

УДК 378.147:004.032.6(075.8)

DOI: 10.31499/2307-4906.3.2019.190255

НАПОВНЕННЯ ТА ПРИЗНАЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАСОБІВ КУЛЬТУРОЛОГІЧНОГО ЗМІСТУ

Воронова Надія, кандидат філософських наук, доцент кафедри культурології, естетики та історії, Донбаський державний педагогічний університет.

ORCID: 0000-0001-7957-1655

E-mail: voronova.ns@ukr.net

У статті досліджено використання інформаційно-комунікаційних технологій у вищій школі. Проаналізовано наявні мультимедійні навчальні засоби з культурологічних дисциплін, класифіковано їх для подальшого використання у професійній підготовці майбутніх фахівців культурології. Підтверджено, що мультимедійні навчальні засоби культурологічного змісту є результатом застосування інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі та сприяють спілкуванню суб'єктів навчального процесу між собою, містять прояви діалогічності; забезпечують науковий підхід до організації навчального процесу; стимулюють креативний пошук, естетичну мотивацію діяльності, естетичне оформлення результатів.

Ключові слова: види мистецтва, класифікація, культурні пам'ятки, майбутні культурологи, мультимедійні навчальні засоби, професійна підготовка, технології мультимедіа, цифрова культура.

FILLING AND PURPOSE OF MULTIMEDIA EDUCATIONAL TOOLS OF CULTURAL CONTENT

Voronova Nadiia, PhD in Philosophy, Associate Professor of the Department of Cultural Studies, Aesthetics and History, Donbas State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0001-7957-1655

E-mail: voronova.ns@ukr.net

The article explores the use of information and communication technologies in higher education. This corresponds to the key trends in the overall development of society, its globalization and informatization. ICT tools used in the professional growth of future culturologists necessarily contain multimedia content that depends on the specifics of artistic and cultural educational tools. The methods used were non-graphic analysis, which made it possible to analyze the multimedia educational tools of cultural content available on the network; the content criterion selected contends their functional purpose. The concept of "multimedia" in modern science is defined as an information technology, which combines various types of information resources in one software product: texts, illustrations, audio and video information.

Justified: multimedia technology has become a typical feature of the 21st century art and appropriate teaching aids. A large number of educational multimedia publications on cultural content are currently in place. The classification of multimedia teaching aids for the preparation of future culturologists is made according to the criteria of content and functional purpose: information and reference multimedia publications on culture and various arts; multimedia means of educational-gaming purposes of cultural-related subjects for children (preschoolers and junior pupils); multimedia textbooks on "Arts Culture" for schooling and electronic textbooks (manuals) on cultural studies and various forms of art for higher education; artistic skills trainers. Examples of multimedia teaching materials of each group are given.

Keywords: arts, classification, cultural monuments, future culturologists, multimedia educational tools, training, multimedia technologies, digital culture.

Система вищої педагогічної освіти займається пошуком перспективних наукових підходів і технологій управління, підготовкою майбутніх фахівців. Формування професійної компетентності фахівця культурології наразі відбувається в єдності ключових, універсально-професійних та індивідуально-професійних компонентів. Актуальним напрямом оновлення професійної підготовки майбутніх культурологів є залучення до процесу їхньої фахової підготовки інформаційно-комунікаційних технологій, що цілком відповідає ключовим тенденціям загального розвитку суспільства, його глобалізації.

Так, наука доводить, що використання мультимедіа в сфері культури й мистецтва призводить до істотних трансформацій у його змісті й мовних засобах: мультимедійні арт-практики – сучасні шоу з використанням електроніки, лазерної техніки та кінематики, комп'ютерні інсталяції, мережева література, трансмузика, інтерактивне мистецтво, інтернет-арт та ін. – ведуть до змін у художньо-естетичній свідомості людини.

Відтак, модернізація системи наукових підходів до формування професійної компетентності майбутніх фахівців культурології сьогодні на часі. Вагоме місце в структурі професійної компетентності майбутніх культурологів займає інформаційно-комунікаційний складник як такий, що забезпечує формування умінь і навичок взаємодії з комп'ютером та будь-якими іншими пристроями, програмним забезпеченням; потребує універсальних навичок роботи з цифровими технологіями; вимагає впевненого та критичного їх використання в системі професійної підготовки.

Підготовка кваліфікованого культуролога є комплексною, її дослідження здійснюється філософами, соціологами, культурологами, педагогами, психологами. Загальні положення реалізації культурологічного підходу у системі професійної освіти обґрунтовуються в роботах В. Біблера, Є. Бондаревської, І. Зязюна, М. Кагана, Б. Лихачова, О. Рудницької, В. Сластьоніна та ін. Методологічні основи та теоретичні аспекти культурологічної підготовки розкриваються у працях А. Арнольдова, Л. Кравченко, В. Маслова та ін.

