

7. Скрипченко Н. Ф. Читанка: підручник для 3 кл. чотириріч. поч. школи / Н. Ф. Скрипченко, О. Я. Савченко. – 5-те вид. – К.: Освіта, 1992. – 368 с.
8. Скрипченко Н. Ф. Читанка: підручник для 4 кл. чотириріч. поч. школи / Н. Ф. Скрипченко, О. Я. Савченко, Н. Й. Волошина. – К.: Освіта, 1993. – 336 с.

REFERENCES

1. Veres O. I., Kyrya G. M., Cherednychenko D. S. Lastivka: chytanka dlya 2 kl. chotyryrich. poch. Shk. [A swallow: a reader for the 2nd grade of four year school], Kyiv, Osvita Publ., 1992. 240 p.
2. Kostruba S. S., Ivato N. S., Zhovnir O. D. Charivnyj strumok: chytanka dlya 3 kl. chotyryrich. poch. Shk. [A magic stream: a reader for the 3rd grade of four year school], Kyiv, Forum Publ., 2000. 304 p.
3. Kostruba S. S., Ivato N. S., Zhovnir O. D. Chysta krynyca: chytanka dlya 4 kl. chotyryrich. poch. Shk. [A pure well: reader for 4th grade of four year school], Kyiv, Forum Publ., 2002. 351 p.
4. Pro zatverdzhennya Konceptsiyi nacionalno-patriotychnogo vuxovannya ditej i molodi. Nakaz MON Ukrainy vid 16.06.2015 № 641. [Elektron. Resurs]. [On Approval of the Concept of National and Patriotic Education of Children and Youth. Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine of 16.06.2015 № 641]. Retrieved from: <http://old.mon.gov.ua/ua/about-ministry/normative/4068>
5. Savchenko O. Ya. Literaturne chytannya: pidruchnyk dlya 2 klasu. [Literary reading: textbook for the 2nd grade], Kyiv, Osvita Publ., 2012. 160 p.
6. Skrypchenko N. F., Savchenko O. Ya. Chytanka: pidruchnyk dlya 2 kl. chotyryrich. poch. shk. 5-te vyd. [A reader: a textbook for the 2nd grade of four year school – 5th edition], Kyiv, Osvita Publ., 1993. 366 p.
7. Skrypchenko N. F., Savchenko O. Ya. Chytanka: pidruchnyk dlya 3 kl. chotyryrich. poch. shk. 5-te vyd. [A reader: a textbook for the 3rd grade of four year school – 5th edition], Kyiv, Osvita Publ., 1992. 368 p.
8. Skrypchenko N. F., Savchenko O. Ya., Voloshyna N. J. Chytanka: pidruchnyk dlya 4 kl. chotyryrich. poch. Shk. [A reader: a textbook for the 4th grade of four year school], Kyiv, Osvita Publ., 1993. 336 p.

Стаття надійшла в редакцію 11.02.2018 р.

УДК [004:373.3.011.31]:745/749(045)

DOI 10:25128/2415-3605.18.1.6

ГАЛИНА БУЧКІВСЬКА

ORCID 0000-0002-4836-8280

buchkivska1810@gmail.com

кандидат педагогічних наук, доцент,

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія
вул. Проскурівського підпілля, 139, м. Хмельницький

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ХУДОЖНЬО-ТРУДОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Проаналізовано особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у процесі художньо-трудової підготовки майбутніх учителів початкових класів. З'ясовано, що сучасні ІКТ, запроваджені в освітньому процесі вищої педагогічної школи, суттєво сприяють вирішенню актуальної проблеми – активізації творчої художньо-трудової підготовки майбутніх учителів початкових класів, яка передбачає, крім іншого, художньо-проектну діяльність в галузі декоративно-ужиткового мистецтва. Акцентовано увагу на ужитковій спрямованості об'єктів дизайну, що доводить його споріднений зв'язок з декоративно-ужитковим мистецтвом. Розкрито питання поширення дизайну в образотворчих і декоративних видах мистецтв, охарактеризовано його відгалуження – етнодизайн, арт-дизайн, ергодизайн. Підтверджено, що створення і використання системи мультимедіа забезпечує потужний інформаційний супровід процесу художньо-трудової підготовки студентів, сприяє активізації освітнього процесу завдяки чіткій структуризації і систематизації навчального матеріалу та розширенню способів його подання, забезпечує швидку та об'єктивну перевірку рівня засвоєння знань і вмінь, розширює можливості для організації самостійної художньо-проектної роботи вдома, сприяє вихованню у майбутніх учителів початкових класів потреби використання засобів ІКТ у повсякденному житті і майбутній педагогічній діяльності.

