

*Олена ЛОБАЧ,
канд. пед. наук, доц. кафедри музики
Полтавського національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка;*

*Ірина КОШМАН,
здобув. другого (магістерського) рівня вищої освіти
психолого-педагогічного факультету
Полтавського національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка*

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЗАГАЛЬНОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

У статті розкривається сутність інтерактивних технологій; аналізуються використовувані у педагогічній науці класифікації інтерактивних технологій (С. Кашлев, Л. Масол, Л. Пироженко, О. Пометун, Т. Сердюк, В. Староста) та пропонується авторська класифікація інтерактивних технологій, яка ґрунтується на специфіці загальної мистецької освіти учнів ЗЗСО.

***Ключові слова:** загальна мистецька освіта; інтерактивність; взаємодія; інтерактивні технології; класифікація інтерактивних технологій.*

Із 2018 р. в Україні впроваджується Концепція «Нова українська школа», згідно з якою в кожного представника молодого покоління формуються десять ключових компетентностей, зафіксованих у Рекомендаціях Європейського Парламенту та Ради Європи (від 18 грудня 2006 р.). Серед них важливого значення набуває культурна компетентність. Згідно з Державним стандартом базової середньої освіти, затвердженим Кабінетом міністрів України 2020 р. (№ 898 від 30 вересня 2020 р.), культурна компетентність передбачає розвиненість усталеного інтересу учнів до спадщини світового та вітчизняного мистецтва, культури і традицій, здатність до розуміння й поцінування надбань загальної та художньої культури, прагнення до творчого самовираження і трансляції власних ідей та почуттів засобами мистецтва тощо. Культурна компетентність формується переважно під час опанування освітньої галузі «Мистецтво», яку включено до переліку дев'яти обов'язкових галузей Державного стандарту.

Мета та завдання оновленої вітчизняної освіти можуть бути ефективно вирішені за умов інноваційного науково-методичного забезпечення освітнього процесу, впровадження новітніх педагогічних технологій, база яких регулярно модифікується, вдосконалюється та збагачується, зокрема інтерактивних технологій.

У педагогічній інноватиці набули популярності інтерактивні технології, які на початку ХХІ ст. теоретично обґрунтували О. Пометун і Л. Пироженко, згодом їх розвинули М. Гриньова, І. Дичківська, Н. Лупак, О. Пехота, О. Савченко, Г. Сиротенко, С. Сисоєва, К. Фопель та ін. Незважаючи на належну презентованість інтерактивних технологій в освітньому просторі, для мистецької педагогіки, на нашу думку, їх розроблено недостатньо (О. Гумінська, О. Лобова, Л. Масол, Н. Павленко, І. Руденко). Інші вчені й методисти (Л. Аристова, О. Гайдамака, О. Калініченко, О. Колотило, Л. Кондратова, Н. Лэмешева, І. Мед, В. Островський, В. Рагозіна, Т. Рубля, Г. Федун, В. Черкасов, Т. Щеглова та ін.) творчо адаптують відомі інтерактивні технології до мети й завдань мистецької освіти учнів ЗЗСО. У педагогічній практиці накопичено значний досвід застосування мистецько-педагогічних технологій, про що засвідчують численні форуми, блоги, портали, соціальні мережі, персональні сайти вчителів, представлені в Інтернеті (С. Дяченко, Н. Лихачева, О. Лошина, О. Парфенюк, Я. Спічак, Л. Халецька та ін.), що й зумовлює необхідність систематизації сучасних інтерактивних технологій навчання мистецтва

Мета статті – на підґрунті загальнодидактичного аналізу інноваційних педагогічних технологій класифікувати інтерактивні технології згідно з особливостями загальної мистецької освіти.

Етимологічно родове поняття інтерактивність походить від англійського слова Interaction, де «inter» – взаємний, «act» – дія, звідси цей термін перекладається як «взаємодія». Він використовується в найрізноманітніших галузях наукового знання (інформатиці, кібернетиці, соціології, дизайні, психології, педагогіці тощо) та означає в широкому розумінні спосіб організації

системи, ефективне функціонування якої (досягнення певної мети) забезпечується обміном інформацією між її компонентами. Вперше цей термін було застосовано для характеристики взаємодії в системі «людина – комп'ютер» (Jennifer Stromer-Galley) [7], тому Р. Parsons, К. Sedig слушно пропонують диференціювати поняття «інтерактивність» і «взаємодія», де перше розуміється зарубіжними вченими як «властивість або умова взаємодії» [6].

Педагогіка запозичила цей термін із теорії інформатики, хоча протягом тисячоліть освітній процес у широкому розумінні як передача життєвого, соціального, практичного та іншого досвіду від старшого покоління молодшому передбачав різний ступінь взаємодії між його учасниками. О. Пометун і Л. Пироженко у своєму дослідженні розглядають історичний аспект інтерактивного навчання [4]. Вони згадують бригадно-лабораторний, проектний методи, поширені в 1920-ті роки, навчання в парах змінного складу А. Рівіна (1918 р.). У 60-70-х роках минулого століття зароджується педагогіка співробітництва Ш. Амонашвілі, В. Сухомлинського, В. Шаталова та ін. Наступного десятиліття групові форми навчальної діяльності інтенсивно розвивалися як вітчизняними (наприклад, Н. Савельєва), так і зарубіжними дидактами (зокрема, Д. та Р. Джонсон, К. Сміт).

