

педагога-музиканта професійних компетенцій за вимогами вищої школи. Сприяє активізації музичного мислення, уваги, пам'яті, уваги, а також трансляції музики в соціальному, культурному та інших контекстах діяльності майбутнього педагога-музиканта.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Мерло-Понті М. Феноменологія сприйняття. Київ : Український центр духовної Культури, 2001. 552 с.
2. Савчин Г. В. Категорія синестезії та спосіб розвитку суб'єктивності. *Wschodnioeuropejskie Czasopismo Naukowe*. 2016. Vol. 3(7). С. 119–123.

УДК 378.04:793.3]: 37.091.39:004

Н. С. КРИВУНЬ, викладачка кафедри теорії та методики навчання мистецьких дисциплін Бердянського державного педагогічного університету

УПРОВАДЖЕННЯ В ЗМІСТ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ БАКАЛАВРІВ ХОРЕОГРАФІЇ ЦИФРОВИХ ІГРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ

Стаття присвячена розгляду цифрових ігрових інструментів та їх упровадженню в зміст фахової підготовки бакалаврів хореографії. Автором розкривається досвід опанування вмінням працювати з різними програмами, пов'язаними з дистанційними освітніми технологіями. Акцентовано увагу на те, що завдяки впровадженню цифрових ігрових інструментів у зміст фахової підготовки студентів з'являється зацікавленість у вивченні дисципліни, майбутні бакалаври хореографії підвищують рівень цифрової компетентності, а викладач налаштовує ігрові інструменти для освітніх цілей, задач і потреб здобувачів вищої освіти.

Ключові слова: цифрові технології, цифрові ігрові інструменти, фахова підготовка бакалаврів хореографії, ігрова вікторина.

Використання цифрових технологій в освіті є однією з нових реалій сучасної освіти. Удосконалення форми та змісту освітнього процесу, упровадження цифрових технологій навчання відкриває широкі можливості для вирішення актуальних проблем.

За визначенням, нотованим Міністерством освіти і науки України, цифрова трансформація у сфері освіти і науки – це комплексна робота над побудовою екосистеми цифрових рішень у сфері освіти та науки включно зі створенням безпечного електронного освітнього середовища, забезпеченням необхідної цифрової інфраструктури закладів та установ освіти і науки, підвищення рівня цифрової компетентності, цифровою трансформацією процесів та послуг, а також автоматизацією збору і аналізу даних [3].

В умовах воєнного стану дистанційне навчання, цифрові послуги та рішення набувають критичного значення в усіх сферах освіти, у тому числі й хореографічній. Сьогодні вдале впровадження цифрових технологій у фахову підготовку бакалаврів хореографії розкриває нові можливості якісної вищої освіти.

Значно зросла кількість досліджень, предметом яких є використання цифрових технологій в освітньому процесі. Питання теорії й практики дистанційного навчання досліджують О. Андреев, Ю. Богачков, М. Бойко, В. Биков, Л. Варченко-Троценко, С. Василенко, В. Вембер, Х. Венг, О. Дзябенюк, Г. Козлакова, В. Кухаренко, В. Луговий, В. Олійник, Н. Мойсеєва, Н. Морзе, О. Петерс, Є. Полат, М. Сімонсон, Є. Смірнова-Брибудьська, П. Стефаненко, А. Хуторський та інші.

Дистанційну хореографічну освіту висвітлюють у своїх роботах О. Авраменко, А. Ветринська, Н. Горбатова, І. Гутник, А. Кошкодаєва, О. Мерлянова та ін.

Проблема застосування цифрових ігрових інструментів у змісті фахової підготовки майбутніх хореографів набуває все більшої актуальності та досліджуваності, тому починає свій розвиток у науково-практичній сфері.

Мета статті – розкрити особливості впровадження цифрових ігрових інструментів у зміст фахової підготовки бакалаврів хореографії в закладі вищої освіти.

Для допомоги університетам освоювати цифрове навчання та освітні цифрові сервіси Міжнародний фонд «Відродження» сприяв створенню команди підтримки та промоції дистанційного навчання серед закладів вищої освіти. Разом із МОН команда працює над технічною підтримкою університетів

щодо доступу до різноманітних платформ, проводить вебіари для представників ЗВО, відповідальних за цифровий компонент навчання.

Бердянський державний педагогічний університет започаткував програму підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників «ARS DOCENDI» для викладачів ЗВО, у яку включено опанування цифрових освітніх сервісів.

Прослухавши модуль «Сучасні інтерактивні методи навчання у вищій школі», ми мали змогу підвищити свій рівень компетентності у використанні різних методів і цифрових інструментів для впровадження в освітній процес зі студентами, шляхом тренінгових вправ попрацювали з інноваційними методами в рамках своїх дисциплін.

Процес упровадження цифрових ігрових інструментів здійснювався нами в процесі підготовки бакалаврів хореографії Бердянського державного педагогічного університету на кафедрі теорії та методики навчання мистецьких дисциплін. А саме, ми працювали з програмами Crossword Labs та Word Wall.