Ключові слова: педагогічна освіта, інформаційно-комунікаційні технології, народне декоративно-ужиткове мистецтво, дизайн, художньо-трудова підготовка, майбутній вчитель початкових класів.

кандидат педагогических наук, доцент,
Хмельницкая гуманитарно-педагогическая академия
ул. Проскуровского подполья, 139, г. Хмельницкий

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Проанализированы особенности использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе художественно-трудовой подготовки будущих учителей начальных классов. Установлено, что современные ИКТ, внедренные в образовательном процессе высшей педагогической школы, в значительной мере способствуют решению актуальной проблемы – активизации творческой художественно-трудовой подготовки будущих учителей начальных классов, которая предусматривает, также художественно проектную деятельность в области декоративно-прикладного искусства. Акцентировано внимание на прикладной направленности объектов дизайна, которое доказывает его родственную связь с декоративно-прикладным искусством. Раскрыты вопросы распространения дизайна в изобразительных и декоративных видах искусств, охарактеризованы его ответвления – этнодизайн, арт-дизайн, эргодизайн. Подтверждено, что создание и использование системы мультимедиа обеспечивает мощное информационное сопровождение процесса художественно-трудовой подготовки студентов, способствует активизации образовательного процесса благодаря четкой структуризации и систематизации учебного материала и расширению способов его представления, обеспечивает быструю и объективную проверку уровня усвоения знаний и умений, расширяет возможности для организации самостоятельной художественно-проектной работы дома, способствует воспитанию у будущих учителей начальных классов потребности использования средств ИКТ в повседневной жизни и будущей педагогической деятельности.

Ключевые слова: педагогическое образование, информационно-коммуникационные технологии, народное декоративно-прикладное искусство, дизайн, художественно-трудовая подготовка, будущий учитель начальных классов.

GALYNA BUCHKIVSKA

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy
Proskurivskoho pidpilia St., 139, Khmelnytskyi

USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES FOR INTENSIFICATION OF THE ARTS ARTISTIC-LABOR ACTIVITY OF THE FUTURE PRIMARY SCHOOL TEACHERS

The article analyses the peculiarities of the use of information and communication technologies in the process of artistic-labour training of the future primary school teachers. The sphere of professional competence of the future primary school teachers includes the compulsory use of information and communication technologies, because one of the requirements for the modern graduate of a higher educational institution is the ability to use computer technology and other means of communication and information, including telecommunication networks. It is revealed that the modern information and communication technologies introduced in the educational process of the higher pedagogical school greatly contribute to the solution of one more urgent problem - intensification of creative artistic-labour training of the future teachers of primary classes, which provides, among other things, artistic-project activity in the field of decorative-applied arts. The attention is focused on the practical direction of the objects of design, proving its related connection with the decorative-applied arts. The issue of distribution of design in fine and decorative kinds of art, and its branches – ethno- design, art- design, ergo- design has been revealed. Practical experience shows that the intensity and the quality of the educational process grows significantly when introducing creative tasks on computer creation of sketches, compositions, ornaments for various types of decorative-applied arts. Students' interest in the quality of their knowledge and confidence in their own abilities also increase, inducing some of them to further independent deepening knowledge in the field of computer design of decorative-applied goods. It is confirmed that the creation and the use of the multimedia system provides powerful information support to the process of artistic-labour training of students, promotes the intensification of the educational process through the precise structuring and systematization of educational material and expanding the ways of its presentation, provides quick and objective verification of the level of mastering of the knowledge and skills, expands the abilities for

organization of independent artistic-project work at home, promotes the upbringing of future teachers of primary school needs of using the means of ICT in everyday life and the future professional activity.

