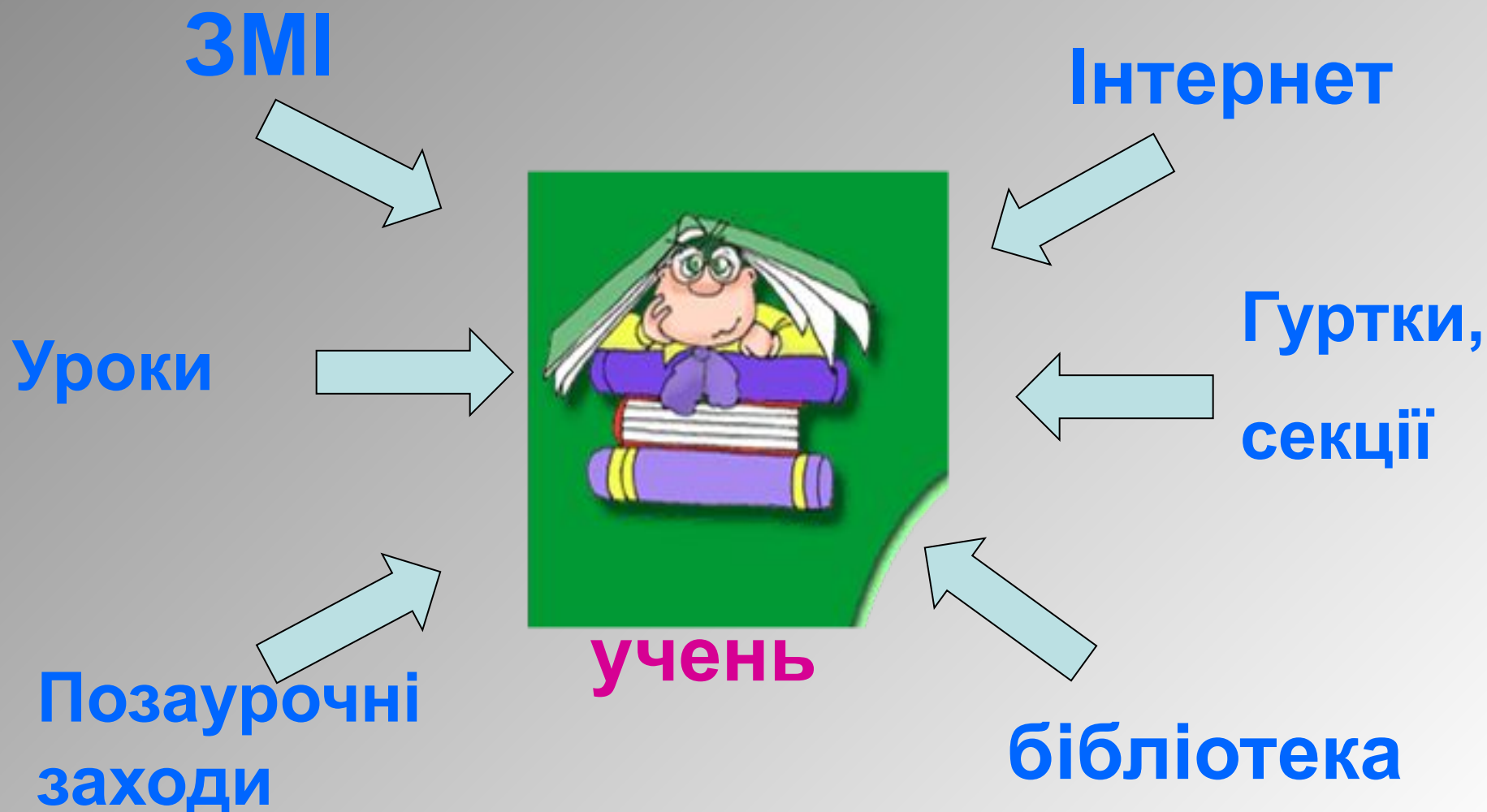
- XXI століття – це час переходу до високотехнологічного інформаційного суспільства, в якому якість людського потенціалу, рівень освіченості й культури всього населення набувають вирішального значення.

