

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА МЕТОДИКИ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

**ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА  
В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ**

**Кваліфікаційна робота**

**Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

*Виконала:*

*студентка 6 курсу, групи 613*

**БАБЛЕНЮК ОЛЕСЯ ПАВЛІВНА**

*Керівник к. пед. н., доцент Шестобуз О.С.*

*До захисту допущено  
на засіданні кафедри  
протокол № 6 від 22 листопада 2022 р.*

*Зав. кафедрою \_\_\_\_\_ проф. Романюк С.З.*

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....</b>	<b>8</b>
1.1. Аналіз проблеми використання комп'ютерних технологій у наукових дослідженнях.....	8
1.2. Сутність і специфіка використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі початкової школи.....	16
1.3. Вплив комп'ютерних технологій на розвиток молодших школярів.....	29
Висновки до розділу 1.....	35
<b>РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ.....</b>	<b>37</b>
2.1. Дослідження стану використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.....	37
2.2. Застосування елементів мультимедійної дошки на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.....	49
2.3. Методи використання готових програмних продуктів при вивченні образотворчого мистецтва.....	60
Висновки до розділу 2.....	72
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>74</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>77</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>83</b>

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Людині з самого свого народження притаманно прагнути до всього прекрасного. Ми милуємося мальовничими пейзажами, затамовуємо подих, коли споглядаємо витвори мистецтва, нам подобається прикрашати свої будинки. Всім людям на землі відоме почуття прекрасного. Людям властиво віднаходити, створювати та зберігати красу.

Одразу після народження дитина починає вивчати навколишній світ. Вона здатна цікавитися природою, затамовувати подих, коли в небі пролітають птахи, розглядати малюнки в дитячих книжках. Але перше своє знайомство із мистецькими витворами відбувається на уроках мистецтва. Саме на уроках мистецтва вчитель допомагає дитині цілісно сприймати навколишній світ.

Мистецтво завжди займало провідне місце у формуванні особистості. На сьогоднішній день вивчення мистецтва займає визначне місце. Саме задля залучення людини до творчого процесу, проявів свого самовираження і був введений предмет образотворчого мистецтва до змісту загальної та професійної освіти.

На даний момент освіта в Україні переживає новий етап становлення. Повністю змінюються концептуальні засади, відбувається модернізація освіти, змінюється роль вчителя на уроці, замість «знаннєвого» підходу з'являється новий, зосереджений на особистісному підході. Тепер у центрі вивчення предмету не нагромадження знань у великих обсягах, а виховування гармонічно розвиненої особистості, розвиток творчої, неповторної, індивідуальної особистості, яка здатна самостійно вирішувати життєві проблеми та вміти знаходити вихід із складних життєвих шляхів.

Ще з давніх часів школу прийнято ототожнювати з майстернею, яка формує думки та світогляд учнів і якщо ми не хочемо втратити своє майбутнє, ми повинні міцно тримати її в руках.

Комп'ютерні технології на даний час посіли високий щабель в сучасному світі, визначають розвиток суспільства, економіки, творчості. Комп'ютерні технології без перебільшення змогли проникнути в усі сфери діяльності: застосовуються в міністерствах, бібліотеках, медицині, школах, на виробничих галузях. Та й взагалі на даний момент жодна людина вже не уявляє свого життя без використання комп'ютерних технологій, використовуючи які ми можемо виконувати надскладні математичні операції, зв'язуватися з рідними, які знаходяться в найвіддаленіших кутках світу, на багатьох робочих місцях комп'ютер став невід'ємним атрибутом.

Інноваційні зміни в галузі освіти мають на меті сформувати особистість, яка здатна до науково-технічної діяльності.

На жаль, при переході на нову систему навчання педагогічні працівники зіштовхнулися із цілою низкою проблем: школярі за довгий час навчання за старою системою звикли пасивно отримувати знання від вчителя, при цьому зовсім не докладаючи зусиль до пошуку інформації, не здатні застосовувати отриману інформацію на практиці, не мають вмінь, як її можна використати в реальному житті.

Можливо, саме тому у формуванні сучасної освіти важливу роль складає не тільки формування певного багажу знань в учнів, а й формування низки компетентностей, які допоможуть ці знання застосовувати на практиці. При цьому у соціальному світі, при працевлаштуванні потрібні люди, які зможуть постійно самовдосконалюватися. Діти, навчаючись в школі повинні набути не тільки певного багажу знань, а й повинні пізнавати цей світ, розуміти перш за все те, що відбувається у світі, вміти реагувати на зміни в навколишньому світі, мати розуміння про те, як певні наші дії можуть змінювати цей світ і при цьому робити все можливе для того, щоб нашими діями змінювати його лише на краще.

Також в сучасному світі просто необхідно вміти співіснувати у суспільстві, брати участь у різних видах діяльності. Дитина повинна

закінчити школу не лише із певним багажем знань, а й з вмінням працювати в колективі, бути суспільно пристосованим.

Саме під час формування нової школи на перший план виступає розвиток індивідуальної, творчої особистості. А для того, щоб розвинути і виховати творчу особистість вчитель і сам повинен бути творчо розвинутим, вміти підібрати методи навчання.

При проведенні уроків образотворчого мистецтва у початковій школі велику роль відіграють сучасні інформаційно-комунікаційні технічні засоби. Доцільність використання новітніх технологічних засобів у школі повинно бути детально вивченим, психологічно обґрунтованим. Адже використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках часто зазнає певних невдач. Для того, щоб гарно провести урок, зацікавити учнів і раціонально використати технічні засоби, вчитель повинен розуміти, які саме технології та в якому дозуванні на кожному уроці він може застосовувати.

**Теоретична база дослідження.** Під час аналізу літературних джерел відзначимо, що технологічні засоби можуть досить потужно підвищувати ефективність навчання. У роботах таких авторів, як О.Гайдамаки, М.Гевал, Р.Гуревича, О.Кивлюк, О.Колотило, М.Кадемія, С.Коновець, І.Конопко, Л.Масол, Н.Ничкало, Ю.Новиченко, Н.Очеретяни, О.Чайковської, І.Пометун, О.Співаковського та ін. були розкриті проблеми навчання з використанням комп'ютерних технологій у початковій школі.

Постійно обсяг отримуваної інформації збільшується, наука не стоїть на місці, а розвивається із значної швидкістю. Саме це повинно бути для нас, як педагогів рушійною силою, щоб зуміти виховати різносторонню, творчу особистість, яка зможе співіснувати у суспільстві та буде готова не лише сприймати інформацію у тому обсязі, якому вона з'являється, а вміти фільтрувати ці знання, використовувати тільки необхідні та вміти застосовувати їх з найбільшою ефективністю не тільки на уроках, а й у повсякденному житті.

Саме питання використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах потребують детального вивчення та проведення досліджень, адже у педагогічній літературі ці питання ще не знайшли повного висвітлення. Відповідно, це стало домінуючим у виборі теми магістерської роботи **«Використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах»**.

**Метою дослідження** є теоретичне обґрунтування особливостей та емпіричне дослідження стану використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Завдання дослідження:**

- Здійснити аналіз проблеми використання комп'ютерних технологій у наукових дослідженнях.
- Розкрити сутність і специфіку використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі початкової школи.
- Дослідити стан використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.
- Обґрунтувати особливості використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Об'єктом дослідження** є комп'ютерні технології в освітньому процесі початкової школи.

**Предметом дослідження** є особливості використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

При написанні роботи нами застосовувалися такі **методи**:

- теоретичні: аналіз, синтез, систематизація з проблеми дослідження;
- емпіричні: спостереження за навчальним та виховним процесом, анкетування задля отримання даних щодо ефективності проведення уроків образотворчого мистецтва з використанням комп'ютерних технологій.

**Теоретичне значення** нашої роботи полягає в аналізі проблеми використання комп'ютерних технологій у наукових дослідженнях, розкритті

сутності та специфіки використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі початкової школи, дослідженні стану використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах, обґрунтуванні особливостей використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.

**Практичне значення** вивчення проблеми застосування та розкриття сутності комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах є актуальним для вчителів початкової школи, вихователів групи продовженого дня, студентів педагогічних вищих закладів освіти, коледжів. Матеріали даної роботи можуть використовуватись вчителем під час проведення уроків образотворчого мистецтва під час очного та дистанційного навчання.

**Структура магістерської роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

## РОЗДІЛ 1.

# ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

### 1.1. Аналіз проблеми використання комп'ютерних технологій у наукових дослідженнях

Наше суспільство постійно розвивається, відбуваються зміни у всіх сферах людського життя. Саме в цих умовах відбувається безперервний розвиток сучасної освіти, яка вимагає від усіх учасників освітнього процесу творчої активності. Задля пошуку нової тактики викладання педагогічні працівники повинні володіти творчою ініціативністю, повинні іти в ногу з часом і знаходити нові форми і методи викладання.

Адже для того, щоб зацікавити сучасних дітей вчителі повинні не лише гарно володіти своїм предметом, а вміти використовувати інноваційні методи навчання на уроках, використовувати наочність. Головним пріоритетом у системі сучасної освіти на даний момент є інноваційно-освітня діяльність. Адже освіта та сам освітній процес є головною рушійною силою стратегічних ресурсів – людських знань, які визначають розвиток нашого суспільства.

Швидкий темп інформатизації суспільства і є основним рушійним важелем. За останні роки у сфері інформатизації і комунікації людство зробило величезний крок вперед. Для того, щоб встигати за розвитком інформаційної сфери педагогічні працівники повинні розвивати компетентну особистість у цій сфері і самі повинні бути компетентними, вміти раціонально підбирати та використовувати інформацію, готуючись до уроку. Вчителі повинні вміти поєднувати дані технології та вміло формувати інформаційне суспільство.

Кожного дня людина отримує великий обсяг інформації, використання комп'ютерних технологій, ігрових приставок, телебачення, електронних



іграшок, мобільних телефонів, цілодобового доступу до мережі Інтернет мають великий вплив на виховання дитини, формування її особистості, сприйняття навколишнього світу. В такому інформатизованому світі вплив інформаційних технологій на людину досить великий, але особливо це діє на дітей, які з більшим задоволенням пограють в комп'ютерну гру чи подивляться телевізор, ніж прочитають книгу.

Саме тому мозок дитини, який поглинає знання у вигляді розважальних програм, легше буде засвоювати знання на уроці, які будуть подана за допомогою інформаційних технологій.

Навчальний процес часто пов'язаний із використанням комп'ютерних технологій, які здатні підвищувати ефективність навчального процесу, використання яких здатне розширювати можливості подання навчального матеріалу, дають можливість вчителю ефективно управляти навчальним процесом та грамотно використовувати робочий час (Гевел М., 2000).

Комп'ютер вдало поєднує в собі властивості книги, калькулятора, відео програвача, універсальної іграшки, аудіо програвача, що для сучасних школярів є рівноправним партнером, який може досить тонко давати відповідь на запити дітей. В дозвіллі, розвитку психічних та фізичних даних, формуванні особистості сучасної дитини грає велику роль, адже з точки зору самих дітей є досить ефективним засобом для збільшення мотивації до навчання.

На сьогоднішній час навчання в школі тісно пов'язане із використання комп'ютерних технологій і різноманітних засобів, які здатні стимулювати пізнавальну діяльність учнів, значна роль при цьому полягає на інформаційно-комунікаційні технологій. Потенціал використання новітніх засобів посів значне місце на уроках в початковій школі:

- наявність великої кількості програмного забезпечення для учнів початкової школи,
- великий вибір навчальних ігор та дидактичних матеріалів,

- введення спеціальних курсів у багатьох школах з інформатики та цифрової і медіаграмотності,

- наявність матеріального забезпечення шкіл комп'ютерними класами та можливість батьків забезпечити дітей комп'ютерами, що сприяє формуванню у дітей психологічної та практичної готовності до навчання комп'ютерної грамотності та можливість застосовувати свої знання на уроках в школі (Кивлюк О., 2004).

Аспект використання комп'ютерних технологій вимагає детального вивчення. Саме доцільність застосування даних технологій повинне бути обґрунтовано, як з психологічної, так і з педагогічної точки зору. Якщо вчитель недосконало володіє програмними засобами, невміло застосовує їх на уроках, намагається перевантажити урок використанням комп'ютерними технологіями, то це може призвести до зворотного ефекту. Замість підвищення активізації знань учнів, може навантажити учнів додатковою, непотрібною інформацією.

Також вчителі, які звикли застосовувати традиційні форми і засоби на уроках, досить невміло можуть використовувати новітні технології, не володіють достатніми знаннями із використання комп'ютерних технологій, не бачать доцільності застосовувати їх. Також однією з основних причин недостатнього застосування технічних засобів на уроках може бути недостатнє забезпечення шкіл, особливо це питання гостро постає у сільських школах.

Протягом довгого часу в нашій системі освіти вчителі і учні не були готові до прийняття новітніх технологічних засобів. Також для того, щоб почати використовувати комп'ютерні технології в повній мірі повинні бути розроблені в повному обсязі посібники, методичні рекомендації та навчальні плани повинні складатися з опорою на використання технічних засобів на уроках.

Вивченням використання комп'ютерних технологій в молодших класах займалися Л. Петухова, В. Коткова, О. Співаковський. В своїх працях вони

стверджують, що використання комп'ютерних технологій дає можливість застосовувати мультимедійний супровід, який буде відповідати темі заняття та виходити з бачення самого вчителя, допоможе враховувати особливості не тільки класу в цілому, а й кожної дитини індивідуально, доповнювати навчальні матеріали на своїх слайдах.

Розробка таких мультимедійних презентацій, їхня вага на уроках буде залежати тільки від можливостей вчителя використовувати комп'ютерні технології, вільно володіти ними та його професійних якостей і компетентностей в навчальному предметі. Також вчитель може пропонувати учня створювати власні мультимедійні презентації, допомагати їм вміло подавати свій створений матеріал, представляти у вигляді дослідницьких проєктів, а також під час створення певних мистецьких творів.

Уроки образотворчого мистецтва для учнів початкової школи є одним із необхідних предметів, адже відіграє важливу роль у вихованні почуттів, розвитку естетичного смаку та творчої уяви. Уроки мистецтва вводять дитину у світ прекрасного, творчого, долучають до розвитку любові до мистецтва, художньої культури. На уроках образотворчого мистецтва дитина отримує першу творчу радість, що є однією із земних радощів.

В. Котляр висловив думку, що всі уроки мистецтва організовуються за законами мистецтва, що в першу чергу зумовлюють:

1. Надзвичайну різноманітність структури уроку, використання нестереотипних форм уроків.

2. Здатні залучати дітей до співпереживання, використання казкових та ігрових форм уроків, інтеграцію з іншими предметами, насамперед, мистецького циклу.

Реалізацію творчості, наявності структури уроку, дотримання творчого задуму (Котляр В., 2002).

Глобальний розвиток інформаційних та медіа ресурсів відображає той соціальний та культурний процес, що відбувається у всьому світі. Освіта України не стоїть осторонь від розвитку, що відбувається в цілому світі, саме

тому таким важливим є питання інтеграції навчальних предметів. Використання піз час навчання інформаційних та комунікаційних технологій зумовлює лише позитивні зміни, дозволяють збільшити горизонти використання нових знань. Але все одно існують певні суперечності, які пов'язані саме з таким швидким темпом поширення та отримання інформації.

В даний час всі інформаційні ресурси займають провідне місце в розвитку нашого суспільства та людства в цілому, є важливою ланкою, що здатна об'єднати все світове інформаційне товариство. Мають значний вплив та рушійну силу на світовий прогрес. Саме завдяки застосуванню новітніх технологій такі звичні для нас засоби навчання, як крейда, дошка, роздруковані роздаткові матеріали, підручники поступово відходять на другий план.

На перший план ж виходять мультимедійні засоби, електронні підручники, що дозволяють навчальний процес розбавити звуком, анімацією, відео, цікавими завданнями, музичними паузами. Використання даних засобів дозволяє здійснювати позитивний вплив на розвиток емоційного інтелекту учнів початкових класів, сприяє кращому розвитку їхньої уваги (Жук Ю., 2003).

На думку В. Задорожного, мистецтво можна сприймати, як унікальний предмет, що допомагає вирішувати завдання художнього, особистісного, духовного та громадянського становлення дитини, що зумовлено тим, що саме в дошкільному та молодшому шкільному віці мистецька діяльність найбільш захоплює дітей, є доступною, створює сприятливий емоційний розвиток.

Також, на думку В.Задорожного, одним із головних завдання предмету є:

1. Розвиток здатності до художнього пізнання, особистісного та позитивного, художнього та естетичного ставлення до навколишнього середовища, бажання отримувати естетичну насолоду.

2. Розвитку бажання до самореалізації, вольових якостей, оціночних суджень, громадської свідомості, художнього смаку, самостійності та активності, толерантного ставлення, працелюбності, інтересу до навколишнього середовища та творів мистецтва.

3. Розвитку емоційного інтелекту, почуттів, бажанню проявляти емоції.

4. Розвитку образного мислення, творчої уяви, спостережливості, сенсорних здібностей (здатності відчувати колір, фактуру, ритм, форму).

5. Засвоюванню знань з основ художньої та образної мови, виражальних можливостей різноманітних художніх технік, роль мистецтва в житті людини.

6. Сприяє здатності аналізувати мистецькі твори та інтерпретувати їх, самостійно працювати із художніми творами, виражати свої почуття та емоції (Задорожний О., 2002)

Н.Ничкало відзначає: «розвиток мистецької галузі на даний час є одним із найбільш актуальних питань, що зумовлено тими процесами економіки та соціального розвитку, які відбуваються в нашій країні впродовж останніх років» (Ничкало Г., 2011).

І.Дворак вважає: «урок образотворчого мистецтва повинен розвивати художнє сприйняття навколишнього світу, торкатися емоційної сфери, розвивати творчість, учні повинні залучатись до розуміння світових художніх творів» (Дворак І., 2002).

На думку І.Конопко, в першому класі основною метою вивчення дисциплін художньо-естетичних циклів є засвоєння школярами основ формотворення та кольорознавства, розвитку вміння розрізняти основні художні матеріали та здатності виражати свої емоції під час вирішення творчих завдань.

В другому класі – ознайомити учнів з візуальним мистецтвом, здатності освоїти ними композиційні прийоми, засоби художньої виразності, здійснити просторові завдання.

В 3 класі – актуалізувати знання, отримані в перших та других класах, поглибити їх, здійснювати уявні подорожі до художніх майстерень.

В 4 класі – сформувати свідомість художнього бачення, отримати уявлення про різні види мистецтва, ознайомити із народними художніми промислами, сформувати здатність передавати об'ємні якості предметів (Конопко О., 2000).

Ю.Новиченко вважає: «застосування інформаційно-комунікаційних ресурсів у школах є недостатньо вивченою проблемою, що потребує педагогічного та психологічного обґрунтування, адже будь які спроби проводити уроки за допомогою комп'ютера регулярно постійно зазнають невдач і новітні засоби навчання поступаються традиційному уроку, а також комп'ютер досить часто є недоступним засобом навчання, особливо у сільських школах. Адже можливості застосування комп'ютера на уроках безграничні, він може бути і засобом і об'єктом вивчення» (Новиченко Ю., 2015).

Ю.Новиченко визначає два напрямки використання комп'ютерів на уроках: одним із них є вивчення предмету інформатики, а інший - використання різноманітних інформаційно-комунікаційних засобів під час навчання будь яких шкільних предметів.

Аналізуючи літературні джерела, ми дійшли висновку, що інформаційно-комунікаційні засоби є одними із найпотужніших засобів, що можуть сприяти підвищенню ефективності навчання учнів. Але розвиток пізнавальної діяльності учнів буде раціональним тільки тоді, коли комп'ютер на уроках буде застосовуватись раціонально.

Отже, з появою комп'ютерних технологій, як засобу навчання на уроках система освіти стала потребувати певного перегляду стану, виокремлення перспектив застосування цих засобів. Можливість використання технологічних засобів є далеко не у всіх школах, а стрімкий розвиток цифрової та інформаційної галузі навпаки закликає до їх використання.

Технології за останній час досить стрімко розвиваються і система освіти не завжди встигає пристосуватися до цього розвитку. Адже, щоб повністю змінити і комп'ютеризувати систему освіти потрібно досить швидко пристосовуватися до новітніх технічних засобів, педагогічні працівники повинні постійно розвиватися в цьому напрямку, підвищувати свою кваліфікацію не тільки в своїй галузі, а й у сфері комп'ютерних технологій.

Подання навчального матеріалу за допомогою використання комп'ютерних технологій підвищує ефективність подання навчального матеріалу, покращує його засвоєння школярами, дозволяє легше керувати навчальним процесом, проводити цікаво та різноманітно урок, полегшити роботу самого вчителя. Від такої спільної праці вчителя та учнів на уроці, учні будуть отримувати не лише чудові знання, а й задоволення від роботи на уроці.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках є доцільним завдяки можливій інтеграції на різних уроках, які можна цікаво, динамічно, в ігровій формі представляти учням для опановування, набуття навичок користування цими засобами, удосконалювати свої знання, розвивати пам'ять, увагу, уяву, фантазію, творчість.

Отже, використання інформаційно-комунікаційних технологій під час навчального процесу відкриває ряд можливостей для різнопланового, наочного, цікавого, нетрадиційного підходу до уроків. Це гарна можливість до активізації пізнавальних інтересів в учнів при вивченні та закріпленні засвоєного раніше матеріалу.

Завдяки використанню тренувальних вправ, навчальний матеріал можна подавати різнопланово, у формі гри. Адже під час проходження цих вправ дитина не буде відчувати рутинного та не цікавого вивчення певного предмету, завдяки виконанню тренувальних вправ у формі гри дитині буде цікаво працювати і отримувати нові знання.