Отже, інтерактивна технологія (англ. «inter» – взаємний, «act» – дія, «взаємодія») – це спосіб організації освітнього процесу, що ґрунтується на активній взаємодії всіх його учасників, де або кожен учень має конкретне завдання, за яке він публічно звітується, або від діяльності кожного учня залежить якість виконання поставленого перед конкретною групою або перед усім класом завдання.

Однією з останніх педагогічних розвідок із проблеми інтерактивних технологій є докторська дисертація Н. Лупак [1]. Незважаючи на те, що об'єктом її дослідження є процес професійної підготовки майбутнього вчителя мистецьких дисциплін, нам цікава її робота тим, що інтермедіальні технології враховують специфіку художньої комунікації, мистецького діалогу, взаємодії слухача / глядача з творами різних видів мистецтв (література, музика, театр,

живопис та ін.) на засадах інтермедіальної технології. Остання гармонічно поєднує в собі інтерактивні та інформаційно-комунікаційні технології.

В українській педагогіці інтерактивні технології упорядкували О. Пометун і Л. Пироженко [4], яка на сьогодні поширена як в теоретичних розвідках, так і в методичних працях (розробках, рекомендаціях, презентаціях тощо) педагогів-практиків (див. схему 1). Саме її вчені та вчителі мистецьких дисциплін адаптують до потреб мистецької педагогіки.

Схема 1



На нашу думку, запропонована класифікація має загальнодидактичний характер, може бути пристосована до мети і завдань будь-якої освітньої галузі (мовно-літературної, математичної, природничої, технологічної, інформатичної тощо), але тут не враховуються особливості загальної мистецької освіти.

Класифікація Т. Сердюк ґрунтується на виокремленні мети, форм, методів і засобів інтерактивного навчання. У цій класифікації мистецька педагогіка може бути розглянута лише через мету інтерактивного навчання – розвиток практичних навичок, творчих якостей і ключових компетентностей [цит. за 5].

С. Кашлев класифікує інтерактивні технології за провідною функцією педагогічної взаємодії [цит. за 5]. На нашу думку, автор недоцільно включає в інтерактивні технології інтегративні, адже вони мають різні способи організації

взаємодії. В аналізованій класифікації мистецька педагогіка може скористатися 1) технологіями організації смислотворчості, орієнтованих на обмін думками щодо індивідуального розуміння змісту мистецьких явищ, смислами художніх творів; 2) технологіями організації рефлексивної діяльності (за Н. Павленко [3], інтеративно-рефлексивні), які дають змогу визначити пізнавальну активність учнів, її причини, наслідки через самооцінку власної пізнавальної діяльності.

Л. Масол до провідних інтерактивних технологій відносить фасилітовану бесіду та проєктивні технології, які передбачають тісну, організовану за чітко визначеними етапами співпрацю між школярами задля виконання спільного завдання та отримання позитивного результату (проєкту) [2]. На наш погляд, автор не включає повного діапазону досліджуваних технологій.

В авторській класифікації ми виокремили загальнопедагогічні та мистецько-педагогічні інтерактивні технології.

До першої групи віднесли технології, запропоновані О. Пошетун і Л. Пироженко [4], котрі визнані в педагогічній теорії та практиці, а саме: кооперативні, колективно-групові, технології ситуативного моделювання. Зауважимо, що технології опрацювання дискусійних питань у нашій класифікації включено до другої групи – до інтерактивних технологій інтерпретації мистецьких творів.

Другу групу склали інтерактивні технології, що ґрунтуються на особливостях художньої комунікації та провідних видах діяльності на уроках мистецтва (сприймання та інтерпретація творів мистецтва, самопізнання підлітків через мистецтво), як-от: інтерактивно-перцептивні, інтерактивні технології інтерпретації мистецьких творів та інтерактивно-рефлексивні.

Висновки. Отже, ми в називному порядку презентували авторську класифікацію інтерактивних технологій, яка дасть змогу вченим і педагогам-практикам збагатити свій науково-методичний арсенал. Обмежений обсяг статті не дозволяє конкретизувати досліджувані технології, котрі детально опишемо в перспективі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Лупак Н. М. Теорія і практика формування комунікативної компетентності майбутніх учителів мистецьких спеціальностей на засадах інтермедіальної технології : дис. ... док. пед. наук : 13.00.04 / Тернопільський нац. пед. ун-т ім. В. Гнатюка. Тернопіль, 2021. 601 с.
2. Масол Л. М. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1–2 класах на засадах компетентнісного підходу : навч.-метод. посібник. Київ : Генеза, 2019. 208 с.
3. Павленко Н. О. Підготовка майбутніх учителів музичного мистецтва до використання інтерактивних технологій. *Естетика і етика педагогічної дії*. Полтава – Київ, 2013. Вип. 6. С. 117–128.
4. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
5. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація. *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. Миколаїв, 2019. № 1(64). С. 232–238.
6. Parsons P., Sedig K. Adjustable properties of visual representations: Improving the quality of human-information interaction. *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 2014. Vol. 65 (3). P. 455–482. ISSN 2330-1635. doi:10.1002/asi.23002.
7. Stromer-Galley J. Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process. *The Information Society*. 2004. Vol. 20 (5). P. 391–394. ISSN 0197-2243. doi:10.1080/01972240490508081.