

УДК 378.016:796

DOI 10.31652/2415-7872-2020-63-119-123

НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА «ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ» У СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Н. В. Ковалевська, orcid.org/0000-003-1149-4109

А. В. Пасічніченко, orcid.org/000-0002-5500-0070

У статті охарактеризовано теоретико-методичні аспекти викладання навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності». Автором визначено місце навчальної дисципліни у системі професійної підготовки студентів, які здобувають освітній ступінь бакалавра спеціальності 012 Дошкільна освіта. Обґрунтовано необхідність формування ігрової компетентності в майбутніх вихователів. Проаналізовано змістове наповнення, форми, методи навчання, контролю та оцінювання знань майбутніх вихователів дітей дошкільного віку.

Ключові слова: ігрова компетентність, навчальна дисципліна «Технології формування ігрової компетентності», лекція, практичне заняття, самостійна робота, навчально-методичне забезпечення, сучасні методи навчання.

THE COURSE ON TECHNOLOGY OF GAMING COMPETENCE FORMATION IN THE SYSTEM OF PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE PRESCHOOL TEACHERS

N. Kovalevs'ka, A. Pasichnichenko

The professional training of preschool teachers in higher education is undergoing constant transformation. One of the pressing issues of modern preschool is the problem of displacing the traditional game from the children's life. An alarming trend today is the intense involvement of preschoolers into the world of gadgets, which greatly increases the length of their stay in the virtual game world. Traditional gaming activities are increasingly losing because of the parents and teachers' desire to provide a high level of educational achievements by increasing the time spent in training using gaming technologies. Modern teachers and psychologists' research show difficulties in organizing playing activities of children in preschool educational establishment and in the family, caused on the one hand by the lack of educational competence of the teacher, and on the other – by the complicated development of the preschooler's playing activities. The solution to this problem is directly related to the improvement of professional competence of teachers of modern preschool educational establishments. Gaming competence is considered as a basic component of the competence of a preschool teacher. In order to raise the level of professional competence, at Poltava V.G.Korolenko National Pedagogical University professional disciplines in the curriculum of 012 specialty "Preschool education" for bachelors, who receive the qualification as a teacher of early age children and preschoolers, contain studying the course "Technology of gaming competence formation". Students attend lectures, practical classes, and do individual work. Mastering the content of the discipline contributes to the formation of gaming competence in future preschool teachers, harmonizes the processes of preparation for professional practice, and promotes studying other professionally oriented disciplines.

Keywords: gaming competence, academic discipline "Technologies of gaming competence formation", lecture, practical class, individual work, educational and methodological support, modern teaching methods.

Прагнення сучасної української молоді здобувати вищу освіту високо рівня, яка б забезпечувала конкурентоспроможність на світовому ринку послуг, стимулює державу до нових кроків реформування системи вищої освіти України. Безперечно, професійна підготовка вихователів дітей дошкільного віку в закладах вищої освіти зазнає постійних трансформацій.

Однією з актуальних проблем сучасного дошкільля є проблема витіснення традиційної гри з життя дітей. Тривожною тенденцією сьогодення є інтенсивне залучення дошкільників у світ гаджетів, що значно збільшує тривалість перебування дошкільника в світі віртуальної гри. Традиційна ігрова діяльність все частіше програє бажанню батьків і вихователів забезпечити високий рівень освітніх досягнень за рахунок збільшення часу на проведення навчальних занять за допомогою ігрових технологій.

Окремі аспекти підготовки фахівців дошкільного профілю висвітлено в роботах Г. Беленької, А. Богущ, О. Брежневої, Н. Гавриш, Л. Загородньої, Л. Зданевич, О. Кононко, Н. Лисенко, Н. Ничкало, Т. Поніманської, К. Щербакової. В наукових доробках С. Довбні, Л. Куземко, В. Потікані, О. Рома, О. Ткаченко, М. Федорової, О. Нікуліної, І. Новик, О. Чекан, Л. Янчук та багатьох інших розглядається проблема формування ігрової компетентності вихователя дітей дошкільного віку. Дослідження проблеми формування ігрової компетенції дітей дошкільного віку та організації ігрової діяльності дошкільників

займалися Т. Атрощенко, М. Васирина, Т. Завязун, К. Карасьова, К. Колеснік, В. Котирло, Н. Луцан, Л. Любчак, Н. Нечипорк, В. Оберемська, Н. Рогальська, Л. Чорна, Н. Яременко та ін. Особливості сучасної дитячої гри досліджували В. Абраменковою, Л. Артемовою, В. Бутенко, О. Гударьовою, Н. Михайленко, О. Олійник, Н. Рогальська.

