

І. С. Рубельаспірант кафедри педагогіки
ДЗ «Південноукраїнський державний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»

ЗАЛУЧЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ДО РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОФЕСІЙНО-ЗОРІЄНТОВАНИХ ЗАВДАНЬ ЗАСОБАМИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Стаття присвячена розгляду залучення майбутніх учителів образотворчого мистецтва до розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій як педагогічної умови формування їхньої візуальної культури. З'ясовано, що явище «мультимедіа» багатоаспектне й застосовується в галузі технології, культурології, мистецтвознавстві. Мультимедійні засоби навчання визначені сукупністю аудіовізуальних засобів відображення інформації, що використовуються для розкриття змісту освіти та передання навчальної інформації, а також для автоматизації освіти на базі інтерактивних програмних платформ. Визначено, що використання в професійній підготовці студентів у педагогічних закладах вищої освіти засобів мультимедійних технологій суттєво впливає на формування мотиваційного, когнітивного, естетичного, оцінного компонентів візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Професійно-зорієнтовані завдання визначені як комплекс навчальних завдань, які у своєму складі містять повний цикл вирішення завдання: формулювання проблеми, застосування набутих знань, пошук необхідних джерел наукової літератури, розроблення алгоритму вирішення запропонованого завдання й самооцінка, орієнтація на самовдосконалення в майбутній професії. Виявлено, що розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій передбачає проведення інтерактивних лекцій і практичних занять за художньо-естетичним фахом; практичних занять із використанням мультимедійних засобів навчання (перегляд навчальних відеороликів, слайд-шоу, сюжетів; використання електронних підручників, посібників, тестів; використання методу проектів), що сприятиме розширенню інформаційного освітнього базису студентів. Для формування візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва запропоновано вирішувати такі професійно-зорієнтовані завдання: аналітичні, проєктивні, ігрові, завдання-вправи, завдання-проблеми, завдання з організації діяльності учнів, завдання з організації індивідуальних, парних, групових форм діяльності. Доведено, що залучення студентів до розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій впливатиме на формування всіх визначених у структурі компонентів візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва, а отже, є необхідною педагогічною умовою формування зазначеного конструкту.

Ключові слова: візуальна культура, мультимедіа, професійно-зорієнтовані завдання, мультимедійні засоби навчання, професійна підготовка, майбутні вчителі образотворчого мистецтва.

Постановка проблеми. Різноманітне та широкомасштабне використання комп'ютерних технологій у різних суспільних сферах зумовлює оновлення змісту освіти в закладів вищої освіти (далі – ЗВО) для реалізації Закону України «Про вищу освіту», а саме для забезпечення розвитку наукової, науково-технічної, мистецької та інноваційної діяльності ЗВО та їх інтеграції з виробництвом [1, с. 3 п. 7]. Стає очевидним факт необхідності розширення використання мультимедійних технологій у педагогічному процесі ЗВО для набуття майбутніми вчителями навичок сприймання візуального інформаційного потоку, сприяння мотивації студентів до його творчого опрацювання, формування здатності до критичного аналізу змісту інформації та вміння презентувати свої досягнення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми застосування комп'ютерних технологій, відповідного програмно-методичного забезпе-

чення освітнього процесу в педагогічних ЗВО були предметом наукових розвідок багатьох дослідників, таких як І. Богданова, Л. Боднар, Л. Гаврилова, Г. Громова, В. Грищенко, В. Гриншкун, Р. Гуревич, Р. Гурін, І. Захарова, В. Імбер, М. Кадемія, О. Карпова, Л. Коношевський, Т. Койчева, В. Кухаренко, А. Лановенко, Є. Машбиць, Є. Полат, І. Роберт, Є. Співаковська-Вандерберг, Д. Чернілевський, О. Шестопалюк, А. Яновський та ін.

Проблеми використання інформаційних технологій і засобів мультимедіа в педагогічних ЗВО розглядалися у теоретичних та експериментальних дослідженнях зарубіжних і вітчизняних педагогів, як-от: О. Алексєєва, Т. Бабенко, В. Бикова, В. Безпалька, А. Гуржія, І. Захарової, М. Кадемії, Д. Кречмана, М. Жалдака, Є. Полат, Д. Чернілевського, Л. Шевченко та інших. Процеси інформатизації освіти досліджено в роботах таких учених, як Ю. Машбиць, Н. Морзе, Л. Петухова, В. Сергієнко, О. Співаковський, О. Спирін, В. Трайнев,

І. Трайнев та ін.; дослідження електронних освітніх ресурсів реалізовано в працях О. Башмакова, В. Волинського, О. Жосан, В. Краєвського, Є. Кулік, В. Мадзігон, О. Осіна, В. Осадчого, К. Осадчої, П. Полянського, І. Роберт, А. Хуторського та ін.