Відзначимо, що засоби ІКТ, використовувані в професійному зростанні майбутніх культурологів, обов'язково вміщують мультимедійний контент. Поняття «мультимедіа» в науковому обігу визначається як інформаційна технологія, що поєднує в одному програмному продукті різноманітні види інформаційних ресурсів: тексти, ілюстрації, аудіо- і відеоінформацію [1, с. 201], як одна із нових технологічних форм інформаційного суспільства, яка створює принципово новий рівень опрацювання інформації та інтерактивної взаємодії людини з комп'ютером (В. Інгенблек [2, с. 7]), завдяки чому відкривається широкий простір для творчості.

А. Крапивенко у своєму тлумаченні мультимедіа підкреслює об'єднання в програмно-апаратній системі різних типів мультимедіа-даних (зображення, звук, відео, тактильні відчуття тощо) для створення єдиного інформаційного середовища з метою впливу через органи відчуттів на сприймання людини [3, с. 10].

Зарубіжні дослідники-культурологи К. Ліберовська (К. Liberovskaya) [4], Л. Манович (L. Manovich) [5], О. Шликова [6] та ін. відзначають, що технологія мультимедіа стала типовою рисою художніх практик цифрового мистецтва ХХІ століття. В мультимедійних мистецьких проектах на зміну традиційним виразним засобам кіно і телебачення (нарративність, візуальність, художній образ, кадр, ракурс

та ін.) приходять нові: експериментальний простір, симуляція (моделювання), форма-структура у вигляді бази даних, перформативність, інтерактивність, синестезія тощо. Функція митця у мультимедійних практиках сучасного мистецтва перетворюється у діяльність ініціатора комунікативно-креативних контекстів (О. Єгорова [7]).

У науковий обіг останнього десятиліття увійшло поняття цифрової культури яке тлумачиться як культурологічний феномен, пов'язаний з виникненням нових (цифрових) форм культурно-мистецької спадщини, а також з оволодінням засобами цифрових технологій (Н. Воронова, Л. Гаврілова [8]). Проаналізуємо наявні мультимедійні навчальні засоби з культурологічних дисциплін, класифікуємо їх для подальшого використання у професійній підготовці майбутніх фахівців культурології, що і становитиме мету даної статті.

Мультимедійні навчальні засоби для підготовки майбутніх культурологів слід класифікувати, на нашу думку, за критеріями змістового наповнення та функціонального призначення: Пропонуємо класифікацію мультимедійних навчальних засобів в межах даної статті: інформаційно-довідникові мультимедійні видання з культури та різних видів мистецтва; віртуальні подорожі, екскурсії та музеї; мультимедійні засоби навчально-ігрового призначення культурологічної тематики для дітей (дошкільників та молодших школярів). Наведемо деякі, наявні на сьогодні, мультимедійні навчальні засоби для підготовки майбутніх культурологів.

Інформаційно-довідкові мультимедійні видання з культурології: «Перлини української культури» – мультимедійний проєкт Міністерства культури і мистецтв України та аудіокомпанії «Атлантик» на п'яти дисках: «Культурна спадщина України», «Образотворче мистецтво», «Академічна музика», «Народна музика». «Популярна музика». Зміст проєкту покликаний надати відомості в інтерактивній формі про культурні пам'ятки нашої держави, охоплює такі види мистецтва, як архітектура, скульптура, живопис, графіка, музичне мистецтво.

Мистецький проєкт «Моя Україна. Берви» [9] (2002–2017 рр.) – антологія української народної культури, яка зберігає автентичність, та представляє весь жанровий та мелодико-ритмічний перелік творів традиційної культури певного регіону України. Проєкт реалізований агентством «Арт Велес» у співпраці з Міністерством культури України. Збірка проєкту представлена на десяти CD, які містять збережені давні записи традиційної пісні, записи зникаючих зразків і видання музичної антології традиційної музики України. Ця антологія є справжньою музичною енциклопедією української традиційної культури – колекція дисків з давніми народними піснями та музикою у сучасному поліграфічному оформленні та дизайні. До кожного диску додається кольоровий буклет на двадцять чотири сторінки з текстами українською мовою та давніми фотографіями. Опрацювання мистецького проєкту «Моя Україна. Берви» надає майбутнім магістрам культурології знання про надбання усього нашого народу, цілої країни. Це й формування патріотичної складової завдяки вивченню історії України, яка передається через народні пісні та музику.

