

- ної освіти : тези доповідей Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Миколаїв, 12–14 травня 2011 р.). – Миколаїв : ОППО, 2011. – С. 162–164.
3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. / Дичківська І. М. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
 4. Плешаков В. А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В. А. Плешаков // Проблемы педагогического образования : сб. науч. статей / под ред. В. А. Сластёнина, Е. А. Левановой. – Вып. 21. – М. : МПГУ – МОСПИ, 2005. – С. 48–49.
 5. Плешаков В. А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен / В. А. Плешаков // Преподаватель XXI век. – 2009. – № 3. – Т. 1 – С. 32–39.

Гринь Ю. М., к.п.н., асистент
Кузьомко Л. А., асистент
Полтавський національний
педагогічний університет імені
В. Г. Короленка
(м. Полтава)

ВИКОРИСТАННЯ ІКТ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Запровадження в навчально-виховний процес інформаційно-комунікаційних технологій є вимогою часу, без використання ІКТ не можливо забезпечити рівний доступ до якісної освіти, оскільки саме освіта здатна формувати соціальні, психологічні, загальнокультурні та професійні передумови для інформатизації суспільства. Національна стратегія розвитку освіти на період до 2021 року визначає пріоритетним напрямом розвитку галузі «впровадження сучасних ІКТ, що забезпечують удосконалення навчально-виховного процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві» [3].

Проблемою впровадження ІКТ у навчальний процес освіти висвітлено у наукових працях: В. М. Андрієвської, В. Ю. Бикова, К. Бурден, А. М. Гуржія, М. І. Жалдака, Ю. О. Жук, В. В. Лапінський, М. Леаск, М. П. Лещенко, О. О. Литвиненко, С. Г. Литвинової, С. Логан, Х. Лоу, Дж. Медовс, Н. В. Олєфіренко, О. П. Пінчук, А. Руле, А.-К. Свеннсон, Л. Скотт, О. М. Соколюк, О. В. Співаковського, С. Юні, О. І. Шиман та інших.

Водночас малодослідженим залишається питання використання ІКТ у професійній діяльності вчителя музичного мистецтва.

Педагогу з мистецьких дисциплін пропонується готова програмована продукція забезпечення при вивченні дисциплін, що пов'язані з такими практичними заняттями як: сольфеджіо, гармонія, поліфонія, хорове диригування, аналіз музичних творів тощо.

Найпопулярніші програми, які дозволяють обробляти та змінювати різноманітну інформацію для подальшого її включення в презентацію. Програмне забезпечення для створення мультимедійних презентацій Microsoft Paint, Corel Draw, Adobe Photoshop, Microsoft Office Picture Manager ЗвукMicrosoft

Windows Media Player, Wavelab, Nero Wave Editor, VideoNero Vision, Windows Movie Maker, Microsoft Windows Media Player [2].

Корисними для використання у професійній діяльності вчителя музичного мистецтва також є нотні редактори – комп'ютерні програми, призначені для набору нотного тексту. За їх допомогою можна друкувати музично-дидактичні матеріали, створювати аранжування й перекладення для різноманітного складу хорів та інструментальних ансамблів тощо. Важливою особливістю нотних редакторів є можливість не лише побачити, а й почути результат роботи.

Професійні нотні редактори (Finale, Sibelius, Encore, Toccata тощо) дозволяють набирати, редагувати й друкувати нотний текст різної складності. Крім того, нотні редактори здатні розпізнавати рукописні нотні тексти та конвертувати їх у електронний формат [3].

Одним із зразків потужного нотного редактора є програма MuseScore, яка дозволяє працювати з нотним текстом будь-якої складності. У порівнянні з іншими нотними редакторами MuseScore дозволяє завантажити з сайту розробника безкоштовно.

Однією з переваг програми MuseScore є відкритий код, і можливість написання плагінів мовою JavaScript. Ці плагіни можуть виконувати різні функції, додаючи плагін на форум. Наведемо приклад (плагін розставляє аплікатуру над нотами партії, забарвлюючи так само цифри в різні кольори, вказуючи на певну клавішу інструменту, на якій цю ноту потрібно грати). Цей плагін дуже корисний для початківців, щоб запам'ятати, які ноти потрібно грати на яких клавішах в заданій позиції руки. Плагіни можна писати як в окремому так і в спеціально зазначеному редакторі програми MusicScore.

