

образно-естетичного мислення повинно бути невід'ємною частиною системи виховання підростаючого покоління, а також педагогічних кадрів.

Г. Сковорода був чудовим музикантом, співаком, композитором. Музика була супутницею його життя, його музична пісенна творчість пов'язана з його філософсько-естетичною системою, чільне місце в його педагогічній діяльності займало музичне виховання юнацтва. Поряд з вивченням поезії, художньої літератури, історії, філософії, (яку він називав „всевооруженієм й совершеннейшею музыкой»), Г. Сковорода рекомендував учителю, вихователю обов'язково навчати дітей і музиці, без якої неможливо відчутти усю красу природи, людини, життя.

Одним із перших українських педагогів минулого Г. Сковорода вимагав від учнів вивчення української народної творчості, вчив з ними народні пісні, котрі були необхідні для «розвитку найбільш витончених і шляхетних почуттів у серцях молодого покоління».

Ідеї музично-педагогічної спадщини Г. Сковороди виконували важливу соціальну функцію, були активним засобом пропаганди передових ідей того часу, важливою допомогою для народного учительства. Загальнолюдський зміст його творчості заповняє нашу сучасність, має великий вплив на всебічний розвиток особистості підростаючого покоління.

ВОРОНЦОВ Сергій Олександрович,

кандидат фізико-математичних наук,

доцент кафедри теорії та методики мистецької освіти

ХНУМ імені І.П. Котляревського

Мобільні пристрої в практиці викладання інформаційних технологій в закладах вищої мистецької освіти

В сучасному світі всі студенти використовують ті чи інші пристрої, що за призначенням виконують різноманітні завдання з обробки цифрової інформації. Втім на відміну від студентів європейських або американських мистецьких коледжів, де наявність ноутбука у кожного сприймається як даність, в українських закладах мистецької освіти близько третини студентів не мають комп'ютерів взагалі, ще деяка частина з них мають комп'ютер тільки вдома або в іншому місті, та і належить він комусь із родини, тобто не є персональним у повному розумінні. Отже, користування ноутбуком для багатьох студентів в нашій країні не є повсякденною практикою. Натомість програма курсу інформаційних технологій для вищих навчальних закладів культури і мистецтв III-IV рівнів акредитації ґрунтується на використанні в першу чергу персонального комп'ютера. Структура даної навчальної дисципліни будується на поступовому розгляді питань, починаючи з базових понять (біти, байти, пікселі, інтерфейси, драйвери, індекси кольору тощо) і налаштувань операційної системи Windows до створення власноруч різноманітного ілюстративного матеріалу, музичного супроводу, оригінал-макетів програм концертів, афіш, флаєрів з використанням можливостей офісних пакетів (Microsoft Office Word, Open Office) або редактора растрової графіки (наприклад, Photoshop та ін.). Зазвичай мається на увазі, що для тих студентів, в кого немає власного комп'ютера, завдання в рамках курсу виконуються або під час занять в аудиторії, або на будь якому іншому комп'ютері, до якого є доступ. На практиці в умовах, коли кількість студентів, які не користуються комп'ютером, не маючи його у власності, виявляється чималою, вимагати виконання завдань саме на цьому пристрої не завжди доцільно. В цьому дослідженні розглянуто можливості застосування смартфонів для виконання різноманітних завдань в рамках курсу інформаційних технологій для студентів мистецьких вишів. Описуються власні дослідження і напрацювання по широкому колу питань, пов'язаних із підбором і налаштуванням програмного забезпечення для створення власноруч відповідного ілюстративного матеріалу, музичного супроводу, оригінал-макетів програм концертів, афіш тощо. Показано, що смартфони вже здатні конкурувати

з настільними комп'ютерами або ноутбуками і єдине, що накладає певні обмеження це порівняно малий розмір екрану завдяки чому зручність і ефективність роботи з мобільними додатками інколи поступається застосуванню відповідних програм в комп'ютерному середовищі. Розглянуто питання інтеграції мобільних пристроїв в локальну мережу учбового закладу і механізми організації зв'язку не тільки для обміну даними у вигляді файлів, а і для трансляції зображення екрану смартфона на великий екран Smart TV або комп'ютерний монітор з використанням бездротових протоколів Wi-Fi і Direct Wi-Fi. Розглянуто можливості і зручності мобільних додатків таких як Office Suite, WPS Office і Canva для компоновки текстової і графічної складової при створенні власного контенту. Практика запроваджених підходів до вивчення інформаційних технологій виявила неабиякий інтерес серед студентів, особливо тих, хто до цього використовував смартфон лише в якості телефонного апарату.

