

прапора, прапорців, вимпела; розробка іграшки-талісмана, значка; ескізи сувенірних головних уборів, оформлення транспортних засобів; ескіз та макет об'ємної емблеми.

*Художні матеріали:* графітні та кольорові олівці, крейди, фломастери, маркери; кольоровий папір, різнофактурні матеріали.

2. Дизайн друкованої реклами музичного фестивалю або конкурсу з використанням фірмового стилю: плакатів, буклетів, оголошень, календарів, запрошень, візитівок.

*Художні матеріали:* гуаш, акварель, фломастери, маркери, кольорові крейди; тонований, різнофактурний папір, фото.

3. Дизайн-оформлення музичного фестивалю або конкурсу: проект сцени музичного театру або літньої естради, дизайн світильників для сцени, глядацького залу; ескізи одягу ведучих; ескізи та макети призів.

*Художні матеріали:* графітні та кольорові олівці, кольорові крейди, фломастери, маркери, гуаш, акварель; тонований, кольоровий папір, фольга, картон, різнофактурні матеріали, тканина; пінопласт, пластилін, пластика.

художньо-конструкторських проєктів; виконувати дизайнерські роботи;

**висловлює** особисте ставлення до творів сучасного мистецтва; оціночні судження про сучасну рекламу; власну думку про гармонію природного та культурного середовища життєдіяльності людини;

**володіє** спеціальною термінологією в межах програми;

**орієнтується в поняттях:** дизайн, реклама, фірмовий стиль, шрифт, фотоколаж, фотомонтаж.

# МУЛЬТИМЕДІЙНА ХУДОЖНЯ ТВОРЧІСТЬ

## ПРОГРАМА КУРСУ ЗА ВИБОРОМ ДЛЯ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

*Людмила Масол,*

*канд. пед. наук, Інститут проблем виховання НАПН України (м. Київ)*

*Олександр Базелюк*

*науковий співробітник, Інститут проблем виховання НАПН України (м. Київ)*

**9 клас**

(35 год, 1 год на тиждень, 2 год резервний час)

### Пояснювальна записка

Програма курсу за вибором «Мультимедійна художня творчість» для 9-го класу загальноосвітніх навчальних закладів розроблена відповідно до Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти та Концепції профільної освіти, яка спрямовує на необхідність допрофільного навчання учнів основної школи, використання варіативного компонента освіти для поглибленого вивчення базових шкільних предметів.

**Мета** курсу «Мультимедійна художня творчість» полягає в розвитку креативного потенціалу особистості у процесі поліхудожнього виховання учнів і набуття ними відповідного комплексу ключових, міжпредметних і предметних компетентностей в умовах допрофільної освіти.

**Концептуальні засади.** З огляду на мінімальний обсяг годин, що виділяється навчальним планом у 9-му класі на

базові предмети освітніх галузей «Естетична культура» та «Технології» (по 1 год на тиждень), а також враховуючи домінування в навчальних програмах з «Художньої культури» та «Інформатики» знань теоретичного характеру, виникає потреба в розширенні можливостей цих предметів для практичної художньо-творчої діяльності учнів з використанням комп'ютерних засобів. Елективний курс побудовано на ідеї інтеграції елементів змісту двох зазначених предметів, адже природа мультимедійних технологій, які поєднують різні види інформації (текстову, графічну, звукову), дидактично споріднена з інтегрованим курсом художньої культури. В основі змісту елективного курсу – культурологічний і компетентнісний підходи: перший зумовлює опанування мистецьких цінностей в широкому соціокультурному контексті на основі «діалогу культур», а другий передбачає трактування освітніх результатів як комплексу набутих компетентностей, які дозволять учням за-

стосовувати набуті знання і вміння у власній мультимедійній творчості (створення слайд-шоу, слайд-фільмів тощо) в контексті змісту та тематичної структури курсу «Художня культура».

Загальна мета конкретизується в таких основних завданнях курсу:

- 1) розвиток ключових компетентностей – загальнокультурних, комунікативних, креативних;
- 2) розвиток міжпредметних компетентностей – поліхудожніх, художньо-технічних (мультимедійних);

3) розвиток предметних компетентностей – мистецьких, комп'ютерних.