Завдяки використанню інформаційно-комунікаційних технологій уроки можна перетворити на цікаві та по справжньому цікаві. Використовуючи дані технології можна ввести дитину у певну ігрову ситуацію, яка надаючи дидактичну допомогу та супроводжує ігрову діяльність у вигляді навчального матеріалу з графікою та ілюстраціями допомагає покращити навчальний процес та підвищити контроль за діяльністю учнів на всіх етапах уроку, допомагає підвищити мотивацію дітей до вивчення певного предмету, підвищує їх зацікавлення, спонукає до вивчення нових знань.

## **1.2. Сутність і специфіка використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі початкової школи.**

Широкого розповсюдження у сучасній освіті набуло впровадження нових освітніх моделей, які в основному повинні базуватись на всебічному розвитку дитини, гуманістичному та патріотичному вихованні та дати змогу дитині вільно почуватися в дорослому світі, тобто підготувати їх до дорослого життя. Впровадження новітніх освітніх моделей зумовлене швидким темпом розвитку нашого суспільства і ґрунтуються на реалізації Державного стандарту. Відбувається швидкий темп інтеграції нашої держави із Європейськими країнами, що й зумовлює необхідність збільшення результативності навчання.

У більшості дітей молодших класів не спостерігається психологічного бар'єру, який може бути пов'язаний із використанням комп'ютерів. Адже сучасні діти вміють користуватися технічними засобами, в них відсутній страх, що вони можуть щось зламати. При цьому використання самих лише комп'ютерних технологій без правильного супроводу вчителя на уроці буде лише співставлень із використанням розумної іграшки, тому роль вчителя залишається незамінною.

Якщо ж провести невелике порівняння між двома вчителями, один з яких при цьому дотримується використання на уроках традиційних засобів



навчання, а інший має змогу доповнити уроки мультимедійними проекторами, комп'ютером, електронною дошкою, то стає очевидним той факт, що вчитель, який використовує на уроках сучасні технічні засоби буде мати серед учнів більший авторитет.

Для того, щоб дитина змогла себе вільно почувати в сучасному суспільстві навчання в школі повинне бути спрямоване на те, що розвивати дитину в сучасному інформаційному просторі. Найголовнішим в цьому інформаційному просторі є навчити дитину правильно обирати інформацію, пере перевіряти вірність отриманої інформації.

На думку Н.Старікової: «однією з основних рис інформаційних технологій є те, що завдяки ним відкриваються безмежні можливості для роботи вчителя, для творчої реалізації своїх задумів та розвитку учнів, що надає актуальності використанню комп'ютерних технологій при роботі з учнями молодших класів» (Старікова Н., 2014).

Сучасний вчитель повинен вміти використовувати новітні засоби передачі інформації, встигати вести спостереження за тими змінами, які відбуваються в інформаційному просторі та технологіях, повинен вільно вміти використовувати ці технічні засоби та готуватися до проведення уроків за допомогою них. Реалізовувати педагогічні технології на високому рівні в сучасному суспільстві можна лише завдяки застосуванню сучасних комп'ютерних технологій.

Сучасні технічні засоби дуже швидко ввійшли у всі сфери нашого суспільства, забезпечують спрощення спілкування між людьми, мають важливе значення в інтелектуалізації людей. Саме завдяки широкому використанню цих засобів сприяє формуванню покоління нових дітей, а разом з ними і нового суспільства, яке здатне використовувати ці засоби з найбільшою користю у всіх сферах діяльності людини.

Можливість здійснити перехід від звичайного механічного запам'ятовування інформації до формування всіх необхідних компетентностей і є метою використання всіх інновацій в сучасній освіті.

Здійснення цієї мети значним чином залежить від доцільності застосування комп'ютера під час навчання, можливостей забезпечення всіх шкіл та значною мірою від того, яке саме місце здатний зайняти комп'ютер серед всіх дидактичних засобів.

На сьогоднішній день основним завданням в молодшій школі, що пов'язане із використанням інформаційно-комунікативних технологій ж впровадження їх при вивченні навчальних предметів, а основним завданням є їхня інтеграція в більшість уроків, що буде органічно їх доповнювати. Це можливо завдяки проведенню деяких уроків в ігровій формі.

Саме завдяки проведенню уроків в ігровій формі, динамічно та цікаво учні початкової школи здатні опановувати новітні технічні засоби та розширювати і удосконалювати свої знання з предметів, активно розвивати свою пам'ять та увагу, логічне мислення, емоційний інтелект, творчу уяву, естетичні смаки.

У школах Канади, Франції та США були проведені дослідження з використанням комп'ютера на уроках в початковій школі. За результатами досліджень в учнів спостерігалось підвищення пам'яті та уваги. Це сприяло тому, що учні могли довший час утримувати свою увагу під час вивчення певних предметів. Дослідження показало збільшення довільної уваги удвічі.

Якщо під час традиційного уроку концентрація уваги учнів зменшувалася через 10 хвилин уроку, то при проведенні уроку з використанням комп'ютерних засобів учні могли концентрувати свою увагу протягом 20 хвилин. Це пояснює також доцільність використання на уроці двох фізкультхвилинок із застосуванням технічних засобів, коли учні можуть переглядати музичний відеоролик і повторювати рухи за героями.

А також за результатами даних досліджень включення в традиційний урок ігор допомагає учням краще сприймати та засвоювати отриману на уроці інформації та кращому осмисленню. А результатами досліджень під час проведення уроків в молодших класах із застосуванням новітніх технічних засобів спостерігається гармонічний розвиток розумових

здібностей, формування в учнів творчого та критичного мислення, прививає любов до навчальних предметів, розвиває цікавість та сприяє засвоєнню отриманої на уроці інформації. Завдяки комп'ютерним технологіям навчання стає привабливим, багатогранним, цікавим, більш легшим. Учні стають допитливими та з нетерпінням чекають наступного уроку.

Також були проведені дослідження на території України із проведенням уроків, які супроводжуються комп'ютерними засобами. Дані дослідження були проведені при тісному зв'язку та контролі за результатами із Інститутами психології, гігієни та здоров'я дітей, та педагогіки. В результаті досліджень педагоги дійшли до наступних висновків:

При використанні комп'ютерних засобів під час навчання у молодшій школі в учнів формується свідоме та активне засвоєння навчальних матеріалів із всіх предметів. Найкращі досягнення із засвоєння знань були проявлені в учнів із математики, інтегрованого предмету Я досліджую світ, образотворчого мистецтва, музики, іноземних мов, української мови;

Учням досить легко давалася робота із новітніми технічними засобами, не викликала труднощів та викликала великий інтерес, зацікавлення. Ті ігрові програми, що застосовувалися на уроках сприяли більш ефективному засвоєнню навчальної програми, створювали позитивне середовище в класі та викликали зацікавленість до тих видів діяльності, що були запропоновані.

З'являється можливість виникнення так званого «кооперую чого ефекту» під час роботи із комп'ютером. Навіть, якщо вчитель під час уроку не ставив задачу знаходження організації сумісної дії під час гри, учні здатні шукати раціональний спосіб досягнення саме цієї цілі.

Використання під час уроків в початковій школі навчальних програм, тестових програм підвищують інтерес до навчання та формують логічне, критичне, творче мислення, розвивають естетичні смаки та творчі здібності.

Саме застосування новітніх засобів на уроках є сучасним засобом для розвитку та формування особистості, а також сприяє кращому формуванню

інформаційної та медіаграмотності учнів. Це надає підстави педагогам дійти до висновку, що використання комп'ютерів під час навчання може дозволити з більшою ефективністю розвивати всі резерви дитини та дає можливість вчителю включати в навчальний процес творчість, працювати ініціативно, використовуючи свою педагогічну майстерність з найбільшою ефективністю (Кивлюк О., 2004).

Відомим для всіх педагогів залишається той факт, що організм дитини постійно росте та розвивається, але при цьому він є чутливим до впливу зовнішніх чинників, одним із яких є шкільний. Використання сучасних новітніх технічних засобів дає можливість вчителю проводити уроки з яскравою наочністю, пропонувати учням різноманітні та цікаві види робіт, виявляти рівні знань.

Одним із головних завдань під час використання інформаційно-комунікаційних засобів під час навчання є врахування їх якості та відповідності навчальним програмам. Існує ряд вимог, яким вони повинні відповідати, а саме:

- В першу чергу повинні бути спрямовані на розвиток пізнавальної активності.
- Бути спрямовані на пробудження позитивних емоцій під час уроку.
- Повинні бути спрямовані на творчий розвиток.
- Розвивати творчу уяву та фантазію дитини.
- Формувати пізнавальний інтерес до навчального предмету та сприяти кращому розвитку пізнавального інтересу.
- Повинні надавати максимально правдиві уявлення про побудову світу та явища і процеси, що відбуваються в навколишньому середовищі.
- Повинні розвивати логічне та критичне мислення.
- Якщо навчальна програма побудована у формі гри, то така гра повинна бути створена у доброзичливому та дружньому форматі, персонажі

гри повинні вчити дітей любові та поваги один до одного та до навколишнього світу і всього, що нас оточує.

– Повинні бути побудовані таким чином, щоб у дитини з'являлося бажання дізнаватися більше.

– Повинні викликати у дітей бажання до самостійного вивчення предмету (Старікова Н., 2014).

Виконання завдань під час роботи на комп'ютері у дітей молодшої школи повинно відбуватися легко, тому що для них він є в першу чергу інструментом для розвитку та провідним у світ знань. Такі завдання повинні вчити учнів бути самостійними, знаходити необхідну інформацію, вільно почуватися у інформаційному світі, вміти відбирати в першу чергу основне та відкидати другорядне, реалізовувати свою творчість при здійсненні дослідницької та пошукової діяльності.

При раціональному та змістовному використанні комп'ютерних технологій разом із аудіо та відео посібниками, а також використовуючи при цьому інші посібники можливо зменшити час для надання учням необхідної навчальної інформації. При цьому у вчителя з'являється час для повторення вивченого матеріалу, час для самостійної роботи дітей, здійснення формувального оцінювання, для здійснення самоаналізу учнями своєї роботи на уроці, проведення рефлексії, фізкультхвилинок та музичних пауз, гімнастики для очей, що є дуже важливим для збереження фізичного та психічного здоров'я учнів.

Після проведених дослідження європейськими та українськими дослідниками, дійшли спільних висновків із застосування інформаційно-комунікаційних технологій, а саме:

– Застосування комп'ютерних технологій здатне активізувати увагу дітей на уроках.

– При правильному та раціональному застосуванні можливе врахування всі вікових, психологічних та фізичних особливостей, що сприяє кращому образному сприйняттю навколишнього середовища.

- Здійснює великий вплив на емоційну пам'ять та емоційний інтелект дітей.
- Спонукає дітей до прояву самостійності на уроках та в побуті.
- Дозволяє швидко та якісно перевірити знання і дає можливість одразу здійснити оцінювання, а учням одразу побачити свої отримані результати та досягнення.
- Сприяє оновленню освіти, навчальних програм та моделей, а також суспільства в цілому.

Найбільш доцільним є використання енциклопедій, електронних підручників, посібників, кінофільмів, відеороликів, звукозаписів, які можливо транслювати на уроці за допомогою мультимедійних записів, а також створювати за допомогою програми Power Point. При цьому дані елементи можна використовувати на всі етапах уроку. Найбільш доцільно застосовувати пояснювально-ілюстративний метод, що дозволяє використовувати таблиці, малюнки, різноманітні ілюстрації, схеми, що чудово можуть доповнити розповідь вчителя.

Забезпечення активного введення дитини у мистецький світ, світ художньої творчості можна забезпечити, використовуючи комп'ютерні технології, які можливо вміло синтезувати з традиційним шкільним середовищем, гармонійно доповнити його та розширити можливості використання.

В початковій школі комп'ютерні технології можна використовувати в декількох режимах: індивідуальному, колективному та демонстраційному (Таровська О., 2010).

При використанні комп'ютерних технологій можна змінити і інші елементи педагогічного процесу, такі як організація та засоби навчання. Я вважаю, що саме це дозволяє вирішити певні проблеми навчального процесу: методичні, інформаційні, дидактичні, організаційні, а також на ряду з вирішенням даних проблем можливе вирішення теоретичних та практичних завдань. Інформаційна компетентність вчителів задля проведення уроків з

використанням комп'ютерних технологій повинна бути забезпечена достатнім рівнем підготовки. Саме в цьому полягає професійна проблема.

У визначенні певної ролі використання комп'ютерних технологій у педагогічній та дидактичній системі серед інших засобів навчання, визначенні чітких умов, під час яких можливе використання комп'ютера під час навчального процесу полягає загально дидактична проблема. Що стосується організаційних та методичних проблем, то тут основне місце посідають:

- Необхідне обґрунтування застосування цих технологій під час проведення уроків.
- Відповідати методичній системі, яка використовується під час викладання,
  - Розкритті змісту навчального предмету,
  - Педагогічні програмні засоби повинні бути підібрані згідно вимог і повинні пройти експертизу,
  - Забезпечення доцільності використання педагогічних програм в технології навчання (Нікіфорова І., 2015).

Серед інформаційних проблем використання технічних засобів під час навчального процесу:

- Додержання психолого-педагогічних вимог.
- Для ефективного використання педагогічних програм необхідно дотримуватися методичних вимог.
  - Повинна бути наявна єдина база даних педагогічних програм, що забезпечить доступність використання даних засобів під час проведення уроків.
  - Програмні засоби мають бути систематизовані згідно до навчальних програм.

Вирішення даних проблем можливе тільки при залученні певних спеціалістів із цих галузей: фахівців інформаційних технологій, програмістів, графічних дизайнерів, методистів та безпосередньо педагогічних

працівників, які практикують викладання навчальних предметів та можуть безпосередньо вказати на всі недоліки, які виникають при використанні педагогічних програм під час викладання уроків.

Використання комп'ютерних технологій дозволяє позбавити вчителя від рутинної роботи під час якої вчитель тільки транслює навчальну інформацію і дозволяє орієнтуватися на формуванні у дитини ціннісних орієнтирів, емоційного та духовного світу. Саме тому зростаючий інтерес до використання технологій на уроках не повинен зменшити увагу вчителя до учня, як до особистості, а навпаки повинен дозволити краще розкрити його особистість, допомогти віднайти свою індивідуальність і сформувати знання, які в подальшому учень зможе спроектувати і використати у повсякденному житті.

Модернізація освітньої галузі відбувається досить швидкими темпами, що і дозволяє використовувати засоби комп'ютерних технологій на уроках.

У початковій школі сприяти активному застосуванню інформаційно-комунікаційних технологій можуть:

- Численні педагогічні програми.
- Викладання курсу інформатики в початковій школі, що дає можливість дитину ознайомити з комп'ютерними технологіями з раннього віку, вміння користуватися комп'ютером та підвищує зацікавленість дитини до даних технологій, що сприяє активізації пізнавальної діяльності дитини,
- Готовність дитини до використання комп'ютера на уроках, що забезпечується наявністю комп'ютерів у багатьох сім'ях, що сприяє кращій психологічній готовності дитини (Пономаренко Л., 2012).

Основним кроком для використання комп'ютерів на уроках в молодших класах є введення уроків інформатики в шкільну програму, починаючи з 2 класу.

На сьогоднішній день навчати учнів самостійно здобувати знання є одним із важливих завдань для вчителів. Найпоширенішим засобом, де учні можуть відшукати необхідну інформацію є мережа Інтернет. Для учнів



використання мережі Інтернет дозволяє суттєво зекономити час при підготовці до уроку, формує вміння вибирати основне, відкидати непотрібну інформацію, фокусуватися на головному, аналізувати.

Також в рамках проведення традиційного уроку досить доцільно використовувати мережу Інтернет в таких аспектах: в якості Інтернет уроку, задля пошуку необхідної інформації під час підготовки до уроку, при позаурочній діяльності. Найбільш часто на уроках мистецтва мережу Інтернет можна використовувати в якості електронного підручника, віртуального музею чи галереї, енциклопедії, словника, довідника (Боднарєва Н., 2012).

Саме завдяки використанню Інтернет ресурсів для освітян з'являються нові можливості, які можливо використовувати не лише, як джерело для отримання необхідної інформації, а й в якості засобу для її пошуку. Саме мережа Інтернет є невичерпним джерелом актуальної інформації, яка завжди оновлюється, дає можливість для отримання необхідних знань.

Досить актуальними та важливими на сьогоднішній день є освітні вебсайти, які можна використовувати для отримання дидактичних матеріалів, ділитись своїми знаннями, цікавими підходами до викладання, ознайомлювати учнів з новою інформацією, додатковою, що допоможе їм краще засвоювати опрацьований матеріал.

Для того, щоб використовувати Інтернет-ресурси з більшою ефективністю в першу чергу необхідно ознайомитись з їхньою класифікацією:

- Інтернет ресурси для самостійного опрацювання школярів.
- Інтернет ресурси для підготовки вчителів до уроків.
- Інтернет ресурси, які використовують для здійснення самоосвіти викладачів.
- Інтернет ресурси, які можна використовувати для кращої підготовки до практичних занять.
- Інтернет ресурси, що допомагають краще підготуватись до проведення позаурочних заходів.

На сьогоднішній день досить широко розробляють методики для використання Інтернет ресурсів під час навчання. Для використання на уроках пропонують: дослідження, віртуальні лабораторії та експерименти, презентації, проекти, віртуальні вікторини, проведення контролю знань учнів, різноманітні проекти, індивідуальні форми навчання, індивідуальні консультації, онлайн-уроки, віртуальні ігри та екскурсії, прес-конференції, олімпіади, квести, творчі звіти.

Суттєво зменшує час при пошуку необхідної інформації вибір ресурсу, де можна зробити пошук за допомогою введення основних слів. Застосовуючи класифікацію Інтернет-ресурсів, можна ефективно шукати потрібну інформацію в мережі Інтернет, при цьому зменшуючи свій час на безсистемний пошук.

В молодшій школі можна застосовувати перекладачі, словники, енциклопедії, готові презентації, віртуальні подорожі та екскурсії, квести, олімпіади.

Застосування мережі Інтернет під час викладання в молодшій школі – це не тільки модний атрибут, але в наших нових реаліях необхідність та пошук нового підходу до проведення уроку та його змісту. Осучаснює, робить цікавим та захопливим, дозволяє відкрити доступ до нетрадиційних форм та методів навчання, робить індивідуальними уроки саме використання Інтернет ресурсів під час навчання в початковій школі.

Застосування мережі Інтернет дозволяє підвищити в учнів самостійність, активізувати пізнавальну діяльність, відкриває цікаві та нові можливості для творчого процесу, забезпечує зворотній зв'язок, збільшує наочність уроків.

Саме завдяки використанню Інтернет ресурсів під час навчання у початковій школі дозволяє зробити уроки індивідуальними, не схожими на інші, підвищити інтерес в молодших школярів, розвиток їх талантів та здібностей (Боднарева Н., 2015).

Задля безпечного та раціонального використання комп'ютерних технологій вчитель повинен дотримуватись таких принципів:

- Звертати увагу на індивідуальні особливості кожної дитини та грамотно адаптувати комп'ютер до цих особливостей.
- Бути готовим вчасно коректувати процес навчання із використанням комп'ютера.
- Всі засоби технологічні, які застосовує вчитель повинні носити діалоговий характер та бути інтерактивними.
- Дотримуватись оптимального співвідношення роботи в групах та індивідуальної роботи.
- Під час навчання з використанням комп'ютера вчитель повинен підтримувати психологічний комфорт в учнів (Ткачук В., 2014).

На уроках в молодших класах комп'ютерні технології можна вдало використовувати, як джерело інформації, посібники, навчальні тренажери, засоби діагностики контролю знань. Серед основних переваг можна назвати наступні:

- Здійснення індивідуального підходу до кожного учня.
- Широкий спектр здійснення самостійної роботи учнів, що в свою чергу стимулює їх до саморозвитку.
- Зменшення часу на підготовку до уроків та збільшення виконаних завдань на уроках.
- Збільшення об'єму доступної інформації, яку можна використовувати під час проведення уроків.
- Збільшення мотивації в учнів.
- Включення під час уроків елементів гри, що дозволяє підвищити бажання пізнавати новий матеріал та отримувати позитивні емоції та задоволення від процесу навчання.

– Розвиток уяви, творчості, емоційного інтелекту, що дозволяє розширити стіни навчального кабінету і глибше зануритися в різноманітний, цікавий, яскравий, самобутній світ науки.

Серед переваг використання комп'ютерних технологій на уроках в початковій школі можна назвати наступні:

– Велика кількість тренувальних завдань, готові форми тестового контролю, що дозволяє вчителю за короткий час і без зайвих зусиль перевірити обсяг засвоєння знань учнями,

– Можлива диференціація навчання, підбір завдань під учня, забезпечення певного індивідуального підходу,

– Завдяки активній взаємодії та участі учня в процесі навчання учень виступає як суб'єкт навчання, бере активну участь у процесі навчання,

– Можливість підвищення зацікавленості учнів до процесу навчання шляхом створення анімацій, ігрових ситуацій,

– Використання різноманітних джерел та Інтернет-ресурсів для підготовки до уроків,

– Проведення навчальної гри,

– Вироблення інформаційних компетентностей та технічних навичок в учнів (Рибалко О., 2010).

Тому підбираючи до уроків комп'ютерні технологічні засоби необхідно в першу чергу, щоб вони відповідали певним вимогам:

– Повинні зацікавити учнів та викликати інтерес до предмету, що викликається.

– Відповідати дидактичним та методичним вимогам.

– Відповідати санітарно-гігієнічним та валеологічним нормам,

– Викликати інтерес у дітей до самостійного опрацювання певного обсягу інформації.

– Активізувати пізнавальну та розумову діяльність дітей.