Дослідження сучасних педагогів та психологів свідчать про труднощі щодо організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку в закладі дошкільної освіти і сім'ї. Вони характеризуються, з одного боку, несформованістю ігрової компетентності педагога, а з іншого, – ускладненим розвитком ігрової діяльності дошкільника. Вирішення цієї проблеми безпосередньо пов'язане з підвищенням рівня професійної компетентності вихователів сучасних закладів дошкільної освіти.

Метою статті є обґрунтування змісту та методичних засад викладання навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» майбутнім вихователям дітей дошкільного віку (студентам освітнього ступеня «бакалавр»).

Нині підготовку майбутніх фахівців галузі дошкільної освіти вчені розглядають як багатофакторну структуру, головне завдання якої полягає в набутті кожним студентом особистісного сенсу діяльності, формуванні професійної майстерності, постійно зростаючого інтересу до роботи з дітьми та їхніми батьками, а також у розвитку успішності в діяльності [1, с. 67]. Педагогічні заклади вищої освіти докладають зусиль в створенні оптимального освітнього середовища для повноцінного формування фахівця, опираючись на законодавчі документи. Нещодавно прийнятий стандарт вищої освіти України за спеціальністю 012 «Дошкільна освіта» галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти [8] є засобом переосмислення на сучасному етапі змісту та мети освіти майбутніх вихователів дітей дошкільного віку.

Нині все більше утверджується точка зору, що гра та ігрова культура педагога займає важливе місце в професійній діяльності. О. Смірнова, розглядаючи ігрову компетентність як базову складову компетентності вихователя дітей дошкільного віку, серед найважливіших виокремлює такі компоненти: креативність і розвинену уяву; уміння придумати сюжет, по-новому побачити звичайну ситуацію, надавати нове значення знайомим предметам, долати стереотипи, що склалися. Вихователь сам повинен уміти грати і заражати дітей своєю емоцією. Він має володіти знаннями про різноманітні ігри – фольклорні, народні і сучасні, що є особливим пластом культури, який адресований дітям і несе в собі серйозний розвиваючий потенціал. Для цього йому необхідні особливі особисті якості: відкритість, артистичність, емоційна виразність і – що особливо важливо – серйозне ставлення до ігрової ситуації, а також тактовність і чуйність [7, с. 96].

Відповідно до стандарту заклади вищої освіти створюють освітньо-професійну програму підготовки студентів. Освітньо-професійна програма передбачає сформованість ряду компетентностей (загальних та фахових), визначає програмні результати навчання майбутніх вихователів. У навчальному плані (у Полтавському національному педагогічному університеті імені В. Г. Короленка) спеціальності 012 «Дошкільна освіта» для студентів освітнього ступеня «бакалавр», які отримують кваліфікацію «вихователь дітей раннього та дошкільного віку», в розділі професійних дисциплін передбачено вивчення навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності». На вивчення дисципліни відводиться 90 годин, що становить 3 кредити, завершується опанування дисципліни заліком.

Викладання навчального курсу «Технології формування ігрової компетентності» має на меті формування професійної компетентності майбутнього вихователя, що ґрунтується на вивченні теоретичних підходів до ігрової діяльності дітей, оволодінні сучасними технологіями організації, проведення, супроводу та проектування ігор в різних вікових групах у відповідності до освітньої лінії Базового компоненту «Гра дитини» [3]. Основним завданням вивчення дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» є: сприяти міцному засвоєнню студентами теоретико-методологічних засад формування ігрової компетентності; оволодіння методичними та практичними аспектами організації, проведення та супроводу ігрової діяльності в ЗДО та сім'ї.

