

Л. Б. Лук'янова, Л. В. Козак та ін. – Київ, 2010. – 382 с.

5. Щука Г. П. Організація практичної підготовки майбутніх фахівців туристської індустрії / Г. П. Щука // Вісник Луганського національного університету ім. Тараса Шевченка. Педагогічні науки. – Вип. 16 (203) – Луганськ, 2010. – С. 117-125.

УДК 378:371.382:33

О.І. Буга, м. Вінниця, Україна / O. Buga, Vinnytsia, Ukraine

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ ТЕХНОЛОГІЙ

Анотація. У статті розглядаються етапи підготовки учасників навчальної ділової гри, головні принципи розробки ділової гри. Методика проведення навчальних ділових ігор має різносторонній і динамічний характер і проводиться за визначеною моделлю, що складається з таких етапів: підготовка учасників навчальної ділової гри; дослідження ситуації, інструкцій, установок й інших додаткових матеріалів; проведення навчальної ділової гри; аналіз, обговорювання й оцінювання наслідків навчальної ділової гри.

У процесі навчальної ділової гри ніхто не має права вторгтися в її перебіг і змінювати його. Лише викладач має право за необхідності коригувати дії учасників ділової гри, коли це диктується дидактичними чи методичними обставинами. Головною властивістю даної навчальної ділової гри має бути динамізм і саморозвиток дидактичної ситуації. Всі її елементи мають становити систему, де все взаємопов'язано і взаємозумовлено. Саме тому будь-яке розв'язання певної проблеми безпосередньо впливає на перебіг навчальної ділової гри. Такий характер ділової гри позитивно впливає на процес самоучіння учасників навчальної ділової гри, що є однією з властивостей ділових ігор. Тренування в умінні аналізувати інформацію, прийняти оптимальне рішення, знаходити помилки, вносити необхідні корективи в стратегію і тактику дій – це позитивні аспекти навчальних ділових ігор, які треба використовувати в процесі їх проведення.

Під час розробки ділових ігор і їх проведення потрібно дотримуватися конкретних положень, які вироблено педагогічною теорією та підкріплено практикою застосування ігрових технологій. Дані принципи не можуть обійняти все різноманіття властивостей й особливостей реальних ділових ігор, будь-яка з них є творчим результатом цілого колективу розроблювачів. Однак вони дають шанс усім студентам – учасникам ділової гри сконцентруватися на головних аспектах змісту та канонах, що імітуються стосовно управлінського процесу.

Ключові слова: ділова гра, навчально-педагогічні ігри, проблемна ситуація, управлінські рішення, ігрова діяльність, структура гри.

Methodology of realization of business games is in the process of study of economic disciplines during preparation of future teachers of technologies

Annotation. The stages of preparation of participants of business train game, main principles of development of business game, are examined in the article. Methodology of realization of business train game has scalene and dynamic character and conducted after a certain model that consists of such stages: preparation of participants of business train game; research of situation, instructions, options and other additional materials; realization of business train game; analysis, discussion and evaluation of consequences of business train game.

In the process of business train game nobody has no authority to intrude in her motion and change him. Only a teacher has a right at a necessity to correct the actions of participants of business game, when it is dictated by didactics or methodical circumstances. Main property of this business train game must be dynamism and development of didactics situation. All her elements must present the system, where all взаємопов'язано and взаємозумовлено. For this reason any decision of certain problem directly influences on motion of business train game. Uch character of business game positively influences on the process of самоучіння participants of business train game, that are one of properties of business games. Training in ability to analyse information, to accept an optimal decision, find errors, bring in necessary корективу in strategy and tactics of actions are the positive aspects of business train game, that is necessary to be used in the process of their realization.

During development of business games and their realization it is needed to adhere to concrete positions that is mine-out a pedagogical theory and supported by practice of application of playing technologies. These principles can not hug everything різноманіття properties and features of the real business games, any of them is the creative result of whole collective of розроблювачів. However they give a chance to all students - concentrated the participants of business game on the main aspects of maintenance and canons that is imitated in relation to an administrative process.

Key words: business game, educational-pedagogical games, problem situation, administrative decisions, playing activity, structure of game.