Мобільні пристрої вже стали невід'ємною частиною повсякденного життя і, що важливо, основними засобами для споживання контенту. Згідно з останнім дослідженням в зрізі користувачів у віці від 18 і до 34 років, практично більше не використовуються традиційні комп'ютери для перегляду контенту в мережі. Тому при вивченні методики та підходів до викладання інформаційних технологій у вищих мистецької освіти цей аспект теж має бути врахованим. Напрацьовані рекомендації щодо використання розглянутих мобільних додатків при виконанні завдань з курсу інформаційних технологій для студентів вищих навчальних закладів мистецької освіти III-IV рівнів акредитації. За результатом дослідження було зроблено висновок, що заохочення студентів до використання мобільних пристроїв у процесі виконання домашніх завдань з курсу інформаційних технологій призводить до помітного підвищення рівня і якості їх виконаності. Цьому існує просте пояснення – значно вищий рівень доступності мобільних пристроїв порівняно з традиційними комп'ютерами. Загалом це також дозволяє підвищити рівень успішності студентів і розвинути їх зацікавленість у вивченні ІКТ.

Варто очікувати, що рівень досконалості мобільних додатків для

створення мультимедійного контенту буде надалі підвищуватися, і в першу чергу це торкнеться Android пристроїв.

Подальші зусилля варто спрямувати на дослідження дистанційної комунікації викладача з аудиторією під час лекції або в ході індивідуальних занять у вишах мистецької освіти за умови використання ними мобільних пристроїв.

ЛІТЕРАТУРА

- [1] І. І. Полубоярина, “Інтеграційні процеси в професійній підготовці музикантів як основа їхнього духовного розвитку”, *Музичне мистецтво в освітологічному дискурсі*, № 3, с. 97-102, 2018. [Електронний ресурс]. Доступно: http://nbuv.gov.ua/UJRN/maed_2018_3_20. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [2] A. Jalil, M. Beer, P. Crowther, “Pedagogical Requirements for Mobile Learning: A Review on MOBIlearn Task Model”, *Journal of Interactive Media in Education*, 2015(1), p.Art. 12. DOI: <http://doi.org/10.5334/jime.ap> [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www-jime.open.ac.uk/articles/10.5334/jime.ap/>. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [3] G. Thorsteinsson, R. Gunnarsdottir, A. Niculescu, “Assessing the Value of a Mobile Application in Fostering Ideation within a School Context”, *Studies in Informatics and Control*, Vol. 24, No. 1, p. 119-126, 2015. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://opinvisindi.is/bitstream/handle/20.500.11815/450/SIC_2015-1-Art13.pdf?sequence=1. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [4] A.S. Drigas, P. Angelidakis, “Mobile Applications within Education - An Overview of Application Paradigms in Specific Categories”, *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, Vol. 11, №4, 2017. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://online-journals.org/index.php/ijim/article/view/6589>, Дата звернення: Січ. 12,2020.

- [5] C. Luna-Nevarez, E. McGovern, “On the Use of Mobile Apps in Education: The Impact of Digital Magazines on Student Learning”, *Journal of Educational Technology Systems*, Vol. 47(1), p. 17-31, 2018. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0047239518778514>. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [6] P. Sagar, “Mobile Apps In The Education Industry: A Productive Approach”, 2019. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://elearningindustry.com/mobile-apps-in-the-education-industry-productive-approach>. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [7] N. Shastri, “How Mobile Apps Are Transforming the Education Industry”, *The Manifest*, 2019. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://themanifest.com/app-development/how-mobile-apps-transforming-education-industry>. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [8] Д.В. Борисенко, “ Використання мобільних додатків при розроблені дизайн-продукту у навчанні майбутніх фахівців з дизайну”, *Інформаційні технології і засоби навчання*, том 68, № 6, с. 47-63, 2018. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/download/2224/1412>. Дата звернення: Січ. 12,2020.
- [9] Л. Дибкова, “Перспективи електронного навчання у 21 столітті за допомогою застосування мобільних девайсів” / *Молодь і ринок* № 9 (176), с. 50-54, 2019. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://mir.dsru.edu.ua/article/download/182054/181967>. Дата звернення: Січ. 12,2020.