Keywords: *pedagogical education, information and communication technologies, folk decorative-applied arts, design, artistic-labour training, future primary school teacher.*

В наш час досягнення у сфері ІКТ, всеохоплююча комп'ютеризація та розвиток ефективних професійно-педагогічних програмних продуктів зумовили якісну й ефективну зміну інформаційної складової освітнього процесу у вищій школі. Одним із пріоритетних напрямів інформатизації освіти є використання можливостей вказаних технологій, методів і засобів інформатики для успішної реалізації компетентнісного навчання, інтенсифікації усіх рівнів освітнього процесу, підвищення його ефективності і якості, підготовки студентів до життя і трудової діяльності в сучасних умовах. Тому впровадження ІКТ в освітній процес закладів освіти можна охарактеризувати як неминучий крок у розвитку сучасного інформаційного світу.

Глобальна інформатизація системи педагогічної освіти зумовила те, що у сферу фахової компетентності майбутніх учителів початкових класів входить обов'язкове використання ІКТ, адже однією з вимог до сучасного випускника вишу є вміння користуватися комп'ютерною технікою й іншими засобами зв'язку та інформації, включаючи телекомунікаційні мережі [?]. Крім цього, сучасні ІКТ, запроваджені в освітньому процесі вищої педагогічної школи, значною мірою сприяють розв'язанню ще однієї з актуальної проблеми – активізації творчої художньо-трудової підготовки майбутніх учителів початкових класів, яка передбачає, крім іншого, художньо-проектну діяльність у галузі декоративно-ужиткового мистецтва.

Проблему широкого застосування ІКТ в освітньому процесі, формування у майбутніх педагогів інформатичної компетентності присвячені наукові праці В. Барановської, В. Бикова, І. Войтовича, Р. Гуревича, М. Жалдака, А. Коломієць, Ю. Машбиця, Л. Макаренко, Є. Полат, Ю. Рамського, О. Спіріна, О. Торубари, С. Яшанова та інші автори. Використання цих технологій у навчально-виховному процесі сучасної початкової школи розглядали С. Макеєв [5], Г. Мельник і Г. Ліщинська-Кравець [6], О. Співаковський, Л. Петухова й В. Котова [7], В. Шакоцько [8], Л. Шпирко [9].

Мета статті – проаналізувати особливості використання ІКТ у процесі художньо-трудової підготовки майбутніх учителів початкових класів.

Створення декоративно-ужиткового виробу вимагає передовсім певної підготовчої роботи: розробки художнього проекту форми виробу, орнаментальної композиції, підбору кольорової гами тощо. Зазначимо, декоративно-ужиткове мистецтво з-поміж багатьох інших видів мистецтв займає особливе місце, адже відображає духовно-матеріальну культуру народу. Галузь декоративно-ужиткового мистецтва – це створення предметів побуту, проте окремі з них відразу стають зразками високої колекційної вартості. Так, ткани гобелени, вишитий одяг, вироби з дерева і металу, кераміка і художнє скло поки не тиражовані промисловим способом мають значну цінову і колекційну вартість. Саме ця особливість нівелює межу між такими поняттями як дизайн (художнє проектування) і декоративно-ужиткове мистецтво. Дотепер точаться суперечки про те, як в україномовному середовищі з'явився термін «дизайн» [7], що містить цілий комплекс понять: проект, ескіз, рисунок, задум тощо. У недалекому минулому цей термін ототожнювався з поняттями «технічна естетика», «художнє конструювання», «художнє проектування». Як стверджує В. Даниленко, дизайн – це глобальне явище культури, суттю його є «проектна діяльність, що міцно поєднує в собі художнє та утилітарно-технічне начала», завдяки дизайну мистецтво наближується до реального життя [1].