Отже, використання комп'ютера на уроках сприяє розвитку творчих здібностей учнів, творчого мислення, суттєво збільшує можливість краще представити навчальну інформацію. Завдяки комп'ютерним технологіям можлива інтеграція образотворчого мистецтва з музичним мистецтвом, літературою, українською мовою і формування у учнів не тільки творчого мислення, а й розширення знань з інших предметів та формування всіх компетентностей, які учні повинні набувати на уроках.

Завдяки представленню кольорів, графічних зображень, мультиплікацій, аудіо та відео записів можливо побачити, як в реальному житті відбуваються ті чи інші явища, з'являється розуміння практичного значення навчального матеріалу, краще розкриваються розумові якості, з'являється можливість бути оригінальними, знаходити нові рішення, зникає ризик отримати незадовільні оцінки.

Комп'ютерні технології відкривають широкі можливості при виборі завдань та збільшують можливі варіанти їх вирішення. Діти виробляють рішучість під час прийняття рішень та виробляють навички ведення конструктивних діалогів.

Спираючись на педагогічний досвід вчителів, які вже досить вправно використовують комп'ютер на уроках образотворчого мистецтва, можна дійти до висновку, що це сприяє розкриттю їх творчого потенціалу, гармонійному розвитку, розвитку фантазії та уяви. В процесі занять виникає можливість створення самобутніх творчих напрямлень, коли поєднується не тільки базові знання з образотворчого мистецтва, а й музика, література.

### **1.3. Вплив комп'ютерних технологій на розвиток молодших школярів.**

Окремим питанням слід виділити саме вплив комп'ютера на розвиток і здоров'я дітей. Для того, щоб вирішити проблему охорони здоров'я дитини під час користування комп'ютера слід підходити до цього питання

комплексно з врахуванням всіх факторів: медичних, правових, педагогічних, організаційних, технічних. Якщо звернутися до медичного довідника, то там термін «здоров'я» означає соціальне, психічне та фізичне благополуччя людини. Також можна виокремити те, що основа здоров'я людини закладається в дитячому віці.

На думку Н.Полька на даному етапі формування освіти використання комп'ютерів на уроках стає менш епізодичним, тому збільшується частота використання різноманітних інформаційно-комунікаційних засобів на уроках, все частіше використовуються і в позашкільній діяльності учнів, а це означає, що більшість учнів зазнають значного впливу комп'ютерів на здоров'я.

Саме це питання ставить перед медиками та психологами нові задачі, які необхідно вирішити:

1. Проводити дослідження впливу новітніх засобів навчання на здоров'я школярів.
2. Проводити дослідження функціонального стану основних фізіологічних систем.
3. Проводити дослідження працездатності школярів.
4. Сформулювати гігієнічні вимоги для дітей різних вікових груп з метою раціонального використання комп'ютера на уроках, а також організації робочих місць.
5. Висунути вимоги до обладнання комп'ютерних класів.
6. Створити рекомендації до тривалості використання комп'ютерів учнями та проведення занять із застосуванням комп'ютерів. Також необхідність даних досліджень виникла у зв'язку із особливостями організму та функціональними системами дітей різного віку, підвищеною чутливістю. Дослідники звернули увагу на те, що стан здоров'я дітей в останні роки різко погіршився і це також пов'язано в свою чергу із недостатнім вивченням даного питання.

Недостатньо досліджені питання впливу уроків із використанням комп'ютерів на організм дітей молодшого шкільного віку. Також мало вивчені питання, з якого саме віку можна систематично використовувати комп'ютерні технології на уроках, чутливість дітей, збудливість нервової системи, слабкий розвиток керування своїми емоціями, вплив на зоровий аналізатор, розвиток дітей та ріст, який в цей час відбувається особливо інтенсивно.

Н. Полька досліджуючи вплив комп'ютерів на здоров'я дітей, звернула увагу на те, що спостерігається розвиток хронічних захворювань, що діагностується у кожного четвертого першокласника. По мірі дорослішання дитини цей відсоток збільшується і вже у кожного другого десятикласника діагностується певне хронічне захворювання.

На першому місці серед всіх хронічних захворювань у школярів – хвороби органів чуття та нервової системи, а саме: аномалії рефракції зору. Також перші місця серед хронічних захворювань займають хвороби органів травлення та дихання, опорно-рухового апарату. До кінця четвертого класу у майже половини учнів спостерігаються зорові розлади.

Також досить мало досліджень проводилось із вивчення впливу неіонізуючого випромінювання на здоров'я дітей.

Тут і постають певні труднощі під час використання комп'ютерних засобів на уроках в початковій школі. Основними недоліками використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках в початковій школі, на мою думку, є те, що фахівці, які розробляють дані педагогічні програми не можуть врахувати всі особливості учнів, саме коректувати цей недолік повинен вчитель.

Під час врахування індивідуальних особливостей учнів вчитель повинен розуміти доцільність використання педагогічної програми та обсяг її використання. Також основним недоліком під час роботи з комп'ютерними програми є повне позбавлення емоційного спілкування, забезпечення слабкого розвитку писемної, мовної, творчої культури учнів.

Матеріал, який розроблений за певними програми може бути досить стислим, подається одноманітно, що на ряду підвищеній цікавості учнів до самих засобів комп'ютерних технологій можуть позвати їх зацікавленості у вивчені певного предмету.

Обмежений контроль знань у вигляді тестувань або короткого опитування не дозволяє формувати в учнів зв'язне мовлення, саме тому доцільно комбінувати уроки з використанням комп'ютерних технологій з інтерактивними уроками, провокувати учнів до вступу в дискусії, діалоги. Також великим недоліком при роботі з інформаційними засобами є відсутність у вчителів певних знань, вмінь.

Для подолання цієї проблеми вчителі повинні постійно розвиватися саме в напрямку використання комп'ютерних технологій, проходити додаткові курси, вебінари. Також при складанні певних педагогічних програм фахівці можуть не врахувати всі особливості навчальної програми, допускати багато методичних помилок.

При активному використанні комп'ютерів на уроках, слід не забувати, що для того, щоб бути здоровим, необхідні власні зусилля, які нічим неможливо замінити.

На ряду з цими проблемами при використанні комп'ютерних технологій важливе місце посідає вплив комп'ютера на здоров'я дитини. При цьому потрібно враховувати вплив не тільки на фізичне, але й на психічне здоров'я дитини. Проблеми зі здоров'я дитини, які можуть виникнути при без контрольованому довготривалому використанні комп'ютера:

Зі сторони органів зору, адже всі дисплеї та монітори шкідливо впливають на дитячі очі. Працюючи довгий час за комп'ютером можна відмітити, що з'являється сухість слизової оболонки очей, що пов'язано з тим, що зменшується частота моргання, при цьому очі довгий час не зволожуються.

Також для того, щоб краще розгледіти зображення на екрані відбувається часте мруження, що може призвести до астенопії. При значному



і тривалому навантаженні на зір, частота моргання зменшується в 4 рази, що призводить до пересихання слизової оболонки очей, що призводить до дискомфорту, відчуття печіння.

З боку нервової системи. Отримання великого обсягу інформації, яку мозок не встигає засвоїти. Завдяки використанню комп'ютерних технологій людина може отримувати надзвичайно великий об'єм інформації за досить короткий час. Для нормального сприймання цієї інформації їй потрібно відсортувати, проаналізувати та засвоювати тільки необхідну.

Діти, які стикаються з таким об'ємом інформації просто не здатні її правильно аналізувати, не розуміють, як правильно вибрати основне і першочергове. Це пов'язано з тим, що дитяча психіка є досить нестійкою та незрілою і аналізувати і використовувати необхідну інформації вони ще не вміють.

Також дитячі ігри, в які часто грають діти, можуть створити певну ілюзію спілкування, що в свою чергу може призвести до відсутності формувати зв'язне мовлення, спілкуватися з однолітками. Дітям може здаватися, що той ілюзійний світ в якому вони спілкуються, грають, проводять велику кількість часу здатний замінити їм реальний.

Це в свою чергу може призвести до відсутності реальних друзів, навичок спілкування, агресію, не вміння будувати діалог. Коли діти використовують не дозовано комп'ютер, часто грають та спілкуються за допомогою комп'ютера це може викликати певну психологічну залежність, яка також може важко піддаватись лікуванню.

Втома та погане самопочуття. Чомусь існує думка, коли людина займає сидяче положення і концентрується на виконанні якогось завдання, в неї повинно зникати відчуття втоми. Але сидячи біля монітора комп'ютера, при цьому займаючи зручне положення відчуття втоми все одно буде з'являтися. При такому положенні часто напружується шия, що призводить до частих головних болів.

У дітей, які часто сидять за комп'ютером спостерігається напруження м'язів спини, ший, рук, голови, з'являється велике навантаження на хребет, що може призвести до розвитку сколіозу. Також виникає погане самопочуття, слабкість, можливе роздратування, виникнення тривожних станів, депресій, порушень сну.

Виникнення алергічних реакцій. Може здатися, що це ніяк не пов'язано з використанням комп'ютера, але як не дивно, навколо комп'ютера та й моніторі, клавіатурі може скупчуватися багато бруду і пилу, де можуть добре розвиватися і розмножуватися пилкові кліщі та бактерії. При чому очистити клавіатуру від такого пилу досить складно. Розвиток хвороботворних бактерій, скупчення пилу може призвести до алергій.

Також не слід забувати про те, що саме в віці шести років в дітей активно формується постава, тому часте неправильне положення тіла може призвести до викривлень хребта, порушення постави.

Звертаючи увагу на проблеми здоров'я, які можуть виникнути у дітей під час використання комп'ютера потрібно раціонально підходити до охорони здоров'я дитини. До цього питання звертаються багато фахівців, але й досі ці проблеми не знайшли раціонального вирішення.

В деякій мірі вирішення даного питання залежить не тільки від фахівців в галузі охорони здоров'я, лікарів та психологів, а й значною мірою лягає на плечі педагогічним працівникам. Дотримання звичної техніки безпеки під час роботи з комп'ютером є недостатнім для того, щоб забезпечити дитині раціональне використання комп'ютера та мінімізувати вплив на здоров'я дитини.

Проаналізувавши негативний вплив використання комп'ютера в молодших класах, можна зробити висновок, що часте довготривале неконтрольоване перебування дитини за комп'ютером може призвести до виникнення емоційної напруги, негативних емоцій, головного болю, несприятливих змін з боку нервової системи і органів зору, розвитку перевтоми, виникненні депресій, тривожних станів, розладів сну. Тому для

того, щоб уникнути даних негативних наслідків проводити безперервно роботу за комп'ютером в молодшій школі не можна.

Якщо звернутися до санітарно-гігієнічних норм, то для учнів 1 класів дозволена безперервна робота за комп'ютером протягом 10 хвилин, а для учнів 2-5 класів протягом 15 хвилин. Після закінчення даного терміну, вчитель повинен обов'язково провести комплекс вправ для органів зору, коротку фізкультхвилинку, тривалістю 3 хвилини, які будуть сприяти профілактиці стомлення м'язів та розвитку сколіозу.

Тому можна зробити висновок, що при правильному раціональному використанні комп'ютера, дотриманні санітарно-гігієнічних норм, проведенні фізкультпауз та фізкультхвилинки можливо мінімізувати негативний вплив використання комп'ютера на здоров'я учнів.

### **Висновки до розділу 1**

Застосування комп'ютерних технологій під час навчального процесу повинно базуватися на принципах інтеграції із традиційними формами навчання. Задля раціонального використання комп'ютерних технологій необхідно дотримуватись таких вимог: дотримання санітарно-гігієнічних вимог, належної підготовки вчителів, підбір програм та засобів відповідно віку дітей.

Педагоги повинні постійно повинні рухатись вперед і розвиватись, саме використання технологій дає змогу не стояти на місці. Сучасний вчитель повинен постійно підвищувати рівень своїх знань, не тільки тих, які стосуються викладання його предмету, а й знань в сфері комп'ютерних технологій. Саме постійний розвиток допоможе краще забезпечити формування особистості школярів та підготовку його, як повноцінного жителя суспільства.

Аналізуючи досвід використання комп'ютерних технологій в початковій школі українських та зарубіжних педагогів, ми дійшли висновку,

що навчання із застосуванням комп'ютера дозволяє розвивати творчу уяву та фантазію, логічне та абстрактне мислення, пізнавальні здібності, увагу та пам'ять.

## РОЗДІЛ 2.

### ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

#### **2.1. Дослідження стану використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.**

Нами було проведено констатувальне дослідження з метою виявлення стану використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах у вигляді анкетування вчителів початкової школи, учнів та їхніх батьків.

Анкетування проводилося на базі приватної гімназії «Надія». Уроки образотворчого мистецтва в даній гімназії проводиться вчителями початкової школи.

Після короткого інтерв'ю із вчителями початкової школи було зрозуміло, що всі так, чи інакше вдаються до використання комп'ютера на уроках образотворчого мистецтва.

Проведення даного анкетування дало змогу сформулювати висновки про доцільність використання новітніх технологій в молодшій школі взагалі, а також про доцільність використання саме на уроках мистецтва. Всі діти, які були опитані в кінці року дали позитивні відповіді на запитання про навчання саме з використанням технологій.

При детальному аналізі відповідей дітей було відзначено, що інтерес до навчання однозначно збільшився, дітям подобалася така форма навчання та вони краще засвоювали той матеріал, що подавав вчитель.

Батьки у відповідях на запитання зауважили те, що робота з комп'ютерними технологіями так, чи інакше пригодиться школярам в подальшому житті. Але з боку батьків були відмічені також і негативні аспекти, а саме погіршення зору, невелику зміну постави. Це відмічалось

тільки у деяких дітей і загалом, я вважаю, може бути пов'язано і з тим, що більшість часу саме навчання відбувалося в дистанційному режимі. А також можна зробити висновок, що учні могли не виконувати вказівки вчителя при виконанні гімнастики для зору, для постави, не відпочивали від комп'ютера під час перерв.

Також при проведенні уроків в школі, можна вказати на той недолік, що більшість техніки, яка є на базі школи, все таки не є останньою розробкою і дійсно дещо може впливати на здоров'я. Тому під час проведення уроків саме з молодшими школярами найбільше необхідно звертати на чітке дотримання учнями інструкцій під час виконання вправ для зору, гімнастики.

А під час дистанційного навчання саме батьки повинні слідкувати за тим, щоб після закінчення уроків діти мали змогу відпочити, як від комп'ютера, так і від навчання, прогулятися, чи просто полежати, а вже потім приступати до виконання домашнього завдання.

Діти відмічали також цікаву подачу інформації. Говорили, що малюнки, які вони змогли створити самостійно сприймаються краще, ніж ті, які вчитель малював на дошці, або ж на папері.

Але позитивного під час проведення опитування більше, ніж негативних моментів, які можна виправити дотриманням техніки експлуатації, часом перебування за комп'ютером та виконанням спеціальних вправ. Під час проведення очного навчання, саме на уроках образотворчого мистецтва, які відбувалися з використанням комп'ютера, учні залишалися задоволеними, були в піднесеному настрої. Після повернення додому учні ділилися з батьками цікавим досвідом та раділи досягненням успіху.

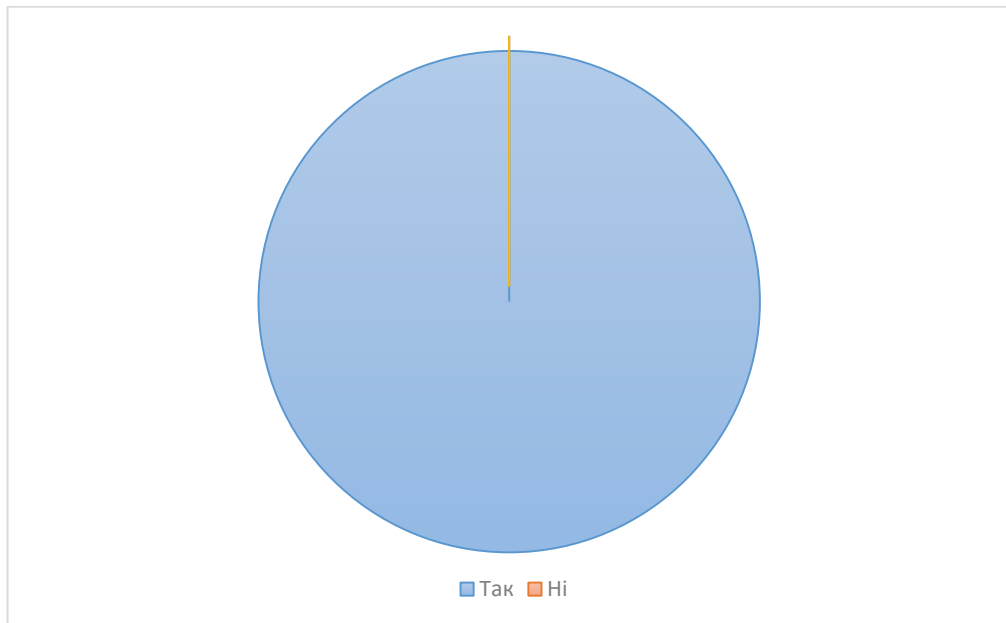
Протягом першого семестру в грудні місяці було проведене невелике дослідження по рівню успішності учнів із використанням технологій, яке проводилось в 3-А, 3-Б, 4-А, 4-Б класах приватної гімназії «Надія» міста Чернівці.

Об'єктом цього дослідження був рівень знань та розвиток уяви учнів при вивченні образотворчого мистецтва. На момент дослідження в третіх та четвертих класах гімназії навчалися 62 учні, з них на високому рівні навчалася 16 учнів, на достатньому – 32, на середньому – 14 учнів.

Серед учнів та вчителів було проведене анкетування, в якому вони відповідали на запитання, чи сподобалося їм навчатися із використанням комп'ютера, smart board та чи сподобалося їм відвідувати віртуальні галереї та онлайн подорож до країн Німеччини та Австрії.

Аналіз проведеного анкетування:

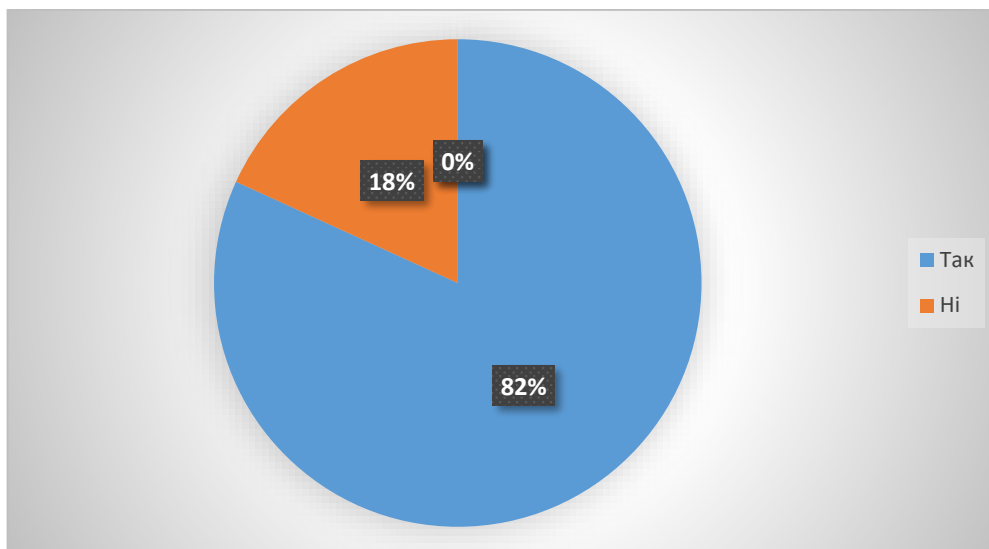
1. Чи сподобалися Вам уроки, які проводилися з використанням комп'ютера?



**Рис. 2.1. Дослідження рівня зацікавленості уроком з використанням комп'ютером**

Після аналізу відповідей дітей та вчителів на перше запитання анкети, нами було відмічено, що 99% опитуваних навчання із застосуванням комп'ютерних технологій сподобалося і тільки 1% респондентів відповіли, що навчання з використанням комп'ютера не сподобалося.

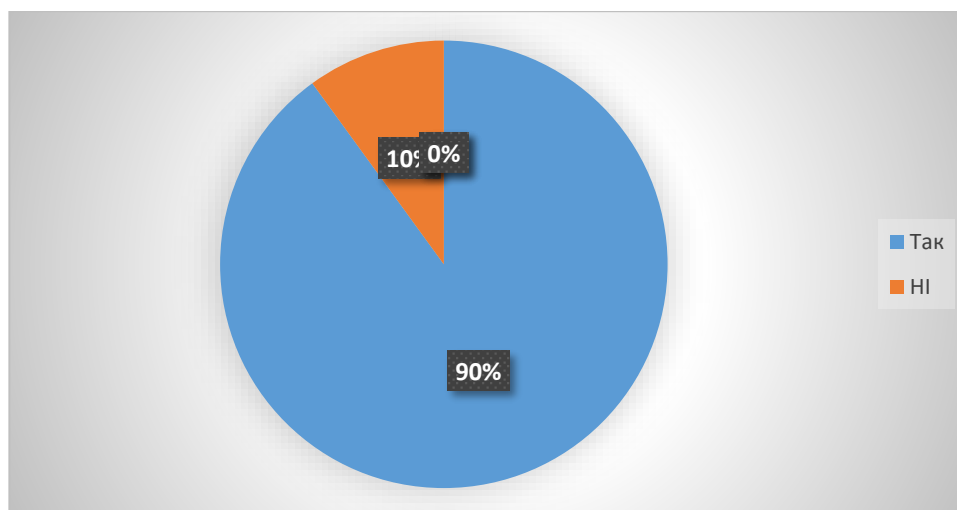
2. Чи застосовувався на уроках мультимедійний супровід?