Освітньо-професійною програмою спрогнозовано результати навчання майбутніх фахівців: визначати значення ігрової діяльності в розвитку дитини дошкільного віку; указувати на складові методології ігрової діяльності: принципи, теорії гри, об'єктивні закони і закономірності, концепції, підходи, класифікацію ігор та іграшок; розпізнавати зміст ігрової діяльності у програмно-методичному забезпеченні дошкільної освіти; здійснювати проектування ігрової діяльності дітей дошкільного віку; здійснювати педагогічне керівництво грою дітей дошкільного віку; створювати розвивально-виховне ігрове середовище в дошкільному навчальному закладі [5].

Опанування навчальною дисципліною передбачає такі форми навчання: лекційні та практичні заняття з використанням таких методів, як навчальна дискусія, пояснення, розповідь, бесіда, робота з першоджерелами, науковими статтями, усний, письмовий, модульний, тестовий контроль і самоконтроль [5].

Навчальний матеріал курсу структурований за трьома змістовими модулями: «Теоретичні засади формування ігрової компетентності», «Методичні аспекти організації ігрової діяльності дошкільників», «Психолого-педагогічні засади організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку» [3, с.3].

Так, опановуючи зміст першого модуля, студенти знайомляться з методологічними підходами до вивчення гри та теоріями її походження, розглядають проблему дефініції «гра» та аналізують її соціально-педагогічні, психологічні функції. Тема, присвячена проблемі формування ігрової компетентності дошкільників, характеризує ігрову компетентність як необхідну умову загальної компетентності дитини, розглядає ігрову компетентність в контексті основних нормативно-правових документів. Окрема лекція присвячена загальній характеристиці ігрових форм, дається класифікація ігор, що використовуються у роботі з дітьми різних вікових груп, вказується на взаємозв'язок між різними видами ігор. Другий змістовий модуль присвячений методичним аспектам формування ігрової компетентності. Навчальною програмою дисципліни передбачено лекції, що дають характеристику творчим, режисерським, театралізованим, іграм-драматизації, будівельно-конструктивним, рухливим, дидактичним, народним іграм. Окремо розглядається розвиток різних видів ігор на різних вікових етапах та роль вихователя в їх організації. Наприклад, розглядаючи дидактичну гру, лектор зупиняється на її структурі, дає характеристику її видів, висвітлює особливості педагогічного керівництва дидактичними іграми. Обов'язково дається методика проведення різних видів ігор у вікових групах закладу дошкільної освіти. Лекції третього змістового модуля доводять необхідність врахування психолого-педагогічних особливостей ігрової діяльності при організації життєдіяльності дитини дошкільного віку у ЗДО, акцентують увагу на окремих аспектах планування ігрової діяльності дітей в ЗДО, аргументують необхідність створення розвивального предметно-ігрового середовища в ЗДО.

Сучасний викладач закладу вищої освіти знаходиться в постійному пошуці нових форм і методів викладання, акцентуючи свою увагу на використанні інноваційних підходів та користуючись досвідом застосування інноваційних методів в організації занять зарубіжними та вітчизняними викладачами [9, с. 303].

Лекційний курс передбачає використання сучасних форм викладання теоретичного матеріалу. До всього навчального курсу розроблені мультимедійні лекції. Використання засобів мультимедіа в початковому процесі дозволяє не тільки забезпечити перехід від механічного засвоєння знань до оволодіння навичками самостійно здобувати нові знання й вміння, але й оптимізувати освітній процес. На думку Л. Синельникової [6, с.120-124], мультимедійна лекція є однією з найефективніших форм проведення занять у ЗВО. Вона являє собою гіпертекст: інформація структурується й узагальнюється лінійно, знання інтегруються. Слайдова репрезентація вчить структурувати й інтерпретувати інформацію, активізує творчі здібності студентів, дає можливість створювати мисленнєві завдання, формувати умови для альтернативних рішень та здійснювати інтерактивні зв'язки. Технологія презентації мультимедійної лекції активізує творчі здібності студентів, розвиває конвергентне й дивергентне мислення, тому що під час лекції вони вводяться в активну пізнавальну діяльність.