Ужиткова спрямованість об'єктів дизайну доводить передусім його споріднений зв'язок з декоративно-ужитковим мистецтвом. Дизайн настільки поширився в образотворчих і декоративних видах мистецтв, що з'явилися його відгалуження: етнодизайн, арт-дизайн, ергодизайн тощо. Існує загальний «генетичний зв'язок» дизайну з мистецтвом, тому, аналізуючи різні питання теорії сучасного дизайну, можна зробити висновок, що декоративно-ужиткове мистецтво є першоосновою сучасного дизайну.

Зв'язки декоративно-ужиткового мистецтва і дизайну простежуються у творчості С. Далі, В. Кандинського, Л. Корбюзьє, Е. Лісицького, Р. Макінтоша, К. Малевича, П. Пікассо, П. Пуаре, Л. Тіффані й інших знаменитих художників.

Упродовж століть історично й «генетично» відбувалося взаємне проникнення декоративно-ужиткового мистецтва і дизайну, тому і надалі вони використовують різні ознаки і закономірності один одного. Нині педагоги (викладачі мистецьких і педагогічних ВЗО, вчителі, керівники художньо-прикладних гуртків і студій), учні і студенти, митці (дизайнери, художники-прикладники) у роботі над художніми проектами широко використовують ІКТ.

При створенні дизайнерського чи декоративно-ужиткового виробу на передній план виходить загальна ідея, що втілюється в ескізі. Причому робота над ескізом є основною, оскільки без якісного ескізу або клаузури неможливо втілити ідею у майбутньому виробі. Робота над ескізом чи проектом вимагає розвиненого образного мислення, достатньої графічної підготовки, творчих здібностей, володінням спеціальними знаннями, уміннями і навичками у галузі художнього проектування, композиції, кольорознавства, проектної графіки, технології виготовлення виробу. Тому вільне володіння комп'ютером істотно скорочує час роботи над художнім проектом, покращує якість проектного матеріалу, а звідси – довершеність творчого задуму в матеріалі.

Будь-який об'єкт реального світу може бути візуалізований, а в окремих випадках навіть створений засобами різних графічних комп'ютерних програм і спеціалізованих пристроїв. Нині існує чимало апаратних пристроїв, зокрема 3D-принтер, з допомогою якого можна виконати тривимірний ескіз об'єкта проектування у тривимірній системі координат. Для створення ескізів своїх творів технологію тривимірного моделювання однією з перших успішно використала художниця Ілона Ван Гент [4]. Готове тривимірне зображення за допомогою програми вона розтинала на поперечні зрізи і далі, використовуючи сучасні ІКТ, здійснювала моделювання наплавленими накладаннями, стереолітографією, тривимірний друк тощо.

Щодо використання ІКТ в декоративно-ужитковому мистецтві, то нині для розробки орнаментів і виготовлення декоративно-ужиткових виробів з дерева (контурне, плоскорельєфне, об'ємне різьблення) використовують фрезерно-гравіювальні верстати, сумісні з програмою *3ds Max*, за допомогою якої створюються тривимірні моделі, а для розробки орнаментальних композицій та схем вишивки хрестиком – *Pattern Maker* [6].

Необхідно зазначити, що поширення комп'ютерної графіки розпочалося з поліграфії. Початком комп'ютерної графіки як мистецтва традиційно прийнято вважати конкурс, проведений журналом «Computer and Automation» у 1963 р. Важливими критеріями оцінювання результатів цього конкурсу програмістів була художньо-естетична культура графічних зображень. Щодо сприйняття комп'ютерної графіки як засобу художнього проектування можна виділити два напрями. Одним з них є нефігуративна графіка, яка бере початок від перших досліджень з аналоговими комп'ютерами Франке і Лапоскі. Це графіка математичних формул і функцій, створювана комп'ютером у результаті реалізації спеціальної програми.

Інший напрям завдячує появі технології обробки зображень (*Picture Processing*), де графічним об'єктом були не візуалізовані математичні функції і не абстрактні дані, а об'єкти матеріального світу. Комп'ютерна графіка є досить складним комплексом, який умовно можна розділити на кілька напрямів: двовимірна графіка (2D), web-дизайн, анімація, мультимедіа, 3D-графіка, відеомонтаж, САПР, ділова графіка тощо.

