

students in vocational institutions within the institution after the lessons in professionally oriented circles is offered.

It is shown the importance of the work of such circles in educational institutions of vocational education, because inside them students not only develop creatively, deepen their professional experience, acquire new competencies, but also receive additional education in the artistic and aesthetic direction, artistic design. The peculiarity of such circles work is to attract students to search and project activities that are professionally oriented. The results of the students' participation in the work of the cluster are creative reports at surveys, contests, exhibitions of various levels.

Key words: *artistic and technical creativity, circle, worker, profession, profile, educational institution of vocational education.*

УДК: 378.7.011:159.954

**ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА
ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

А.В. ТКАЧЕНКО, аспірантка

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського»

E-mail: irina.pa999 @gmail.com

Анотація. *У статті розкрито проблему підготовки майбутніх вчителів образотворчого мистецтва засобами інформаційно-комунікаційних технологій. Професійна підготовка розглядається, як процес, у ході якого осмислюється, оптимізується навчання, аналізуються освітні результати, що забезпечують можливість успішної роботи з певної професії; при вивченні педагогічних та спеціальних дисциплін. У статті було розглянуто інформаційну технологію Веб-квест (Web-quest) проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Internet. Було проведено опитування студентів педагогічного університету для визначення ставлення майбутніх учителів до використання інформаційно-комунікативних технологій у навчальному процесі.*

Ключові слова: *підготовка, майбутні учителі, веб-квест, інформаційні технології.*

Актуальність (Introduction). Соціально-економічні перетворення, що відбуваються сьогодні у суспільстві, потребують підготовки творчої, всебічно розвиненої особистості, здатної до активної адаптації в суспільстві, самостійного прийняття рішень, вибору та продовження професійної освіти, самоосвіти і самовдосконалення. Формування творчої особистості, реалізація її природних нахилів і здібностей в освітньому процесі є стратегічним завданням. Взаємодія мистецтв, інтеграція мистецтв в навчально-виховний процес є потужним двигуном в розвитку особистості, її самопізнання і самореалізації. У зв'язку з цим нині відбувається модернізація національної системи освіти та вироблення новітніх концепцій виховання людини. Учителю естетичного циклу як єдиної ланки між освітньою галуззю і професійним мистецтвом повинен володіти відповідним рівнем готовності й здатності реалізувати свою місію навчати учнів творити красу, застосовуючи найсучасніші засоби й педагогічні технології.

Аналіз останніх джерел та публікацій (Analysis of recent researches and publications). Сучасний стан дослідженої проблеми набуття професійних умінь майбутнього вчителя образотворчого мистецтва представлено у роботах: із сутності й змісту його гра-

фічних і зображальних умінь (Г. Беда, І. Грабар, В. Кузін, Б. Неменський, В. Орлов, М. Ростовцев, О. Рудницька, Н. Сакуліна), підготовки майбутніх учителів технологій, з основами дизайну до професійної діяльності розкрито у працях вітчизняних науковців: (М.Бондаренка, В. Борисова, Л. Дубовик, В.Мадзігона, О. Коберника, Є. Кулика, С. Кучер, Д.Тхоржевського, В. Яковлевої, Ю. Кулінка), професійних умінь і компетентностей (В. Банніков, Г. Васьківська, М. Дьяченко, Л. Кандибович, С. Коновець, Ж. Сироткіна). Г.О.Козлакова, Н.В. Морзе, І. А. Захарова, А.О. Дзюбенко, Н.Фоміних та інші.

Мета (Purpose). Вивчити проблему підготовки майбутніх вчителів образотворчого мистецтва засобами інформаційно-комунікаційних технологій.

Методи (Methods). Теоретичні: вивчення та аналіз педагогічної та мовної літератури, наукових статей та дисертацій з питань підготовки майбутніх вчителів образотворчого мистецтва засобами інформаційно-комунікаційних технологій; класифікація та систематизація теоретичних даних.

Результати (Results). Ураховуючи те, що вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення й інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів, здійснюється інтегрування інформаційно-комунікаційних технологій з педагогічною системою організації навчальної діяльності, що дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання, яка відбувається в контексті розвитку самостійного критичного і творчого мислення. Слово «комунікаційні» терміну «інформаційно-комунікаційні технології» підкреслює підвищення в останні роки ролі комп'ютерних мереж у забезпеченні реалізації інформаційних процесів.

