

мистецтві зміна технології тягне за собою кардинальні зміни медіа. На зміну уподобанню, з яким Едвард Майбрідж відображав рух за допомогою "хронофотографії", прийшло натхненне бажання змінити дійсність, перетворити її в ілюзію.

Протилежною рисою техніки є системний і суперечливий характер її впливу на культуру, включаючи освіту, моральність, релігію і мистецтво. Технічні винаходи здатні змінити весь життєвий світ індивідуума, перетворивши його в техносферу. Пріоритет техніки в сучасній культурі призводить, на думку культурологів, до панування "технічної раціональності", в базі якої лежать стандарти інструментальної діяльності.

Перед сучасною наукою знову постає проблема віртуальної реальності, однак при застосуванні цього поняття до мистецтва вона набуває дещо іншого відтінку. Як сказано раніше, твори мистецтва активно оцифровуються, це стосується практично всіх їх видів: книг, творів образотворчого мистецтва, музики і т. д. Бібліотеки швидкими темпами оцифровують свої фонди, і тепер практично кожна велика бібліотека має цифрові матеріали, будь то газети, журнали, книги або рідкісні видання, випущені два століття тому.

Провідні музеї світу створюють віртуальні екскурсії по своїх залах, оцифровують експонати, роблять їх віртуальні моделі [1]. Будь-яка людина, що має вихід в глобальну мережу, не залишаючи свого будинку, може побачити твори світового живопису і скульптури музеїв світу, що володіють віртуальними фондами. На екранах деяких кінотеатрів можна побачити вистави провідних театрів Європи в режимі прямої трансляції. Музичні твори активно переносяться на цифрові носії, наприклад, з грамплатівок, при цьому істотно змінюються особливості їх звучання.

Таким чином, в результаті всіх цих трансформацій виходить продукт, що вже не володіє тими характеристиками, якими володів оригінал. Техногенне середовище, яке сьогодні стає тотальним простором культури, відцифровує мистецтво, переробляє його, поряд з науковим і будь-яким іншим знанням в ранг інформації, яка є іншою, по відношенню до своєї генези, формою існування, досить залежною від умов і характеру свого використання. Також слід зауважити, що цифровий прогрес не супроводжується автоматично одночасним моральним і художнім прогресом. Дуже часто технічні досягнення перетворюються в нові засоби винищення і поневолення людини. Якщо ми не прагнемо до самознищення людського роду, то в розвитку цифрової культури має бути присутнім також і людський, ціннісний вимір. Кожен істотний технічний винахід ставить особистість і людство в цілому перед проблемою вибору моральних підстав, духовних цінностей і гуманітарних наслідків цифрової цивілізації.

Література

1. Вплив високих технологій на сучасне мистецтво. URL: <https://www.imena.ua/blog/hi-tech-vs-art/> (дата звернення: 09.04.2021).

Гаврищак А.В.
магістрантка 1 курсу
факультету іноземних мов
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Доцільність використання інноваційних засобів навчання іноземних мов у сучасній школі не викликає жодних сумнівів і заперечень. Зважаючи на високий рівень використання програмних засобів школярами, методика проведення уроків англійської мови повинна передбачати застосування хмарних технологій.

Нижче ми обґрунтуємо застосування програмних середовищ, пропонуємих методистами іноземних мов, котрі апробовані нами під час педагогічної практики з учнями 5-9 класів Тернопільської ЗОШ №3 з поглибленим вивченням іноземних мов.

Найбільш часто використовувалася нами програма Kahoot!. Це безкоштовний сервіс, проте вимагає реєстрації. Kahoot! застосовується як для створення різноманітних форм тестів, так і для проведення он-лайн вікторин за допомогою спеціального клієнта, що встановлюється на смартфонах учнів (Android, iOS, Windows Phone). Дозволяє вчителю діагностувати відповіді учнів. Безкоштовний доступ дає можливість створити лише два типи запитань: вікторина (quiz), тобто питання з «множинним вибором», коли учню дається кілька варіантів відповідей і він обирає один або кілька правильних, та «вірно-невірно» (true or false), коли пропонується два взаємовиключних варіанти відповіді.

Платформа дозволяє проводити тестування двома способами:

1. віртуальний клас (virtual classroom) – тестування можна провести разом із учнями в шкільному кабінеті. У цьому випадку питання та варіанти відповідей з'являються на екрані проектора або комп'ютера вчителя, а відповідатимуть школярі зі своїх мобільних телефонів чи комп'ютерів;
2. самостійне навчання (for self placed learning) – учні проходять тестування самостійно, питання та варіанти відповідей з'являються на екрані їхніх комп'ютерів чи смартфонів. Обравши цей спосіб, вчитель має можливість встановити дату та період часу, протягом якого тестування буде відкритим.

Платформа є зручним інструментом для створення тестів, які можна використовувати для:

- поточного та модульного контролю знань учнів;
- самостійного навчання та самоконтролю;
- підготовки до підсумкового іспиту чи атестації;
- опитування думки школярів та ін.

