

поставити запитання лектору. Захисники моделі відповідають, що потреба у таких питаннях знижується за рахунок додаткових можливостей, що з'являються під час використання LMS: незрозуміле місце відеолекції можна переглянути скільки завгодно разів; можна звернутися до довідника FAQ (часті питання); можна ставити запитання іншим учням за допомогою модуля дискусії в LMS (тут додатково включаються механізми соціальної теорії пізнання); можна надіслати запитання вчителю через вбудовану електронну пошту, щоб отримати роз'яснення на майбутньому занятті у класі. Незважаючи на критику, десятиліття свого існування популярність моделі перевернутого навчання продовжує зростати.

Список використаних джерел

1. Перевернутый класс: технология обучения XXI века URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/perevernutyi-klass-tekhnologiya-obucheniya-21-veka> (дата звернення 27.10.2021).
2. Романишина О.Я. Використання підходів STEM освіти для організації змішаного навчання *Впровадження STEM-освіти в умовах дистанційного та змішаного навчання у закладах фахової передвищої освіти*. Збірник матеріалів науково-практичної онлайн конференції (м. Тернопіль 6 травня 2021р.). Тернопіль: Галицький коледж імені В'ячеслава Чорновола», 2021. С. 31-35.

ЕЛЕМЕНТИ STEAM-ОСВІТИ В ТЕРЕБОВЛЯНСЬКОМУ ФАХОВОМУ КОЛЕДЖІ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Якимів Олег Михайлович

викладач-методист предметної (циклової) комісії «Гуманітарних та соціально-економічних дисциплін», викладач навчальної дисципліни «Інформатика»,
Теребовлянський фаховий коледж культури і мистецтв,
iakymolm@gmail.com

Останнім часом в освітньому просторі України набирає обертів тренд STEAM-освіта. Вона охоплює природничі науки (Science), технології (Technology), технічну творчість (Engineering), мистецтво (Art) та математику (Mathematics) [3]. Спочатку цей підхід мав назву STEM. «STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) (укр. «наука, технології, інженерія, математика) – термін, яким називають підхід до освітнього процесу; відповідно до якого основою набуття знань є проста та доступна візуалізація наукових явищ, що «дає змогу легко охопити і здобути знання на основі практики та глибокого розуміння процесів»[1].

STEAM-освіта – новий тренд, який можна використовувати в навчальних закладах культури і мистецтв. Він активно застосовується у Теребовлянському фаховому коледжі культури і мистецтв на заняттях з навчальної дисципліни «Інформатика».

Для того, щоб виховати активну творчу особистість в культурі чи мистецтві, слід запроваджувати в педагогічну діяльність новочасні стратегії розвитку освіти. Треба розбудити будівну активність душі. Суспільство потребує людину, яка не лише володіє знаннями, а розбирається у лаві новітньої інформації, застосовує її на практиці, адаптовану, спроможну вирішувати справи. Викладачу потрібно модернізувати навчальний процес, користуватися елементами STEAM-освіти під

час вивчення навчальних дисциплін, щоб студенти добре опанували матеріал тому, що це їм цікаво.

Як цим орудувати на практиці у фахових коледжах культури і мистецтв? Поєднувати декілька предметів. Важливою ділянкою застосування комп'ютера в роботі музиканта є комп'ютерний набір та друкування нотного тексту. Студентам спеціалізації «Народне пісенне мистецтво», «Народне інструментальне мистецтво» на заняттях з «Інформатики» показати, що за допомогою комп'ютера і платформи «Finale» можна видрукувати нотний стан, партитуру для хору, оркестру народних інструментів, духового оркестру та інших колективів. Справа тут у тому, що в хорі партію сопрано, альтів, тенорів, басів виконує певна кількість осіб. Комп'ютерна програма «Finale» дає можливість надрукувати стільки вокальних партитур, скільки учасників співає дану партію. Аналогічно можна робити для оркестру народних інструментів, духового оркестру. Такий підхід економить час, бо його не потрібно витратити для написання нот в кількох екземплярах від руки.

Використовують різні версії «Finale»: Finale2011, Finale2014, Finale2020. Буде достатньо володіти хоча б однією з них, щоб опанувати інші і працювати в тій, яка сподобається або потрібна найбільше.

Студентам декоративно-прикладного мистецтва (ДПМ) постійно треба бачити результати своєї роботи. Сьогодні усі прив'язані до комп'ютера та інших гаджетів. Тому цю ситуацію для студентів ДПМ потрібно використовувати.