- Домінуючим видом діяльності в сфері суспільного виробництва є збір, нагромадження, обробка, зберігання, передача й використання інформації

# Головну роль у процесі інформатизації грає інформація:

- це відомості, фактичні данні, сукупність знань людства;
- це засіб, за допомогою якого суспільство може усвідомлювати себе й функціонувати як єдине ціле.
- Важливо щоб інформація, яку отримують вчителі, а потім і діти була б науково-достовірною, доступною в змісті і в можливості її одержання, розуміння й засвоєння, а дані, з яких інформація витягається, повинні бути істотними, відповідною до діючої програми

# Шляхи отримання інформації



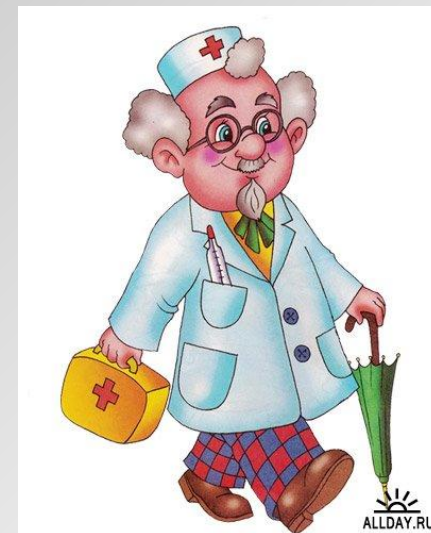
# Вплив сучасних комп'ютерних технологій на учня

- вплив на психофізіологічний стан учня,
- вплив на органи фізичного сприйняття, зміни у міжособистісному спілкуванні,
- вплив на розвиток пам'яті, мислення, темпераменту, центральної нервової системи учня.



# Негативний вплив комп'ютерних технологій на психіку учнів

- В процесі використання КТ відбувається нервово - емоційна і зорова напруга, які можуть викликати депресивні стани, почуття самотності, а також зміни у сприйнятті як наслідки перенесення діалогу зі сфери усного спілкування у поле електронних комунікацій.





# Нормативні документи про освіту:

- орієнтують на широкий спектр впровадження інноваційних педагогічних мультимедійних технологій, спрямованих на оновлення змісту, форм і методів навчання в загальноосвітній школі, на формування системи знань школярів у галузі музичного мистецтва як засобу розуміння й пізнання ними світу.