Програма складається з двох розділів, кожен з яких вивчається протягом одного семестру. Запропоновані мультимедійні завдання є орієнтовними, вони побудовані відповідно до основних тем курсу художньої культури та за алгоритмом поступового ускладнення практичних умінь з інформатики, які передбачають створення творчих робіт з використанням Power Point, а також аудіо та відео редакторів (Power Sound Editor Free 7.5.1, Live MoveMaker).

Зміст навчального матеріалу	Вимоги до загальноосвітньої підготовки учнів
<p><b>РОЗДІЛ 1. Поліхудожній образ світу. (15 год)</b>  <b>Тема 1. Візуальна культура. (7 год)</b>  <i>Блок художньої культури</i>                      Особливості художньої мови візуальних мистецтв: архітектури, скульптури, живопису, графіки, декоративно-прикладного мистецтва.  <i>Блок інформатики</i>                      Будова графічного інтерфейсу. Основні операції з файлами. Запуск програми PowerPoint. Робота з автофігурами, текстом, інтеграція зображень.  <i>Орієнтовні завдання:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. На слайді створити з автофігур силует-модель фасаду архітектурного шедевру (Парфенон в Афінах, Золоті ворота в Києві, брама Кам'янець-Подільської фортеці тощо).</li> <li>2. На слайді створити з автофігур силует-модель відомої скульптури («Мислитель» О.Родена, «Карусель П'єро» О.Архипенка тощо) або власну скульптурну композицію пам'ятника митцю.</li> <li>3. На слайді створити таблички до творів живопису (для виставки), використовуючи різні шрифти.</li> <li>4. Створити слайд-повідомлення про шедевр візуального мистецтва, інтегрувавши в одному слайді зображення твору (без обробки) і текст.</li> </ol> <p><b>Тема 2. Аудіальна культура (2 год)</b>  <i>Блок художньої культури</i>                      Особливості вокальної, хорової, інструментальної, вокально-інструментальної і театральної музики. Взаємодія музики з іншими видами мистецтва на різних етапах розвитку художньої культури.  <i>Блок інформатики</i>                      Особливості аудіофайлів (поняття «формат», типи файлів, співвідношення «якість – об'єм»). Основні операції із аудіофайлами (відкриття, редагування, збереження тощо). Особливості інтеграції аудіофайла до старт-слайда. Відмінності аудіоефекту старт-слайда від музичного супроводу.  <i>Орієнтовні завдання:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Створити рінгтон: виділити в музичному творі головну тему та зберегти у вигляді нового аудіофайла (мелодії з опер Дж. Верді, п'єс Ф.Шопена, українські народні пісні, зокрема «Сонце низенько» в обробці М.Лисенка тощо). Провести рінгтон-вікторину.</li> <li>2. Підібрати аудіофрагменти до зображень шедеврів візуального мистецтва та інтегрувати їх у слайд («Оранта», «Весна» С.Ботічеллі, «Версаль», «Хвиля» К.Хокусая, «Композиція» В.Кандинського тощо), у процесі дискусії визначити найкращі варіанти поліхудожньої інтеграції.</li> </ol>	<p><b>Учень характеризує</b> засоби художньої виразності різних видів мистецтва, їхні спільні та відмінні риси;</p> <p><b>пояснює</b> особливості взаємодії мистецтв в культурі та в мультимедійному синтезі;</p> <p><b>висловлює</b> особисте естетичне ставлення до творів різних видів мистецтва;</p> <p><b>уміє</b> створювати нові слайди у програмі PowerPoint, малювати автофігури, розташовувати їх у просторі слайда, додавати текст до автофігури, інтегрувати аудіо-файли та відеофайли до старт-фільму;</p> <p><b>застосовує</b> спеціальну термінологію в межах програми;</p> <p><b>орієнтується в поняттях:</b> види мистецтва, мова мистецтва, синтез мистецтв, поліхудожній, файл, аудіофайл, відеофайл, слайд, слайд-шоу слайд-фільм.</p>

3. Гра «Я – діджей» (додавати до автофігур аудіоефекти під час відтворення слайду з інтегрованим аудіофайлом сучасної ритмічної музики).