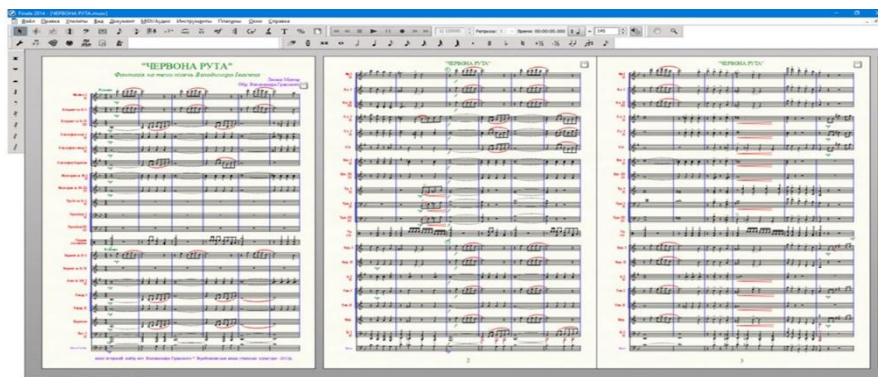


Рис. 1. Скріншот фрагмента партитури пісні «Червона рута» для духовного оркестру

Починати треба з найпростішого, а вже потім рухатися до фотошопу, 3-D зображень, 3-D друку і таке інше. На власному прикладі спробую довести, що це дуже цікаво, креативно і творчо. Вивчаючи найпростіший стандартний графічний редактор «Paint», демонструю студентам як за його допомогою можна написати картину «Мона Ліза», – відомого італійського художника Леонардо да Вінчі. Для демонстрації використовую «Eclectic Asylum Art» на «YouTube» [1]. Це заохочує студентів до вивчення предмету «Інформатика».

Іншою ілюстрацією може бути те, що комп'ютерна програма «Embroid» створює ескіз вишиванки, яку потім виготовляють вручну, а для масового виробництва – за допомогою швейної машинки. Користуються всякими версіями програми «Embroid» та застосовують швейні машинки, як-от, «MAQI», «Siruba».

Необхідно зазначити, що таким способом можна вишивати сорочки, плаття, костюми для різноманітних мистецьких колективів.

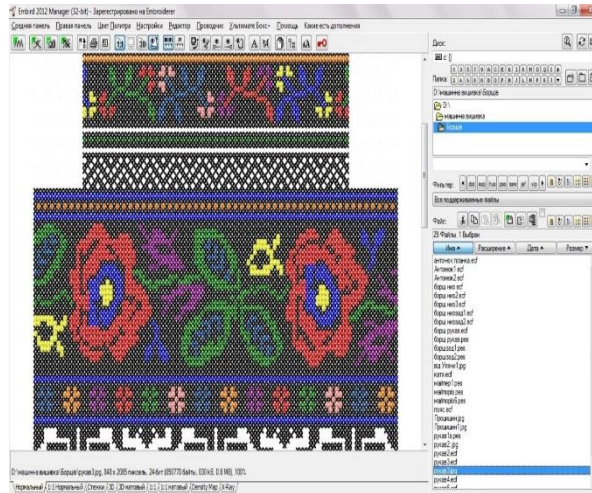


Рис. 2. Скріншот частини вишиванки

Поєднання комп'ютерної техніки, музики, мистецтва є засобом комунікації, який відображає дух та національну гордість країни, регіону, зокрема Борщівського, Тернопільської області і те, що студенти розширюють свій культурний кругозір. Після закінчення коледжу, коли випускники будуть працювати керівниками хору, оркестрів народних інструментів, духових оркестрів, менторами гуртків, секцій декоративно-прикладного мистецтва, набуті знання і навички елементів STEAM-освіти вони використовуватимуть у своїй практичній діяльності.

STEAM-освіта справді потрібна освіта сучасним студентам, викладачам, іншим працівникам, які мають відношення до культури та мистецтва, щоб бути високоосвіченими, ерудованими, комунікабельними, цивілізованими, культурними, творчими та креативними людьми. Вона саме і дає перспективу стати такими особистостями. Кожній людині до снаги успішно побудувати своє майбутнє. Слід лише зауважити, що для досягнення мети потрібно створити умови.

Список використаних джерел

1. Eclectic Asylum Art. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MGO LqU8AZpo>. (дата звернення: 25.10.2021).
2. STEM. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/STEM>. (дата звернення: 19.10.2021).
3. Старенький Ігор Що таке STEAM-освіта і чому вона така популярна. Українська правда. Життя. 26 бер. 2019. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2019/03/26/236224/>. (дата звернення: 19.10.2021).