Постановка проблеми. Оскільки за своєю сутністю й змістом ділові ігри є управлінськими, тобто пов'язані з організацією управління в різних галузях народного господарства, очевидно, що для системи педагогічних вищих навчальних закладів, які готують майбутніх учителів, найдоцільніша назва – навчально-

педагогічні ігри. Цей специфічний термін охоплює ділові, організаційно-ділові ігри, пов'язані з керівництвом навчально-виховним процесом, рольові та інші навчальні ігри.

Аналіз попередніх досліджень. Нині в світі використовується вже кілька тисяч ділових ігор.

Проблема ділової гри стала предметом дослідження багатьох вітчизняних і закордонних авторів (К. Абт, Т. Батлер, М. Бірштейн, А. Вербицький, Я. Гінзбург, Р. Грем, К. Грей, В. Єфімов, О. Козлова, В. Комаров, М. Разу, А. Смолкін, І. Сироежин, Г. Хейл та ін.). Нині вченими розробляються і теоретично визначаються такі різновиди ігор: навчально-ділові (А. Вербицький, П. Підкасистий), імітаційно-моделюючі (М. Кларін), ситуаційно-рольові (І. Богомолова, Л. Петровська), навчальні ігри (В. Бедерханова), організаційно-діяльнісні (О. Анісімов, Г. Щедровицький), дидактично-імітаційні (Ж. Хайдаров), імітаційні (М. Лебедев), навчально-імітаційні (О. Знаменська), операційні (Р. Грем, К. Грей), дидактичні (Е. Семенова, Н. Страздас), навчально-рольові (Е. Коровяковська, О. Юдіна), пізнавальні ігри (Ю. Бабанський).

Виклад основного матеріалу. У процесі ділової гри на професійному рівні відбувається діалог, зіткнення різних думок та позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування та зміцнення, що сприяє набуттю нових знань, уявлень, досвіду розв'язання педагогічних задач. Отже, ділові ігри є засобом не лише імітації професійної діяльності, а й формування майбутнього керівника [6, с. 30].

Методика проведення навчальних ділових ігор має різносторонній і динамічний характер. Все-таки в будь-якому разі ділові ігри проводяться за визначеною моделлю, – зазначають Н. Костриця, В. Свистун, В. Ягупов [2, с. 17-18], – що складається з таких етапів:

- підготовка учасників навчальної ділової гри;
- дослідження ситуації, інструкцій, установок й інших додаткових матеріалів;
- проведення навчальної ділової гри;
- аналіз, обговорювання й оцінювання наслідків навчальної ділової гри.

Етап підготовки учасників навчальної ділової гри передбачає:

- вивчення теми навчальної ділової гри й опрацювання проблемної ситуації;
- формування головної мети та інших цілей навчальної ділової гри, встановлення загальної методики її проведення;
- опрацювання конкретних завдань щодо вирішення і визначення методів, прийомів та способів її проведення;
- встановлення організації навчальної ділової гри й форми її проведення, інакше кажучи встановлення остаточної методики;
- визначення посадових осіб, ролі котрих будуть перетворюватися в життя в процесі навчальної ділової гри;
- моделювання навчальної ситуації на підґрунті задалегідь опрацьованих матеріалів;
- видачу учасникам навчальної ділової гри, експертам й іншим особам пакету документів і матеріалів, які будуть потрібними для з'ясування раціональних зерн та змісту дидактичної проблеми та визначення ймовірних шляхів її розв'язання.

Зміст етапу опрацювання дидактичної проблеми, інструкцій, настанов і низки інших матеріалів, які потрібні для вирішення даної проблеми, наступний:

- вивчення настановних матеріалів;
- збирання додаткової інформації та її систематизація;
- одержання інформації у викладача, експертів;
- здійснення певних контактів між учасниками навчальних ділових ігор, коли є така необхідність;
- опрацювання потрібних документів і підготовка навчально-методичної бази.

У процесі навчальної ділової гри ніхто не має права вторгтися в її перебіг і змінювати його. Лише викладач має право за необхідності коригувати дії учасників ділової гри, коли це диктується дидактичними чи методичними обставинами. Головною властивістю даної навчальної ділової гри має бути динамізм і саморозвиток дидактичної ситуації. Всі її елементи мають становити систему, де все взаємопов'язано і взаємозумовлено. Саме тому будь-яке розв'язання певної проблеми безпосередньо впливає на перебіг навчальної ділової гри. Такий характер ділової гри позитивно впливає на процес самоучіння учасників навчальної ділової гри, що є однією з властивостей ділових ігор. Тренування в умінні аналізувати інформацію, прийняти оптимальне рішення, знаходити помилки, вносити необхідні корективи в стратегію і тактику дій – це позитивні аспекти навчальних ділових ігор, які треба використовувати в процесі їх проведення.