Під час вивчення окремих тем доречною є лекція з використанням мозкової атаки. Така лекція передбачає високу активність студентів й ефективність засвоєння інформації. Це досягається за рахунок самостійної роботи студентів під час лекції. Лекція включає два етапи: мозкову атаку та селекцію ідей. Мозкова атака передбачає генерацію ідей без критики, колективне розв'язання проблеми. На дошці записують усі запропоновані ідеї. Після цього викладач разом із студентами обговорює критерії відбору ідей, відповідно до яких ведеться відбір. Ретельно опрацьовується кожна ідея, кожен варіант розв'язання проблеми, обґрунтовується, чому ідея приймається чи відкидається. Ефективність засвоєння інформації, здобутої шляхом мозкової атаки, значно вища, ніж тоді, коли її подає викладач [4].

На завершальному етапі вивчення дисципліни доречною є лекція-прес-конференція – це лекція, на якій викладач дає відповіді на запитання студентів, що виникають у результаті засвоєння раніше вивченого матеріалу. Цей вид лекції дає уявлення про ставлення студентів до предмета, про найкраще засвоєні теми, прогалини у знаннях та практичну готовність реалізовувати набуті знання під час практичних занять та практик в закладах дошкільної освіти.

На практичних заняттях студенти навчаються застосовувати отримані знання, закріплюють їх та активізують. Процес навчання у вищій школі передбачає використання практичних занять з метою поглиблення теоретичних знань та формування практичних умінь. Ми передбачили використання практичних занять як з класичною структурою (вступ викладача, відповіді на запитання студентів; практична частина як планова; заключне слово викладача), так і нетрадиційних за формою [2].

Готуючись до практичних занять, студенти працюють над першоджерелами та складають анотації до них, створюють опорні схеми, добирають ігри для дітей на розвиток психічних процесів. Важливим елементом підготовки є проектування ігрової діяльності дитини (від раннього віку до старшого дошкільного) на один день перебування у ЗДО. Студенти добирають ігри, які проводитимуть на практиці до сніданку, у першій половині дня, ігри на свіжому повітрі, ігри для другої половини дня. Обов'язковим завданням є

підготовка та проведення в навчальній аудиторії різних видів ігор. Виготовляють дидактичні ігри, атрибути до проведення сюжетно-рольових, народних, рухливих, ігор-драматизацій та ін. Студенти створюють проекти ідеального ігрового середовища, виконують дослідну роботу, аналізуючи наповнення іграшковим інвентарем сучасних закладів освіти, досліджують сучасний український ринок дитячих іграшок.

Ефективною формою проведення практичного заняття є ділова гра. Ділова гра – це форма створення предметного й соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, характерного для такого виду практики. Залежність від того, який тип людської практики створюється в грі і які цілі учасників, розрізняються ігри ділові навчальні, дослідницькі, управлінські, атестаційні [9, с.305].

Сучасна вища школа тісно пов'язує ефективність та результативність навчання з рівнем організації самостійної роботи студентів. Варто зазначити, що першочергове значення в організації цього виду навчальної діяльності студента відіграють такі аспекти: наявність навчально-методичного забезпечення дисципліни, матеріально-технічне забезпечення викладача та студента. Основна мета завдань – самостійне відпрацювання умінь, навичок студентами в позааудиторний час. Оскільки кількість годин курсу складає невеликий обсяг, а матеріалу, який треба опрацювати, дуже багато, самостійні завдання практичного характеру не тільки конкретизують поставлені завдання, але і спрямовують самостійні пошуки студентів до потрібного джерела. Крім того, система завдань складає основу для розвитку творчої фантазії майбутніх педагогів, орієнтує студентів на застосування отриманих знань, умінь, навичок у роботі з дітьми дошкільного віку в умовах сім'ї. На самостійне опрацювання студентам виносяться виконання завдань з підготовки до практичного заняття – аналіз літератури з дисципліни, створення творчих проектів [2].

Творчий проект передбачає роботу над самостійно обраним завданням упродовж тривалого часу (наприклад, упродовж семестру), що має соціальну й особистісну значущість та кінцевий результат. Проектний метод уведений з метою отримання досвіду самостійної практичної діяльності та здобуття професійно-педагогічних навичок.