Crossword Labs був створений у 2011 році Меттом Джонсоном, має понад 1 мільйону складених головоломок і дає можливість створення нових. Даний сайт працює без реклами, водяних знаків, не потребує обов'язкової реєстрації та є безкоштовним. Позитивним у цій програмі, на нашу думку, є можливість знайти кросворд на будь-яку тему, створити й зберегти як файл і роздрукувати його, і, крім цього, програма працює на планшетах, телефонах та інших гаджетах.

Так, наприклад, під час викладання дисципліни вільного вибору студентів «Черлідінг» з теми «Базові положення рук» III курсу 35 СОХ групи, нами було запропоновано перевірку знань із застосуванням цифрового ігрового інструменту Crossword Labs.

Сайт Word Wall – це простий спосіб для створення власних освітніх ресурсів. Цей сайт містить наступні функції: інтерактивні вправи і матеріали для роздрукування, створення на основі шаблонів, редагування будь-якої вправи, теми і параметри, завдання для здобувачів, надання доступу для викладачів, вбудовування у веб-сайт. Шаблонів на сайті Word Wall є в достатній кількості: ігрова вікторина, анаграма, діаграма з мітками, відсутнє слово, випадкові картки та ін.

Нами цей сайт використовується у виховній роботі під час проведення виховних та кураторських годин з майбутніми бакалаврами хореографії. Так, під час проведення виховної години до Дня Незалежності України ми провели для здобувачів вищої освіти ігрову вікторину, яка мала назву «Стежками України».

До ігрових цифрових інструментів у практичній діяльності з майбутніми бакалаврами хореографії відносимо китайський соцмедійний застосунок для створення і поширення відеофайлів та онлайн-трансляцій ТікТок. Так, наприклад, під час самостійного вивчення танцювальної комбінації з дисципліни варіативного циклу «Підвищення хореографічної майстерності з сучасного танцю» IV курсу 44 X групи нами була розроблена танцювальна комбінація під музичний супровід американської співачки Beyonce «Cuff it», знята та змонтована з використанням таких ефектів ТікТок, як Visual (zoom, window, halo), Transition (countdown, vertical, rotate), Split (four, six, nine, fuzzy). За прикладом викладача майбутні бакалаври хореографії мали змогу вивчити, змонтувати власне відео і надіслати. Результат роботи здобувачів вищої освіти були представлені в ТікТок батлі, де були обрані найбільш вдале виконання і монтування відео.

Отже, застосування цифрових ігрових інструментів у практиці роботи з майбутніми бакалаврами хореографії є дуже важливим наповнення змісту дистанційної професійної підготовки в закладі вищої освіти. Завдяки цікавому поданню навчального матеріалу викладачі підвищують мотивацію до освітнього процесу, оновлюють зміст навчальної діяльності. Здобувачі вищої освіти мають можливість нестандартно виконувати завдання, удосконалювати цифрову грамотність, а також набувають практичних навиків, які на часі мають попит на ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Міністерство освіти і науки України. Цифрова трансформація освіти у фокусі уваги донорів та партнерів : веб-сайт. URL: <http://surl.li/dqwoq> (дата звернення: 10.11.2022).

2. Освіта України в умовах воєнного стану. Інноваційна та проектна діяльність: науково-методичний збірник / за загальною ред. С. М. Шкарлета. Київ-Чернівці : Букрек, 2022. 140 с.

3. Міністерство освіти і науки України. Цифрова трансформація освіти і науки : веб-сайт. URL: <http://surl.li/dqwon> (дата звернення: 10.11.2022).

4. Освітній журнал «На урок» : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/post/metod-skraybing-yaskrave-podannya-navchalnogo-materialu>

УДК 378.04:791.83.071.2

Д. В. ОРЕЛ, майстер спорту з спортивної гімнастики, старший викладач кафедри циркових жанрів факультету сценічного мистецтва Київської муніципальної академії естрадного та циркового мистецтв

ЦИРКОВІ АПАРАТИ ТА РЕКВІЗИТ В КОНТЕКСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ БАКАЛАВРАТУ ОПП ЦИРКОВІ ЖАНРИ

Надані технічні характеристики циркових апаратів і реквізиту та описані принципи роботи з ними в контексті професійної підготовки студентів ОПП Циркові жанри.

Ключові слова: циркові апарати, циркові жанри, цирковий артист.

Професійна підготовка циркового артиста у ЗВО за ОПП Циркові жанри з циркової комплексно-технічної підготовки вкрай важлива та розрахована на студентів вищих навчальних закладів циркових спеціалізацій на основі повної загальної освіти. Підготовка укладена з урахуванням досягнень сучасного цирку, допоможе студентам досконало оволодіти своєю майбутньою професією, збагнути особливості професійної майстерності.

У професійна підготовка циркового артиста у ЗВО надаються з особливістю специфіки, понять та формально-технічних засад і засобів зі сценічно-технічної підготовки циркових жанрів – техніка безпеки, манеж, сценічні прилади.

Мета – оволодіння знаннями, вміннями та навичками циркової комплексно-технічної підготовки для здійснення професійної артистичної діяльності у циркових та концертних