Використання інноваційних технологій для формування та розвитку ключових компетентностей здобувачів освіти.

Богдан ГАВРИЛОВ

РОЛЬ ІННОВАЦІЙНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Компетентність – це не просто знання, а динамічна комбінація:

- знань (що я знаю);
- умінь (що я вмію зробити);
- способів мислення (як я аналізую);
- цінностей (що для мене важливо) [1].

Державний стандарт початкової освіти розглядає ключові компетентності як інтегрований результат навчання, необхідний для успішної самореалізації дитини в сучасному світі.

Концепція «Нова українська школа» стверджує, що саме компетентнісний підхід допомагає подолати розрив між освітою та вимогами сучасного ринку праці, де цінуються м'які навички та здатність швидко адаптуватися. В ній зазначається, що незалежно від предмета (чи то математика, чи інтегрований курс «Мистецтво»), вчитель має розвивати наскрізні вміння, які є спільними для всіх ключових компетентностей:

- критичне та системне мислення;
- творчість та ініціативність;
- вміння конструктивно керувати емоціями;
- здатність до співпраці в команді [1].

Мета початкової освіти: гармонійний розвиток особистості, її талантів та здібностей відповідно до вікових особливостей учнів [2].

Музичне мистецтво в інтегрованому курсі «Мистецтво» в початковій школі відіграє важливу роль у гармонійному розвитку дитини, формуванні її емоційної сфери, творчого мислення та здатності до самовираження. У

сучасних умовах ефективність музичної освіти значно зростає завдяки використанню інноваційних технологій, які в собі поєднують педагогічні методи з цифровими засобами навчання та сприяють розвитку ключових компетентностей учнів початкових класів.

Інноваційні технології в початковій музичній освіті передбачають використання доступних цифрових інструментів, мультимедійних ресурсів та інтерактивних форм роботи.

Застосування інтерактивних дошок, мультимедійних презентацій (PowerPoint, Google Slides), *штучного інтелекту* (Canva, Gamma, RunWay) та *навчальних відео* (YouTube, авторський контент) дозволяє візуалізувати музичні образи, ритмічні структури, мелодичні малюнки та музичні інструменти. Це сприяє формуванню культурної (розвиток музичного слуху та образного мислення) та інформаційно-комунікаційної компетентностей, здатності спілкуватися та сприймати інформацію державною та іноземними мовами.

Наприклад, під час вивчення музичних інструментів в темі «Балет – казка» (1 клас), учень запитав: «Як називається великий духовий інструмент схожий на трубу, який чомусь дуже низько звучить, і як так можна зігнути трубку, щоб зробити такий інструмент». Я за допомогою Gamma відразу за хвилину згенерував презентацію, в якій окрім того як виглядає туба, було зображено деталі з яких складається цей інструмент, і це була максимально доступна і проста візуалізована відповідь на неочікуване запитання.

Візуалізуючи музичні образи елементами тваринного та рослинного світу, окрім розвитку уяви та фантазії, учні здобувають екологічну компетентність та компетентність в галузі природничих наук. Використовуючи навчальні відео на різних платформах, можна покращити аналітичні здібності учнів, додатково розвинувши художнє та творче мислення, за рахунок розширення інформаційної бази, що покращує виконання вимог до обов’язкових результатів навчання здобувачів початкової освіти [2].

Важливе місце займають *цифрові музичні програми та застосунки*, які можуть використовувати як вчителі, так і учні. Наприклад, програми Chrome Music Lab, Rhythm Cat, Music Crab, дають змогу розвивати відчуття ритму, темпу та висоти звуків у формі інтерактивної гри, що є особливо ефективним для привернення уваги та зацікавлення учнів початкової школи. Слід відзначити інтеграцію образотворчого мистецтва (наприклад, асоціювання нот з кольорами веселки, візуалізація музичних образів) в цих програмах. Це додатково розвиває логічне мислення, адаптивність, що впливає на формування інноваційної компетентності, та покращує процес засвоєння пройденого матеріалу, що дає змогу реалізовувати мистецькі ідеї у власній діяльності. MuseScore або Noteflight допомагають учням у простій формі знайомитися з нотним записом, створювати елементарні мелодії та ритмічні вправи, що в свою чергу вже є елементарним мистецьким продуктом.

Використання аудіо- та відеозапису (диктофон, планшет, смартфон) дозволяє фіксувати виконання пісень або ритмічних вправ, аналізувати результат і порівнювати власний прогрес. Це сприяє розвитку уміння вчитися, саморефлексії та відповідальності за власну діяльність, що в свою чергу розвиває соціальну компетентність та компетентність навчання протягом життя. Наприклад, на уроці в 4 класі дітям стало цікаво почути свій спів зі сторони і порівняти його з записами однолітків з інших шкіл. Для цього було використано звичайний телефон. Після чого діти по черзі вмикали власний запис та інші, висловлювали свої думки та враження від почутого власного виконання пісні, що в свою чергу викликало бажання повторити такий досвід, але вже з іншими піснями.

Групові музичні проєкти, а саме спільне створення пісень, ритмічних композицій або музичних казок із використанням цифрових інструментів навчають учнів співпрацювати, домовлятися та презентувати результати своєї роботи, формуючи соціальну та комунікативну компетентності [2]. Такі проєкти допомагають учням втілювати власні задуми, висловлювати та описувати

емоції та думки від колективної співпраці, аналізувати творчість своїх однолітків, проявляти фантазію та креативність.

Використання інноваційних технологій на уроках музичного мистецтва в початковій школі є ефективним засобом формування ключових компетентностей учнів. Поєднання музичної діяльності з цифровими інструментами підвищує мотивацію до навчання, розвиває творчі здібності та сприяє становленню активної, допитливої та креативної особистості.

Список використаних джерел

1. Концепція «Нова українська школа». URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf.

2. Державний стандарт початкової освіти. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text.