Вивчення студентами комп'ютерної графіки (як засобу художнього проектування) розпочинається з 2D-графіки, бо решта її видів базується або використовує її принципи. Якщо студенти створюють площинний декоративно-ужитковий виріб (вишивка, гобелен, батик, вітраж тощо), тоді для розробки ескізу використовуються програми векторної або растрової графіки, зокрема *CorelPhoto-Paint*, *CorelXara*, *Paint Shop Pro*, *Painter 8*, *Fractal Desinger Painter*, *Expression*, *Photoshop*, *Illustrator*, *Macromedia FreeHand*, *Macromedia Flash MX* та ін. Хоча найбільш поширеними є програми векторної графіки – *CorelDraw*, растрової – *Adobe Photoshop*, а також *Fractal Desinger Painter*, призначені для створення й обробки високохудожніх ілюстрацій. Ці програмні продукти й були нами відібрані для створення ескізів і художніх проектів декоративно-ужиткових виробів. Причому відразу зазначимо, що окремі види графічних робіт бажано виконувати у векторних редакторах, а деякі – у растрових. Наприклад, для виконання ескізу для розпису у техніці батіку, де необхідно врахувати лінійну жорсткість, графічність й одночасно живописність розтікання барвників на тканині (аналогічно акварельному живопису), застосовується векторна графіка. Цей векторний редактор

(*CorelDraw*) також використовується для створення ескізів тканих гобеленів, виробів у клаптиковій техніці (печворк) та ін.

Наш досвід засвідчив, що використання графічних редакторів дозволяє суттєво скоротити час на створення ескізів, виконати складні композиційні побудови, відпрацювати декілька варіантів колірного рішення тощо. У процесі навчання було зауважено, що студенти, створюючи ескізи, наприклад, у традиційній техніці аплікації, встигали виконати лише одну композицію, а з допомогою графічних редакторів продуктивність їхньої роботи суттєво зростала. При цьому важливо відзначити, що на початку занять близько половини студентів мали достатньо сформовані навички роботи на персональному комп'ютері, але лише одиниці раніше працювали зі складними графічними редакторами. Тому, крім завдань, пов'язаних з художнім проектуванням декоративно-ужиткових виробів, розробкою орнаментальних композицій, підбором гармонійної кольорової гами, студенти оволоділи основами роботи на персональному комп'ютері, знайомилися з базовими поняттями векторної комп'ютерної графіки, вивчали особливості виконання зображень за допомогою графічних редакторів тощо.

Здебільшого декоративно-ужиткові вироби прикрашаються орнаментальними композиціями, які також можна створювати за допомогою програми *CorelDraw*. Загальні закономірності побудови орнаментів здавна привертала увагу вчених, які намагалися розкрити математичні основи композиційних побудов, застосували різні види симетрії.

Знання можливостей конструювання площинних зображень має суттєве значення для створення різних видів орнаментів. Орнаменти для оздоблення декоративно-ужиткових виробів наші студенти нині розробляють за допомогою комп'ютерної графіки, оскільки докер «Трансформації» графічного редактора *CorelDraw* дає змогу скоротити час, швидко візуалізувати всі види симетрії, підібрати безліч колірних варіантів. Подібні функції вирівнювання, позиціонування, відображення об'єктів закладені й в інших професійних графічних редакторах.

Побудова більшості орнаментів базується на різних математичних комбінаціях, схемах симетрії й асиметрії, тому використання можливостей графічних редакторів для побудови орнаментальних композицій різної складності робить цей процес варіативним, наочним, пришвидшеним і цікавим для студентів. Логічні операції з об'єктами «об'єднання», «перетин», «обрізання» тощо дозволяють швидко створювати різноманітні варіанти композицій, які з успіхом використовуються для тканих гобеленів, батику, вітражів, розпису тощо. Цікаві й оригінальні ефекти можна одержати, скориставшись «оболонкою» з колекції інтерактивних інструментів програми *CorelDraw*. За допомогою цього інструменту можна спотворювати контури зображення в дуже оригінальні форми. Часто цю можливість студенти використовують при стилізації предметів реального світу, отримуючи на перший погляд химерні й водночас цікаві зображення.