Зауважимо, що роль мультимедійних технологій у розв'язанні професійно-зорієнтованих завдань у професійній підготовці майбутніх учителів, зокрема образотворчого мистецтва, в наукових доробках дослідників висвітлено недостатньо.

Мета статті. Метою статті є визначення сутності освітньо-пізнавальної діяльності майбутніх учителів образотворчого мистецтва із залученням їх до розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій у ЗВО як педагогічної умови формування їхньої візуальної культури.

Виклад основного матеріалу. Розглянемо явище «мультимедіа» з позицій технологічного, культурологічного, мистецтвознавчого аспектів. Поняття «мультимедіа» (англ. multimedia від лат. multum – багато і media – medium – осередок, засоби) визначається як електронний носій інформації, що містить текст, зображення, відео тощо [2]. Уперше воно ввійшло в науковий обіг у 1965 році й до кінця 70-х – початку 80-х років минулого сторіччя вживалось у галузі актуальних на той час театральних-музичних шоу, в яких використовувалися різноманітні види й форми подання інформації (слайди, кіно, відео, музика, світлові ефекти), вони мали успіх, тому що забезпечували значний емоційний вплив одразу на декілька каналів сприйняття глядачів (візуальний, вербальний, аудіальний).

У ході науково-технічного розвитку сфери застосування цього поняття розширювались. Сьогодні зміст поняття «мультимедіа» багатобічне у зв'язку із суспільним розвитком технічних і програмних засобів і галузей його використання: комп'ютерна обробка й упорядкування різнотипної інформації; існування та збереження інформаційних ресурсів; сучасне обладнання, яке дає змогу оперувати різною інформацією; окремий програмний продукт. Інтегративний характер мультимедіа виявляється в доступі до різноманітної інформації; інтерактивність технології забезпечується роботою з комп'ютерною графікою, текстом, мовою, звуком, нерухомими зображеннями й рухомим відео [3].

За А. Крапивенко, мультимедіа вживається в трьох основних значеннях: по-перше, як новий підхід у мистецтві – «мультимедіа-ідея», що містить комплексний, синергетичний вплив на органи почуття людей; уособлює художній зміст інформації, засоби подання і збереження інформації; по-друге, як творчість на новому рівні (звук, зображення, відеофрагменти, моделювання середовища віртуальної реальності, як результат, поява «віртуального занурення», «цифрового світу»);

по-третє, програмно-апаратне забезпечення («мультимедійні технології») створює «мультимедіа-продукт», що дає можливість реалізувати перший пункт – ідею, тобто конкретний комп'ютерний продукт (програма, сайт даних, комп'ютерна енциклопедія та бібліотека, гра, тест тощо) [4, с. 8–9].

Дещо іншу думку висловлює А. Лановенко, зазначаючи, що мультимедіа – це поєднання текстів, графіки, анімації (подання цифрової інформації), відео, світлини, картин тощо (аналогової візуальної інформації), а також мови, музики, інших звуків (аналогової акустичної інформації) [5]. Дослідниця наголошує на якісній характеристиці «мультимедіа» в широкому й ефективному впливі на свідомість користувача (одночас і глядача, і слухача) шляхом використання програмних і технічних засобів. Мультимедіа в працях М. Афасижева, В. Волобуєва, Ю. Фохт-Бабушкіна розглядаються як нова форма творчості й феномен креативності [6; 7]. Важливим для дослідження є твердження про багатобічність поняття мультимедіа, завдяки якому створюється різноплановий інформаційний вплив на майбутніх учителів образотворчого мистецтва й реалізовується мотивація на здійснення культуротворчої діяльності студентів ЗВО, мотивування на досягнення успіху в їхньої художньо-педагогічній діяльності (мотиваційний компонент), розвиваються інтерпретаційні вміння аналітичного критерію (оцінний компонент).

Німецький дослідник М. Кірмайер розглядав мультимедіа як промислову діяльність (електронну або комп'ютерну); взаємодію візуальних та аудіоефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення; засіб маркетингу і предмет бізнесу [8].