Інформаційно-комунікаційні технології – це загальний термін, який підкреслює роль уніфікованих технологій та інтеграцію телекомунікацій, комп'ютерів, програмного забезпечення, накопичувальних та аудіовізуальних систем, які дозволяють користувачам створювати, одержувати доступ, зберігати, передавати та змінювати інформацію. Вираз вперше було використано в 1997 році у доповіді Д. Стівенсона для уряду Великобританії, який посприяв створенню нового Національного навчального плану Великої Британії в 2000 році [2].

Засоби інформаційно-комунікаційних технологій поділять на апаратні та програмовані. Апаратні засоби включають в себе персональний комп'ютер та його складові, локальні та глобальні мережі, сучасне периферійне обладнання, відеокамери, CD та DVD диски. До програмованих засобів можна віднести Інтернет і його інструменти (електронна пошта, браузер, веб-сайти, пошукові системи, форуми, аудіо- та відеочати), засоби IP-телефонії, платформи для мережових курсів, блоги, мікроблоги, сервіси для зберігання фото, відео, презентацій, контактні сервіси, smart-технології, хмарні технології, геосервіси.

Нині є багато педагогічних технологій навчання, що забезпечують самостійну роботу студентів з формування у них дизайнерської компетенції, ураховуючи значні обсяги інформації, необхідність її обробки і передачі потребує інтеграції цих педагогічних технологій з інформаційно-комунікаційними технологіями, використанням мережі Internet.

Наприклад у своїй роботі ми використовували, *Веб-квест (Web-quest)* у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Internet. Науковець Б. Додж виділив три принципи класифікації Веб-квестів:

1. За тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові.
2. За предметним змістом: монопроекти, міжпредметні Веб-квести.
3. За типом завдань, що виконують учні: переказ, копійчасті загадки, жур-

налістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові[1].

Веб-квест, який створений на основі завдання-загадки, потребує синтезу інформації з набору джерел і створення головоломки, яку неможливо розв'язати простим пошуком відповіді на сторінках Інтернет. Конструкторський Веб-квест потребує від студентів створення продукту або плану з виконання раніше визначеної мети в певних межах.

Творчий Веб-квест вимагає від студентів створення продукту в заданному форматі. Творчі проекти схожі на конструкторські, проте є вільними і непередбачуваними в своїх результатах. У процесі оцінки таких проектів необхідно більше уваги приділяти творчості й самовираженню студентів.

Веб-квести з розв'язання проблем передбачають пошук і представлення різних, а інколи суперечливих думок з однієї проблеми і спробу привести їх до консенсусу. Веб-квести, які орієнтовані на самопізнання, мають на меті краще пізнання самих себе, яке може розвиватися через дослідження он-лайн і офф-лайн.

Аналітичний Веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання дають підґрунття для одержання учнями знань в умовах, за яких вони мають уважно вивчати речі, знаходити спільне і різне, а також знаходити схиті схожі явища, розуміти зв'язок причин і наслідків, обговорюючи їх значення.

Наукові Веб-квести слугують для знайомства та залучення студентів до наукових досліджень у різних галузях знань. Інтернет містить історичну та нову інформацію, яка може бути корисною в будь-якій галузі науки.

Оцінні Веб-квести представляють студентам низку предметів із запрошенням до їх оцінки або класифікації, вибору рішення з обмеженого списку або оцінки результатів проведених досліджень [1].

Вище нами розглянуто поняття Веб-квесту, методику його створення та оцінювання. Доцільно навести приклад освітнього Веб-квесту, що використовується в навчально-виховному процесі освітньої установи і є продуктивним та ефективним для засвоєння знань, умінь і навичок студентами.

Наведемо приклад творчого веб-квесту на тему: «Створення художнього образу України засобами масмедіа». *Мета веб-квесту* - поглибити та закріпити теоретичні знання з дизайну одягу, інтер'єру та аксесуарів, набути навичок творчого аналізу, сформулювати індивідуальний стиль науково-дослідної діяльності, реалізувати власний творчий потенціал.