При використанні растрових програм студентами часто практикується створення колажів з різних текстур, фрагментів зображень, кольорових поєднань (плям). Цей вид діяльності дає можливість створювати як реалістичні композиції з різних предметів матеріального світу, так і абстрактні зображення. Растрові редактори, зокрема *Photoshop*, також дозволяють створювати орнаментальні композиції, а головне – вдало підбирати кольорову гаму.

Наш досвід навчання студентів кольорознавству з використанням комп'ютера спростовує твердження деяких педагогів про те, що колірна палітра збіднюється, а у студентів пропадає бажання редагувати кольори. Тому студентам рекомендується не обмежуватися стандартною палітрою, а виконати серію спеціальних вправ з вивчення широких колірних можливостей редактора. Зазначимо, що, використовуючи програму *CorelDraw*, студенти не тільки працюють зі стандартними каталогами кольорів і редагованих палітр, а й мають можливість створювати власні палітри, імітувати змішування кольорів. Програма *Painter 8* емулює процес реального змішування барв на палітрі і дозволяє підібрати будь-який колір, тобто студенти можуть користуватися практичними способами отримання кольорової гами.

З метою мотивування студентів до поглибленого вивчення технології вишивки у навчальний процес також доцільно впроваджувати сучасні комп'ютерні програмні продукти. Їх застосування дає змогу підвищити інтерес до технології вишивки, реалізувати інтерактивний режим роботи з навчальним матеріалом, надати йому кращої наочності тощо. Комп'ютерні програми (графічні редактори), за допомогою яких створюють схеми для вишивки, здатні перетворити чорно-біле або

кольорове зображення в схеми вишивання. Подібні програми спрямовані переважно на створення схем, що застосовуються для вишивки хрестиком, однак існують також додатки, здатні перетворювати малюнки в схеми, призначені для вишивки іншими техніками.

Як свідчить досвід, незважаючи на те, що можливості графічних редакторів безмежні [9], студентам необхідно: на першому етапі добре оволодіти комп'ютерним інструментарієм; на другому – навчитися за допомогою програмного забезпечення вирішувати завдання прикладного характеру, запропоновані викладачем; на третьому – самостійно розробляти художні проекти, створювати форми та орнаментальні композиції за власним задумом.

Нині стали популярними програмні продукти, за допомогою яких можна створювати оригінальні та неповторні схеми вишивок: *PCStitch*, *Stitch Art Easy*, *EmbroBox*, *Cross Stitch Professional Platinum* та ін. Однак студенти здебільшого люблять програмний продукт *Pattern Maker*, який доволі простий у користуванні, має високі функціональні можливості, широкий інструментарій для створення і редагування схем вишивки. *Pattern Maker* – це програма створення схем на комп'ютері для вишивання хрестиком і перегляду схем у форматі *xsd*. За її допомогою ескіз чи малюнок легко перетворюється на схему для вишивки хрестиком або іншими техніками вишивання. Використовуючи цю програму, можна створювати власну схему або узор, малюючи їх в ручну у середовищі програми, чи створюючи схему для вишивання на основі готового зображення (картинки, фотографії), виконувати перенабір із графічних схем, а також змінювати новостворену схему. Для цього програма містить різні корисні функції та можливості: налаштування розміру сітки, вибір видів стібків, кольорів ниток різних фірм, редагування кольорової палітри, інформацію (ключ) до схеми тощо. У програмі при створенні схем вишивки використовується палітра, яка відображає усі кольори, що використані у схемі. Палітра у програмі відображає кольори ниток муліне; в ній представлено близько 92 гам кольорів різних виробників ниток (*DMS*, *Anchor*, *Gamma* та ін.). Крім цього, у програмі *Pattern Maker* схему для вишивання можна створити різними способами: 1) намалювати вручну; 2) імпортувати готове зображення у схему; 3) перенабрати готову схему та ін.

Практичний досвід свідчить, що інтенсивність та якість освітнього процесу суттєво зростає при впровадженні творчих завдань з комп'ютерного створення ескізів, композицій, орнаментів для різних видів декоративно-ужиткового мистецтва. Паралельно зростає зацікавленість студентів, якість набутих знань і впевненість у власних можливостях, спонукаючи деяких з них до подальшого самостійного поглиблення знань у царині комп'ютерного проектування декоративно-ужиткових виробів.