З позиції *культурології* поняттю «мультимедіа» надають значення засобу створення середовища загального інформаційного існування в суспільстві, кажучи інакше, воно має риси нових соціокультурних естетичних позицій із рисами домінування масової культури [9]. Саме така думка є важливою в дослідженні, адже розширення в майбутніх учителів образотворчого мистецтва бази мистецькознавських знань, візуального мислення, естетичного смаку та інтерпретаційних умінь реалізує когнітивний, естетичний та оцінний компоненти, а також формуватиме сучасну культуру, творчу свідомість у студентів, отже, впливатиме на суспільне середовище.

Розглядаючи поняття «мультимедіа», Л. Гаврилова виокремлює в його визначенні два складники: технологічний та ідейний. Технологічний складник уособлює розвиток аудіо-, відеотехнологій, що поєднує всі засоби комунікації (усні, писемні, аудіовізуальні); ідейний – реалізує цифровий засіб синтезу художньої творчості [10]. З огляду на вищезазначене, в дослідженні мультимедіа

тимедіа може формувати естетичний смак у студентів (суб'єктивний критерій естетичного компонента), здатність до художньо-естетичної оцінки творчих продуктів (аналітичний критерій оцінного компонента), поєднуючи в них теоретичні знання та практичні навички.

О. Шликова визначає мультимедіа таким середовищем, у якому поєднуються різні види і способи отримання інформації (текст, звук, графіка, анімація тощо), що сприяє виникненню єдиного інформаційного простору [11, с. 5]. Такий простір із позицій освіти формує наявність візуального мислення в студентів (суб'єктивний критерій естетичного компонента), обізнаність із медіаосвітніми засобами навчання (когнітивний компонент), що є необхідним для подальшого їхнього художньо-професійного розвитку.

З позиції мистецтвознавства значення терміна «мультимедіа» об'єднує художні практики візуального мистецтва (медіа-арт), художні перформанси та інсталяції (інтерактивні перформанси, проєктивне мистецтво), коли для виразності ідеї чи образу в структурі твору використовують водночас декілька видів мистецтва: танець, музичні уривки, фрагменти відео- й кінофільмів, рухома скульптура, поезія, світліни тощо (Л. Манович, Н. Кайе, М. Трайб та ін.). Перспективні тенденції розвитку нових інформаційних гіпертекстових технологій, заснованих на віртуальній реальності, певною мірою досліджено Е. Семенюком, В. Ємеліним, М. Носовим, М. Кузнецовим. Використання мультимедіа з позицій мистецтвознавства сприятиме мотивації студентів здійснення культуротворчої діяльності (спонукальний критерій мотиваційного компонента), набуттю мистецькознавських знань (знанневий критерій когнітивного компонента), формуванню здатності до художньо-естетичної оцінки творчих продуктів (аналітичний критерій оцінного компонента), що, у свою чергу, формуватиме гармонійно підготовленого майбутнього вчителя образотворчого мистецтва.

З огляду на вищезазначене, доходимо висновку, що в ході розвитку мультимедіа паралельно існує мистецтво академічне (що уособлює історичні культурні надбання людства), експериментальне мистецтво (в якому відбувається поєднання досвіду минулих часів з новітніми матеріально-технічними досягненнями), новаторське мистецтво (відмова від будь-яких традицій, форм, значень, образів і використання максимально нових технологій). Тому вважаємо за необхідне розроблення професійно-зорієнтованих завдань для майбутніх учителів образотворчого мистецтва в ЗВО для врівноваженої, багатобічної підготовки щодо створення ідей та образів (мультимедіа-ідей), використання сучасних матеріальних і технічних надбань суспільства і, як результат, створення якісного продукту (мультимедійного або матеріального).

Уточнимо значення терміна «мультимедійна технологія» – це технологія, яка дає можливість за допомогою комп'ютера інтегрувати, обробляти й водночас відтворювати різноманітні типи сигналів, різні середовища, засоби та способи обміну даними, відомостями [12, с. 100].

А. Лановенко розроблено класифікацію мультимедійних засобів навчання: мультимедійні лекції; мультимедійні тренажери й віртуальні моделі; мультимедійні засоби контролю; веб-технології; мультимедійні навчальні системи; інтелектуальні навчальні системи [13, с. 90]. Дослідницею виокремлено низку засобів мультимедіа, які, на її думку, доцільно використовувати для стимулювання самоосвіти та освітньо-пізнавальної діяльності майбутніх учителів, особливу увагу надала створенню й веденню освітніх блогів, у розробленні яких брали участь викладачі, студенти, групи, котрі реалізували проєкти й веб-квести. І хоча А. Лановенко розглядала професійну підготовку майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей в аспекті формування візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва, це також дуже важливо, оскільки вмотивовуватиме студентів на досягнення успіху в художньо-педагогічній діяльності (мотиваційний компонент), для розвитку обізнаності медіаосвітніми засобами навчання (когнітивний компонент) і використання медіаосвітніх засобів у майбутній професії.