**Рис. 2.2. Дослідження використання на уроках мультимедійних технологій**

Частіше під час проведення уроків використовувалися мультимедійні презентації. Вчителі відмітили, що на уроках мистецтва завдяки мультимедіа з'явилася можливість створити певний мистецький простір, який є оригінальним і відповідає мистецькому задуму, тому більшість вчителів віддають перевагу саме використанню мультимедійного супроводу на уроках образотворчого мистецтва.

3. Чи відмітили ви ефективність при використанні мультимедійних презентацій?



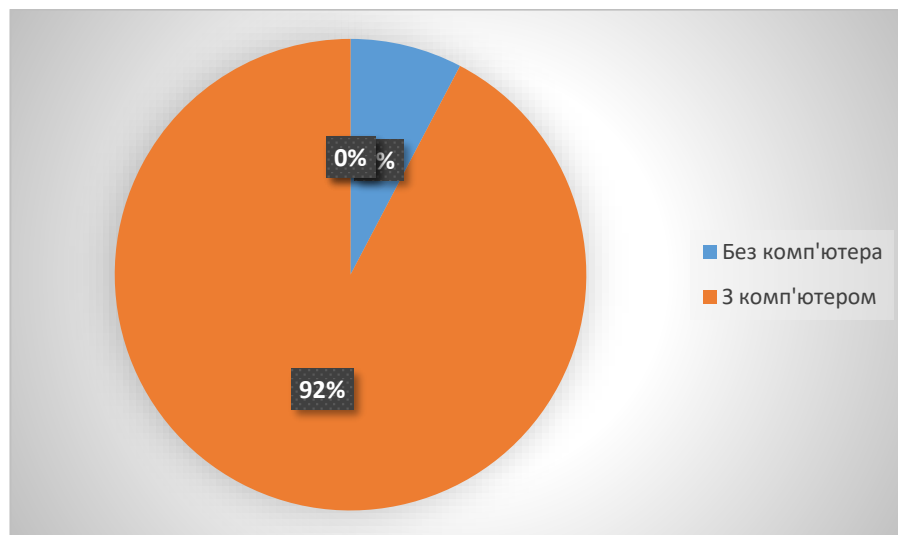
**Рис. 2.3. Дослідження ефективності використання мультимедійних презентацій на уроках образотворчого мистецтва**



При використанні мультимедійних презентацій 11 вчителів із 12 відмітили ефективність їх застосування. Для себе вчителі змогли відмітити те, що завдяки використанню мультимедіа на уроках мистецтва з'явилася можливість здійснити наступні методичні та виховні принципи:

- З'явилася можливість розвинути індивідуальні здібності кожного учня.
- Сформувати у молодших школярів пізнавальні властивості.
- Можливість здійснити інтеграцію між технічними, мистецькими та гуманітарними науками, а також оновити методи та форми навчальних програм.

#### 4. Якому способу навчання ви надаєте перевагу?

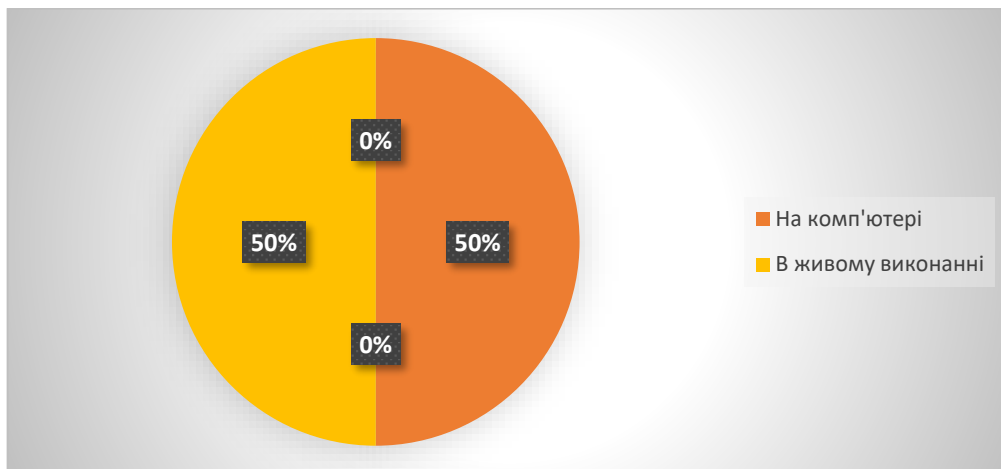


**Рис. 2.4. Дослідження переваг використання комп'ютера у навчанні**

При аналізі відповідей на дане запитання, нами було відмічено той факт, що всі учні одноголосно відповіли, що навчання із застосуванням комп'ютера їм подобається. Більшість батьків також відповіли позитивно.

Тут можна врахувати ще той факт, що більша частина другого семестру проводилася із застосуванням методів дистанційного навчання в асинхронному режимі, тому без застосування комп'ютера було би не можливим.

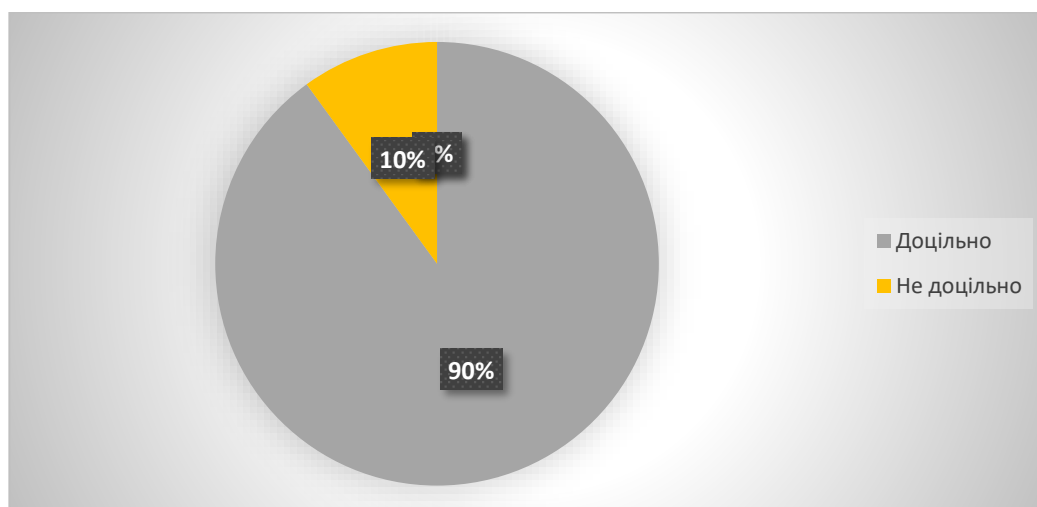
5. На Вашу думку, прослуховування музичних творів краще при відтворенні на комп'ютері?



**Рис. 2.5. Дослідження способів прослуховування музичних творів на уроках**

При аналізі даного питання, слід відмітити, що думки розділилися, це і не дивно, враховуючи той факт, що опитування проводилися серед двох різних поколінь. На нашу думку, для сучасних дітей, які виростили в інформатизованому суспільстві все, що пов'язано із комп'ютерними технологіями, в тому числі і прослуховування музики буде сприйматися краще.

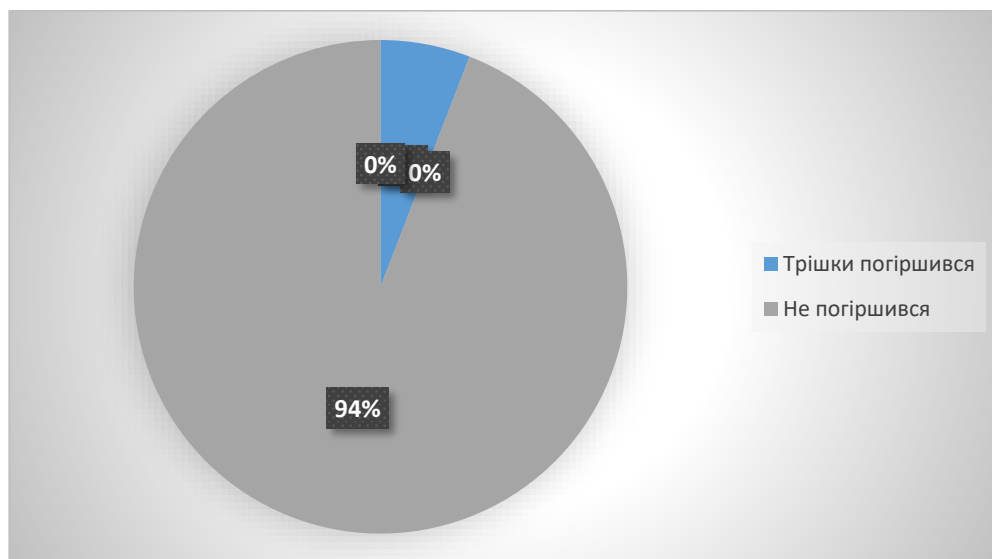
6. На Вашу думку, чи є доцільним застосування на уроках образотворчого мистецтва комп'ютерних технологій?



**Рис. 2.6. Дослідження доцільності застосування на уроках образотворчого мистецтва комп'ютерних технологій**

90% респондентів відповіли позитивно на дане питання, адже саме сучасні інформаційно-комунікаційні технології можна цілком виправдано вважати цільовим інструментом, за допомогою якого можливо використовувати новітні методи та форми, які здатні підвищувати якість освіти та мають на меті створення умов для того, щоб ця освіта була доступною для всіх учнів, що може забезпечити адаптацію до тих сучасних умов навчання, в яких ми опинилися.

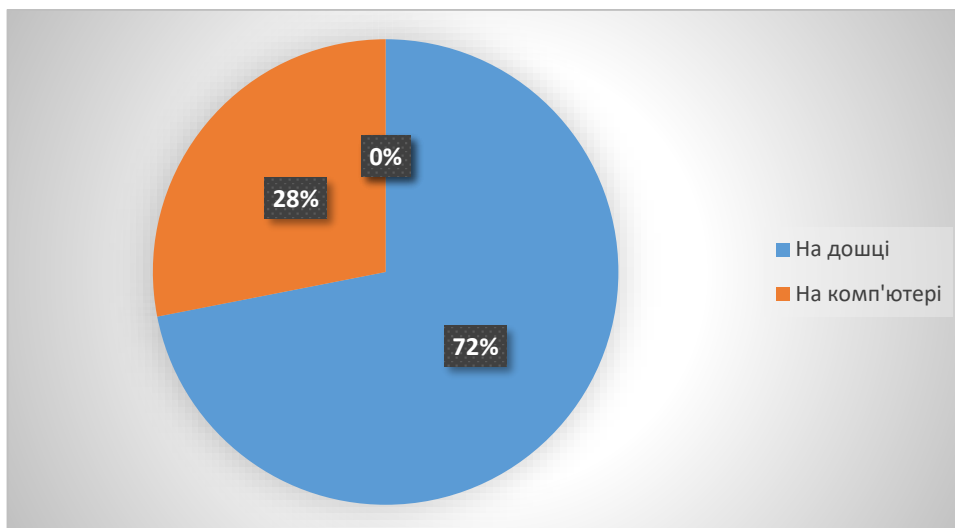
7. Чи відмітили Ви погіршення зору під час навчання із використанням комп'ютера?



**Рис. 2.7. Дослідження впливу комп'ютерних технологій на стан здоров'я учнів**

6% опитаних відмітили погіршення зору під час навчання із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій. При цьому 94 % респондентів не спостерігали погіршення зору. Аналізу дані відповіді можна зробити висновок, що зір міг погіршитися у дітей, які не дослуховувалися до порад вчителя, не дотримувалися санітарно-гігієнічних норм під час роботи із комп'ютером, нехтували фізкультпаузами та вправами для зору.

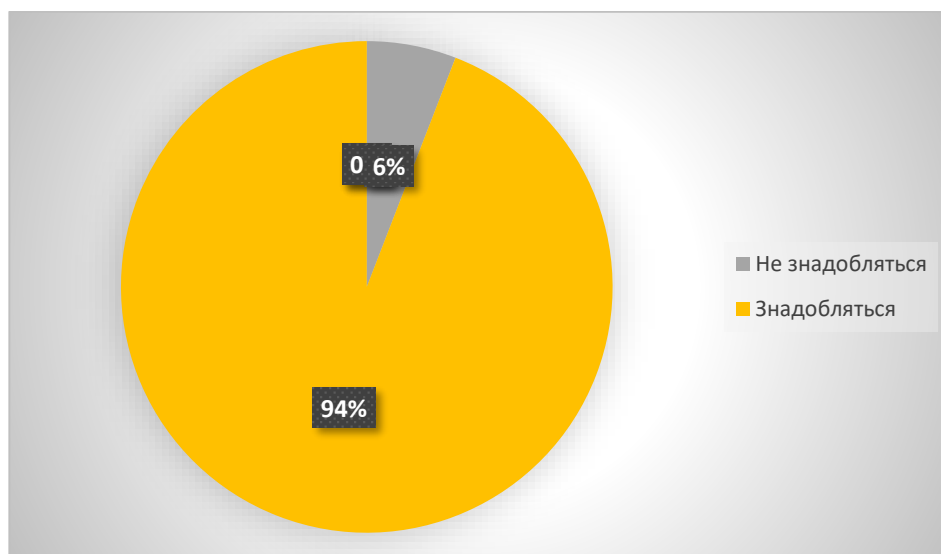
8. Як Ви вважаєте, легше створити зображення на комп'ютері, чи намалювати його на дошці?



**Рис. 2.8. Дослідження можливостей комп'ютера при створенні зображень**

72% респондентів, відповідаючи на це питання відповіли, що на дошці намалювати малюнок набагато легше. На нашу думку, це пов'язано з тим, що в початковій школі учні тільки починають працювати із комп'ютерними програмами, в них немає достатніх знань із використання комп'ютерної графіки, а також із тим, що для створення зображення гарної якості на комп'ютері потрібно витратити набагато більше часу.

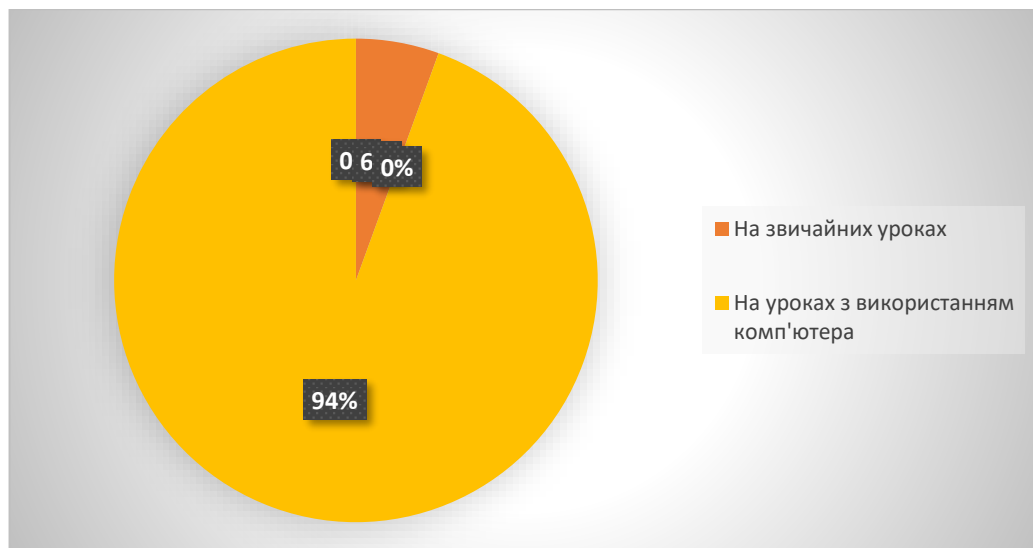
9. Чи вважаєте Ви отримані знання при роботі з комп'ютером необхідними для подальшого навчання та життя в цілому?



**Рис. 2.9. Дослідження зв'язку навчання з використанням комп'ютера у життєдіяльності**

94% опитуваних вважають необхідними знання при роботі з комп'ютером для подальшого життя. На нашу думку, це пов'язано із тим, що в даний час набуває широкого значення використання комп'ютера, як в навчанні, так і в роботі. Саме тому більшість респондентів визначають, що знання комп'ютерних технологій є важливими та знадобляться їм в подальшому житті.

10. Які уроки, на Вашу думку, приносили більше нових знань?



**Рис. 2.10. Дослідження ролі комп'ютера як засобу отримання нових знань**

При аналізі відповідей, можна відмітити, що саме уроки з використанням комп'ютерних технологій сприяють кращій наочності, що дає змогу легше опанувати матеріал, який вивчається.

Також можна відмітити те, що використання інтерактивних методів навчання допомагає реалізувати діяльнісний підхід, який неможливий без використання ноутбука, планшета, комп'ютера, сенсорної дошки та мультимедійного проектора.

Завдяки цим засобам можливо ефективно організувати початковий процес шляхом інтерактивного навчання. Завдяки поєднанню знань з образотворчого мистецтва, української літератури, музичного мистецтва та

комп'ютерної грамоти можна створювати унікальні твори з творчим спрямуванням.

На нашу думку, важливою задачею кожного вчителя в умовах формування сучасної української школи є розвиток творчого потенціалу учнів для того, щоб зуміти зробити навчання в школі з врахуванням найбільшого пристосування учнів до подальшого життя. На сучасному етапі формування освіти подавати знання в сухому та готовому вигляді, як це було раніше, для формування всебічно розвиненої особистості – не достатньо.

Потрібно на уроках використовувати елементи гри, новітні технології, що сприяє розвитку творчого потенціалу, критичного мислення. Саме сучасні інформаційно-комунікаційні технології можна цілком виправдано вважати цільовим інструментом, за допомогою якого можливо використовувати новітні методи та форми, які здатні підвищувати якість освіти та має на меті створення умов для того, щоб ця освіта була доступною для всіх учнів, що може забезпечити адаптацію до тих сучасних умов навчання, в яких ми опинилися.

Досить важливим для учнів початкових класів є можливість навчитися не тільки отримувати та ефективно засвоювати знання, а й вміти самостійно знаходити необхідну інформацію, що забезпечує виховання самостійності, дає змогу розвивати критичне мислення та емоційний інтелект.

Вивчаючи досвід використання комп'ютера на уроках в початкових класах нами були виділені наступні труднощі, які виникали під час навчання:

– Багато готових програм, які можна застосовувати під час навчання є російськомовними, застосовувати які в першу чергу, дивлячись на ситуацію, яка склалася в нашій країні, є неетичним. В другу чергу, це сильно зменшує сприймання дітьми. Гарним виходом із цієї ситуації було б створення українських, або повний переклад російських готових програм. Для вчителя вирішення цього питання залишається неможливим, воно повинно вирішуватися саме на державному рівні.

– Також не всі школи на сьогоднішній момент достатньо забезпечені технічно, що також створює певні складнощі, вирішення яких можливе лише за вдалого використання вчителем часу на уроці та розподілення учнів по групам. Справитись із цим завданням під силу майже всім вчителям, хоча при підготовці до самого уроку потрібно витратити більше часу.

– Діти можуть бути більш емоційними, увага може більше розсіюватись, їх може бути важко організувати і налаштувати на робочий лад. З цією проблемою також під силою впоратись досвідченому вчителю, адже потрібно грамотно використовувати та змінювати під час уроку методи, які допомагатимуть зняти емоційне напруження та підвищувати концентрацію учнів, а зміна цих методів та виконання різноманітних завдань під час одного уроку не буде здаватись їм монотонною працею.

Не зважаючи на певні негативні моменти, на мою думку, використання комп'ютера на уроках дає дійсно гарний результат. Комп'ютер стає незмінним помічником, як для вчителя, так і для учні. Учні краще сприймають матеріал, він стає для них по справжньому цікавим, гарно працює фантазія та уява.

Також на початку II семестру серед учнів 4-Б класу було проведено дослідження при вивченні теми «Подорож країнами та континентами». Протягом місяця досліджувався вплив використання комп'ютерних технологій при вивченні образотворчого мистецтва.

На уроках образотворчого мистецтва при вивченні теми:» Подорож країнами та континентами» протягом двох тижнів учні навчалися без використання комп'ютера з застосуванням традиційних технік та методик. В кінці другого тижня була проведена невелика діагностична робота. Учні вчилися зображувати картини на площині та вивчати традиції Німеччини та Австрії завдяки роздруківкам, які вчителька готувала до уроку, та малюнкам в підручнику.

Під час третього та четвертого тижня навчання в II семестрі були активно використані комп'ютерні техніки на уроках образотворчого

мистецтва: онлайн-подорожі до країн, що вивчалися, презентації та мультимедійна дошка Smart bord та відвідування віртуальної галереї.

Вчителями було відмічено те, що цікавість до країн, що вивчалися під час третього та четвертого тижня сильно зросла, діти проявляли свою фантазію, були активними на уроці, а також їм дуже подобалося працювати із мультимедійною дошкою Smart bord. В кінці четвертого тижня навчання була також проведена невелика діагностична робота.

У таблиці 2.1, яка наведена нижче можна ознайомитись із результатами балів учнів.

*Таблиця 2.1.*

**Результати діагностичних робіт із використанням комп'ютерних технологій та без використання комп'ютерних технологій**

	Середній бал учнів												
Навчання в 4-Б класі без використання комп'ютера	8,7	8,5	8,9	9,2	8,1	7,6	9,5	10,4	9,6	8,4	7.4	8.5	9.2
Навчання в 4-Б класі з використанням комп'ютера	9,5	9,4	9,1	10,2	10,5	10,9	9,8	9,9	11,2	10,7	9.2	10.2	10.5

За результатами проведених діагностичних робіт, можна зробити висновок, що використання комп'ютерних технологій позитивно впливає на успішність учнів, а також стимулює їхню пізнавальну діяльність, дозволяє поглибити знання.