Системою оцінювання передбачено оцінку викладача, взаємоперевірку, самооцінку, колективне оцінювання. Найчастіше під час викладання навчальної дисципліни «Технології формування ігрової компетентності» використовують такі інструменти та обладнання: інтерактивна дошка, макети та навчальні зразки, наочні посібники та методичні вказівники, бібліотека. За весь навчальний курс студент може накопичити 100 балів [5].

Суттєвим підґрунтям для формування в майбутніх фахівців дошкільної галузі ігрової компетентності, є засвоєння окремих теоретико-практичних, методичних аспектів під час вивчення нормативних дисциплін «Вступ до спеціальності», «Педагогіка загальна», «Історія дошкільної педагогіки», «Дошкільна педагогіка», «Психологія дитяча», «Педагогічна психологія» та під час проходження навчальної педагогічної практики. Методичною лабораторією із застосування отриманих знань має стати хоча б одна педагогічна практика студентів відповідно до навчального плану.

Висновки. Отже, дисципліна «Технології формування ігрової компетентності» призначена для студентів спеціальності 012 «Дошкільна освіта». Її зміст складається із трьох змістових модулів і передбачає такі види діяльності, як лекційні та практичні заняття, самостійну роботу. Опанування змістом дисципліни сприяє формуванню ігрової компетентності в майбутніх вихователів дітей дошкільного віку, гармонізації процесів їхньої підготовки до реальної професійної діяльності, засвоєнню інших професійно спрямованих дисциплін. У цілому вона забезпечує успішну професійну підготовку. На подальше дослідження заслуговує проблема формування ігрової компетенції дітей дошкільного віку.

Література

1. Калічак Ю. Формування компетентності вихователя закладів дошкільної освіти в процесі професійної підготовки / Ю. Калічак // Молодь і ринок. – 2018. – №6 (161). – С.65-70.
2. Ковалевська Н. В. Навчальна дисципліна «Теорія та методика співпраці з родинами» у системі професійної підготовки майбутніх вихователів дітей раннього та дошкільного віку / Н. В. Ковалевська // Імідж сучасного педагога. – 2017. – №1 (170). – С. 66-70.
3. Ковалевська Н. В. Навчальна програма «Технології формування ігрової компетентності» / Н. В. Ковалевська. – Полтава: ПНПУ, 2016. – 7 с.
4. Коваленко А. Б. Особливості застосування методів активного навчання при підготовці до професійної діяльності / А.Б. Коваленко // Наука і освіта: Науково-практичний журнал Південного наукового центру АПН України. 2009. – Вип. 5. – С.77 – 81.
5. Освітньо-професійна програма «Дошкільна освіта». [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://pnpu.edu.ua/wp-content/uploads/2020/03/op-doshkilna-osvita-skorochenij-term-2019.pdf>
6. Синельникова Л.Н. О преимуществах мультимедийной презентации лекционного учебного материала. / Л.Н. Синельникова // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2010. – Вип.20 (207). С. 120-124.
7. Смирнова Е. О. Игра в современном дошкольном образовании / Е.О.Смирнова // Психологическая наука и образование. – 2013. – № 3. – С. 92-97.
8. Стандарт вищої освіти України: перший (бакалаврський) рівень, галузь знань 01 – «Освіта / Педагогіка», спеціальність 012 – «Дошкільна освіта». [Електронний ресурс] — Режим доступу:

<https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2019/11/22/2019-11-22-012doshkilna-B.pdf>.
9. Юрчук О. І. Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти / О.І. Юрчук // Інноватика у вихованні: збірник наукових праць. – 2018. – № 7. – С. 303-312.