Однак серед викладачів вишив немає одностайної думки щодо використання студентами комп'ютерної графіки у процесі художнього проектування декоративно-ужиткових виробів, а дехто з них стверджує про негативний вплив «комп'ютеризації творчого процесу». Тому поряд із організаційно-методичним забезпеченням процесу застосування ІКТ виникає проблема психологічної готовності викладацьких кадрів, спрямованої на зміну існуючих стереотипів стосовно застосування комп'ютерів. Наш багаторічний досвід засвідчив необхідність зміни методів і форм навчання на базі використання ІКТ у процесі художньо-трудової підготовки майбутніх учителів початкових класів.

Іншим потужним засобом активізації освітнього процесу є вправне використання мультимедійних засобів. У сучасній вищій школі система мультимедіа стає одним з провідних напрямів розвитку ІКТ, середовищем, в якому гармонійно поєднуються різні електронні та цифрові технології – відео-, аудіо-, телекомунікації, які містять статичні або динамічні тексти і графіку.

Система мультимедіа дозволяє реалізовувати більшість методів навчання, контролю та активізації пізнавальної діяльності студентів на якісно новому рівні. Практичне застосування мультимедійних засобів і технологій може удосконалити або частково замінити в освітньому процесі такі класичні методи навчання, як: усний виклад навчального матеріалу (розповідь, пояснення, бесіда тощо), наочного і практичного навчання, закріплення набутих знань, самостійної роботи та ін.

З метою створення мультимедійної системи нами були розроблені колекції елементарних мультимедійних навчальних об'єктів з декоративно-ужиткового мистецтва та дизайну. Цей довготривалий і кропіткий процес відбувався шляхом накопичення інформаційних матеріалів з бази даних Інтернету, сканування, оцифрування й акумулювання матеріалів з мистецтвознавчої та навчальної літератури, систематичного перегляду і запису в цифровому

форматі аудіо- та відеосюжетів, розробки авторських віртуальних об'єктів (проектів форм виробів, орнаментальних композицій тощо). Робота зі створення таких цифрових навчальних колекцій розпочиналася з організації на персональному комп'ютері системи файлів і папок для зберігання «готових» навчальних об'єктів. Потім створювався загальний каталог колекцій та оформлялися гіперпосилання з каталогу на первинний колекційний матеріал. Мультимедійні навчальні об'єкти для цифрової колекції виконувалися з використанням простих інструментів віртуального середовища (*Microsoft Word, Microsoft PowerPoint* та ін.), а також спеціалізованих графічних редакторів (*Adobe Photoshop, Corel Draw, КОМПАС, 3D Studio Max* та ін.).

Таким чином, новітні ІКТ відкривають широкий доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи тих, хто навчається, надають широкі можливості для реалізації творчих ідей, набуття і закріплення професійних навичок, дозволяють втілювати в життя принципово нові форми і методи освітньої діяльності. Практичне застосування різних програмних продуктів у процесі навчання студентів художньому проектуванню значно підвищує ефективність занять, скорочує витрати навчального часу для створення форм виробів, орнаментальних композицій і схем, посилює творчу активність студентів, сприяє розвитку їхньої фахової майстерності. Загалом використання ІКТ у процесі фахової підготовки майбутніх учителів початкових класів кардинально змінює методологію отримання якісної педагогічної освіти, а інтеграція традиційних й інноваційних технологій навчання – дозволяє створити у педагогічному вищій сучасне освітньо-професійне середовище.