Відповідальним і змістовним етапом навчальних ділових ігор є аналіз, обговорення та оцінювання її результатів. На цьому етапі здійснюється: обмін думками; дискутування; захист учасниками навчальних ділових ігор власних розв'язків і висновків; остаточне підсумовування результатів ділової гри.

Таким чином, навчальні ділові ігри сприяють формуванню практичних навичок і вмінь діяльності за складних виробничих обставин, навчають їх учасників узгоджувати інтереси сторін і забезпечувати взаємодію різних посадових осіб. Також заохочується створення додаткових труднощів, які мають ускладнити процес ухвалення рішень.

Під час розробки ділових ігор і їх проведення потрібно дотримуватися конкретних положень, які вироблено педагогічною теорією та підкріплено практикою застосування ігрових технологій. Певна річ, дані принципи не можуть обійняти все різноманіття властивостей й особливостей реальних ділових ігор, будь-яка з них є творчим результатом, зазвичай, цілого колективу розроблювачів. Однак вони дають шанс усім студентам – учасникам ділової гри сконцентруватися на головних аспектах змісту та канонах, що імітуються стосовно управлінського процесу.

Головні принципи розробки й проведення

ділових ігор такі:

1. Модель ділової гри має бути простою й наочною. Адміністративна імітаційна ділова гра, чи, як її подекуди називають, синтетична діяльність, має бути, за можливості, простою у зіставленні з справжньою діяльністю, щоб забезпечити форму проведеного експерименту, й досить складною, щоб виробити необхідний рівень подібності експерименту реальній дійсності. В процесі розробки навчальної ділової гри не треба намагатися відтворити в грі усі функції та процедури управління справжньою господарською діяльністю. Треба вибрати найбільш суттєві, що розкривають утримання і характер роботи того чи іншого об'єкта, робота котрого передається діловою грою. 2. Автономність тем і частин ділової гри. Даний принцип вимагає конкретної гнучкості побудови ділової гри, через те, щоб окремі частини гри можна було розігрувати порівняно самостійно. Теми й фрагменти навчальної ділової гри мають мати завершеність і порівняно незалежні інформаційні входи та виходи. 3. Перспектива наступного вдосконалення та розвитку сценарію навчальної ділової гри. Даний принцип інколи розкривають як «відкритість» навчальної ігрової моделі, котра стає немовби самостійним блоком, який можна включати в інші, більш складні моделі ділових ігор. 4. Розумне співвідношення в дослідженні ігрової діяльності й практики з керівництва ділової гри. В самому фронтальному виді ділова гра здійснюється в такій черговості: визначення цілей проведення гри – формування послідовності з приводу гри – планування ігрової діяльності. Метою здійснення ділових ігор, як уже зазначалося, є дослідження процесів роботи різноманітних організаційно-економічних систем (ділянки, цеху, фірми, науково-дослідного, проектного інституту тощо). Здійснення даної мети забезпечується під час роботи з приводу навчальної ділової гри, так само в процесі прийняття рішень, що називаються ігровими ситуаціями. 5. Повне звільнення учасників навчальної ділової гри, більш за все, від стандартних ігрових процедур. Це треба для підняття ефективності навчальної ділової гри, через те, що учасники ділової гри й її організатори здобувають більше шансів для аналізу й розбирання у грі питань, що вивчаються. 6. Якнайбільше застосування готових розробок (зокрема, програм для персональних комп'ютерів за належної структури ділової гри, математичних моделей, організаційно-нормативних документів, масивів навчальної інформації тощо). Вдале проведення навчальної ділової гри досягається тоді, коли в готових до ділової гри матеріалах є добре продумана й ретельно відпрацьована методика збирання, систематизування й розроблення ігрової й експертної навчальної інформації. Дана вимога ставиться до всіх видів ігор (ігор із прийняття рішень, навчальних, дослідницьких). 7. Спрямованість усіх деталей навчальної ділової гри на вирішення проблеми, що вивчається в діловій грі. Проведення навчальної

ділової гри не може бути самоціллю, усяка гра покликана допомогти у розкритті питання, вивченні виробничого обставовища, схваленні рішення, засвоєнні певної навчальної дисципліни чи групи навчальних предметів і т.д.