# Компютер у школі

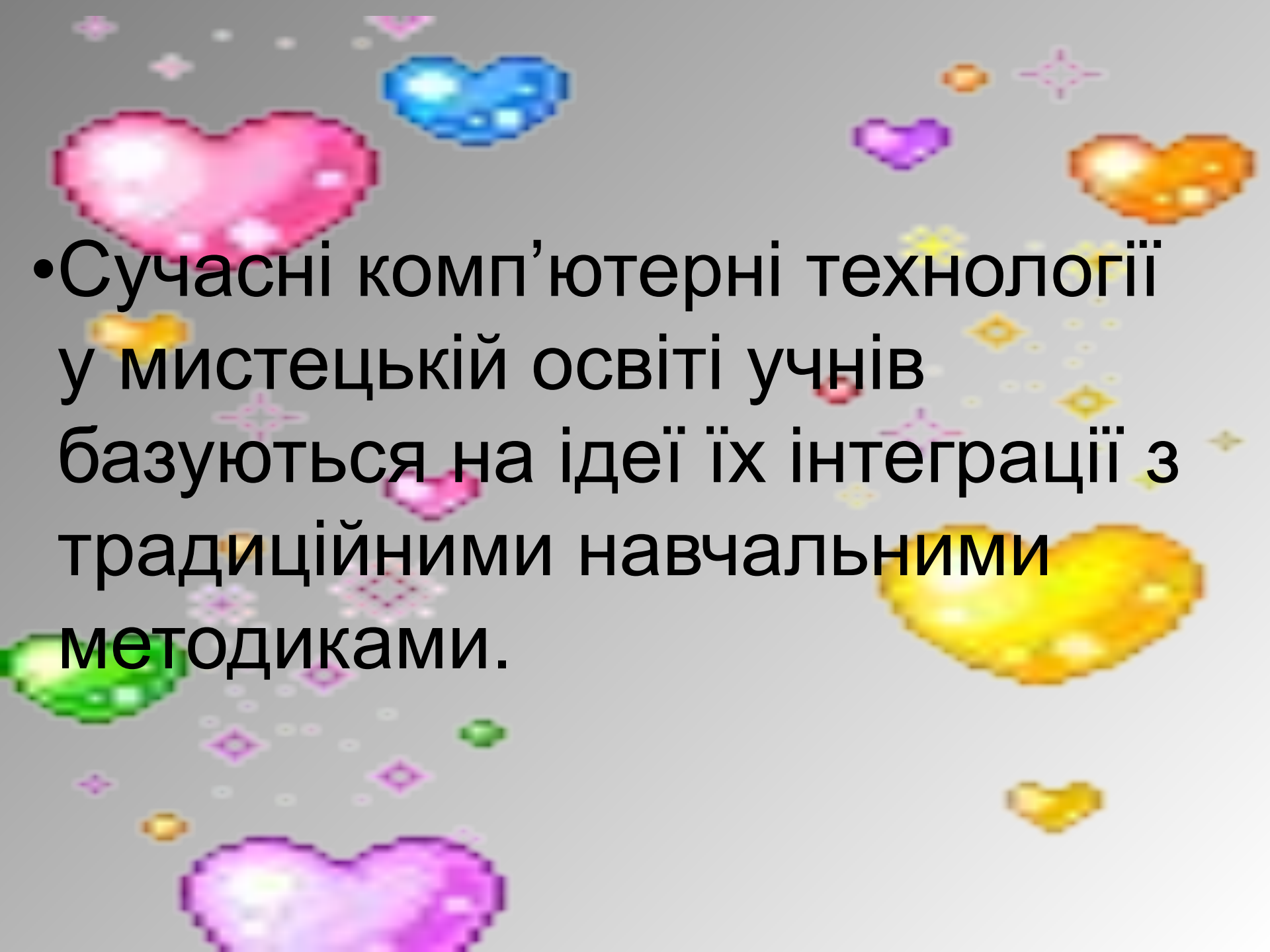




- **Комп'ютер сприяє** не тільки розвитку самостійності, творчих здібностей учнів, а й дозволяє змінити саму технологію надання освітніх послуг, зробити урок більш наочним і цікавим.
- **Комп'ютер забезпечує** інтенсифікацію діяльності вчителя і учнів на уроці, сприяє здійсненню диференціації та індивідуалізації навчання, розвитку спеціальної або загальної обдарованості, формуванню політехнічних знань, посилює міжпредметні зв'язки.
- **Все це дає можливість покращити якість навчання музичному мистецтву у XXI столітті.**

# Впровадження мультимедійних технологій у практику музичної освіти

- Музичне мистецтво виступає водночас і носієм високих духовних цінностей, і засобом розвитку творчих здібностей школярів.
- Нові технології уможливлюють поєднання дидактичних функцій комп'ютера з традиційними засобами навчання, збагачення і наповнення навчального процесу новими формами роботи, варіативне застосування ігрових форм навчання, створення інноваційних методик викладання музики в системі загальносередньої освіти, а також сприяє більш ефективному засвоєнню музичних знань (декларативних і процедурних) та їх реалізації в музично-творчій діяльності молодших школярів на етапі початкової музичної освіти.

- 
- The background is a light gray gradient with various colorful, pixelated hearts and stars scattered throughout. The hearts are in shades of pink, blue, purple, orange, yellow, and green. The stars are small, multi-pointed shapes in various colors, including pink, yellow, and purple. The overall aesthetic is whimsical and celebratory.
- Сучасні комп'ютерні технології у мистецькій освіті учнів базуються на ідеї їх інтеграції з традиційними навчальними методиками.

# Три головні напрями використання інформаційних технологій:

- **статистичний аналіз музичних текстів**, спрямований на обґрунтування закономірностей внутрішньої організації музичного твору (О.Гейн, В.Девуцький, В. Детловс, Ю.Лесневський, В.Марутаєв, І.Пясковський, Ю.Рагс, Г.Русин, К.Фадєєва, В.Цеханський, К. Шушпанов);
- **синтезування звукових і музичних структур у композиторській практиці** (В.Бовко, В.Василенко, Є. Денисов, Д.Дубровський, Р.Зарипов, Р.Петелін, Ю. Петелін, К.Разлогов, І.Стецюк);
- **розробка навчальних комп'ютерних систем** з метою підвищення ефективності музичної освіти (Н. Бєлявіна, З.Візель, В.Грищенко, М.Дергач, М. Дьяченко, В.Карпович, І.Котляревський, В. Медушевський, І.Мельник, Д.Пильгуй, Л.Робустова, Л. Рубін, О.Сизова, І.Сокол, В.Хоменко, М.Чембержі, В. Штепа).

# Використання інформаційних технологій сприяє

- закріпленню інтегрованих знань та формуванню вмінь, набутих на уроках музики, які надихають на створення власного творчого доробку, дозволяють учителю музики контролювати художньо-творчий розвиток учня, формувати спеціалізовані знання у процесі виховання особистості в музиці, реалізуватим можливість сучасних засобів навчання.

# Впровадження інформаційних технологій на уроках музики

- забезпечує вирішення завдань всебічного розвитку природних, творчих здібностей учнів, а саме:
- фантазії і художньої уяви;
- асоціативного сприйняття і мислення на основі художнього і музичного матеріалів;
- розуміння поняття ритму в природі і мистецтві;
- відчуття простору, форми, контрасту, динаміки, кольорової палітри.
- Використання комп'ютера на уроці створює можливості для розвитку зорової пам'яті, фантазії, формування у дітей естетично-гармонійного світосприйняття.



