

Виртуальная компьютерная технология изобразительного искусства



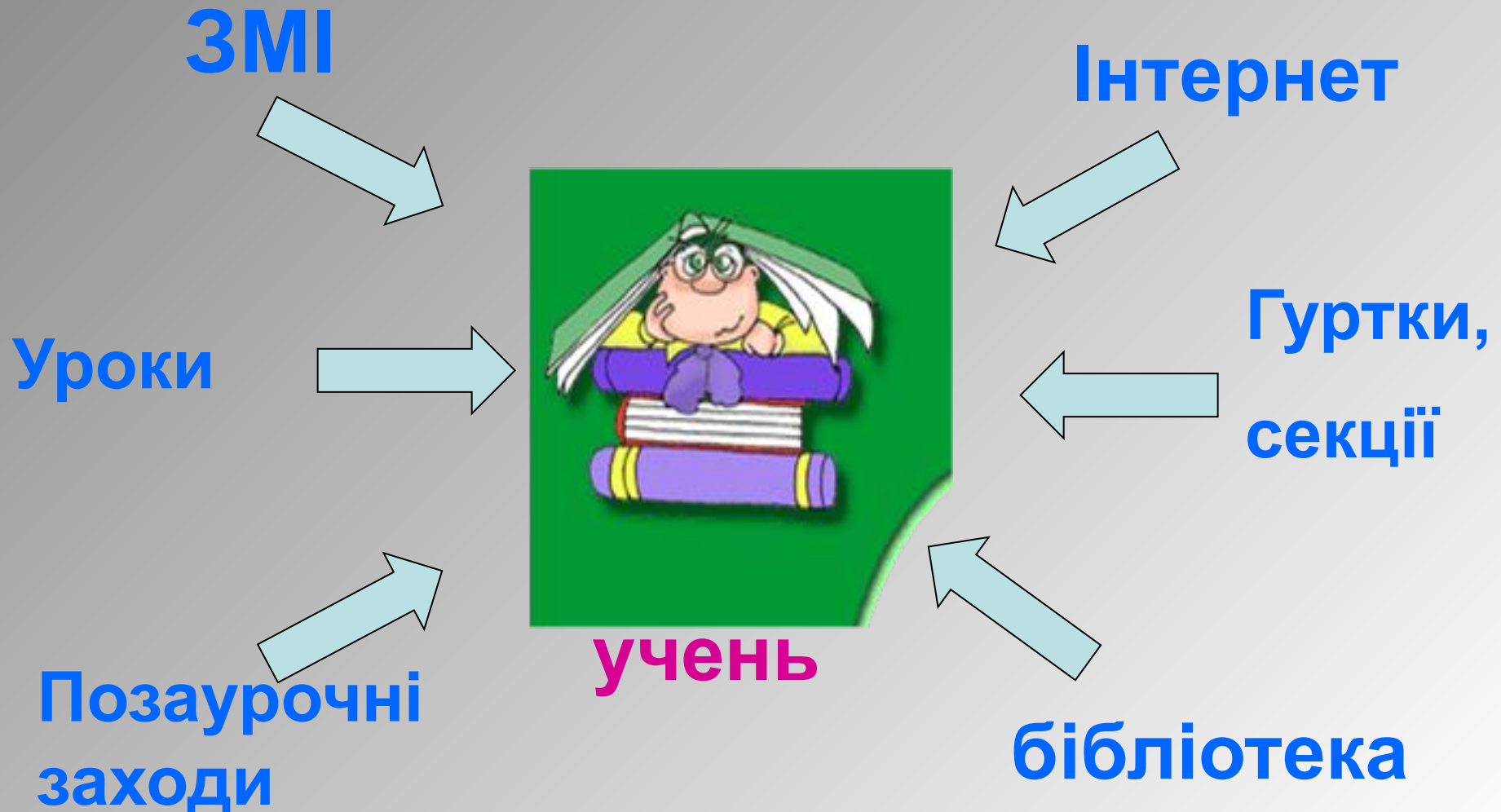
- XXI століття – це час переходу до високотехнологічного інформаційного суспільства, в якому якість людського потенціалу, рівень освіченості й культури всього населення набувають вирішального значення.