Енциклопедія «Шедеври музики» (розробник – New Media Generation, компанія «Кирило і Мефодій», 2005 р. – мультимедійне енциклопедичне навчальне видання з музичного мистецтва, розділи якого присвячено основним музичним жанрам (опера, фортепіанна, кантатно-ораторіальна, симфонічна музика, балет, інструментальний концерт) та історичним стилям і напрямкам у музичному мистецтві (бароко,

романтизм, імпресіонізм, модернізм тощо).

«Художня енциклопедія зарубіжного класичного мистецтва» (від компанії «Інтерактивний мир» и АО КОМИНФО, 2007 р.). Енциклопедичний мультимедійний ресурс складається з чотирьох розділів: «Майстри» (статті про художників із якісними репродукціями їхніх творів, картини можна збільшити, копіювати, роздрукувати); «Музеї» (статті про музеї світу); «Експерсії» (аудіо розповіді про найвідоміші музеї світу – Лувр, Прадо, галерею Уффіці, Ермітаж тощо); «Мистецтво» (аудіо лекції: про жанри живопису – батальний, побутовий, портрет, пейзаж та ін.; про історичні епохи та стилі – готика, італійське Відродження, бароко, класицизм, романтизм, імпресіонізм тощо).

Віртуальні подорожі, експерсії та музеї: Віртуальні тури музеями України (від компанії Google та Міністерства культури України в рамках кампанії «Автентична Україна») – віртуальні подорожі, для яких створено спеціальний сайт «Музеї України просто неба» (<http://museums.authenticukraine.com.ua/>), який відкриває доступ до музеїв: Національний музей народної архітектури та побуту України (Пирогово); музей народної архітектури і побуту «Шевченківський гай» (Львів); музей народної архітектури та побуту Середньої Наддніпрянщини (Переяслав-Хмельницький); Закарпатський музей народної архітектури та побуту (Ужгород); центр народознавства «Мамаєва Слобода» (Київ); Запорізька Січ – Національний заповідник «Хортиця» (Запоріжжя); резиденція Богдана Хмельницького (Чигирин). Мультимедійна інформація подана в чіткій, цікавій формі, має науково-популярний стиль викладу, інформаційний характер. Знайомство з музеями України надає майбутнім магістрам культурології фахову інформацію та навички, щодо проведення експерсійної роботи та культурно-дозвіллевої діяльності.

Мультимедійні засоби навчально-ігрового призначення культурологічної тематики для дітей (дошкільників та молодших школярів). Серія навчально-ігрових мультимедійних програм «Граємо з музикою» (2002–2005, від Music Games International, видавець МедіаХауз), до якої включено три музичних гри: «Чарівна флейта. Граємо з музикою Моцарта» – інтерактивна музична гра, заснована на музиці з однойменної опери В. Моцарта; «Аліса і пори року. Граємо з музикою Вівальді» – музична навчально-ігрова програма, заснована на класичних творах Люїса Керролла «Аліса в Країні Чудес» і Антоніо Вівальді «Пори Року»; «Лускунчик. Граємо з музикою П. І. Чайковського» – дитяча розвивальна програма, яка поєднує комп'ютерну гру, музичну енциклопедію і казкові музичні пригоди у супроводі «Дитячого альбому», музичних фрагментів балету «Лускунчик» та ін. Зразки класичної музики сприяють формування естетичного смаку, привчають до вибірковості та невсеядності музичного контенту.

Morton Subotnick's Making Music – американська розвивальна й навчальна програма для дітей, провідна ідея якої: музику можна не лише грати та створювати, а ще й малювати; музика – це звичайна гра, яку засвоїти можна доволі легко та грати із задоволенням. Musical World of Professor Piccolo («Музичний світ професора Пікколо») – американська інтерактивна освітня «пригода», розроблена для школярів віком від 8 років, корисна і для дорослих. Разом із музичним гідом (професором Piccolo) користувачі мають нагоду відвідати Music Town та його будинки: «Музична школа», «Симфонічна зала», «Джаз-клуб» та ін. Мультимедійні проєкти Morton Subotnick's Making Music та Musical World of Professor Piccolo розвивають уяву,

фантазію, сприяють розвитку творчих здібностей, надають інформацію про стилі музичного мистецтва.

Мультимедійні навчальні засоби культурологічного змісту є результатом застосування інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі. Вони сприяють спілкуванню суб'єктів навчального процесу між собою, містять прояви діалогічності, завдяки чому відбувається обмін інформацією; забезпечують науковий підхід до організації навчального процесу; стимулюють креативний пошук, естетичну мотивацію діяльності, естетичне оформлення результатів. Сьогодні, навчальні засоби в мультимедійній формі почасти використовують у якості перформансу чи інсталяції художніх практик візуального мистецтва, коли до структури твору включені кілька видів мистецтва: танець, цитати з музичних творів, фрагменти відео – і кінофільмів, рухома скульптура, поезія, фотографії тощо. В науковий обіг введено термін «мультимедіа-арт», синонімічний поняттям «цифрове мистецтво» та «мистецтво нових медіа». До них відносять інтерактивні електронні видання, цифрові, мережеві технології і комунікації, які використовують мультимедійний принцип подання відомостей.