А. Вербицький [1] наводить низку психолого-педагогічних принципів розроблення і використання ділових ігор. Деякі з них деталізуємо.

1. Принцип імітаційного моделювання визначених умов і динаміки виробництва й ігрового моделювання змісту, форм професійної діяльності. Імітаційне моделювання визначається як хід конструювання макету конкретної системи і постанови досліджень на даному макеті з метою чи розгадати характеристику системи, чи охарактеризувати (у рамках належних обмежень) різноманітні стратегії, котрі забезпечують функціонування цієї системи. 2. Принцип проблемності сутності імітаційної моделі й ходу його здійснення в ігровій моделі. Даний принцип означає, що педагог проектує не готові ініціативні завдання, котрі мають елементарний і театралізований характер, а систематичність навчальних завдань у конфігурації опису реальних виробничих ситуацій. Три чергових принципи це – сукупна діяльність, діалогічна комунікація і двоякий характер – практично підпорядковані принципу ігрового моделювання, слугують передумовою проектування і здійснення ігрової навчальної діяльності. 3. Принцип спільної діяльності. Ділова гра, як засвідчує наше дослідження, здійснюється за присутності кількох учасників, які входять у комунікацію і взаємодіяння з метою обговорювання позицій і прийняття розв'язків. Принцип спільної діяльності встановлює перед педагогом вимоги відбору ролей, визначення кола обов'язків та інтересів «посадових осіб», загалом того, що є реально на якому завгодно конкретному виробництві. 4. Принцип діалогічного спілкування – неодмінна передумова розв'язання академічних завдань і проблем, розробки та прийняття узгоджених ухвал, розвитку пізнавальної активності випускника педагогічного вищого навчального закладу. Реалізація даного принципу забезпечується не тільки проблемною природою ділової гри, а й рольовими позиціями студентів, які розглядають проблемні ситуації, котрі створюються із різноманітних поглядів адекватно до вимог власної ролі. Продукуючи дидактичні та психологічні умови діалогу поміж студентами, педагог моделює щонайкращі умови розвитку фахового мислення. 5. Принцип двоякого характеру ділової гри. Відповідно до даного принципу реалізація ігрових цілей слугує засобом здійснення мети навчання, виховання та розвитку студента. «Серйозна» діяльність, що розгортається у «несерйозній» ігровій формі, дає право майбутньому фахівцеві інтелектуально розслабитися, виразити творчу ініціативу. Орієнтуючись на принцип двоякого характеру ділової гри, педагог має створити відповідні умови проведення гри, за котрих майбутні фахівці

могли б осмислити, що вони здійснюють як учасники ділової гри, а що наче майбутні фахівці. Цього вимагає висунення перед майбутніми фахівцями подвійних цілей: ігрових та педагогічних [1, с. 129-142].

Виходячи з вищесказаного, до стрижневих педагогічних принципів, котрими потрібно керуватися в процесі організації і проведення навчальних ділових ігор у навчанні, можна віднести такі: принцип ділової співпраці педагога і студентів, активності, послідовності, доступності та персонального підходу. До характерних принципів конструювання і організації ділових ігор потрібно зарахувати наступні: імітаційно-ігрового моделювання, колективної діяльності, проблематичності змісту, двоякості характеру ділової гри, діалогічної комунікації.

Діловим іграм притаманні особливі принципи побудови і проведення, розроблені в теоретичних дослідженнях і підтверджені практикою. Вони, зрозуміло, не можуть охопити всього розмаїття характерних для ділових ігор рис, але визначають їх основні змістові аспекти і вимоги.