Отже, з впевненістю можна сказати про те, що в сучасних умовах розвитку інформатизованого суспільства використання комп'ютерних технологій є необхідною мірою, а не просто забаганкою вчителя.



## **2.2. Застосування елементів мультимедійної дошки на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах.**

Якщо звернутися до методичних принципів програма образотворчого мистецтва складається із сприймання та практичної діяльності учнів. Комп'ютерні технології більш доцільно буде використовувати для задоволення саме розділу сприймання, який передбачає оцінку художнього образу та навички сприймання у мистецьких творах. При використанні комп'ютерних технологій можна ознайомити учнів із світовими шедеврами мистецьких творів, сучасними творами, творами українських митців.

Головною ціллю проведення занять з образотворчого мистецтва з використанням технічних засобів є навчання учнів початкових класів образотворчої грамоти з використанням комп'ютера.

Спираючись на досвід використання комп'ютерної графіки під час навчання, можна зробити висновок, що можливо успішно реалізувати його тільки за чіткого дотримання певних умов, а саме:

- При належному проектуванні навчальної програми та методичному, а також технічному забезпеченні всіх шкіл.
- Повинна бути дотримана технологія використання комп'ютерної графіки та визначення доцільність її застосування у навчальні.
- При наявній активності учнів під час уроків.
- При достатній підготовці педагога до застосування комп'ютера під час вивчення образотворчого мистецтва.
- При вивченні перспективності вивчення комп'ютерної графіки під час навчання.

Саме використання комп'ютерної графіки при навчанні образотворчого мистецтва у початковій школі можливе після детального вивчення перспективності та дотримання певних дидактичних та методичних умов. До таких умов можна віднести зокрема наступні:

- Застосування комп'ютерної графіки повинно бути з можливістю підвищення активності, продуктивності та ефективності навчання.

- Знання вчителя та можливості показати наочно всі явища навколишнього середовища, які потрібно змодельовати. Зокрема, мова може йти про ті явища та процеси, які неможливо споглядати під час їх прямого спостереження.:

- для того, щоб збільшити об'єм інформації, яку можливо подати протягом уроку;

- скорочення часу на підготовку до заняття та на засвоєння поданої інформації;

- більшого різноманіття форм та методів роботи на уроках;

- підвищення мотивації учнів та можливість їх більше зацікавити при вивченні мистецтва та культури;

- можливості надати школярам побути учасниками тих подій, які вчитель представляє на уроці;

- проведення рефлексії;

- можливості збільшити фантазію, творче та критичне мислення, уяву та увагу, пам'ять;

- кращого розумінням учнями інформаційної культури, а також формування у них інформаційної та медіа грамотності, починаючи їх початкових класів;

- кращого підготовлення та вироблення цікавості до подальшого вивчення предмету інформатики;

- щоб сформувати у дітей готовність до життя в інформаційному просторі та суспільстві в цілому.

Основною метою на уроках образотворчого мистецтва є вміння виховати в учнів ціннісно-світоглядних орієнтирів, розвинути ключові, предметні та міжпредметні компетентності, сформувати потреби у творчому самовираженні та прагненні до естетичного самовдосконалення.

Художнє та естетичне виховання дітей можна розглядати не тільки, як процес набуття предметних знань та вмій, а й як засіб, що буде сприяти особистісному розвитку дітей, формуванню різноманітних естетичних інтересів та потреб у підростаючого покоління, тому що саме мистецтво має можливості впливати на людей.

Основним завданням уроків образотворчого мистецтва є сформувати художню компетентність. Діти повинні набути здатності керувати набутими художніми знаннями, бути готовими використовувати їх на практиці, вміти застосовувати отримані знання в повсякденному житті.

Творчі здібності дитини можна розвивати за допомогою різноманітних засобів. Учні, здібні від природи, можуть досить успішно розвивати свої творчі здібності самостійно. Але більшість учнів не здатні до самостійного пошуку творчих шляхів, саме тут головну роль відіграє вчитель.

Тому головним завданням вчителя образотворчого мистецтва є вміння управляти творчим пошуком учнів, створювати ситуацію, яка буде спонукати учнів до творчого пошуку, активності, уяви, асоціативного мислення, прагнути до остійного самовдосконалення, розв'язувати складні творчі завдання.

Велике значення для розвитку школярів на уроках образотворчого мистецтва має не тільки просторове уявлення предметів, вміння передати форму та правильно підібрати кольори, а й вміння графічного передавання зображеної інформації, адже на разі велике значення має і вміння здійснювати розумові операції, які виражені графічною мовою.

Якщо говорити про використання комп'ютерної графіки під час уроків образотворчого мистецтва та основної метою є в першу чергу навчання мистецької грамоти учнів із застосуванням комп'ютера. Ефективне використання комп'ютерної графіки можливе лише при дотриманні певних методичних та дидактичних умов. А саме:

– Технологія використання комп'ютерної графіки під час навчання можливе лише з дотриманням технологій.

- Повинне бути належне методичне забезпечення.
  - Навчальні програми повинні бути адаптованими до навчання комп'ютерної графіки під час уроків образотворчого мистецтва, а також повинна бути відповідна проекція навчальних та методичних програм.
  - Вчитель повинен володіти достатнім рівнем знань саме у використанні комп'ютера під час проведення уроків з образотворчого мистецтва.
  - Вчитель повинен спонукати учнів до активності на уроці та зуміти розвивати пізнавальну та навчальну діяльність.
- Якщо на уроках образотворчого мистецтва вчителю вдається дотримуватись всіх дидактичних умов, то в молодшій школі підвищується перспективність навчання комп'ютерної графіки, яка полягає:
- Вчитель має можливість збільшити ефективність навчання.
  - Ефективно подавати навчальні матеріали, при цьому використовуючи більше наочності.
  - З'являється можливість моделювати та імітувати певні явища та процеси навколишнього середовища.
  - Вчитель може надати учням набагато більший об'єм інформації.
  - Істотно скорочується час при підготовці до уроку та засвоєнні учням поданих матеріалів.
  - Вчитель має можливість урізноманітнити уроки, форми та методи проведення навчальних занять.
  - Учні будуть з нетерпінням чекати наступного уроку з образотворчого мистецтва, адже використання комп'ютерної графіки підвищує інтерес до предмету.
  - Учні мають можливість бути учасниками процесів, які вивчаються на уроці.
  - Відбувається рефлексія на уроці та краще засвоєння поданого матеріалу.

- Учням легше вдається засвоювати та усвідомлювати отримані знання.
- Розвивається стійкість уваги та краще розвивається творча уява та фантазія, творче та критичне мислення, пам'ять.
- Відбувається стійке формування в молодших школярів інформаційної та медіа культури і грамотності.
- Є гарним початком до вивчення уроків інформатики.
- Підвищує готовність учнів до життя в суспільстві та інформаційному і медіа просторі.

Для вчителя ж постає непросте завдання перед початком вивчення комп'ютерної графіки на уроках образотворчого мистецтва. Адже не всі вчителі володіють певними техніками та знаннями. Тому в першу чергу вчитель повинен вдосконалити свої знання в цій області, пройти додаткові курси, підвищити свою інформаційну та медіа грамотність.

Тобто у вчителя повинне бути чітке уявлення про роботу з комп'ютерними технологіями, бути розвинутою інформаційна та медіа компетентність. Вчитель повинен володіти знаннями із використанням комп'ютера на уроці, його технічними властивостями, методами та формами обслуговування персонального комп'ютера, знати всі вимоги з навчальних та методичної програм.

Вчитель молодших класів повинен вміти застосовувати комп'ютер у повсякденному житті, бути впевненим користувачем, знати адреси сайтів, з яких можна черпати необхідну інформацію та вміти відшукувати потрібну інформацію в мережі Інтернет, а також чітко відбирати головне та відсіювати другорядне і бути впевненим у достовірності отриманої та в подальшому використовуваної інформації. Також педагог має вільно використовувати такі програми, як Paint Painter, Corel DRAW, Microsoft Power Point, Word, Photoshop, 3DS max, володіти базовими знаннями з моделювання, вміти створювати презентації мультимедійні та тести.

Під час своєї підготовки до уроку вчитель повинен розробляти загальні проекти, при цьому слід врахувати всі навчальні принципи, що стосуються комп'ютерної графіки. Вчитель початкових класів повинен вміти доцільно підібрати потрібний програмний та педагогічний засоби, або по можливості створити власну мультимедійну презентації.

Дані засоби повинні відповідати навчальній програмі та змістовно реалізовувати завдання, цілі та мету уроків. Також перед уроком необхідно визначити способи діяльності та характер тієї взаємодії, яка буде відбуватись на уроці. Вчитель повинен побудувати алгоритм уроку так, щоб він чітко відповідав завданій темі та меті, а також окреслити місце різноманітних форм з використанням програмного матеріалу на уроці з образотворчого мистецтва.

Вчитель початкових класів повинен чітко визначити, при яких умовах можлива найбільш результативна діяльність учнів і якнайкраще та ефективніше організувати роботу з учнями. За типом всі уроки образотворчого мистецтва при використанні комп'ютерної графіки можна поділити на інтегровані, коли відбувається інтеграція із шкільним курсом Інформатики та комбіновані.

Для кращої реалізації та ефективності проведених уроків образотворчого мистецтва педагог повинен використовувати наступні форми та методи навчання. Якщо виділяти за ступенем самостійності учнів на уроці та їхнього мислення: пошукові, дослідницькі та репродуктивні. Це ті форми навчання, які дають змогу вчителю найбільш ефективно побудувати урок.

- Наочні та практичні.
- Метод забезпечення успіху.
- Метод пізнавальних ігор.
- Метод створення ситуації успіху та підвищення зацікавленості.
- Метод проєктів.
- Метод контроль за знаннями та за обсягом засвоєних учнями знаннями.

Для учнів молодших класів саме використання наочності на уроках відіграє досить важливу роль. Використовуючи комп'ютерну графіку вчитель дає можливість учням побачити те, що не завжди можливо побачити в навколишньому середовищі. При правильному використанні комп'ютерної графіки вчитель може надати заданим об'єктам різноманітну форму, змінювати колір, з ними можна здійснювати різноманітні дії, вивчати динаміку їх руху та розвитку, статичне зображення.

А також використання комп'ютерної графіки дає можливість виокремити певні ознаки та закономірності досліджуваного явища навколишнього середовища чи предмета, а також можливо роздивитися його в дрібних і найточніших деталях.

Використовуючи комп'ютерну графіку, вчитель на уроці може показати учням, як відбувається проростання насінини, точний рух птаха, чи тварин. Учні можуть побачити за допомогою використання анімацій загальну будову тіла тварини, риби чи птаха, змінити його форму за потреби, або побачити, як саме змінюється форма їхнього тіла під час руху. Дані методи допомагають учням за допомогою такої яскравої наочності краще сприйняти навчальний матеріал, сформувати в своїй уяві чіткі уявлення про те, що відбувається в навколишньому середовищі та певні поняття.

Під час вивчення досвіду вчителів, які активно використовують комп'ютерну графіку на своїх уроках можна зробити висновок, що саме це дозволяє учням краще вчитися, вивчати образотворче мистецтво за допомогою новітніх технологій, при цьому вчителі звертають увагу на вікові, фізичні та психологічні особливості дітей, сприяє розвитку природних здібностей та фантазії, збагатити досвід та отримати від самого процесу навчання надзвичайне задоволення, бути зацікавленим та навчитись мислити позитивно.

Не всі графічні редактори можливо використовувати під час уроків, деякі з них використовують для редагування фотографій. Операції із

графічним редактором, які можна використовувати під час уроків образотворчого мистецтва:

- Створення малюнка при застосуванні пензлів, що відрізняються за розміром, формою, кольором.
- Певні ділянки малюнка можна заповнювати різними кольорами та градієнтами.
- Виділяти ділянки малюнків для того, щоб в подальшому здійснити їх редагування.
- Застосування таких моделей кольору, як RGB, HSV, що дозволяє здійснювати вибір кольорів.
- Створення малюнків із декількома шарами, використання різноманітних фільтрів та шрифтів.

За допомогою використання комп'ютера можна замінити всю монотонну роботу під час малювання, а також змінити олівці та папір графічними редакторами, що дає можливість створити нові цікаві техніки. Завдяки використанню графічного редактора вчитель може показати учням, що малювати, використовуючи всі можливості набагато краще, ніж грати. І на противагу іграм, можна покласти те, що малювання заспокоює, а не призводить до більшого роздратування, як це можна спостерігати під час комп'ютерних ігор.

Не всі графічні реактори є важкими у використанні, інтерфейс більшості з них зручний та зрозумілий. Одним із найпростіших є Paint, що ж растровим графічним редактором, зображення виконується у вигляді пікселів. Paint дозволяє, використовуючи лише мишу виконувати малюнки різних кольорів.

Завдяки панелі інструментів можна копіювати, вставляти будь які ділянки зображення, малювати за допомогою олівця та пензля, здійснювати вирізання, заливання кольорами. Після відкриття редактора Paint, що є у всіх пакетах програми Microsoft Office, з'являється панель інструментів, яка



має шістнадцять піктограм, до кожної піктограми спливає підказка, яку можна побачити після наведення покажчика миші.

Одними із основних є Заливка, Ластик, Олівець, Вибір кольору, Пензель. Внизу екрана розміщена палітра, а зліва – два квадрати, верхній з яких зафарбований в основний колір, який застосовують для фарбування ліній, а нижній квадрат зафарбований у фоновий колір, який використовують під час заливання об'єктів.

Файли, які були збережені із розширенням jpg та gif, bmp можна застосовувати при роботі з точковим малюнком, а також завдяки графічного редактору Paint можна переглядати зображення з дисків та зображення, що були отримані з Інтернету.

Дітям використовувати даний графічний редактор буде цікаво та неважно, адже є можливість скасовувати свої останні дії. Використовуючи панель Надпис, з'являється можливість створити будь який надпис, при використанні панелі Шрифти можна змінювати шрифт, колір тексту та його розмір.

При правильному використанню графічного редактора, узгодивши його із методичною програмою з образотворчого мистецтва, дотримуючись правил створення композицій та опираючись на знання з кольорознавства можна добитися дуже гарних результатів, привити дітям любов до образотворчого мистецтва, що в майбутньому може вплинути на вибір їхньої професії.

Отже, комп'ютерну графіку доцільно застосовувати при демонструванні і вивченні нового матеріалу, при створенні імітації певного процесу, що відбувається в навколишньому середовищі, при моделюванні тих об'єктів чи явищ, які недоступні для проведення спостереження, під час виконання різноманітних дослідів, проєктів та практичних завдань.

На уроках з образотворчого мистецтва під час демонстрування наочності доцільно використовувати такі програми: «Візуальне мистецтво Буковини», «Лувр», «Шедеври живопису».

Починаючи з двох трьох років діти намагаються засвоїти найпримітивніші способи малювання. Їм подобається і сам процес і той результат, який в них виходить. Але сучасні діти освоюють комп'ютерні технології також з самого раннього дитинства. Тому для втілення їхніх ідей, розвитку фантазії та творчості, а також для того, щоб вони могли йти в ногу із часом, сучасному вчителю слід подумати про використання графічного планшета.

При використанні графічного планшета можливо вивести рисунок, який малюється рукою на екран комп'ютера. На виконання завдань при роботі з графічним планшетом витрачається дуже мало часу, а для зображення малюнків існує безліч програм. Застосовуючи графічний планшет у молодших класах можна:

- Розвинути уяву та фантазію у дитини,
- Краще розвинути дрібну моторику та сприяти кращим навичкам при письмі,
- Збільшити початкову мотивацію та бажання вчитися,
- Сформувати просторове уявлення,
- Розвинути акуратність,
- Ознайомити з простими графічними редакторами.

Ті вчителі, які вже почали практикувати роботу з графічними планшетами на уроках образотворчого мистецтва, відмічають те, що дітям працювати цікаво, вони не бояться робити помилки, стали активнішими на уроках, зосередженими, а їхні малюнки різноманітні, яскраві та самобутні.

Однією із суттєвих причин не поширеного застосування графічних планшетів у школі є їхня вартість.

Використання на уроках образотворчого мистецтва графічного планшета – це не просто про розваги, це про позитивний вплив на розвиток дітей. Отже, для чого ж насправді потрібен графічний планшет?

Графічний планшет допоможе дітям проявити свої художні навички та зробити серйозний крок при відході від звичайної шкільної програми.

Завдяки графічним малюнкам можна робити висновки про наявність у дитини художнього таланту не гірше, ніж би про це могли засвідчити звичайні малюнки на аркушах паперу. А вибір для малювання на планшеті надзвичайно багатогранний – від звичайних ліній та геометричних фігур до портретів, пейзажів та коміксів.

Сучасні дослідження психологів говорять про те, що молодшим школярам, особливо, в перші тижні навчання досить складно пристосуватися до режиму навчання у форматі уроків та перерв. Найважче їм вдається всидіти довгий час на одному місці, а також не звичне перевантаження дитячої кисті під час письма.

Застосування ж графічного планшету дозволяє дитині пристосуватися до тривалого концентрування уваги та розвиває посидючість, а також пристосовує до навантажень. Тим більше, що дитина спочатку не сприймає малювання на планшеті, як якась серйозне завдання. Для неї це сприймається, як якась гра, яка до того ж приносить не тільки користь, а й задоволення.

Всі вправи, які дитина повинна робити на заняттях, можна виконувати і на планшеті. Це стосується в тому числі і прописів. Тому для учнів молодшої школи планшет може підійти для малювання крапок, паличок, проходження лабіринтів, прописів по пунктирних лініях, розроблення кисті, розвитку дрібної моторики.

На рахунок звичних уроків малювання, в початкових класах мова завжди буде йти про проливання фарб і так, чи інакше брудні руки дітей, а також велику кількість матеріалів, які необхідні для створення навіть найпростіших малюнків. Використання графічного планшету може стати гарним предметом вибору, на якому досить просто і цікаво створювати малюнки.

Також застосування планшету може спонукати дитину до прояву цікавих та нових захоплень. Таких, як: виготовлення логотипів, розроблення

моделей одягу, створення мистецтва каліграфії, що в подальшому розвитку дитини може дати поштовх при виборі професії.

На нашу думку, застосування на уроках образотворчого мистецтва комп'ютерної графіки дає змогу, як педагогу, так і учням початкової школи підвищити ефективність навчання, оволодіти образною мовою, пізнавати основи комп'ютерної грамотності та підготуватися до вивчення курсу інформатики, розвинути свою творчість, уяву, фантазію, образне та критичне мислення, емоційний інтелект, сформувати інформаційну та медіа грамотність, розвивати культуру, підвищувати свій досвід у використанні комп'ютера та не тільки здобувати знання, а й отримувати справжнє задоволення від навчання та своєї роботи.

### **2.3. Методи використання готових програмних продуктів при вивченні образотворчого мистецтва.**

Досить швидкий початок використання комп'ютера в повсякденному житті та у роботі викликало проблему, яка постала перед сучасними педагогами та виникла певна необхідність виробити чіткий алгоритм впровадження інноваційних технологій в систему освіти та у виробленні певного апарату термінів, які б зменшили складність використання їх в науці. Адже самі терміни, що використовуються в комп'ютерних науках, їх трактування викликало складність використання в педагогіці, а також виникла складність в тому, що комп'ютерними знаннями на достатньому рівні володіли далеко не всі педагоги.

Технологічна галузь в саме мистецтва проникла набагато раніше, але тоді її роль в мистецтві була не значною. Сьогодні ж можна говорити про те, що всі продукти, які створюються з допомогою мультимедіа повинні будуватися на мистецькій галузі, адже під час їх створення потрібно дотримуватись естетичних та художніх вимог. Всі програмні продукти, які педагог може застосовувати на уроці мають естетично виглядати та

розвивати у дитини естетичний смак. Це стосується і презентацій, графічних малюнків та відео фільмів. Вони всі повинні відповідати алгоритмам створення мистецьких продуктів: колір, аудіо супровід, анімація, композиція.

Можна з впевненістю сказати, що мультимедіа безумовно впливає на виховання та навчання учнів, тому може використовуватись при вивченні всіх предметів. Під час проведення уроків образотворчого мистецтва використання мультимедіа може стимулювати до створення естетичного твору, що здатне підвищити загальний вплив мистецтва на формування українського народу, їхнього світогляду, що може в майбутньому перевести вивчення мистецьких дисциплін на новий рівень, більш значимий в сучасній освіті.

Для можливості застосування мультимедійних продуктів на уроці необхідно вміло інтегрувати курс образотворчого мистецтва із курсом інформатики, а також з іншими шкільними предметами, в тому числі із предметами художнього та естетичного циклів. Важливою перевагою використання мультимедіа є саме здійснення наочності на уроці, адже, як сказав К. Ушинський, що будь яка дитина потребує наочності.

Завдяки мультимедіа з'являється можливість увімкнути на уроці відеофільм, що може посприяти кращій візуалізації. Але при цьому потрібно не забувати про те, що відеофільм має бути невеликим за розміром і вчитель повинен супроводжувати його репродуктивними запитаннями для того, щоб можна було не лише переглянути необхідну для уроку інформацію, а й провести конструктивний діалог та розвинути критичне мислення. Звукозапис ж під час перегляду відеофільму краще замінити супроводом вчителя або когось із учнів.

Вчителі, які практикують використання мультимедійних пристроїв відмічають значну економію часу в порівнянні з використанням звичайної дошки, тому що не має потреби турбуватися про те, чи вистачить місця, чи буде видно та зрозуміло учням з останніх рядів, час від часу витирати дошку. Саме це дозволяє педагогу на уроці встигнути набагато більше, повторити. А

також це дозволяє не втрачати зоровий контакт з учнями, як це відбувається при здійсненні записів на класній дошці, у вчителя зникає необхідність повертатись до учнів спиною.