Спосіб опитування «віртуальний клас» можна використовувати не лише для класних занять чи дистанційного навчання. Доречно буде застосувати його під час шкільних конференцій, наукових гуртків чи інших заходів, коли є потреба залучати учнів до обговорення наукових чи навчальних проблем.

Наступним хмарним середовищем для вивчення англійської мови учнями середньої школи є Quizlet. Це сервіс для створення тестів, в яких вибирається правильна відповідь із запропонованих варіантів. Сервіс безкоштовний, багатомовний, головна його особливість в тому, що він працює на смартфонах під Android та iOS і вимагає реєстрації. Це середовище зберігання карток, за якими можна вивчати іноземні мови і будь-яку іншу інформацію, котру можна представити у форматі вищезазначених карток. Загалом, Quizlet є багатофункціональним; наявність мобільного додатку дозволяє користуватися ним без обмежень. Серед переваг цього програмного сервісу можна зазначити:

- безкоштовність;
- гнучкість;
- наявність мобільних додатків;
- простота у застосуванні.

Проте, доцільно вказати і на недоліки у застосуванні Quizlet як засобу навчання англійської мови учнів загальноосвітньої школи:

- відсутність розширень для формування наборів із незнайомих слів при читанні (хоча б в браузері);
- мобільні додатки пропонують обмежену функціональність (у порівнянні з сайтом).

З огляду на вищезазначене, можна зробити висновок, що програмні продукти Kahoot! і Quizlet є наймовірно гнучкими інструментами, котрі дозволяють легко, а головне, із задоволенням, засвоювати інформацію учнями закладів середньої освіти під час вивчення ними англійської мови.

Література

1. Бичківська Т. М. Використання інтерактивних методів навчання у процесі формування комунікативної компетентності учні на уроках англійської мови. Науковий Блог. Режим доступу: <https://naub.oa.edu.ua/2017/використання> інтерактивних методів.
2. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання Київ: А.С.К., 2015. С. 192.
3. Шевченко Є. Використання інтерактивних технологій для розвитку пізнавального інтересу на уроках англійської мови. Англійська мова та література. 2019. Вип. 24. С. 4–6.
4. Richards C. J., Rodgers T. S. Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge : CUP, 1994. 171 p.

Гаврищак Г.Р.

доцент кафедри сфери обслуговування,
технологій та охорони праці
Кандидат педагогічних наук
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

ІННОВАЦІЙНІ ГРАФІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЗАСОБАМИ ПРОГРАМНИХ СЕРЕДОВИЩ

Тенденції розвитку сучасного світу вимагають відповідного рівня інновацій усіх сфер людської діяльності. Зважаючи на це, освітньо-наукова його константа повинна завжди формуватись за інноваційним принципом. Міністерство освіти і науки України у контексті забезпечення формування та реалізації державної політики у зазначених науково-технічній та інноваційній діяльності, поставило одним із домінуючих завдань на 2021 рік — затвердити Концепцію цифрової трансформації освіти і науки нашої держави. Зрозуміло, що мова йде про надання максимальних пріоритетів для розвитку інноваційних освітніх технологій. Саме тому процес графічної підготовки майбутніх фахівців інженерної і технологічної освіти повинен бути підсилений застосуванням відповідних хмарних середовищам.

Зважаючи на види комп'ютерної графіки, котрі диференційовано за критеріями створення зображень, доцільно підбирати комп'ютерні програми для реалізації її завдань. Науковцями виділено: растрову, векторну, фрактальну і тривимірну графіку.

Для роботи із зображеннями растрової графіки, котре формується з масиву кольорових точок, застосовують растрові графічні редактори. Засобами таких програм можна здійснити професійну обробку готових растрових рисунків з метою покращення їх якості. Прикладом може бути пакет Adobe Photoshop, котрий дозволяє працювати з кожним шаром, накладати фільтри, розмиття, стилі в реальному часі; змінювати непрозорість і режим шару, автоматично і вручну здійснювати виділення, індивідуально сортувати шари. У цій програмі можливе редагування RGB-каналів зображення; наявний інструментарій обробки файлів у форматі Raw Camera і т.д. Проте варто зазначити також альтернативу цього програмного середовища — графічний редактор GIMP (GNU Image Manipulation Program). Його засобами можна створювати і обробляти растрову графіку, а також частково працювати з векторним її типом. Важливо, що це безкоштовна програма, котра підтримується ОС Windows та іншими ОС. Інтерфейс перегляду і редагування може бути представлений на різних мовах.

Найбільш популярними серед редакторів тривимірної графіки вважають програми 3DStudio MAX і програма MAYA. Програма MAYA (аналогічна 3DStudio MAX) призначена для анімації і рендерингу, створена і розроблена для ігор і візуалізації дизайну. MAYA має поліпшену фрактальну графіку, яка дозволяє більш ефективно моделювати складні поверхні.

Наступним векторним графічним редактором, котрий заслуговує уваги і аналізу, є пакет Inkscapе. Програму Inkscapе використовують для створення технічних ілюстрацій, для ігор, плакатів, візиток, логотипів, а також для веб-графіки.

З огляду на вищезазначене, можна констатувати, що для реалізації завдань комп'ютерної графіки можна використовувати значну кількість потужних, якісних як платних, так і