В ході дослідження виявлено, що існує й інший підхід, сутність якого полягає у використанні терміну «мультимедіа» для визначення технічних мультимедійних якостей художнього твору, який можна демонструвати, транслювати з допомогою мультимедійних засобів (комп'ютер, мультимедійний центр, інтерактивний пульт керування та ін.), проте коли йдеться про характеристику жанрової чи мовної специфіки творів, використовується інша термінологія, як от перформанс, інсталяція, відео-арт, мережеве мистецтво тощо.

В основу запропонованої нами класифікації мультимедійних навчальних засобів для підготовки майбутніх магістрів культурології покладено критерій змістового наповнення та функціонального призначення: Викладена класифікація не є вичерпною та потребує розробки та доповнення. Адже, мультимедійний контент постійно нарощується та збільшується, що є позитивною тенденцією на шляху цифровізації освіти взагалі та вищої культурологічної, зокрема.

Мультимедійні засоби підвищують інтерес до навчання культури і мистецтва, стимулюють розумові процеси і сприяють довгостроковому запам'ятовуванню мистецького матеріалу. Важливим є урахування санітарно-гігієнічних вимог до використання комп'ютерів. Разом з тим, комп'ютерні (мультимедійні, електронні, цифрові) навчальні засоби не мають повністю замінювати традиційні форми навчання, вони мають доповнювати їх, збагачуючи освітній процес новими підходами та методиками. Саме за таких умов використання комп'ютерних, зокрема мультимедійних навчальних засобів зробить процес навчання на усіх освітніх рівнях ефективнішим та якіснішим. Перспективи подальшого дослідження вбачаємо у визначенні форм і методів впровадження мультимедійних навчальних засобів у процес професійної підготовки майбутніх культурологів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Професійна освіта: словник: навч. посіб. / [уклад. С. У. Гончаренко та ін.]; за ред. Н. Г. Ничкало. Київ: Вища школа, 2000. 380 с.
2. Ингенблек В. Все о мультимедиа. Київ: ВНУ, 1996. 352 с.
3. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учеб. пособие. Москва:

- БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 271 с.
4. Liberovskaya K. Multimedia Then and Now. 2000. URL: <http://spectrum.library.concordia.ca/1155/1/MQ54265.pdf>
 5. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, 2001.
 6. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа: уч. пособие для студентов. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 415 с.
 7. Егорова О. Мультимедиа-проект в музыке: «Два текста Даниила Хармса» В. Кузнецова. Израиль XXI: музыкальный журнал. URL: <http://www.21israel-music.com/Multimedia.htm>
 8. Воронова Н., Гаврілова Л. Цифрова культура як феномен сучасного інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. Харків, 2017. Вип. 48. С. 5–18. URL: <http://doi.org/10.5281/zenodo.1312912>
 9. Проект «Моя Україна. Берви». URL: <http://bervy.org.ua/>

REFERENCES

1. Vocational education: vocabulary. (2000). [S. U. Goncharenko et al.]; N. G. Nichkalo (Ed.). Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].
2. Ingenblek, V. (1996). All about multimedia. Kyiv: BHV [in Russian].
3. Krapivenko, A. V. (2009). Multimedia technology and the perception of sensations: a training manual. Moskva: BINOM. Laboratoriya znanij [in Russian].
4. Liberovskaya, K. (2000). Multimedia Then and Now. URL: <http://spectrum.library.concordia.ca/1155/1/MQ54265.pdf> [in English].
5. Manovich, L. (2001). The Language of New Media. UK: Cambridge [in English].
6. Shlykova, O. V. (2004). Culture of multimedia: a textbook for students. Moskva: FAIR-PRESS [in Russian].
7. Egorova, O. Multimedia project in music: “Two texts of Daniil Kharms” by V. Kuznetsov. Izrail’ XXI: muzykalnyj zhurnal. URL: <http://www.21israel-music.com/Multimedia.htm> [in Russian].
8. Voronova, N., Havrilova, L. (2017). Digital culture as a phenomenon of modern information and communication pedagogical environment. *Zasoby navchalnoi ta naukovo-doslidnoi roboty*. Kharkiv: KhNPU imeni H. S. Skovorody, 48, 5–18. URL: <http://doi.org/10.5281/zenodo.1312912> [in Ukrainian].
9. The project “My Ukraine. The Bervs”. URL: <http://bervy.org.ua/> [in Ukrainian].