За спостереженням Л. Гаврилової, мультимедійні технології в ході освітнього процесу істотно впливають на психофізіологію людини: на розумову діяльність користувачів, розвиток певних видів мислення; кольори й звуки, мають емоційний вплив на людину і здатні прискорювати або уповільнювати швидкість сприйняття інформації [10]. Зважаючи на це, можна стверджувати про двобічний характер освітньої інформації, яка надається засобами мультимедіа, – когнітивний та емоційний, у якому емоційний складник відіграє значну роль. Авторка досліджувала професійну підготовку майбутніх учителів музичного профілю. Натомість у контексті започаткованого дослідження когнітивна й емоційна специфіка подання інформації засобами мультимедіа сприятиме набуттю студентами мистецтвознавчих знань (когнітивний компонент), розвитку естетичного смаку (естетичний компонент), формуванню інтерпретаційних умінь (оцінний компонент).

Отже, нові тенденції подання, збереження, транслявання інформації потребують оновлення розуміння місця мультимедіа в професійній підготовці студентів у педагогічних ЗВО, зокрема майбутніх учителів образотворчого мистецтва. У контексті дослідження погоджуємось із думкою О. Карпової щодо визначення поняття мультимедійних засобів навчання в педагогіці як різновиду педагогічної технології, в якому відбувається поєднання звичайних

форм, методів і засобів освіти з мультимедійними засобами і продуктами [14, с. 34].

Мультимедійні засоби навчання є сукупністю аудіовізуальних засобів відображення інформації, що використовують для розкриття змісту освіти й передання навчальної інформації, а також за допомогою яких відбуваються процеси автоматизації освіти на базі інтерактивних програмних платформ.

До освітніх мультимедійних засобів навчання сучасності належать комп'ютери й комп'ютерні програми, електронні підручники та навчальні посібники, гіпертекстові довідкові системи інформаційного характеру (архіви, довідники, енциклопедії, каталоги), мультимедіа монітор і маніпулятори (миша, клавіатура, графічний планшет, світлове перо, тачпад, сенсорний екран). До складників комп'ютера та спеціальних засобів зараховують приводи CD-ROM, TV-тюнери, звукові плати й аудіосистеми, а також як мультимедійні засоби навчання можна використовувати інтерактивні дошки, мультимедійний проектор, лептоп (нетбук), мультимедійний програвач, смартфони тощо.

Уважаємо, що використання засобів мультимедійних технологій в освітньому процесі сприятиме формуванню в майбутніх учителів образотворчого мистецтва візуальної культури, зокрема, під час розв'язання професійно-зорієнтованих завдань.

За С. Гончаренко, «завдання» – це такі види навчальної роботи, які мають різний зміст та обсяг, спрямовані на активізацію всього освітнього процесу, розвитку особистості, її творчих сил і здібностей у різних сферах діяльності [15, с. 128].

На думку О. Музики, професійно-орієнтовані завдання – це комплекс навчальних завдань, які у своєму складі містять повний цикл вирішення завдання: формулювання проблеми; застосування набутих знань; самостійний пошук необхідної літератури; розроблення схеми вирішення цього завдання й самооцінка; орієнтація на самовдосконалення в майбутній професії [16].

Такий підхід є важливим для вирішення професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедіа в професійній підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва. У ході їх виконання студенти навчаються аналізувати ситуацію, зв'язки причин і їх наслідків, візуальну й інформативну підготовленість учнів, проводити аналогії і відносини між явищами мистецтва й культури, впроваджують культуротворчу, мистецтвознавчу діяльність, відбувається емоційне й інформаційне збагачення учнів.