ЛІТЕРАТУРА

1. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник / Я. В. Даниленко. – Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Вышивальная программа Pattern Maker for Cross Stitch для создания дизайнов вышивки крестом. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://broidery.ru/?p=1643>.
3. Гуржій А. М. Інформаційно-комунікаційні технології у професійно-технічній освіті: монографія] / А. М. Гуржій, Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія й ін. У 2-х ч. – Вінниця: ВДПУ, 2016. – Ч. 2. – 376 с.
4. Котломанов О. Илона Ван Гент: негенная инженерия / О. Котломанов // Новый мир искусства. – 2003. – № 4. – С. 31–33.
5. Makeev S. Ю. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у системі початкової освіти / С. Ю. Makeev // Педагогіка та психологія. – 2011. – Вип. 40 (2). – С. 97–102.
6. Мельник Г. Використання комп'ютерних технологій на заняттях з вишивки / Г. Мельник, Г. Ліщинська-Кравець // Наукові записки ТНПУ ім. В. Гнатюка. Серія: Педагогіка. – 2007. – № 7. – С. 149–153.
7. Співаковський О. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі: навч.-метод. посібник для студентів напряму підготовки «Початкова освіта» / О. В. Співаковський, Л. С. Петухова, В. В. Коткова. – Херсон, 2011. – 267 с.
8. Шакоцько В. В. Методика використання ІКТ у початковій школі: навч.-метод. посібник / В. В. Шакоцько. – К.: ТОВ Редакція «Комп'ютер», 2008. – 128 с.
9. Шпирко Л. С. Графічний редактор як один із засобів унаочнення інформації вчителем у початковій школі / Л. С. Шпирко. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://konferenzia.ukrainianforum.net/t68-topic>.

REFERENCES

1. Danylenko V. Ja. Dyzajn: pidruchnyk [Design: textbook] / V. Ja. Danylenko. – Kharkiv: Vyd-vo KhDADM, 2003. – 320 s.
2. Vyshivalnaja programma Pattern Maker for Cross Stitch dlia sozdanija dizajnov vyshyvki khrestom. [Elektronnyj resurs]. – Rezhym dostupu: <http://broidery.ru/?p=1643>.
3. Hurzhij A. M. Informacijno-komunikacijni tekhnologiji u profesijno-tekhnichnij osviti: monohrafia [Information and communication technologies in vocational education: monograph] / A. M. Hurzhij, R. S. Hureich, M. Ju. Kademia I in. U 2-kh ch. – Vinnytsia: VDPU, 2016. – Ch. 2. – 376 s.
4. Kotlomanov O. Iлона Van Gent: negennaja inzhenerija [Ilona Van Gent: Non-Gain Engineering] / O. Kotlomanov // Novyj mir iskusstva. – 2003. – No 4. – S. 31–33.
5. Makeiev S. Ju. Vykorysnannia informacijno-komunikacijnykh tekhnologij u systemi pochatkovoi shkoly [Use of information and communication technologies in the system of primary education] / S. Ju. Makeiev // Pedagogika i psykholohia. – 2011. – Vol. 40 (2). – S. 97–102.
6. Meknyk H. Vykorysnannia kompjuternykh tekhnologij na zaniattakh z vyshyvki [Use of computer technologies in embroidery lessons] / H. Meknyk, H. Lischynska-Kravets // Naukovi zapyski TNPU im. V. Hnatiuka. Seria: Pedagogika. – 2007. – No 7. – S. 149–153.

7. Spavakovskiy O. V. Informacijno-komunikacijni tekhnologiji v pochatkovij shkoli [Use of information and communication technologies in the system of primary education]: navchalno-metodychni posibnyk dla studentiv napriamu pidhotovky «Pochatkova osvita» / O. V. Spavakovskiy, L. Je. Petukhova, V. V. Kotova. – Kherson, 2011. – 267 s.
8. Shakotko V. V. Metodyka vykorysnannia IKT u pochatkovij shkoli [Methodology of using ICT in primary school]: navchalno-metodychni posibnyk / V. V. Shakotko. – Kyiv: TOV Redaktsia «Kompiuter», 2008. – 128 s.
9. Shpyrko L. S. Hrafichniy redactor yak odyz iz zasobiv unaochnennia informatsiji vchytelem u pochatkovij shkoli [A graphic editor as one of the means for presenting information by a teacher in primary school] / L. S. Shpyrko. [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://konferenzia.ukrainianforum.net/t68-topic>.

Стаття надійшла в редакцію 11.02.2018 р.