Уроки образотворчого мистецтва за своєю методикою передбачають поєднувати художню літературу, театральне мистецтво, музичне мистецтво, трудове навчання. Основною метою уроків є вміння сформувати певні уявлення в учнів про різноманітні жанри та види мистецтв, засвоїти та вміло використовувати основні художні прийоми, розвивати творчість, асоціативне та критичне мислення, фантазію, творчу уяву та увагу, пам'ять, естетичний смак, творчі здібності, художню компетенцію, самостійність, моральні цінності, любов до природи та навколишнього середовища.

Готуючи урок з образотворчого мистецтва з використанням мультимедіа вчитель повинен дотримуватись чіткої структури уроку, що окрім звичних частин таких, як оголошення теми та мети уроку та обов'язкової практичної роботи та рефлексії, повинна містити демонстрування художніх творів, створення асоціативного зорового ряду, елементи розповіді та бесіди про основні художні види, жанри, мистецькі прийоми.

Комп'ютерні технології на уроках образотворчого мистецтва можна використовувати:

У якості віртуального музею. Адже віртуальні музеї будуть цікавими не тільки тим, хто добре знайомий з роботами великих митців, а й новачкам. Завдяки використанню мережі Інтернет учнів можна познайомити з різноманітними галереями, музеями, розширити їх знання в техніці та стилях робіт великих митців.

Також можна підібрати уривки з фільмів та мультфільмів, де були би використані уривки з відвідування певних музеїв чи галерей. При цьому можна запропонувати учням відчувати себе й самих в ролі відвідувачі даних галерей чи музеїв. Запропонувати їм виразити свою думку на рахунок певних

робіт, обговорити гаму кольорів, в яких зображення картини, настроїв, що намагався передати нам художник, висловити свої емоції після перегляду.

Завдяки використанню віртуальних музеїв та галерей учні мають можливість зануритися в ту величну атмосферу, відчутти себе поціновувачами великого мистецтва, висловити свою похвалу, чи навпаки критику, розкрити свої естетичні смаки. Перегортаючи сторінки віртуальних галерей, ніби переміщуючись з однієї зали до іншої вони мають можливість познайомитися з техніками, стилями, різновидами живопису та мистецтва.

У вигляді презентацій, використовуючи програму Microsoft Office Power Point, які можна ототожнити з яскравою обгорткою, яка може викликати у дітей бажання з'їсти цукерку під назвою урок та краще зрозуміти тему, засвоїти більший обсяг знань. Презентації доцільно використовувати на всіх етапах уроку. Завдяки використанню мультимедійних презентацій вчитель може спостерігати за реакціями учнів, звертати увагу на те, як вони розуміють та засвоюють зміст.

При використанні мультимедійних презентацій можливо продемонструвати розмаїття будь-яких видів мистецтв, при цьому розширити кругозір дітей та збагатити їхню уяву. Завдяки використанню програми Power Point можливо створити цікаві презентації, які доцільно застосовувати під час вивчення нового матеріалу на уроках образотворчого мистецтва.

Також на уроках образотворчого мистецтва завдяки використанню мультимедійних презентацій можна використовувати їхні вміння і знання, яких вони вже набули на уроках інформатики. При вивченні певних тем, можна давати учням самостійно знаходити в мережі Інтернет визначення певних термінів. Наприклад, під час вивчення живопису, можна дати їм завдання знайти визначення термінам «фреска», «мозаїка», вітраж.

А також запропонувати знайти ілюстрації відповідно до заданої теми. Також, коли учні вже на уроках інформатики познайомилися з створенням мультимедійних презентацій і пробувати працювати в програмі Microsoft Power Point, можна дати завдання створити декілька слайдів, що найкраще би

характеризувати вивчену тему і на наступному уроці вони можуть представити та захистити свій невеликий проект у вигляді презентації. Завдяки цьому діти вчаться працювати самостійно, повинні вміти вибрати основне, гарно презентувати, що сприяє розвитку предметної, соціальної, інформаційної, комунікаційної компетентностей.

Задля кращого знайомства дітей з біографією митців, художників, скульпторів можна демонструвати невеликі уривки документальних фільмів, в яких розповідається про їхнє життя та роботи. Це допомагає учням краще розуміти настрій, який хотіли передати митці в своїх роботах. Чому в деяких художників картини похмурі, а в інших грають барвистими фарбами.

Якщо учні можуть зацікавитися біографією художника, зрозуміти умови його життя, мету, яку він хотів донести до своєї нащадків, то дітям краще запам'ятається не тільки ім'я, а й роботи, стилі в яких працював художник. Для показу біографічних фільмів можна використовувати цикли документальних фільмів на «Новому каналі» «Гра долі», документальні фільми, різноманітні ресурси в мережі Інтернет, «Encyclopedia channel».

Під час перегляду фільмів, учні можуть записувати коротко біографію у зошити, вибирати при цьому головне та найцікавіше. Завдяки перегляду таких відео учні швидше налаштовуються на роботу, їм стає цікавіше продовжувати вивчати роботи художників, дозволяє їх емоційно налаштувати на роботу, тренувати увагу, пам'ять, зосередженість.

Застосування слайд-шоу, що дозволяє краще представити різноманіття видів мистецтва. Це дозволяє розширити кругозір дітей та збагатити їхню уяву. При перегляді даних слайд-шоу потрібно не забороняти учням розмовляти, а навпаки стимулювати їх до обговорення побаченого на екрані, висловлювати свої враження, емоції, думки. Це стимулює дітей до критичного мислення, виникненню питань та бажання знайти на них відповіді.

При перегляді таких слайд-шоу доцільно використовувати звуки співу птахів, шуму моря, ліричної музики, криків дельфінів, при цьому учні



повинні зосереджуватися на кольорах та звуках. Це допомагає учням розслабитися, зосередитися на перегляді слайд-шоу, а також сформувати міжпредметні компетентності.

Використання мультимедійних посібників, що дає змогу оптимізувати навчальний час, відкриває нові технологічні можливості, сприяє розвитку та вихованню дітей. Наприклад, засіб торгової марки «Нова школа» можна використовувати під час вивчення теми види образотворчого мистецтва. Завдяки використанню цього засобу учні можуть покроково за допомогою персонажів Пана Олівця та Пані Фарби вивчати дані теми.

Можна зацікавити учнів 3-4 класів до більш ефективного вивчення образотворчого мистецтва, шляхом створення певного блогу. При чому запропонувати саме учням створити цей блог. В якості матеріалів вони можуть розміщувати зображення картин знаменитих художників, висловлювати свої думки про роботи, ділитися своїми емоціями. При цьому слід також наголошувати учням про правила дотримання академічної доброчесності. Нагадувати їм розміщувати під малюнками посилання, де були взяті дані картини та висловлювати лише свою думку.

Також гарним способом для підвищення зацікавленості учні є створення сторінки Інстаграм або Фейсбук, в якій діти можуть також активно брати участь. На сторінці можна ділитися інформацією про певних художників, їхніми роботами, ділитися цікавою інформацією, залучати до пошуку цієї інформації дітей, влаштовувати мистецькі флешмоби. Це буде сприяти розвитку уяви, фантазії учнів, здатності до самостійної роботи, формуванню інформаційної компетентності, з'явиться бажання приймати участь в конкурсах з мистецтва, виставках.

У вигляді комп'ютерної програми, а саме Л. Масол, які побудовані на зоровому ряді, які дозволяють учням побувати в ролі художників, зануритися глибше в світ мистецтва, побувати дизайнером чи архітектором, організувати екскурсію по віртуальних музеях, подорожувати в часі, відвідати віртуальні

майстерні та пам'ятки архітектури. Доцільним є використання програм, які дозволяють за допомогою мишки створювати малюнки.

При використанні комп'ютерних технологій можна імітувати різноманітні техніки, а саме: панно, вітраж, аплікація, гравюра. Сприяє розвитку зорової пам'яті використання моделей геометричних фігур, а також сприяє інтеграції мистецтва та математичних наук.

Наприклад, на уроці образотворчого мистецтва в 1 класі при вивченні теми: «Види ліній та їх напрямів», метою якого є формування в учнів проводити лінії різних видів за допомогою графічних інструментів можна вчити дітей проводити лінії за допомогою олівця. На уроці можна продемонструвати репродукції картин П. Пікассо «Голуб миру», А. Матісса «Лебідь», звернути увагу дітей на використання ліній при створенні цих робіт.

Проте, спочатку потрібно запропонувати їм на аркуші паперу декілька ліній простим олівцем не використовуючи при цьому лінійку, потім можна запропонувати провести лінії за допомогою олівця в програмі Paint. Дати їм завдання проаналізувати ті лінії, що в них вийшли. Також можна спробувати намалювати лінії за допомогою панелі інструментів «Фігури», де можна вибрати лінію, її товщину.

На уроці в 1 класі при вивченні теми: «Багатство барв в навколишньому світі та мистецтві», метою якого є ознайомити учнів з спектральною послідовністю кольорів, можна запропонувати створити веселку в графічному редакторі, вибираючи при цьому всі 7 кольорів, але відтінки кожен із дітей може обрати за своїм смаком. В кінці уроку діти можуть порівняти веселки, які в них вийшли і побачити, як використовуючи всього лише 7 кольорів і змінюючи при цьому тільки їх відтінок в них вийшли різні веселки.

На уроці в 1 класі на тему «Колір. Хроматичні та ахроматичні кольори», метою якого є сформувані у учнів знання про хроматичні та ахроматичні кольори, розвивати кольоросприйняття, навчитися отримувати

нові відтінки шляхом змішування кольорів. Вчитель може продемонструвати на комп'ютері картину, яка буде виконана в ахроматичній гамі, а потім продемонструвати точну копію лише виконану в кольоровому варіанті. Запропонувати дітям порівняти малюнки, вибрати той малюнок, що їм сподобався найбільше. Наступним завданням буде намалювати два схожі малюнки тільки в кольоровій та чорно-білій гамі за допомогою графічного редактора. За допомогою палітри учні можуть спробувати змішувати кольори.

На уроці в 1 класі по темі «Ознайомлення з групою теплих кольорів», метою якого є ознайомлення учнів із гамою теплих кольорів, учні можуть зобразити сонечко, використовуючи при цьому панель інструментів з фігурами. Малювати можуть за допомогою овалу, кола чи ліній. Також колір сонечка у кожної дитини буде відрізнятися, діти можуть використати будь-які відтінки жовтого кольору за допомогою палітри.

При ознайомленні учні з холодними кольорами, учні вчаться утворювати холодні відтінки. На цьому уроці можна звернутися до робіт таких художників, як І. Грабара, Т. Яблонської. Попросити дітей звернути увагу на їхні роботи. Запитати, які саме кольори використовувати митці. Запропонувати учням попрацювати в графічному редакторі Paint, намалювати галявину, але при її створенні використовувати лише холодні відтінки.

При вивченні форм у 1 класі, учні знайомляться з простими геометричними фігурами та способами їхнього зображення, вчаться порівнювати та аналізувати форми. Для початку учні замальовують певні предмети, які схожі на геометричні фігури на аркушах, при цьому використовують лінійку. Потім можна запропонувати учням створити подібний малюнок графічному редакторі, використовуючи при цьому панель фігури. Запропонувати їм порівняти 2 малюнки, проаналізувати створені ними форми.

При проведенні уроку в 1 класі по темі «Є в садках чарівники, яких звуть садівники», метою якого є ознайомлення учнів із професією садівника та розроблення за допомогою графічного редактора емблеми садівника.

Для створення даної емблеми можна використовувати програми CorelDRAW або Paint. Саму емблему придумують діти. Вона може бути у формі груші, яблука або листочка. Для виготовлення емблеми можна використовувати панель інструментів фігури та користуватися палітрою. В кінці уроку учні переглядають емблеми своїх однокласників, висловлюють думки про важливість професії садівника.

При вивченні форми та декору предметів у 2 класі на тему: «Хто живе у морі?», метою якого є вивчення забарвлення та фігур морських істот та розвивати образне, логічне мислення, учням можна запропонувати намалювати рибок в акваріумі. При цьому вибір кольору, розміру рибок залишається за учнями.

При вивченні архітектури в 3 класі, метою якого є збагатити наявні знання про різноманітність архітектурних споруд, учням можна запропонувати переглядати мультимедійну презентацію або короткі відео сюжети про історію споруд, матеріали, які люди використовують для будівництва, тимчасові житла.

При вивченні форм та пропорцій голови в 4 класі, метою якого є ознайомлення дітей з терміном «портрет», можна запропонувати учням і самим намалювати портрет свого сусіда по парті. При цьому доцільно використати мультимедійну презентацію, де можна було би представити портрети знаменитих художників, автопортрети, зобразити послідовність написання портрету.

Тільки при правильному врахуванні вікових особливостей дітей та матеріального забезпечення школи можна правильно вибрати програмне забезпечення для навчальної та творчої діяльності учні в на уроках.

Згідно навчальних програм при вивченні образотворчого мистецтва у молодших класах передбачено знайомство дітей з графічним редактором

Paint, а також з програмами DrawCorel, Photoshop. Полегшує їх ознайомлення з даними програмами і те, що на уроках інформатики вони вже вчать працювати з даними програмами у молодших класах, а також працюють з графічним редактором TuxPaint, який також доцільно використовувати на кроках образотворчого мистецтва. Даний редактор можна опанувати на інтуїтивному рівні, тому що інструменти представлені у вигляді кнопок з малюнками, тому його можуть використовувати навіть ті діти, які ще не вміють читати.

У даному редакторі представлені всі базові інструменти, а також прості графічні редактори: «Лінії», «Пензлик» та інші. А також він містить додатковий графічний редактор – «Магія». Коли діти вибирають даний графічний редактор з'являється панель з «магічним» набором інструментів. Даний набір інструментів дозволить дитині з легкістю намалювати веселку, дощ, квіти, траву та додати різноманітні ефекти.

При вмілому використанні графічних редакторів в учнів можна розвинути вміння правильно стилізувати зображення, виділяти першочергове, стимулювати бажання до індивідуальної праці, активізувати фантазію, увагу, уяву, підвищити рівень засвоєння отриманих на уроці знань, активізувати нестандартне та образне мислення, підвищити інтерес до навчання.

Завдяки використанню графічних редакторів на уроках образотворчого мистецтва можна допомогти учням краще вчитися, ефективно засвоювати опрацьований матеріал, пізнати основи образотворчої грамоти за допомогою комп'ютерних технологій, оволодіти мовою комп'ютерної графіки відповідно до своїх вікових можливостей, сформулювати інформаційну культуру, розвинути природні здібності, збагачувати досвід, розвивати образне мислення та фантазію, а також працювати на уроках з великим задоволенням, при цьому з нетерпінням очікуючи наступного уроку.

Використання комп'ютерних технологій при вивченні образотворчого мистецтва у молодших класах допомагає активізувати роботу всіх учнів,

сприяти розвитку їхньої фантазії, бажання придумати щось нове та цікаве, допомагає оригінально, нетипово розв'язувати складні задачі, сприяє самовираженню. Вчитель може ознобити учнів з виражальними засобами: лінія, крапка, що допомагає наочно передати простір при вивченні теми «Графіка», завдяки використанню графічного редактора Paint.

Вчитель може попросити учнів намалювати крапки на екрані комп'ютера, намалювати два кола різних розмірів, використовуючи інструмент «Еліпс» та утримуючи при цьому клавішу Shift. Запропонувати учням уважно подивитися на екран монітора та зробити висновок, яка із зображених крапок ближче до них. Даний підхід можна використати при зображенні зоряного неба, при цьому намалювати кілька кругів різних розмірів, які будуть символізувати зірки і зможуть створити відчуття простору неба.

Використання статистичних, методичних, ілюстративних, аудіо – та відеоматеріалів можливе завдяки використанню мультимедійних програм, що дає можливість використовувати різноманітні форми навчання на уроках в молодших класах. Використання таких програм, як графічний редактор (Paint), мультимедійних презентацій (програма PowerPoint), навчально-ігрових програм («Сходи до інформатики»), електронного конструктора (ЕЛКОН) - курсу «Конструювання на комп'ютері», відеороликів (програма MovieMaker) є доцільним на уроках образотворчого мистецтва і чудово можна поєднувати з іншими навчально-методичними засобами для школярів початкових класів. Їх можна досить вдало інтегрувати і за допомогою даних програм підвищити зацікавленість дітей до предмету. На уроках з образотворчого мистецтва можна вивчати геометричні орнаменти та тематичне малювання.

Також на уроках образотворчого мистецтва можна спробувати себе в ролі мультиплікаторів та створити невеликий анімаційний ролик, використовуючи програму Windows MovieMaker, яка є незамінним помічником при створенні відео монтажів. Використовуючи програму

Windows MovieMaker можна створювати невеликі слайд-шоу, накладати звукові доріжки, додавати заголовки та субтитри, склеювати та обрізувати відеоролики. Завдяки використанню музичного супроводу можливо створити справжню творчу атмосферу на уроці.

Дана програма дозволяє використовувати зображення, звук, анімацію завдяки зручному керуванню та доступному інтерфейсу. Інформацію на слайдах можна змінювати, доповнювати, оформлювати її естетично. При використанні графічного редактора можна швидко комбінувати картинки, редагувати та створювати нові, при цьому користуючись базовими наборами інструментів.

Досить цікавим для дітей молодших класів буде використання комп'ютерних програм, які дозволяють створювати малюнки за допомогою пензлів. Дитина самостійно може обрати фон полотна: залишити білим чи вибрати свій улюблений колір. На цьому фоні дитина може малювати за допомогою графічних редакторів та створювати свій неповторний шедевр, при цьому підвищувати не тільки свої творчі здібності, а й базові знання користування комп'ютером. В розпорядженні дитини при цьому буде велика кількість кольорів та відтінків. Малі творці за короткий час і набагато акуратніші можуть створити витинанку або аплікацію.

Комп'ютер надає неймовірні можливості, потрібно лише вміло їх використовувати. За допомогою комп'ютерних технологій діти можуть збагати сюжети та свої задуми, порівнювати різноманітні матеріали та прийоми, до вибору яких вони будуть підходити свідомо, без коригування вчителя. При проходженні теми з образотворчого мистецтва «Вірні друзі дитини», можна запропонувати учням намалювати свою улюблену рослину чи тварину за допомогою графічного дизайнера у програмі Paint.

На уроках образотворчого мистецтва можна використовувати готові комп'ютерні програми, такі як: «Збери малюнок», «Розмалюй-но», «Орнаменти».

Комп'ютерну програму «Збери малюнок» можна використовувати, як за допомогою клавiш курсору, так і за допомогою миші. Учням пропонується вибрати малюнок, розгорнути його на весь екран. Таку програму можна застосовувати при вивченні теми моделювання та конструювання.

Програма «Розмалюй-но» використовується для кращого розвитку сприйняття кольору у дітей. Дітям пропонується 5 завдань та декілька різних картинок для розмальовування, які вони можуть обрати самі. Дану програму можна застосувати під час вивчення розмальовування і правильного підборі кольорів у 1 класі. Дати їм завдання розмалювати на комп'ютері коника, пояснити як при цьому правильно використовувати курсор миші.

Програму «Орнаменти» можна використовувати для кращого сприйняття кольору, а також кращому розумінні симетричності. Програму можна застосовувати в 2 класі під час продовження вивчення кольорознавства. Подібно до даної програми можна застосовувати і програму «Задзеркалля».

Гру «Лого» можна застосовувати для вивчення моделювання. Гра починається із використання простих картинок, тому її доцільно застосовувати починаючи з 1 класу. На початку можна запропонувати побудувати сніжинку, яка володіє симетрією. Доцільно використовувати гру «Лого» під час вивчення пропорцій, організації композицій, елементів графіки.

Отже, використання дидактичних ігор на уроках образотворчого мистецтва буде доцільним, якщо вони будуть чітко відповідати темі та меті уроку, не будуть перевантажувати учнів та відповідати дидактичним цілям уроку.

## **Висновки до розділу 2**

Аналізуючи проведене анкетування на серед учнів приватного закладу гімназія «Надія», батьків учнів та вчителів, ми дійшли висновку, що



використання комп'ютерів під час навчання є ефективним, підвищує мотивацію учнів та зацікавленість в предметі, активізує учнів на самостійне вирішення навчальних задач.

Велике різноманіття навчальних програм досить швидко може вивести навчання із комп'ютерними технологіями на новий вищий рівень освіти. Для нинішнього покоління дітей комп'ютер – це цілком природній засіб навчання, але тільки педагогічне та психологічне обґрунтування застосування інформаційно-комунікаційних технологій на уроці може навчання у молодших класах перевести на вищий щабель. Основним при цьому буде доцільність та раціональність його застосування.

## ВИСНОВКИ

На сьогоднішній день багато з нас вже не задають собі запитання: На скільки важливо вчити дітей роботі з комп'ютером?, тому що для багатьох з нас це є очевидним. Діти повинні вміти грамотно використовувати комп'ютер, вміти з ним вести діалог, застосовувати при виконанні різних видів роботи, вміти правильно використовувати отриману інформацію, відрізнити неправдиву інформацію від правдивої інформації.

Основним питанням, яке стоїть сьогодні перед багатьма педагогами та батьками є питання: «Коли саме слід розпочинати знайомити дитину з комп'ютерними технологіями?» Тому що, вивчаючи досвід зарубіжних та українських педагогів, які вдало почали практикувати використання комп'ютера саме при роботі з дітьми початкових класів, завжди залишається певне невизначення.

Ми вважаємо, що це питання можна вирішити, використовуючи на заняттях виключно ті комп'ютерні технології, які будуть відповідати всім санітарним нормам, а також дотримуючись часового режиму, що дозволить в першу чергу вивести на вищий рівень саме навчання.

