

1. Зязюн І. А. Мистецтво у розвитку особистості: монографія / за ред., передмова і післямова Н. Г. Ничкало. Чернівці: Зелена Буковина, 2006. 224 с.
2. Мартинюк А. Музична освіта як чинник людиномірних сенсів розвитку та соціальної значущості музичного мистецтва. URL: <http://ojs.mdpu.org.ua/index.php/versus/article/view/649>
3. Масол Л. М. Загальна мистецька освіта: теорія і практика: монографія. Київ: Промінь, 2006. 432 с.
4. Олексюк О. М. Музична педагогіка: навч. посіб. Київ: КНУКіМ, 2006. 188 с.
5. Ростовський О. Я. Методика викладання музики у початковій школі: навч.-метод. посіб. 2-е вид., доп. Тернопіль: Навч. книга — Богдан, 2001. 216 с.
6. Рудницька О. П. Світоглядна функція мистецтв. *Мистецтво та освіта*. 2001. № 3. С. 10–13.
7. Сідлецька Т. І. Музична освіта в Україні: стан, проблеми, перспективи. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: зб. наук. праць*. Київ: Міленіум, 2012. Вип. ХХІХ. С. 462–467.
8. Черкасов В. Зміст загальної музичної освіти молоді. *Наукові записки Кіровоградського держ. пед. ун-ту. імені Володимира Винниченка. Серія: Педагогічні науки*. 2012. Вип. 112. С. 24–32.

*Світлана ПАШУКОВА*

## **ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНО-ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ НА ПРИКЛАДІ ПЛЕНЕРНИХ ЗАНЯТЬ**

Зміни, які ми спостерігаємо сьогодні, в тому числі розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, глобалізацію та як результат — зростання вимог до фахівців та галузі мистецтва, вимагають від системи художньої освіти відповідної реакції, підвищують роль образотворчого процесу підготовки фахівця й призводять до необхідності пошуку та впровадження інноваційних методів навчання.

Головне завдання мистецької освіти полягає в підготовці кваліфікованого фахівця, який повністю володіє своєю спеціальністю, орієнтується у суміжних сферах, постійно розвивається та характеризується компетентністю, відповідальністю та розумінням своєї ролі в суспільстві.

Д. Хворостов наголошує, що найважливішим викликом є поєднання мистецтва та сучасних технологій [1]. На наш погляд, однією з основних проблем освіти будь-якого напрямку є не використання або впровадження тих, чи інших технологій та інструментів, а гармонійне поєднання теоретичного й практичного в освітній підготовці фахівців.

Будь-які нові завдання стимулюють виникнення ідей кардинальних перетворень існуючої системи освіти. Ми розділяємо думку

О. Шлемера, що крайність поглядів шкодить, тому їх не варто застосовувати, а необхідно, відштовхуючись від традиційної системи, доповнювати й вдосконалювати існуючу таким чином, щоб максимально наблизити розвиток сучасного мистецтва до сучасних умов його функціонування [2].

Д. Кварцов звертає увагу на те, що рисунок як основа мистецької освіти займає ключове місце в професійній художній освіті, а рисунок з натури — головний інструмент пізнання форм, предметів, явищ й виявлення їхніх взаємозв'язків. Вчений також наголошує на недостатньому ступеню розробки ефективних умов оволодіння рисунком в процесі педагогічної діяльності, спрямованих на підвищення професійної підготовки спеціалістів, а отже на необхідності теоретично обґрунтувати й експериментально апробувати інноваційну педагогічну модель [3].

Експеримент — невід'ємна частина педагогічного процесу становлення фахівця й розвитку його самостійності, оскільки це можливе тільки в абсолютно нових та реальних ситуаціях.

Пленер не можна вважати інноваційною формою практичної освіти, оскільки він використовується з самого зародження мистецтва, але методичні аспекти проведення пленерів повинні вдосконалюватися відповідно до сучасних завдань. Слід також зазначити, що пленер є одним з найефективніших інструментів практичного виховання фахівців художньої освіти, оскільки: 1) дозволяє формувати навички бачити та розуміти об'єкт. «Бачити — треба цьому також вчитися як й всьому іншому новому, й дається це не зразу. Наприклад, на будь-який предмет дивляться дві людини — один не має жодного уявлення про рисунок, а інший вміє малювати. Перший побачить предмет занадто загально, без деталей, співвідношення частин, відтінків, а на більшу частину взагалі не зверне уваги, тоді як іншому буде зрозумілі й форми в їхньому взаємозв'язку між собою» [4]; 2) розвиває спостережливість; 3) дає набуття практичного досвіду із застосуванням теоретичних навичок в режимі реального часу.

Ефективним, на наш погляд, є поєднання експерименту та пленеру. Прикладами практичних завдань експериментального характеру можуть бути наступні.

1. Поєднання несумісних речей. Наприклад, дати завдання відтворити на пленері пейзаж, але зобразити те, що бачимо у абстрактному стилі чи уявити, що річка це офісний будинок чи звір.

2. Створити портрет людини, яку побачили на вулиці, але спро-

бувати відобразити її внутрішній світ, характер тощо у вигляді геометричної фігури.

Експеримент в поєднанні з пленерними заняттями дозволяє максимально розкрити творчий потенціал учасників, знижує вплив самостереження та самооцінки на результати, робить неможливим вплив критики, оскільки відсутні класичні критерії, розвиває уяву та вміння бачити суть речей.

Отже, експериментальний пленер можна вважати інноваційною методикою проведення практичних занять, що дозволяє розвивати самостійність й підвищити якість художньої освіти.

1. Хворостов Д. А. Условия формирования профессиональных компетенций студентов в процессе освоения проектных технологий // Ученые записки Орловского государственного университета: науч. журнал. 2013. № 2. С. 493–497.

2. Дружкова Н И. Педагогика Баухауза: монография. Москва, 2007. 228 с.

3. Кварцов Д. В. Академический рисунок как базовая основа профессиональной подготовки будущих художников традиционного прикладного искусства. URL: [http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal\\_pdf/kravtsov-07-06-2011.pdf](http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/kravtsov-07-06-2011.pdf)

4. Художественное образование в школе и новые приёмы его преподавания // Русская школа. 1909. № 12. С. 114–135.

*Елена ПОЛЕХИНА*

## **ЗАНЯТИЯ МУЗЫКОЙ КАК ОДНА ИЗ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ МОЗГА**

В октябре 2014 года группа из более 100 видных нейрофизиологов и психологов написала открытое письмо, в котором утверждала, что «заявления о поощрении игр для мозга часто преувеличены, а иногда и вводят в заблуждение». В связи с этим, в том же году промышленный гигант Lumosity был оштрафован на 2 млн. долларов и получил требование возместить ущерб тысячам клиентов, обманутым ложными утверждениями, что продукты компании улучшают общие умственные способности и замедляют их снижение по мере старения. В письме говорилось о недостаточных доказательствах, что тренинг с помощью выпускаемых игр способствует улучшению повседневной когнитивной деятельности.

Теперь уже хорошо известно, что игры и приложения для тренировки мозга не соответствуют тому повышенному спросу, который был искусственно создан вокруг них. Другие виды деятельно-