Для формування візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва, на нашу думку, необхідно пропонувати такі професійно-зорієнтовані завдання:

- аналітичні – спрямовані на формування в майбутніх учителів умінь аналізувати, добирати й оцінювати візуальний матеріал, відеоряд, що сприятиме набуттю мистецтвознавських знань,

естетичного смаку, інтерпретаційних умінь (когнітивний, естетичний, оцінний компоненти);

- проєктивні – завдання, орієнтовані на розроблення студентами певного візуального проєкту з тем прадавнього, академічного та сучасного мистецтва, їх аналіз і порівняння, що вмотивовуватиме на здійснення культуротворчої діяльності, впливатиме на розвиток їхнього візуального мислення, здатність до художньо-творчої оцінки творчих продуктів (мотиваційний, естетичний, оцінний компоненти);

- ігрові – моделювання проблемних ситуацій: відвідування віртуального музею й тематичні обговорення, добір власного візуального ряду – дискусія, перформанси – обмін думок, щодо проблем сучасного суспільства, що сприятиме підвищенню мотивації студентів на досягнення успіху в художньо-педагогічній діяльності, розвитку їхнього візуального мислення, інтерпретаційних умінь (мотиваційний, естетичний, оцінний компонент);

- завдання-вправи, завдання-проблеми (створення матеріального або мультимедійного продукту, виконання яких, на нашу думку, впливатиме на поглиблення знань майбутніх учителів образотворчого мистецтва щодо можливостей застосування медіаосвітніх засобів навчання в майбутній педагогічній діяльності, мотивацію на здійснення культуротворчої діяльності, розвиток їхнього естетичного смаку, здатності до художньо-творчої оцінки творчих продуктів (мотиваційний, когнітивний, естетичний та оцінний компоненти);

- завдання з організації діяльності учнів – виставка, ярмарок, екскурсія-бесіда, що забезпечуватимуть мотивацію студентів на досягання успіху в художньо-творчій діяльності (мотиваційний компонент);

- завдання з організації індивідуальної, парної, групової форм діяльності учнів, спрямовані на мотивацію майбутніх учителів образотворчого мистецтва на здійснення культуротворчої діяльності й досягання успіху в художньо-творчій діяльності (мотиваційний компонент).

Серед основних методичних особливостей організації формування візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва за допомогою професійно-зорієнтованих завдань можна визначити такі:

- проведення інтерактивних лекцій і практичних занять за художньо-естетичним фахом;

- організація практичних занять із використанням мультимедійних засобів навчання (графічні програми, редактори);

- перегляд навчальних відеороликів, слайд-шоу, сюжетів;

- використання електронних підручників, посібників, тестів;

- застосування таких мультимедійних засобів навчання та мультимедійних продуктів, які реалізують дидактичні вимоги й цілі навчання;

- використання методу проектів, у ході поетапного виконання завдань якого розширюється інформаційний освітній базис у студентів.

Уважаємо, що розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій у ході проведення інтерактивних лекцій і практичних занять за художньо-естетичним фахом на основі застосування сучасних методологічних підходів, концептуальних ідей сприятиме розвитку візуального мислення, естетичного смаку, буде вмотивовувати студентів на досягнення успіху в художньо-педагогічній діяльності (мотиваційний та естетичний компоненти).

Організація практичних занять із використанням мультимедійних засобів навчання (графічних програм, редакторів), змістовий відбір відеоряду, освітнього матеріалу (його оцінювання з позиції моралі, естетики, мистецтва, соціуму, культури) сприятиме підвищенню мотивації майбутніх учителів образотворчого мистецтва на здійснення культуротворчої діяльності, набуттю ними мистецтвознавських знань, формуватиме їхні інтерпретаційні вміння (мотиваційний, когнітивний та оцінний компоненти).

Перегляд навчальних відеороликів, слайд-шоу, сюжетів і використання електронних підручників, посібників, тестів (культурного, соціального, естетичного, художнього змісту) під час виконання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій, на нашу думку, сприятиме набуттю студентами знань щодо медіаосвітніх засобів навчання, розвиватиме їхній естетичний смак і візуальне мислення (когнітивний, естетичний компоненти).

Не менш важливим вважаємо використання в ході поетапного виконання професійно-зорієнтованих завдань методу проектів, що розширює інформаційний освітній базис у студентів, у результаті чого відбувається моделювання результату (обговорення, висловлювання думок, дискусія, власна презентація, виставка, інсталяція), сприяє підвищенню мотивації студентів на досягнення успіху в художньо-педагогічній діяльності, набуттю досвіду обізнаності з медіаосвітніх засобів навчання, розвитку їхнього естетичного смаку, набуттю знань щодо медіаосвітніх засобів навчання, формуванню вмінь художньо-естетичної оцінки творчих продуктів (оцінний, мотиваційний, когнітивний та естетичний компоненти).

Висновки і пропозиції. Підсумовуючи вищезазначене, доходимо висновку, що залучення студентів до розв'язання професійно-зорієнтованих завдань засобами мультимедійних технологій впливатиме на формування всіх визначених у структурі візуальної культури майбутніх учителів образотворчого мистецтва компонентів, а отже, є необхідною педагогічною умовою формування зазначеного конструкту.