References

1. Kalichak Yu. Formuvannya kompetentnosti vykhovatelya zakladiv doshkilnoi osvity v protsesi profesiinoi pidhotovky / Yu. Kalichak // Molod i rynek. – 2018.– №6 (161). – S.65-70.
2. Kovalevska N. V. Navchalna dystsyplina «Teoriia ta metodyka spivpratsi z rodynamy» u systemi profesiinoi pidhotovky maibutnikh vykhovateliv ditei rannoho ta doshkilnogo viku / N. V. Kovalevska // Imidzh suchasnoho pedahoha. –2017. – №1 (170). – S. 66-70/
3. Kovalevska N. V. Navchalna prohrama «Tekhnolohii formuvannya ihrovoi kompetentnosti» / N. V. Kovalevska. – Poltava: PNP, 2016. – 7 s.
4. Kovalenko A. B. Osoblyvosti zastosuvannya metodiv aktyvnogo navchannia pry pidhotovtsi do profesiinoi diialnosti / A.B. Kovalenko // Nauka i osvita: Naukovo-praktychnyi zhurnal Pivdennoho naukovoho tsentru APN Ukrainy. 2009. – Vyp. 5. – S.77 – 81.
5. Osvitno-profesiina prohrama «Doshkilna osvita». [Elektronnyi resurs] — Rezhym dostupu: <http://pnp.edu.ua/wp-content/uploads/2020/03/op-doshkilna-osvita-skorochenij-term-2019.pdf>
6. Synelnykova L.N. O preymushchestvakh multymedynoi prezentatsyi lektsyonnoho uchebnogo materyala. / L.N. Synelnykova // Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka. – 2010 . – Vyp.20 (207). S. 120-124.
7. Smyrnova E. O. Yhra v sovremennom doshkolnom obrazovanii / E.O.Smyrnova // Psykholohycheskaia nauka y obrazovanye. – 2013. – № 3. – S. 92-97.
8. Standart vyshchoi osvity Ukrainy: pershyi (bakalavrskyi) riven, haluz znan 01 – «Osvita/Pedahohika», spetsialnist 012 – «Doshkilna osvita». [Elektronnyi resurs] — Rezhym dostupu: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2019/11/22/2019-11-22-012doshkilna-B.pdf>.
9. Yurchuk O. I. Zastosuvannya dilovoi hry yak innovatsiinoho metodu navchannia maibutnikh vykhovateliv zakladiv doshkilnoi osvity / O.I. Yurchuk // Innovatyka u vykhovanni: zbirnyk naukovykh prats. – 2018. – № 7. – S. 303-312.

УДК 378.148(477):78]:7.071.2

DOI 10.31652/2415-7872-2020-63-123-128

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ В КОНТЕКСТІ ВИВЧЕННЯ ДИРИГЕНТСЬКО-ХОРОВИХ ДИСЦИПЛІН У ВИЩІЙ ШКОЛІ

К. В. Кушнір, orcid.org/0000-0002-3356-9813

Т. В. Белінська, orcid.org/0000-0003-2000-9515

Г. О. Білозерська, orcid.org/0000-0002-4626-6205

Статтю присвячено проблемі використання інноваційних технологій навчання в контексті вивчення диригентсько-хорових дисциплін у вищій школі. Особливу увагу зацентовано на синтезі традиційних та інноваційних способів навчання на прикладі впровадження в освітній процес інформаційних технологій. Способами збереження досвіду традиційної музичної освіти у вищій школі виступає низка пропонуваніх інноваційних технологій: інтелектуальні карти, веб-квести, інтерактивні словники, вебінари, тренінги.

Ключові слова: інноваційні технології, музична освіта, диригентсько-хорова підготовка, інтелектуальна карта, веб-квест, інтерактивний словник, вебінар, тренінг, вища школа.

USE OF INNOVATIVE TEACHING TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF CONDUCTING AND CHORAL STUDIES IN HIGHER SCHOOL

K. Kushnir, T. Belinska, H. Bilozerska

The purpose of the article is to consider the extent to which innovative technologies are in demand in higher education institutions in the context of studying conducting and choral disciplines and to determine their feasibility, effectiveness, usefulness and prospects for use in the training of future choirmasters. The authors determine the necessity and expediency of forming an innovative space for a number of disciplines based on the use of achievements of communication technologies. They reveal the effectiveness and efficiency, usefulness and prospects of their use in the process of training choral conductors. The introduction of innovative technologies in educational practice is conditioned by the fact that it should serve as a means of solving some urgent problems of a certain University and pass experimental testing for its final implementation. One of the types of innovative technologies in such classes is the use of virtual electronic music choral anthology, which is systematized in