Міжпредметні зв'язки: «Дизайн одягу», «Дизайн аксесуарів», «Дизайн предметного середовища», «Спеціальний малюнок», «Основи декоративно-прикладного мистецтва».

Завдання веб – квесту: У нашій грі спочатку ти повинен обрати собі роль із запропонованих. Потім познайомитися зі своїм завданням (для кожної ролі воно різне). Для його виконання тобі будуть запропоновані посилання, де ти знайдеш потрібну інформацію, можеш використовувати й інші ресурси, це тільки плюс. Також перед початком гри тобі необхідно ознайомитися з інструкцією твоєї діяльності, які розміщені на окремій сторінці.

Роль 1. Модельєр — спеціаліст із виготовлення моделей одягу, засновник експериментальних зразків, що визначає спосіб і стиль, загальне конструктивне рішення та нові технологічні рішення, розробки декору, вибір кольору та матеріалу.

Тематика роботи: «Художній образ українського народного одягу в колекціях відомих світових модельєрів».

Завдання: ознайомитись з поняттям «художній образ», «український мотив», «одяг», «колекція»; розглянути види українського народного одягу та історію їх ви-

никнення; дослідити та проаналізувати колекції відомих модельєрів, які використовують в своїх роботах мотив українського народного одягу; створити власну колекцію одягу з використанням мотивів народного одягу.

Роль 2. Дизайнер інтер'єру – це фахівець, який займається створенням стилю, затишку та комфорту в приміщенні. Професія передбачає супровід всього процесу оформлення: починаючи від розробки проекту, закінчуючи підбором меблів відповідного стилю.

Тематика роботи: «Художній образ української народної хати в роботах дизайнерів інтер'єру».

На першому етапі констатуючого експерименту було проведено опитування студентів педагогічного університету для визначення ставлення майбутніх учителів до використання інформаційно-комунікативних технологій у навчальному процесі. Опитування проводилось в тестовій формі, студентам було запропоновано питання з варіантами відповідей.

Результати опитування виглядають наступним чином:

1. Чи користуєтесь Ви соціальними мережами?

1. Користування соціальними мережами студентами

Відповіді	II курс	III курс	IV курс
Так	95%	96%	100%
Ні	0%	0%	0%
є профіль, але я рідко ним користуюсь	5%	4%	0%

З поданої таблиці ми можемо простежити, що соціальними мережами користується більше 95% студентів, з цього можемо зробити висновок, що соціальні мережі є невід'ємною частиною життя студентів.

2. Якою соціальною мережею Ви користуєтесь найчастіше?

2. Соціальна мережа, якою користуються найчастіше студенти

Відповіді	II курс	III курс	IV курс
Facebook	75%	60%	40%
Вконтакті	90%	92%	98%
Viber	35%	40%	50%

По даним цієї таблиці, ми бачимо, що більше 90% студентів користуються вітчизняними соціальними мережами і більше 58% користуються зарубіжними соціальними мережами, майже 45% студентів користуються соціальними мережами заради живого спілкування.

3. Що найчастіше Ви використовуєте для пошуку інформації в мережі Internet?

3. Що найчастіше використовують для пошуку інформації в мережі Internet

Відповіді	II курс	III курс	IV курс
Соціальні мережі	5%	16%	0%
Пошукові сервери (Яндекс, Google, інші)	90%	80%	100%
Приблизно однаково два перших пункти	5%	4%	0%

Більше 80% студентів використовуються пошукові сервіси, такі як Яндекс, Google для пошуку потрібної інформації, і більше 10% студентів шукає інформацію через соціальні мережі.

4. Як часто під час проведення занять викладачі застосовують інформаційно-комунікаційні технології?

4. Використання інформаційно-комунікаційних технологій під час проведення занять

Відповіді	II курс	III курс	IV курс
Постійно	10%	20%	0%
Часто	60%	40%	80%
Дужерідко	30%	40%	20%

З поданої таблиці ми можемо простежити, що під час проведення занять викладачі часто застосовують інформаційно-комунікаційні технології, але 30% студентів вважають, що використання даних технологій відбувається достатньо рідко. Тобто можемо прийти до висновку, що проблема використання інформаційно-комунікаційних технологій досі не вирішена остаточно. І викладачам, і студентам є до чого прагнути, щоб покращити навчальний матеріал.