1. Вивчаючи досвід закордонних та українських педагогів, які з успіхом використовують комп'ютерні технології на своїх уроках, можна зробити висновок, що постійне навчання за допомогою комп'ютера було невдалим тільки тому, що самі комп'ютерні програми були недосконалими, не до кінця протестованими і досить часто не відповідали вимогам шкільної програми.

Саме в зв'язку з цим вчителі частіше зустрічалися із невдачами при використанні комп'ютера, ніж знаходили вагомі переваги. Багато педагогів досить тривалий час переборювали певний бар'єр, який стояв при виборі стандартних форм навчання та застосуванням комп'ютерних технологій.

2. Комп'ютерні технології ми можемо використовувати виконуючи різноманітні дії, світові виробники пропонують нам різноманітні варіанти комп'ютерів, ноутбуків, планшетів та телефонів на різний смак та гаманець.

Саме в такій різноманітності комп'ютерних технологій та швидкому темпу розвитку цифрового сучасного світу, змін потребує і система освіти, адже для якісного викладання сучасний вчитель не може не використовувати комп'ютерних технологій та мережі Інтернет, які дають змогу швидко підготуватися до уроку, використовувати під час перевірки якості знань учнів, стимулювати інтерес школярів.

На нашу думку, якщо починати використовувати комп'ютер на уроках при роботі з учнями молодших класів, то це дасть змогу школярам легше адаптуватись до навчання в середній та старшій школі, а також забезпечить певну поетапність навчального процесу. Тобто дитина зможе краще адаптуватись до умов в сучасному світі, який на даний момент тісно пов'язаний із застосуванням високотехнологічних технологій. Це дозволить уникнути труднощів у старшій школі та закладах професійної освіти, а також у закладах вищої освіти. Адже до певного часу саме в цих закладах використання комп'ютера було обов'язковим, тому що велика кількість виконаної роботи була пов'язана саме з використанням комп'ютера.

3. Вчитель має гарно володіти комп'ютерними технологіями, а сама школа повинна мати гарне технологічне забезпечення. Адже не доцільне використання технологічних засобів на уроці бути мати зовсім інший ефект від очікуваного. Замість очікуваної актуалізації знань і привернення уваги учнів, можливе навпаки розсіювання уваги і не розуміння взагалі теми і мети даного уроку.

Основною задачею уроків образотворчого мистецтва є розвиток гармонійної особистості, фантазії, уяви, любові до природи, сприймання художніх образів, прояв самовираження. Саме такі задачі досить гарно можна вирішити за допомогою використання на уроках комп'ютерів, графічних планшетів та мультимедійних дошок Smart bord.

4. Уроки образотворчого мистецтва у початковій школі повинні проходити так, щоб творчість та індивідуальність дітей була розкрита, адже кожен педагог може впевнено говорити про те, що всім дітям притаманні

творчі задатки. Основною задачею кожного педагога є вчасно розгледіти талант у дитини та мати майстерність його розвинути, але для цього і вчитель повинен мати здібності для того, щоб зуміти розкрити ті таланти, які притаманні дітям із народження.

Досить велике значення для розвитку дитини має те, хто саме опиниться на творчому шляху дитини, коли вона буде тільки починати відкривати для себе цей цікавий, різноманітний світ мистецтва. Особистість саме вчителя образотворчого мистецтва є дуже важливою для формування у дитини відчуття прекрасного, здатності розрізняти відтінки і кольори, помічати прекрасне в буденному.

Здатність сприймати цей світ у всіх різнокольорових барвах є безумовно важливою для формування особистості дитини, адже завдяки розвитку уваги формується уява, відбувається розвиток дрібної моторики, формується естетичне сприйняття, розвиваються творчі здібності та спостережливість.

Успіх дитини у вивченні всіх шкільних предметів тісно пов'язаний із її творчим сприйняттям, що безумовно є тією силою, яка здатна рухати людство у всіх відомих напрямках. У початкових класах на уроках образотворчого мистецтва на перше місце потрібно ставити комфорт школярів, підтримання доброзичливої атмосфери на уроках, формування позитивного емоційного стану. Коли діти відчують до себе любов та повагу, тоді їм найлегше зобразити все те, що йде із самого центру їхньої душі.

Застосовуючи на уроках образотворчого мистецтва інформаційно-комунікаційні технології педагоги матимуть можливість створити навчальне середовище, де зможуть поєднувати і теорію і практику, що дозволить формувати критичне мислення, реалізовувати свої індивідуальні можливості, приймати альтернативні рішення, шукати зв'язки між новими та отриманими раніше знаннями, формувати свої власні ідеї та думки, вчитися працювати в команді.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базелюк, О. (2008). Мультимедіа – технологія – мистецтво. Мистецтво і освіта, 3, 16-18.
2. Белкіна Е. (2001). Виховання мистецтвом. Мистецтво і освіта, 2.
3. Бельчев П.В. (2009). Розширення можливостей технічних засобів навчання фізики у загальноосвітній школі та їх класифікація. «Серія Педагогіка. Соціальна робота», 8-21.
4. Бодня О.В. (2011). Комп'ютер для вчителя. О. В. , Мультимедійна презентація. Харків. Основа, 132 с.
5. Бондарєва Н. П. (2012). Використання глобальної мережі Інтернет в освіті. Хмурівські читання, 14–16.
6. Василенко Е. (2010). Шляхи застосування комп'ютерних технологій на уроках музичного мистецтва. Мистецтво в школі, 3– 5.
7. Ветрова І. Г., Вербунко В. А. (2001). Використання комп'ютера у навчанні молодших школярів і його вплив на формування їхньої психіки. Комп'ютер у школі та сім'ї, 22 – 25.
8. Використання інтерактивних технологій навчання при викладанні образотворчого мистецтва у початковій школі. Мистецька освіта у контексті європейської інтеграції: Теоретичні та методичні засади розвитку. Тези Міжнародної наукової конференції. Суми: СумДПУ ім. А.Макаренка, 2004. 244-246
9. Гевал М.А. (2000). Загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів. Комп'ютер в школі та сім'ї, 3.
10. Гризоглазова Т. (2012). Застосування мультимедійних технологій у проектній діяльності підлітків на уроках музичного мистецтва. Мистецтво та освіта, 25– 28.
11. Гуменюк, С. М. (2011). Особливості розвитку творчих здібностей розумово відсталих дітей на заняттях з образотворчого мистецтва. Корекц. педагогіка і психологія, 54-58.

12. Гумінська О.О. (2009). Використання мультимедійних засобів – оновлення методики викладання мистецтв. Мистецтво та освіта, 3.
13. Гуревич, Р.С. Кадемія, М.Ю. (2002). Інформаційно-комунікаційні технології у навчальному процесі: посібник для педагогічних працівників і студентів педагогічних вищих навчальних закладів. Вінниця: ДОВ "Вінниця", 116.
14. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. (2004). Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: Навч. посібн. для студентів педагог. ВНЗ і слухачів інстит. післядипл. освіти. Вінниця: ДОВ "Вінниця", 365.
15. Дворак І.О. (2002). Педагогічні умови сприймання різних видів і жанрів образотворчого мистецтва. Слов'янськ: ІЗМН – СДПІ, 249.
16. Дементієвська Н.П. (2005). Як можна комп'ютерні технології використати для розвитку учнів та вчителів. Міленіум, 238.
17. Жофчак З. Виховання школярів засобами мистецтва // Мистецтво і освіта. -2004. -№3
18. Жук Ю. О. (2005). Планування навчальної діяльності з урахуванням використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій. Інформаційні технології і засоби навчання : зб. наук. праць, 96-99.
19. Задорожний В.І. (2002). Уроки образотворчого мистецтва. Знання, 151.
20. Затяміна Т. В. (2006). Про досвід використання педагогічних технологій на уроках музики. Інноваційні художньо-педагогічні технології. Книга вчителя дисциплін художньо-естетичного циклу. Харків.
21. Заровська Г.С. (2004). Уроки радості. Комп'ютер в школі та сім'ї, 2.
22. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень: моногр. (2006). Ред.: В.О. Моляко, О.Л. Музика. Житомир: Рута, 320.
23. Інформатизація освіти України: стан, проблеми, перспективи.

(2006). Херсонський державний Університет, 176 с.

24. ІКТ – технології співпраці. (2010). Початкова школа, 9.

25. Калініченко О.В. Образотворче мистецтво: підручник для 1 класу (2012) Ред: О.Калініченко, В.В. Сергієнко. Видавничий дім «Освіта», 144 .

26. Катюха С. (2009). "Комп'ютерна казка про кольори", Мистецтво та освіта, 40-43.

27. Клокар Н. І., Чубарук О. В., Вітюк О. П. (2005). Концепція діяльності наукової лабораторії інформаційних технологій навчання КОПОПК // Організація діяльності наукових лабораторій інституту: Науково-методичний посібник, 51-55.

28. Кравченко К. (2011). Використання інтерактивних методів навчання та організація ігрової діяльності на уроках музики. Шкільний світ, 1–10

29. Красовська О.О. (2012). Образотворче мистецтво з методикою викладання у початковій школі. Ред: О.О.Красовська. Львів.: «Новий світ-2000», 292.

30. Котляр В.П. (2006). Основи образотворчого мистецтва і методика художнього виховання дітей. К.: Кондор, 200.

31. Коновець С. (2001). Образотворче мистецтво в практиці сучасної школи. Мистецтво і освіта, 3.

32. Конопко О. (2000). Перші кроки до мистецтва. Початкова школа, 25-28.

33. Кравчук Ф. (2003). Аналіз живописних творів як метод формування композиційних умінь в учнів 5-7 класів. Мистецтво і освіта, 3.

34. Кручиніна Г. А. (2000). Нові інформаційні технології в навчальному процесі. Мультимедійні навчальні програми , 67 с.

35. Легкий О.М. (2000). Організаційно-педагогічні умови використання комп'ютера у спеціальній школі. Інститут дефектології АПН України, 182.

36. Лопухіна Т. В. (2010). Технології навчання, виховання та розвитку

дітей : навчально-методичний посібник. Донецьк : Каштан, 146.

37. Марчук Ж. (2004). Пейзаж настрою. Мистецтво і освіта, 3.

38. Масол Л. (2004). Концепція загальної мистецької освіти Мистецтво і освіта, 1.

39. Масол Л.М. (2018). Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 1 кл. закл. заг. серед. Освіти. Ред: Л.М. Масол, О.В. Гайдамака, О.М. Колотило. Київ: Генеза, 144.

40. Масол Л.М. (2019). Мистецтво: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. Освіти. Ред: Л.М. Масол, О.В. Гайдамака, О.М. Колотило. Київ: Генеза, 112.

41. Масол Л.М. (2020). Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 3 кл. закл. заг. серед. Освіти. Ред: Л.М. Масол, О.В. Гайдамака, О.М. Колотило. Київ: Генеза, 128.

42. Масол Л.М. (2021). Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 4 кл. закл. заг. серед. Освіти. Ред: Л.М. Масол, О.В. Гайдамака, О.М. Колотило. Київ: Генеза, 128.

43. Масол Л. (2001). Впровадження нових програм з мистецтва та художньої культури. Мистецтво та освіта, 3.

44. Масол Л. (2006). Методика навчання мистецтва у початковій школі, 234.

45. Матат Д.(2014). Нові технології: веб-квест. Ред: Матат Д. Освіта України, 23.

46. Нікіфорова І. (2015). Новітні інформаційні технології: повсякденність чи недосяжна мрія українського школяра? Фінансовий контроль, 42-47.

47. Новиченко Ю.В. Використання ІКТ на уроках образотворчого мистецтва. Методичні рекомендації. Шостка, 2015, 29 с.

48. Обрізан К. М. (2003). Програмні засоби навчального призначення. Педагогічна думка, 156-165.

49. Пантюк О. (2010). Інтерактивні вправи на уроках музичного мистецтва. Мистецтво в школі, 2– 6.



50. Пічкур М. (2003). Педагогічне керування формуванням художнього сприйняття школярів. Мистецтво і освіта, 4.
51. Покроєва Л.Д., Рябова З.В., Капустін І.В., Ставицький С.Б., Байназарова О.О. (2006). Сучасний урок: традиційні та інноваційні підходи. Ред: Байназарова О.О., Капустін І.В., Рябова З.В., Покроєва Л.Д., Ставицький С.Б. Харків: ХОНМІБО.
52. Полька Н.С., Платонова А.Г. (2015). Оновлення гігієнічних вимог до використання в навчальних закладах сучасних засобів інформаційних технологій Комп'ютер у школі та сім'ї, 3-5.
53. Пометун О.І., Пироженко Л.В. (2004). Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник.
54. Пономаренко Л. (2012). Мультимедійна підтримка навчального процесу. Початкова освіта, 16.
55. Пушкарьова Т., Лозовський Е. (2010). Теоретичні аспекти інформатизації освіти у моделі "1 учень - 1 комп'ютер". Рідна школа, 35-39.стр.
56. Радул В. В. (2008). Соціальна зрілість особистості вчителя: фактори формування. Ред: В. В. Радул. Вища школа, 240.
57. Савченко О.Я. (2012). Дидактика початкової освіти: підручн. Грамота, 504.
58. Садкіна В. І. (2008). 101 цікава педагогічна ідея. Як зробити урок. Основа, 88.
59. Серьогіна, І. В. (2009). Розвиток творчих здібностей студентів ВНЗ при вивченні курсу "Елементи декоративно-прикладного мистецтва" Ред: І. В. Серьогіна. Педагогіка вищ. та серед. шк.: зб. наук. пр., 318-321.
60. Сисоєва С.О., Алексюк А.М., Воловик Д.М. та ін. (2001). Педагогічні технології у неперервній професійній освіті. Ред: С.О. Сисоєвої. Віпол, 502.
61. Сирота В. (2002). Художньо-прикладна спрямованість образотворчого мистецтва у школі. Мистецтво і освіта, 4.
62. Співаковський О. В. (2011). Інформаційно-комунікаційні

технології в початковій школі: навч. метод. посібн. Ред: О. В. Співаковський, Л. Є. Петухова, В. В. Коткова. Херсон, 267.

63. Старікова Н.А. (2014). Використання інформаційних технологій у початковій школі: посібник для вчителя. Кривий Ріг, 77.

64. Стась, М. І. (2007). Методика формування творчих здібностей майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Ред: М. І. Стась. Нац. пед. ун-т ім. М.П.Драгоманова, 20 с.

65. Стеценко І. (2014). Інформатика – місток між предметами. Учитель початкової школи, 1–8.

66. Творчий розвиток особистості засобами мистецтва: навчально-методичний посібник / за ред., передмова Н.Г. Ничкало. Чернівці: Зелена Буковина, 2011. 255.

67. Таровська О. (2010). Модернізація психолого-педагогічної підтримки навчально-виховного процесу за допомогою Інтернет-технологій. Українознавство, 190-193.

68. Чайковська О.А. (2004). Використання мультимедіа. Комп'ютер в школі та сім'ї, 2.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### **Анкета з метою дослідження використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва**

Дайте відповідь на запитання анкети:

1. Чи сподобалися Вам уроки, які проводилися з використанням комп'ютера?
2. Чи застосовувався на уроках мультимедійний супровід?
3. Чи відмітили ви ефективність при використанні мультимедійних презентацій?
4. Якому способу навчання ви надаєте перевагу?
5. На Вашу думку, прослуховування музичних творів краще в живому виконанні чи при відтворенні на комп'ютері?
6. На Вашу думку, чи є доцільним застосування на уроках образотворчого мистецтва комп'ютерних технологій?
7. Чи відмітили Ви погіршення зору під час навчання із використанням комп'ютера?
8. Як Ви вважаєте, легше створити зображення на комп'ютері, чи намалювати його на дошці?
9. Чи вважаєте Ви отримані знання при роботі з комп'ютером необхідними для подальшого навчання та життя в цілому?
10. Які уроки, на Вашу думку, приносили більше нових знань?

## Додаток Б

### Уроки образотворчого мистецтва з використанням комп'ютерних технологій

#### Тема: Казкові квіти Петриківки.

Мета: розширювати знання учнів про художній розпис, ознайомлення із технікою Петриківського розпису, розвиток творчої фантазії та уяви, виховування любові до народної творчості, розвиток кольоросприйняття. Виховання любові до природи навколишнього середовища.

Обладнання та матеріали: мультимедійна презентація «Казкові квіти Петриківки», відеофрагмент «Із витоків і традицій», кольорові олівці, фарби.

Тип уроку: комбінований

Клас: 4

#### Хід уроку

I. Організація класу до уроку.

1.1. Створення психологічного комфорту у класі.

Послухайте вірш Людмили Наумової “Петриківські барви” 🍌

Мій рідний знаменитий край

Для серця й для душі в нас розмаїття

Усе, що розквітає й любо нам

Наші майстри враз втілюють у квітах. 🌺

Наш Петриківський розпис славний в світі

Про нього знають і дорослі й діти. 👨👩

Все в ньому є: і цвіт калини, й маки

Українська хатина 🏠 і козаки.

Чудовії жар – птиці і лелеки, 🕊

Що відлітають в край далекий.

Півні пихаті 🐓, лебеді величні

Усе для нас знайоме це і звичне.

Червоні мальви🌻 у вишневому саду  
 Жоржини славні, грона винограду.🍇  
 Суниця запашна🍷, білі ромашки  
 В степах просторих синіють волошки.  
 В руках майстрів умілих наших  
 Квіти малюються🌸 на виробах прекрасних  
 У фарбах різних все горить, палає🔥  
 Та мерехтить... неначе оживає.  
 Пасхальні писанки, розписані тарілки  
 Свистульки, келихи🍷, бутилки,  
 Булави, храми і матрешки,  
 Кухонні дощечки та ложки.🍴  
 Шкатулки, вазочки🍷, дощечки,  
 Заколки різні, дзиги та сердечки.  
 Всього й не порахуєш, бо майстри  
 На вигадку й натхнення мастаки.🎨  
 Хай славиться наш край в віках  
 Для нас він наша рідная домівка  
 Хай береже Господь людей в трудах  
 Майстрів величних й Петриківську квітку!❤️

## 1.2. Перевірка готовності учнів до уроку і організація робочого місця

Будь ласка, перевірте, чи все потрібне для нашого уроку є на столі, а саме: Альбом для малювання гуашшю, простий олівець, гумка, вода, фарби гуаш, пензлі, палітра. Зараз ми нічого не чіпаємо, а чекаємо моїх вказівок. Сідайте рівненько і налаштовуйтеся на роботу.

### 2. Актуалізація опорних знань учнів.

2.1. Вступна бесіда з учнями.

2.2. Оголошення теми і мотивація навчальної діяльності учнів.

Діти перегляньте ці зображення. Як ви гадаєте, що це? Які асоціації у вас виникають при перегляді?



Сьогодні на уроці ми ознайомимось із знаменитим петриківським розписом, якому Міжнародна організація ЮНЕСКО присвоїла статус культурної спадщини людства.

### **3. Вивчення нового матеріалу.**

#### **3.1. Розповідь вчителя.**

Колись давно в одному селі жили люди, які не знали радості і завітала до них в гості дівчинка Оленка. Оленка взяла фарби і розмалювала будинок цих людей, на будинку намалювала вона великі квіти. Розмалювала також вікна, піч, двері, потім взялася за скриню. Коли бідні люди повернулися додому, то очам своїм не повірили, не впізнали своєї хати, посміхнулися і більше ніколи не сумували. І після цього багато хто з селян вирішив розфарбувати своє помешкання. Село, в якому це сталося називалося Петриківка, тому і вид розпису почав називатися Петриківським.



Петриківський розпис – яскравий, самобутній, неповторний, життєрадісний, як сама українська природа. Адже вона дарувала не лише сюжети для композицій, а й фарби, які були тільки природного походження.

На Дніпропетровщині є велике ушановане село Петриківка. Ім'я цього села дало назву декоративному розпису, характерному лише для України. Ми часто захоплюємося мистецтвом закордонних майстрів і не помічаємо видатних речей які існують і виникли поряд з нами. Український декоративний розпис поряд з іншими народними видами мистецтва – це наша гордість, безцінне духовне надбання народу.

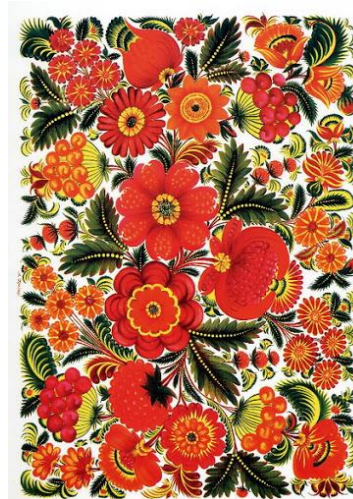
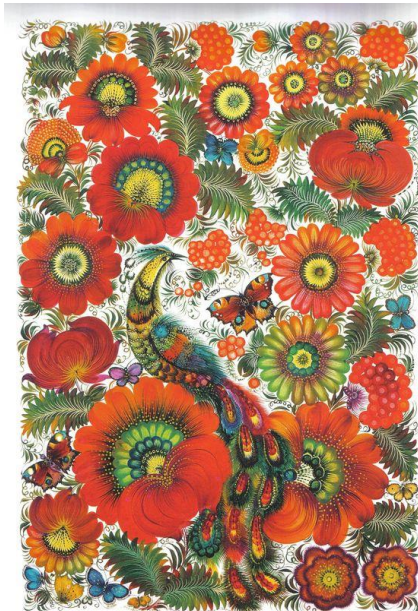
Далеко за межами України славиться її самобутнє декоративне мистецтво з його чи не найбагатшим у світі народним розписом.