- 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



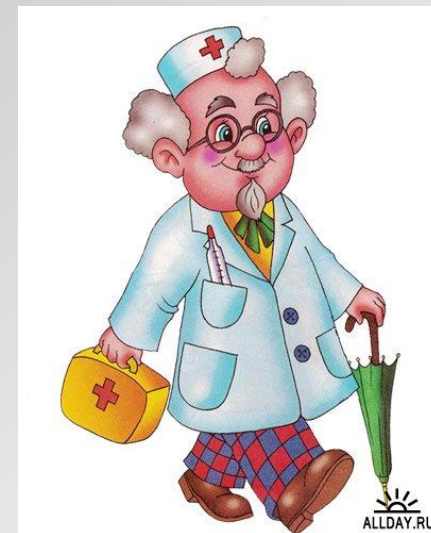
Вплив сучасних комп'ютерних технологій на учня

- 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.

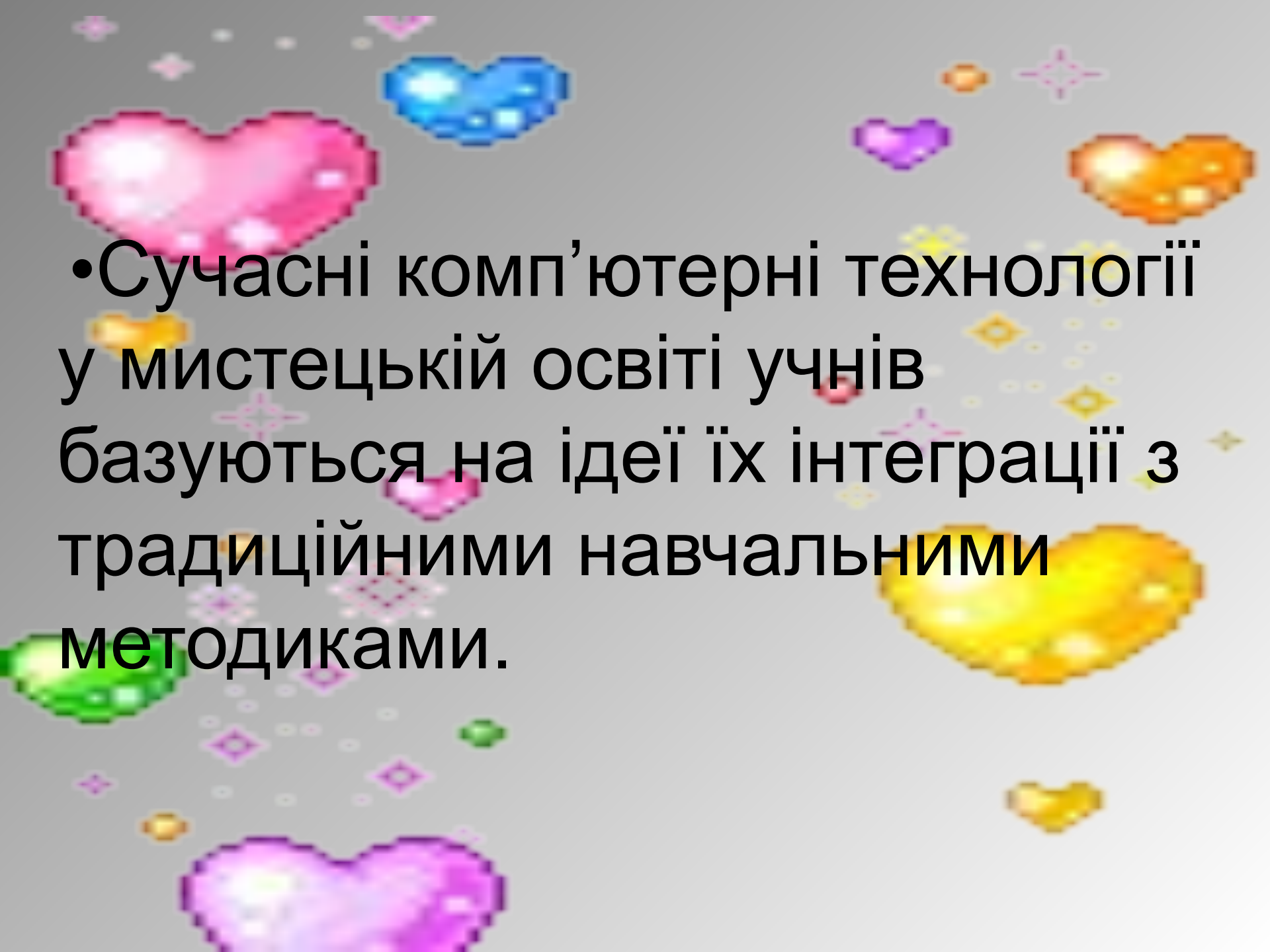
Компютер у школі



- **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 уможливають 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 вмій, 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**