Список використаної літератури:

1. Про вищу освіту: Закон України URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>.
2. Ушаков Д.Н., Даль В.И. Большой энциклопедический словарь. Москва: dicView, 2000. 1000 с.
3. Волинець В. Мультимедіа: поняття, сутність та сфери застосування. URL: <http://irbis-nbuv.gov.ua>.
4. Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие опущений: учебное пособие. Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 271 с.
5. Лановенко А. Використання засобів мультимедіа при підготовці вчителів гуманітарних спеціальностей. URL: <http://ki.lutsk-ntu.com.ua/node/115/section/10>.
6. Афасижев М.Н. Западные концепции художественного творчества. Москва: Высшая школа, 1990. 175 с.
7. Фохт-Бабушкин Ю.У. Художественная жизнь современного общества: в 4 т. / отв. ред. Ю.У. Фохт-Бабушкин. Санкт-Петербург, 1997. Т. 2. 213 с.
8. Кирмайер М. Мультимедиа / пер. с нем. Санкт-Петербург: BHV, 1994. 185 с.
9. Горюнова И. Проблемы аудиовизуального синтеза в творческих продуктах мультимедиа (на примере современных массовых зрелищ). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-audiovizualnogo-sinteza-v-tvorcheskih-produktah-multimedia-na-primere-sovremennyh-massovyh-zrelisch-1>.
10. Гаврилова Л. Система формування професійної компетентності майбутніх учителів музики засобами мультимедійних технологій. URL: http://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/avtoref/D26.053.01/aref_Gavrilova.PDF.
11. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа: учебное пособие для студентов. Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 415 с.
12. Буйницька О.П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання: навчальний посібник. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 240 с.
13. Лановенко А. Організаційно-педагогічні умови формування ключових компетентностей майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей засобами мультимедіа: методичні рекомендації / за загальною редакцією доктора педагогічних наук, професора Р.С. Гуревича. Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2013. 115 с.
14. Карпова О.О. Навчання іноземної мови майбутніх економістів засобами мультимедійних технологій: монографія. Київ: Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2016. 216 с.
15. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 366 с.
16. Музыка О.Л. Професійно-орієнтовані завдання у системі підготовки студентів-психологів. Професійно-орієнтовані завдання з психології: навчальний посібник. 3-тє вид., перероб. і доп. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2010. С. 9–23.

Rubel I. Engagement of future teachers of fine arts to solving professionally-targeted tasks with the help of multimedia technologies

This article is dedicated to the question of attraction of future teachers of fine arts to the solution of professionally-oriented tasks by means of multimedia technologies as a pedagogical condition for the formation of their visual culture. It is revealed that the phenomenon of "Multimedia" is multidimensional and is used in the field of technology, cultural studies and art studies. Multimedia means are defined as a set of audiovisual means of displaying information that is used to display educational content and to transfer educational information, as well as to automate education based on interactive software platforms. It has been determined that using means of multimedia technologies in the training of students in higher educational institutions influences significantly the process of formation of motivational, cognitive, aesthetic and measurement components of the visual culture of future teachers of fine arts. Professionally-oriented tasks are defined as a set of educational tasks that contain a complete problem solving cycle in their composition: the definition of the problem, the usage of acquired knowledge, the search for the necessary sources of scientific literature, the development of an algorithm for solving the proposed problem and self-esteem, orientation to self-improvement in the future profession. It has been revealed that before the solution of professionally-oriented tasks by means of multimedia technologies there should be provided interactive lectures and practical classes on the artistic and aesthetic specialty; practical classes with the usage of multimedia learning tools (watching educational videos, slideshows, plots; the usage of electronic textbooks, manuals, tests; the usage of project method) which will contribute to the expansion of the informational and educational basis of students. In order to form the visual culture of future teachers of fine arts, it is proposed to solve the following types of professionally oriented tasks: analytical, projective, game, tasks-drills, problem-tasks, tasks for organizing the activity of students, tasks for organizing individual, pair, and group forms of activity. It has been proved that the involvement of students in the solution of professionally-oriented tasks by means of multimedia technologies will affect the formation of all the components of the visual culture of the future teachers of fine arts in the structure, and therefore it is a necessary pedagogical condition for the formation of the specified construct.

Key words: *visual culture, multimedia, professionally-oriented tasks, multimedia means of training, professional training, future teachers of fine arts.*