**Тема 3. Аудіовізуальна культура. (6 год)**

*Блок художньої культури*

Особливості художньої мови синтетичних (аудіовізуальних) мистецтв: хореографії, театру, кіно, відео, кольоромузики.

*Блок інформатики*

Слайд-шоу. Характерні особливості відеофайлів. Програма Live MoveMaker. Основні операції з відеофайлами (відкриття, редагування, збереження). Особливості інтеграції відеофайла до слайд-фільму.

*Орієнтовні завдання:*

1. Створити слайд-шоу на тему «Види театру» (драматичний, ляльковий, музичний, пантоміма тощо).
2. Вибрати та зберегти окремим відеофайлом короткий, але змістовно завершений епізод із фільму. («Амадеус» М.Формана, «Тіні забутих предків» С.Параджанова, «козацький» мульт-серіал В.Дахна тощо).
3. Створити відеофрагмент (до 1 хв) по рядку «Luce» до «Поєми вогню» О.Скрябіна або власний варіант кольорового супроводу класичного музичного твору (за вибором учнів).
4. «Екранізувати» фрагмент твору української літератури, що вивчається за шкільною програмою, зберегти результат у вигляді відеофайла.

**РОЗДІЛ 2. Полікультурний образ світу. (15 год)**

**Тема 1. Художні напрями і стилі. (8 год)**

*Блок художньої культури*

Характерні риси основних мистецьких стилів і напрямів (античність, готика, Ренесанс, бароко, класицизм, романтизм, реалізм, імпресіонізм, абстракціонізм, експресіонізм тощо).

*Блок інформатики*

«Ефект анімації» у слайд-фільмах. Види анімації («вхід», «вихід», «акцент» тощо). Об'єкти, до яких застосовуються ефекти анімації, поєднання ефектів.

*Орієнтовні завдання:*

1. Створити старт-слайд «Загадка», в якому поєднати елементи одного з художніх стилів (текст, автофігури, зображення, аудіо).
2. Створити слайд-шоу (з 2–5 слайдів) до серії «Вічні теми мистецтва» («Добро і зло», «Кохання» тощо) в одному з художніх стилів сучасності.
3. Створити слайд-фільм («Кліп») з використанням анімації про видатних митців – представників художнього стилю («Титани Ренесансу», «Великі романтики» тощо).

**Тема 2. Художня культура і середовище: світ музею. (4 год)**

*Блок художньої культури*

Цінності художньої культури різних народів світу в музеях (Лувр, Ермітаж, Прадо, Дрезденська галерея тощо). Художні музеї України, зокрема рідного краю.

*Блок інформатики*

Поняття «гіпертекст», «Інтернет». Гіпертекстова технологія у програмі PowerPoint. «Репрезентативний» та «інтерактивний» слайд-фільм.

*Орієнтовні завдання:*

1. Створити афішу з одного слайда на тему будь-якої музейної події (відкриття виставки, демонстрація нового експоната тощо).
2. Створити слайд-шоу (3–7 слайдів) з інтернет-матеріалів про один із музеїв світу, який репрезентує полікультурну художню спадщину.
3. Створити слайд-фільм (репрезентативний) про відомий музей України (робота в групах).

**Учень характеризує** різні художні стилі та напрями, особливості музеїв мистецького профілю, образний зміст реклами та зразків дизайнерської продукції;

**пояснює** особливості роботи з інформацією різного типу (текст, зображення, звук, відео тощо).

**висловлює** особисте естетичне ставлення до творів мистецтва різних стилів і напрямів, оціночні судження щодо сучасної дизайнерської продукції та реклами;

**уміє** створювати слайд-фільми різних типів;

**застосовує** спеціальну термінологію в межах програми, інформацію з мережі Інтернет;

**орієнтується в поняттях:** художній стиль, музей, дизайн, реклама, відеофайл, анімація, гіпертекст, Інтернет, веб-сайт.