# Оцінювання рівня знань учнів

- Параллельно цим процесам відбувається впровадження інноваційних підходів до проблеми рівня знань учнів, заснованих на розробці й використанні комплексу комп'ютерних тестуючих, що діагностують методики контролю й оцінки рівня засвоєння. Зміна змісту й структури освіти, подань про організаційні форми, методи навчання й контролю за його результатами призводить до зміни приватних методик викладання.

# Інформаційні технології на уроках МУЗИКИ

Комп'ютер

Музичні  
редактори

Музичні  
енциклопедії

Ігрові програми

Комп'ютерні ігри

Програми - тести

Педагогічні  
програмні  
засоби

Мультимедійні  
презентації

Відео

Кліпи

# Компютер на уроці



МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Музичне сприймання

Вокально-хорова робота

рухи під музику

Оцінювання знань

творчі завдання

елементарне музикування



# Сприймання музики

- Слухання музики з демонстраційним матеріалом на слайдах;
- Слухання музики із переглядом уривку відео або кліпу;
- Слухання музики із використанням творчих завдань на комп'ютері;
- Музична вікторина із відео;
- Музична подорож – узагальнення (сторінками музичних творів);
- Впізнай інструмент за зовнішнім виглядом або за звуком;
- Вікторина - видатні виконавці;
- Вікторина - видатні композитори;
- Комп'ютерний малюнок до музичного твору;
- Музичний колаж тощо.

# Вокально-хорова робота

- Спів під караоке;
- Спів під відео - фонограму;
- Спів під перегляд кліпу;
- Впізнай пісню за мінусом, за ритмом;
- Запис виконання пісні учнями “ Студія звукозапису ”;
- Спів – імпровізація із виконанням творчих завдань (створи музичний супровід, добери інструменти, добери малюнок до пісні, створи власну мелодію за картинкою) тощо.



# Елементарне музикування

- Створення музичного супроводу на електронному інструменті або музичному редакторі;
- Створення власних мелодій на комп'ютері;
- Створення музичних композицій із застосуванням музичної енциклопедії або музичного редактору;
- Створення презентацій тощо.

# Рухи під музику

- Перегляд уривків мультфільмів та рухи під музику;
- Копіювання рухів героїв кліпів або відео уривків;
- Рухи під музику під відео – уривок музичного твору;
- Виконання завдань героїв мультфільму тощо.

# Творчі завдання

- Виконання творчих завдань можливо до всіх структурних компонентів уроку:
- створюємо музику,
- створюємо супровід,
- впізнаємо мелодії,
- створюємо ремікс,
- створюємо малюнок до твору або пісні,
- добираємо ілюстрацію, відео, кліп тощо.

# Оцінювання знань учнів

- Виконання тестів за комп'ютером (за Є. Шестопаповим):
  - вибрати варіант відповіді;
  - написати правильну відповідь тощо.
- Проміжне тематичне оцінювання;
- Тематичний контроль;
- Підсумковий контроль.

# Різновиди проектів із застосуванням комп'ютерів на уроці музики

- **інформаційні проекти** – газета, буклет, довідник, заочна екскурсія;
- **дослідницькі проекти** – робота на МАН, власне відкриття – дослідження, науковий доклад, стаття;
- **творчі проекти** – відео-кліп, презентація, фільм, єралаш, жива газета, сценарій;
- **Практико – орієнтовані проекти** – видання тематичних дисків, добірка до дискотеки, музичне оформлення свята, попури, спецвипуск тематичного буклету або газети тощо.

# Переваги методу проектів на уроці

- Використання у процесі навчання методу проектів допомагає розкрити процес створення дитиною творчої роботи від задуму до втілення, є можливість побудувати нестандартний урок: урок-мандрівку, малювання в уяві образів, навіяних чарівною музикою та розповіддю педагога, виконання композицій з імпровізуванням, формою, об'ємом, трансформацією кольору, тону, графічного ритму тощо.



# Наочність на уроці

- Демонстрація слайд – шоу;
- Демонстрація електронної енциклопедії;
- Перегляд фото – шоу на слайдах;
- Демонстрація портфоліо проекту;
- Перегляд відео або уривку концерту, кліпу, фільму, архівних матеріалів;
- Перегляд мультфільмів;
- Перегляд фото і відео матеріалів із життя композиторів тощо.

# Форми роботи

- Колективні фронтальні завдання,
- Групові завдання;
- Індивідуальні або парні форми роботи;
- Використання як у фронтальній, так і в груповій роботі електронних підручників;
- Використання окремих типів файлів (зображення, відео, аудіо, анімації)
- Створення власних уроків (інтеграція різних об'єктів в один формат - презентації, web – сторінки) тощо.



**СПАСИБО**

**ОТЛИЧНО!**

**СУПЕР**