Є. Хруцький [5, с. 10-14], думку якого підтримують В. Симоненко, Н. Фомін [119, с. 159-160], до принципів побудови і проведення ділових ігор відносить: 1. Простоту конструкції та наочність пропонованої моделі ділової гри. 2. Можливість подальшого вдосконалення і розвитку конструкції ділової гри. 3. Самодостатність тем і фрагментів ділової гри. 4. Максимальне використання готових і апробованих розробок, а також націленість всіх елементів гри на вирішення проблеми, що вивчається в процесі гри. 5. Максимальне звільнення учасників гри від підготовчих елементів і елементів забезпечення гри. 6. Визначення мети проведення ділової гри є вивчення процесів функціонування економічних систем.

Як справедливо зазначає В. Платов: «Повинна бути розроблена структура гри, тобто логічна і часова послідовність завдань, котрі ставляться до гравців. Необхідно продумати всі питання, пов'язані з управлінням грою, в тому числі взаємодію керівника гри з ігровими групами і групою забезпечення, котра є його помічником» [4, с. 5]. Методичне забезпечення гри також вимагає серйозної попередньої підготовки.

У процесі підготовки ділової гри важливо звертати увагу на реалізацію принципу проблемності в змісті гри, на тісний взаємозв'язок ігрових і проблемних ситуацій, в основі котрих лежить конфлікт і суперечності. В ділових іграх рішення приймається в процесі активного пошуку і застосування нових засобів вирішення проблемних ситуацій, котрі виникають у перебігу гри. Студенти мають вміти оперативно аналізувати ситуацію, вести пошук інформації, котрої не вистачає, розв'язувати ситуації, котрі раптово виникають, окреслювати варіанти дій і приймати рішення в умовах, котрі постійно змінюються.

В процесі ділової гри важливий також принцип проблемності в процесі власне ігрової діяльності.

Як справедливо зазначає І. Носаченко, «процес ігрової навчальної діяльності розгортається проблемно у випадку не співпадання цілей, позицій, інтересів (у залежності з відмінностями виробничих ланок та ігрових інтересів учасників, котрі імітуються в грі) або у випадку неоднозначності інтерпретації тими, хто навчається, сенсу інформації, що поступає і передбачає таку форму спілкування, як діалог чи дискусія» [3, с. 10-11].

Ділові ігри проводяться з метою набуття учасниками професійних знань і якостей в сфері економіки, практичних навичок розв'язання завдань з практичного управління в умовах ринкових відносин.

У сценарій ділових ігор необхідно вводити критичні ситуації, в котрих студент повинен виробляти в собі дар передбачення, бути готовим до нейтралізації найнепередбачуваніших труднощів, котрі обов'язково викатимуть у процесі вміло підготовленої ділової гри.

Перед проведенням ділової гри викладачу необхідно провести попередню підготовчу роботу з метою уникнення неправильного розподілу ролей, функцій, запобігання емоційних зривів, нерозуміння учасниками гри одне одного. З цією метою викладач має вивчити психологічні особливості і професійні якості кожного з учасників групи, передбачити їх психологічну сумісність, призначити формальних лідерів, котрі володіють костьми неформального лідера; розподілити ролі з максимальним урахуванням професійної придатності та інтересів кожного, а також формувати ще до проведення гри комунікативні вміння і навички, ініціювати міжособистісні контакти неформальних лідерів з метою постійного опосередкованого впливу на учасників гри та процес її проведення.

Викладач як організатор гри має володіти спеціальною підготовкою в сфері розробки і впровадження активних методів навчання, володіти як фаховими знаннями, так і знаннями з психології, соціології, педагогіки, мати певний досвід проведення ігрового конструювання та моделювання.

У процесі конструювання ділової гри необхідно створити модель реальної соціально-економічної системи, в котрій учасники ділової гри будуть напрацьовувати реальні управлінські рішення.

Викладач має заздалегідь розробити критерії і систему оцінювання дій учасників гри, враховувати, що гра має відповідати соціальним, фаховим, економічним нормам. Він має забезпечити гостроту конфлікту в процесі прийняття управлінських рішень, використовуючи різноманітні засоби створення керованої емоційної напруги.

Логічна і часова послідовність, або структура гри має бути детально спланована. Всі питання, пов'язані з управлінням грою, мають бути детально обдумані. Необхідно серйозно підготувати методичне забезпечення гри.