4. Створити слайд-фільм (інтерактивний) про віртуальний полікультурний музей майбутнього (колективна робота).

**Тема 3. Художня культура і середовище: дизайн і реклама. (3 год)**

*Блок художньої культури*

Дизайн та його види.

Особливості художнього образу в рекламі.

*Блок інформатики*

Особливості створення веб-сайтів. Додаткові способи збереження та переносу файлів у програмі PowerPoint.

*Орієнтовні завдання:*

1. За допомогою програми PowerPoint створити рекламу спадщини улюбленого зарубіжного митця («старт-слайд»).

2. Створити дизайн-проект головної сторінки веб-сайта сучасного українського митця – архітектора, художника, скульптора, композитора, співака, актора, режисера тощо (за вибором учнів), провести конкурс дизайн-проектів.

**УЗАГАЛЬНЕННЯ. (3 год)**

Презентація та аналіз мультимедійних проектів учнів.

**ІНФОРМАЦІЯ. РЕЦЕНЗІЇ**

**ЗІ СЛАВНИМ ЮВІЛЕЄМ!**



Понад 45 років вірно служить педагогіці Галина Павлівна Шевченко – доктор педагогічних наук, професор, Заслужений діяч науки і техніки України, член-кореспондент Національної Академії педагогічних наук України, академік Міжнародної Слов'янської академії освіти імені Яна Амоса Каменського. Її педагогічне кредо – служіння Істині, Добру, Красі, Духовності.

Г.Шевченко відома в Україні та за її межами як фахівець у галузі духовного розвитку особистості. Нею розроблено новий напрям у педагогічній науці, представлений у докторській дисертації «Взаємодія мистецтв в естетичному вихованні та розвитку підлітків» (1987), у наукових працях, зокрема в монографіях «Эстетическое воспитание в школе», «Естетичне виховання у вищих навчальних закладах України в сучасний період» (у співавторстві з Х.Джабером), «Формування духовної культури учнівської молоді засобами мистецтва», у посібниках «Основы мировой художественной культуры и искусствоведения» (у співавторстві з Л.Бутенко), електронному підручнику «Поэтический образ морали: опыт морального воспитания старшеклассников» (у співавторстві з Л.Бутенко та А.Шкурінім).

Наукові досягнення Галини Павлівни Шевченко – це, передусім, відкриті для творчого пошуку серця й душі

вчителів, аспірантів, викладачів, студентів. Учні Галини Павлівни захистили 77 кандидатських і 7 докторських дисертацій. Результати їхнього наукового пошуку стали основою для створення наукової школи «Духовний розвиток учнівської молоді: методологія, теорія і практика», яка була офіційно визнана під час засідання Академії педагогічних наук України в жовтні 1993 р. Наукова школа – це не споруда, це ідеї, втілені в наукових розробках, статтях, дисертаціях, монографіях, підручниках, ідеї, які педагоги використовують щодня в різних регіонах нашої країни. Г.Шевченко – голова спеціалізованої вченої ради із захисту докторських і кандидатських дисертацій.

Завдяки ініціативі Галини Павлівни Шевченко стало можливим створення першого та єдиного в Україні Науково-дослідного інституту духовного розвитку людини (1999), який досліджує моделі технології духовного становлення людини.

Г. Шевченко – керівник створеного нею в 2003 р. у Східноукраїнському національному університеті імені Володимира Даля відділення педагогіки, до складу якого входять кафедра педагогіки, Науково-дослідний інститут духовного розвитку людини, Міжнародна кафедра ЮНЕСКО «Духовно-культурні цінності освіти й виховання».

Людина, її духовний світ, думки та вчинки у центрі уваги педагогіки – науки, якій вірно служить Галина Павлівна Шевченко; вона завжди у творчості, у натхненній науковій роботі, серед людей, з колегами, дітьми, учнями...

**Надія Фунтікова,**  
канд. пед. наук