Усі партії і їх звукові інтерпретації, написані в MuseScore, можна роздрукувати або викласти в загальний доступ на офіційний форум MuseScore на однойменному сайті, їх можуть завантажити інші користувачі і використати самостійно.

Власні спостереження показують, що велика кількість музичних творів в рукописному варіанті. Рукописи можуть бути не зовсім зрозумілі і не мати чіткого почерку, а також можуть бути вже застарілі, тому доцільно використовувати програму MuseScore. Завдяки програмі MuseScore партитуру в будь-який момент можна роздрукувати, відправити по електронній пошті та інше.

Отже, за допомогою ІКТ учитель музичного мистецтва має унікальну можливість самостійно створювати необхідний мультимедійний супровід, виходячи з власного бачення теми, змінювати та доповнювати навчальний матеріал на слайдах, використовувати різні програми мультимедійних презентацій, використовувати програму MuseScore, яка дозволяє працювати з нотним текстом будь-якої складності, друкувати музично-дидактичні матеріали, створювати аранжування й перекладення для різноманітного складу хорів та інструментальних ансамблів, розпізнавати рукописні нотні тексти та конвертувати їх у електронний формат.

Список використаних джерел

1. Матвійчук Б. Є. Використання музичного програмного забезпечення в професійній діяльності вчителя музичного мистецтва / Б. Є. Матвійчук // ScienceRise. Педагогічна освіта. - 2015. - № 10(5). - С. 67-71.

2. Базелюк О. Мультимедіа -технологія -мистецтво / О.Базелюк // Мистецтво і освіта. –2008. -№ 3., -С 16-18.
3. Бондаренко, А. І. Нотні редактори Finale та Sibelius. Досвід порівняння [Текст]: зб. наук. пр. / А. І. Бондаренко. – Мистецтвознавчі записки. – К.: Мілленіум, 2006.– С. 66–74.

Процай Л. П., к.п.н., доцент
Полтавський національний
педагогічний
університет імені В.Г. Короленка
(м. Полтава)

ЦИФРОВЕ ГРОМАДЯНСТВО ЯК ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

Відповідно до Державного стандарту початкової освіти (від 21 лютого 2018 року) серед ключових компетентностей виокремлені *інформаційно-комунікаційна й громадянська та соціальна компетентності*. ІК-компетентність передбачає опанування основою цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях. Громадянська та соціальна компетентності, насамперед, пов'язані з ідеями демократії.

Кожна з цих компетентностей опосередковано формує цифрове громадянство учня початкової школи, що включає 8 компетенцій: цифрову громадянську ідентичність, організацію екранного часу, протидію онлайн-цькуванню, організацію кібербезпеки, управління приватністю, критичне мислення, цифровий слід, цифрову емпатію [1].

Аналіз інтернет дописів дозволив виокремити міфи про цифрове громадянство [2]. Стисло розкриємо та прокоментуємо ці міфи, зіставивши їх із фактами:

Міф 1: цифрове громадянство – це просто модне слово. *Факт:* цифрове громадянство – це спосіб мислення і дій глобально. Отже, цифрові громадяни повинні виховувати себе та інших у кращих практиках роботи в Інтернеті, функціонувати в цифровому світі співчутливо й конструктивно.

Міф 2: цифрове громадянство – це лише манери поведінки. *Факт:* цифрове громадянство – це спосіб мислення і спосіб життя у світі, що змінюється. Правила поведінки у цифровому та реальному світі мало відрізняються, оскільки бути хорошим громадянином – це бути безпечним, шанобливим і відповідальним.

Міф 3: формування цифрового громадянства – це відповідальність шкіл. *Факт:* батьки, вчителі та суспільство частково відповідальні за цифрове громадянство підростаючого покоління. Теми цифрового громадянства – це безпека, повага та відповідальність. Цього як учителі, так і батьки можуть навчати дітей, щойно ті отримають свій перший логін/пароль.

Міф 4: цифрове громадянство є складним, і його важко зрозуміти молодшим школярам. *Факт:* цифрове громадянство може бути зрозумілим у будь-якому віці, якщо формувати його правильно, тобто з урахуванням ві-