Таким чином, результати констатувального експерименту показали необхідність впровадження інформаційно-комунікативних технологій в умовах вищого навчального закладу для підготовки майбутніх вчителів образотворчого мистецтва.

Висновки і перспективи (Discussion). Інформаційно-комунікаційні технології навчання - сукупність програмних, технічних, комп'ютерних і комунікаційних засобів, а також способів і новаторських методів їхнього застосування для забезпечення високої ефективності й інформатизації освітнього процесу. Засоби інформаційно-комунікаційних технологій поділяють на апаратні та програмовані. Ефективність реалізації процесу підготовки майбутніх вчителів образотворчого мистецтва залежить від такої педагогічної умови, як залучення інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес. *Повідомлю* роботу ми вважаємо у розробці інноваційних технологій у підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва.

Список використаних джерел

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
2. Коваль Т.І. Підготовка викладачів вищої школи: інформаційні технології у педагогічній діяльності : навч.-метод. посіб. Київ: Вид. центр НПУ, 2009. 380 с.
3. Савченко Л. О. Модернізація якості освіти при підготовці майбутніх учителів технологій / Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова: зб. наук. праць. Серія № 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи / за ред. В. П. Сергієнка. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2013. Вип. 41. С. 122–127.

References

1. Byihovskiy Ya.S. Obrazovatelnyie veb-kvestyi [Educational Web Quests] [Elektronnyj resurs] – Rezhym dostupu: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
2. Koval` T.I. (2009) Pidgotovka vy`kladachiv vy`shhoyi shkoly`: informacijni tehnologiyi u pedagogichnij diyal`nosti [Teachers of higher education: Information technologies in pedagogical activity]: navch.-metod. posib. Kiev : NLU. 380 p.
3. Savchenko L. O. (2013) Modernizaciya yakosti osvity` pry` pidgotovci majbutnix uchy`teliv tehnologiyi [Modernization of the quality of education in the prepara-

tion of future technology teachers] / Naukovy`j chasopys` NPU imeni M. P. Dragomanova: zbirny`k naukovy`x pracz`. Seriya # 5. Pedagogichni nauky`: realiyi ta perspektyvy` / za red. V. P. Sergiyenka. Kiev: NPU imeni M. P. Dragomanova. Vy`p. 41. p. 122–127.

ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

А. В. Ткаченко

Аннотация. В статье раскрыто проблему подготовки будущих учителей изобразительного искусства средствами информационно-коммуникационных технологий. Профессиональная подготовка рассматривается как процесс, в ходе которого осмысливается, оптимизируется обучения, анализируются образовательные результаты, обеспечивающие возможность успешной работы по определенной профессии; при изучении педагогических и специальных дисциплин. В статье были рассмотрены информационную технологию Веб-квест (Web-quest) проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Internet. Был проведен опрос студентов педагогического университета для определения отношения будущих учителей к использованию информационно-коммуникативных технологий в учебном процессе.

Ключевые слова: подготовка, будущие учителя, веб-квест, информационные технологии.

PREPARATION OF FUTURE TEACHERS OF EDUCATIONAL ARTS BY MEANS OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

A.V. Tkachenko

Abstract. The article deals with the problem of the preparation of future teachers of fine arts by means of information and communication technologies. Vocational training is considered as a process in which the meaning is being studied, learning is optimized, educational results are analyzed that provide an opportunity for successful work in a particular profession; when studying pedagogical and special disciplines. One of the important directions of the development of informatization of education is new computer technologies. The article considered the information technology Web-quest (Web-quest) problem problem with elements of role-playing game, for which Internet information resources are used. A survey was conducted among students at the University of Pedagogy to determine the attitude of future teachers towards the use of information and communication technologies in the learning process.

Key words: training, future teachers, web quest, information technologies.

УДК 378

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ У СИСТЕМІ ШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

А.П. ЧИЧУК, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної освіти
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
e-mail: Toniabida@ukr.net

Анотація. З'ясовано особливості критеріїв оцінювання навчальних досягнень учнів у системі шкільної освіти. Виокремлено основні функції оцінювання навчальних досягнень учнів. Зазначено характеристики якості знань взаємопов'язані між