Українське народне мистецтво виникло в сиву давнину серед чарівної природи, краса якої наповнювала душу працюючого народу мрією про щастя, дарувала творчу наснагу.

### 3.2. Робота з додатковою наочністю.

Перегляд слайдів із зображенням села та розповідь вчителя про село Петриківка.

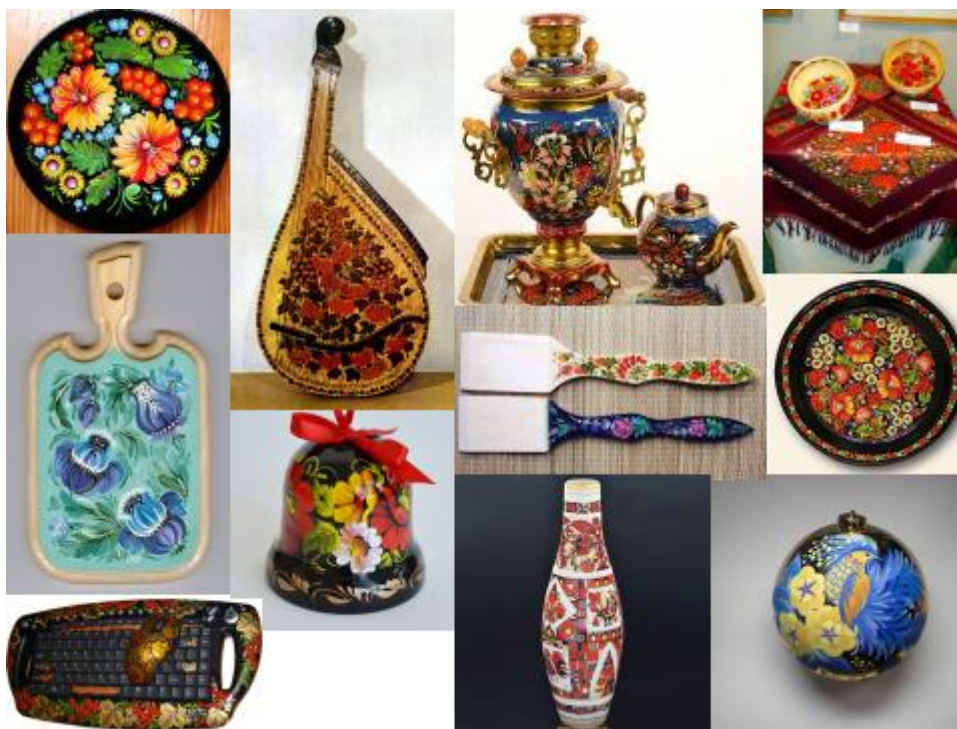
1. Перегляд слайдів із зразками робіт Т.Пата «Зозуля на калині», М.Кравець «Степове літо», В.Дека «Квітучий край». Т.Пата створює життєрадісні роботи, контрастні композиції.



2. Характерною особливістю робіт М. Кравець є зображення в центрі з великих квіток, а з боків зображувала менші квітки.

### 3. Бесіда про роботи.





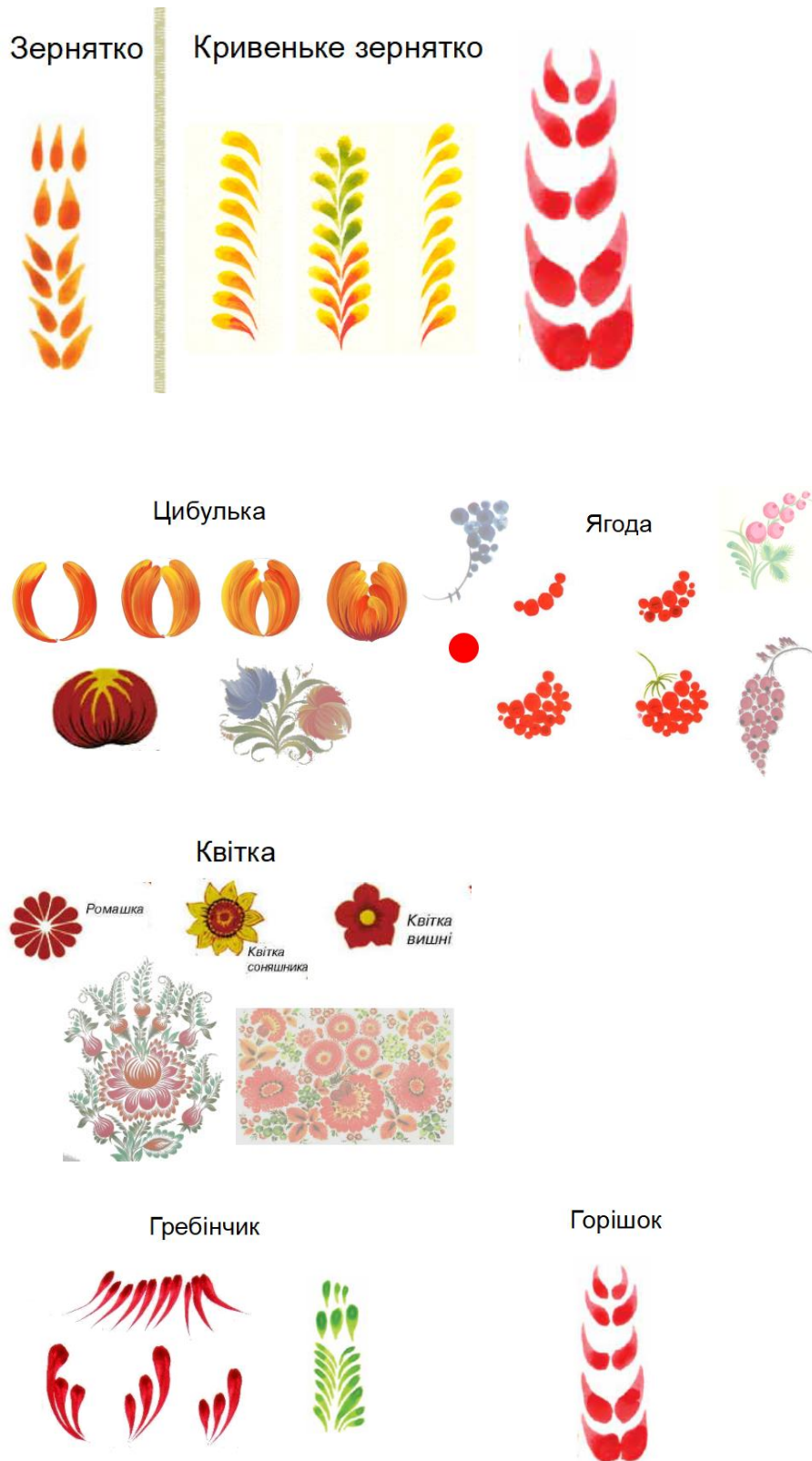
### 3.3. Перегляд відео фрагменту «Із витоків і традицій».

- Діти, чи сподобалися вам роботи, що ми з вами переглянули?

## 4. Вступний інструктаж і практична самостійна діяльність учнів.

4.1. Зображення на мультимедійній презентації простого фрагменту «Петриківського розпису» - «Зернятко».

Діти намагаються замалювати, переглядаючи послідовність виконання роботи на слайдах. Наступний мазок «криве зернятко», заключний мазок, який діти вчать повторити – «гребінчик».



#### 4.2. Пояснення послідовності виконання завдання

Виконання вправ.

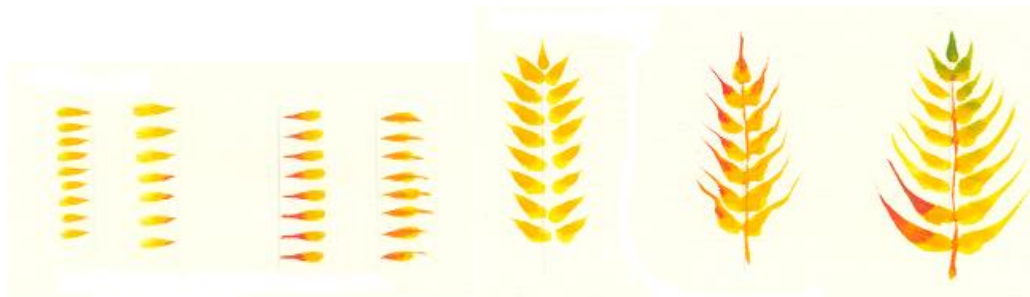
Сучасні майстри петриківського розпису, створюючи композиції, використовують багату палітру споріднених кольорів.

Як і багато років тому, так і нині всі декоративні композиції, створені у Петриківці, мають спільну основу – однакові елементи написання: зернятко, вусик, листок, горішок і багато інших. Ми навчимося писати найважливіші.

### „Зернятко”

Зернятко – це простий мазок, форма якого залежить від форми пензлика. Він є одним з основних елементів петриківського розпису.

Уздовж вертикальної лінії пензликом наносяться мазки – „зернятко”, схожі на краплі води, що падають. Тримати пензлик треба так, щоб вусик „зернятка” – був перпендикулярний до лінії, проведеної олівцем або уявної. При цьому корпусом пензлика натискають так, щоб мазок був овальної форми.



### „Криве зернятко”

Наступний елемент петриківського розпису – „Криве зернятко”. Набираємо фарбу на круглий пензлик і починаємо наносити мазок, як і звичайне „зернятко”, але при натисканні трохи повертаємо вправо чи вліво. Маємо викривлену півколом краплину. Пишемо „криві зернятка” попарно, назустріч один одному – отримуємо пуп’янок або „горішок”.



Якщо об'єднати чотири чи п'ять кривих зерняток в одному, то можна отримати пелюстку великої квітки. Спробуємо себе і в цьому.



#### «Перехідний» мазок

Для написання листочків майстри петриківського розпису використовують перехідний мазок. Для виконання цієї вправи потрібен пензлик більшого розміру ніж попередній. Спробуємо досягнути плавного переходу одного насиченого кольору в інший – світліший чи навпаки.

На пензлик набираємо яскравої фарби (наприклад зеленої), потім кінчик пензля вмочуємо у світлішу (наприклад жовту). Робимо мазок починаємо протягувати пензлем до кінчика, плавно натискаємо на пензель. Жовтий мазок поступово зеленіє і набирає певної сили наприкінці.



Відбиток пальця дозволяє створити ягідки.

Поєднавши ці основні елементи, ми дістанемо зображення «колоска», «травички», «пуп'янка», «квітки», «листочка». Їх малюємо пензликом. А от «виноград», «калину», «порічки» краще промалювати пальчиком.

#### 4.3. Творча практична робота учнів.

Ми потренуємося наносити основні елементи розпису, і спробуємо придумати і написати композицію „Казкова квітка Петриківки”.

Зобразіть стебло, квітку, листя, маленькі квіточки, травинки та вусики.

Вчитель спостерігає за діяльністю учнів, при виявленні недоліків – проводить поточне пояснення виконання завдання.

#### 4.4. Оцінювання, коментування та виставка найкращих робіт учнів.

### 5. Підсумок уроку. Аналіз та оцінювання робіт

#### 5.1. Підсумкова бесіда.

Що ми малювали на уроці?

Назвіть основні типи мазків характерних для петриківського розпису?

#### 5.2. Прибирання робочих місць.

## Тема. Подорож до театру.

Мета: ознайомлення із елементами сценічного простору, поняттям декоративного зображення, розвиток творчої фантазії та уяви.

Обладнання та матеріали: мультимедійна презентація, відеоматеріали, фотозображення театральних декорацій, кольорові олівці та фарби.

Клас: 2.

### Хід уроку

#### 1. Організація класу до уроку

1.1 Створення психологічного комфорту у класі.

1.2 Перевірка готовності учнів до уроку.

2. Актуалізація опорних знань учнів.

2.1. Вступна бесіда з учнями.

- Діти, чи доводилося вам бувати в театрі?
- Які вистави ви бачили? Що найбільше вам запам'яталось?
- Чи сподобалася гра акторів? Чи знаєте ви, хто придумує костюми?

2.2. Перегляд фотозображень театральних декорацій, робіт Марії

Приймаченко.





3. Перегляд відеозагадок.

4. Практична діяльність дітей.

Перегляд мультимедійної презентації із зображенням поетапності виконання роботи. Діти виконують свою роботу, зображують дерево на аркуші паперу.

5. Проведення підсумку уроку. Перегляд робіт учнів.

5.1 Підсумкова бесіда.

5.2. Прибирання робочих місць.

5.3. Повідомлення домашнього завдання.



**Тема: Створення буквиці. Ознайомлення із графічним редактором.**

Мета: ознайомлення із героїзмом в мистецтві, створення декоративної літери, розвиток творчої уяви та фантазії. Формування культури емоційного сприйняття, навчитися створювати об'єкти в середовищі графічного редактора; змінювати значення їх властивостей.

Обладнання та матеріали: комп'ютер із програмою Microsoft Word, мультимедійна презентація, відео програвач, кольорові олівці, фломастери.

Клас: 3.

### Хід уроку

#### 1. Організація класу до уроку.

1.1. Створення психологічного комфорту у класі.

### РОЗМИНКА



**клавiша**



**монiтор**



**диск**

1.2. Перевірка готовності учнів до уроку.

2. Актуалізація опорних знань.

2.1. Вступна бесіда з учнями.

- Діти, а ви знаєте як створюються мультфільми?

- Що лежить в основі кожного мультиплікаційного фільму? (Картинки, малюнки, зображення)

- Як відбувається створення мультфільму ?



## Технології створення мультфільмів .

Існують різноманітні комп'ютерні програми, які допомагають малювати мультфільми.

Мультиплікатори створюють безліч зображень і при швидкій їх зміні зображення оживають. Раніше на створення короткометражного мультфільму йшли місяці і роки, оскільки кожне окреме зображення повністю промальовувалося на листах паперу.

Але зараз в цій сфері, як і у всіх сферах життя людей з'явилися комп'ютери і технології дозволяють добиватися дуже якісного результату.

Тепер мультиплікатори один раз створивши малюнок, який зберігся в пам'яті, лише трохи змінюють його, а комп'ютер запам'ятовує всі ці зміни і складає зображення в мультфільми, але коли ми дивимося 10-хвилинний мультик, ми спостерігаємо за підсумком багатомісячної роботи. Людям стало простіше і зручніше.

2.2. Перегляд відео «Художній шрифт»

2.3.Оголошення теми і мотивація навчальної діяльності учнів.

### **3. Вивчення нового матеріалу.**

3.1. Розповідь вчителя. (Бесіда з учнями по темі уроку).

3.2. Робота з додатковою наочністю.

3.3. Перегляд мультимедійної презентації із зображенням казкових героїв.

- Діти, а ви знаєте, хто такі герої?

- Кого прийнято вважати героєм?

3.4. Перегляд трейлеру «Микита Кожум'яка».

3.5. Прослуховування пісні З. Тищенко «Наша рідна Україна».

### **4. Вступний інструктаж і практична самостійна діяльність учнів.**

4.1. Перегляд мультимедійної презентації із покроковим створенням буквиці у програмі Microsoft Word.

4.2. Поетапне зображення композиції вчителем з поясненням. Зображення буквиці на аркуші альбому та розфарбовування її.

4.3. Створення буквиці у програмі Microsoft Word. Робота в графічному редакторі Paint.

Ця програма вам знадобиться для образного мислення.



### Кольоровий вірш

Кульбабка тиха при дорозі,  
Жовтіється сама собі,  
А у волошки очі сині,  
А в неба очі голубі.  
Зелені клени стали колом  
Біля нашого двора,  
А он за тихим жовтим полем,  
Червоне сонце догора.

(Є.Горен)

4.3.1. Фізкультхвилинка.

5. Проведення підсумку уроку. Перегляд робіт учнів.

5.1. Підсумкова бесіда.

Гра «Закінчи речення»

1. було цікаво... (познайомитися...)
2. було важко, але необхідно... (знати...)
3. ми виконували завдання... (які допоможуть нам...)
4. ми зрозуміли, що... (ця тема та програма...)
5. тепер ми можемо . . .
6. ми навчилися...
7. у нас вийшло ...
8. нам захотілося...

5.2. Прибирання робочих місць.

5.3. Повідомлення домашнього завдання.

## **Тема: Створення візерунку чи орнаменту новорічної іграшки.**

Мета: ознайомлення із історією виникнення ялинкових прикрас, виховувати естетичний та художній смак, вдосконалення знань про візерунки та орнаменти, розвиток художньої фантазії та уяви.

Обладнання та матеріали: мультимедійна презентація, комп'ютерна програма «Розмалюй-но», відео та аудіо програвач, кольорові олівці, фарби.

Клас: 3.

### Хід уроку

#### **1. Організація класу до уроку.**

1.1 Створення психологічного комфорту у класі. Прослуховування пісні «Сніжинка».

1.2 Перевірка готовності учнів до уроку.

#### **2. Актуалізація опорних знань учнів.**

2.1 Відгадування загадок.

Цілий рік лежать у коробці, тому що не потрібні.

А як Новий рік у дорозі, вони стають важливі.

Їх на ялинку надягаємо, її вигляд прикрашаємо.

Що ж це, хто відповість? Ну-но, подумайте діти!

(Ялинкові прикраси)

Різнобарвні кулі, бурульки і хлопавки,

А ще звірячки, плюшки, колотушки.

Дуже, дуже різні вони бувають,

З їх допомогою ялинку прикрашають.

(Ялинкові прикраси)

2.2. Оголошення теми і мотивація навчальної діяльності учнів.

#### **3. Вивчення нового матеріалу.**

3.1. Розповідь вчителя.



Декоративно-прикладне мистецтво є одним із видів народної творчості. Предметами декоративно-прикладного мистецтва ми й зараз користуємося в побуті. Оздоблювати предмети вжитку орнаментами – це давня традиція нашого народу.

Зазвичай розрізняють такі види орнаментів: геометричний, рослинний та тваринний. Орнаментом також прикрашають посуд.

Вишивка – один із найпоширеніших видів декоративного мистецтва.

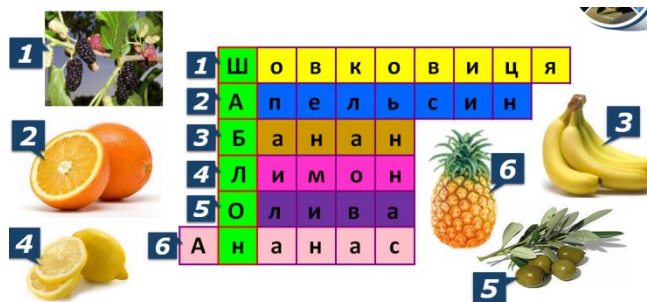
Гончарство – виготовлення з гончарної глини посуду, кахлів, іграшок тощо.

Різьблення – одне з найдавніших ремесел.

Лозоплетіння – виготовлення різноманітних виробів з лози або інших рослин.

- Чи знаєте ви діти, що перші ялинкові прикраси з'явилися ще в 15 столітті. Мартін Лютер напередодні Різдва вирішив прикрасити свою ялинку, він вперше прикрасив її верхівку зіркою, як нагадування про Віфлеємську зірку. Пізніше вже в 17 столітті ялинки почали прикрашати прикрасами, виготовленими із скла. Сьогодні ми з вами спробуємо намалювати та розмалювати ялинкову кульку.

## 3.2. Робота з додатковою наочністю. Розгадування кросворду та ребусу.



**Картина**

## 4. Вступний інструктаж і практична самостійна діяльність учнів.



## 4.1. Поетапне зображення композиції вчителем з поясненням.

Перегляд мультимедійної презентації із послідовністю виконання роботи.

Нарисуйте голову ведмедика, використавши інструмент Еліпс.

2. Намалюйте тулуб — інструмент Еліпс, овал більшого розміру, розташований під головою. (Для точного розташування тулуб нарисуйте окремо, виділіть і перемістіть у потрібне місце).

3. Окремо нарисуйте вушко ведмедика. Використайте інструмент Еліпс, тримаючи клавішу Shift. Виділіть, скопіюйте, вставте і перемістіть у потрібне місце обидва вушка.

4. Аналогічно нарисуйте очі, ніс, живіт, задні лапки ведмедика.

5. Передню лапку нарисуйте за допомогою інструмент Еліпс, використавши його чотири рази.

6. Готовий рисунок лапки виділіть, скопіюйте, вставте, відобразіть його симетрично — отримаєте другу лапку. (Рисунок - Відобразити/повернути - Відобразити зліва направо).

7. Виділіть і перемістіть у потрібне місце обидві лапки.

8. Нарисуйте рот ведмедика, використавши інструмент Крива.

9. Розфарбуйте рисунок, використовуючи інструмент Заливка.



Пригадування правил роботи в програмі «Розфарбуй-но». Як саме це потрібно виконувати: ставите стрілочку на бажаний колір і натискаєте ліву кнопку миші, потім переводите стрілочку на те місце, яке необхідно зафарбувати і знову натискаєте ліву кнопку миші. Для того, щоб очистити

певну частину малюнка натискаєте Bask Space, а якщо потрібно очистити весь малюнок, то натискаєте Пробіл.

#### 4.2. Практична робота учнів.

Учні спочатку малюють кульку на аркуші альбому за допомогою циркуля та розфарбовують, переглядаючи послідовність виконання роботи на мультимедійній презентації. По закінченню роботи, переходять до замальовування ялинкової кульки на комп'ютері в програмі «Розфарбуй-но».

##### 4.2.1. Фізкультхвилинка.

##### 4.2.2. Індивідуальна допомога окремим учням.

#### 4.3. Оцінювання, коментування та виставка найкращих робіт учнів.

### 5. Проведення підсумку уроку. Перегляд робіт учнів.

#### 5.1. Підсумкова бесіда.

#### 5.2. Прибирання робочих місць.

#### 5.3. Повідомлення домашнього завдання.