Доцільно дотримуватися принципів організації

проведення ділових ігор, серед яких домінує максимальна завантаженість учасників гри проблематикою імітованої в грі моделі організаційної системи; поетапність входження учасників гри в ситуацію, що моделюється; рівномірність завантаження матеріалом, максимальне наближення ситуації, що моделюється, до реальності, а також участь у грі першої особи підприємства (для підприємств і організацій) [5, с. 15-19].

Висновок. Отже, для досягнення мети, поставленої перед застосуванням методу ділової гри, як правило подвійної – власне ігрової і дидактично-виховної, – необхідна і подвійна мотивація діяльності

учасників: результативна і пізнавальна. Учасники повинні бути націлені на засвоєння нових знань і реагувати на несподівані повороти гри, а не пасивно чекати її закінчення. Осягнення ними нових професійних знань особливо цінне, коли приводить до постановки і розв'язання нових завдань. А викладач має заздалегідь розробити критерії і систему оцінювання дій учасників гри, враховувати, що гра має відповідати соціальним, фаховим, економічним нормам. Він має забезпечити гостроту конфлікту в процесі прийняття управлінських рішень, використовуючи різноманітні засоби створення керованої емоційної напруги.

Література:

1. Вербицкий А. А. Деловая игра как метод активного обучения / А. А. Вербицкий // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129-142.
2. 85.Кострица Н. М. Ділові ігри в підготовці фахівців до управлінської діяльності: навч.-метод. посіб. / Н. М. Кострица, В. І. Свистун, В. В. Ягунов. – К., 2005. – 53 с.
3. Носаченко И. М. Игровые методы обучения в экономике: Учеб.-метод. пособие. – К. : МАУП, 1995. – 80 с.
4. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учебник / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.
5. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр: Учеб.-метод. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений / Е. А. Хруцкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 320 с.
6. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. – К.: Вища шк., 2004. – 207 с.

УДК 378. 54

Л.П. Василевська-Скупа, Н.Є. Кравцова, м. Вінниця, Україна
L. Vasylevska-Skypa, N. Kravtsova, Vinnytsia, Ukraine

УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМУ ВОКАЛЬНО-ХОРОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Анотація. В науковій статті висвітлюється важливість впровадження в систему вокально-хорової підготовки інноваційних технологій, які сприятимуть високоякісній підготовці педагогів – музикантів. Таке завдання виникає відповідно до міжнародних вимог та з метою входження до світового освітнього простору. На сучасному етапі доцільно впроваджувати в систему підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва ІКТ та інформаційно-комунікаційні мережеві (ІКМ) технології, що дає можливість створення якісного нового інформаційного освітнього середовища без кордонів з можливістю побудови системи електронного навчання. Так, технології електронного навчання під час вивчення вокально-хорових дисциплін можуть застосовуватися в різних формах: в процесі очної та заочної форм навчання вони допомагають організувати самостійну роботу з дисциплін і проводити безперервний моніторинг навчального процесу. Використання Інтернету необхідно для пошуку кращих виконавських зразків вокальної і диригентської майстерності. Навчальні електронні посібники та ресурси забезпечують, розширюють можливості навчального процесу, охоплюють систематизований матеріал у межах програми навчальної дисципліни. Електронні навчально-методичні комплекси (ЕНМК) необхідні для здійснення та забезпечення системи відкритого навчання, самостійної роботи студентів. Структура ЕНМК має наступні складові блоки: методичний, теоретичний, практичний, контролюючий, додаткові матеріали. Також є можливість організації безперервного моніторингу, що допомагає контролювати рівень якості знань студентів на всіх етапах навчання. Досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій в галузі мистецької освіти дозволив виявити ключові проблеми, спрямував увагу педагогів ВНЗ на розвиток комунікаційної культури студентів – музикантів.

Ключові слова: інноваційні технології, вокально-хорова підготовка, технології електронного навчання, електронні навчально-методичні комплекси (ЕНМК), інформаційно-комунікаційні мережеві (ІКМ) технології.

Annotation. This scientific article highlights the importance of implementing innovative technologies that promote high-quality training to teachers – musicians into the system of vocal-choral preparation. This task occurs in accordance with international requirements and with a desire to integrate it into the world's educational space. At this stage it is advisable to introduce Information and Communication technology and Information and Communication Network technology (ICN) into a training system designed for prospective teachers of music. It enables the creation of a new information educational environment without boundaries with the possibility of constructing a system of e-learning.