

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України
Національний університет фізичного виховання і спорту України
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харківська державна академія культури

ТЕНДЕНЦІЇ І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ХОРЕОГРАФІЧНОГО МИСТЕЦТВА У КОНТЕКСТІ КУЛЬТУРНО-ОСВІТНІХ ПРОЦЕСІВ

Збірник матеріалів
II Всеукраїнської науково-практичної конференції
22-24 травня 2025 року



Полтава 2025

Коваленко С.Р.

студентка *Національного університету
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

Горголь П.С.

заслужений працівник культури України, доцент,
завідувач кафедри хореографії і танцювальних видів спорту
*Національного університету «Полтавська політехніка
імені Юрія Кондратюка»*

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ХОРЕОГРАФА

У сучасних умовах розвитку освіти, особливо мистецької, дедалі більше зростає значення цифрових технологій. Хореографія як галузь мистецтва також не стоїть осторонь цього процесу. Інтеграція цифрових інструментів у процес підготовки фахівця-хореографа відкриває нові можливості як для викладачів, так і для студентів, дозволяючи оптимізувати навчальний процес, розширити творчий потенціал і забезпечити доступ до якісного навчального контенту.

Цифрові технології у хореографічній освіті можна умовно поділити на кілька основних напрямів: навчальні платформи, відеоаналіз, віртуальна та доповнена реальність, а також спеціалізовані мобільні додатки для тренувань. Перш за все, широке використання онлайн-платформ (таких як YouTube, Zoom, Google Classroom, Moodle) дозволяє хореографам зручно ділитися відеоматеріалами, коментувати техніку виконання, організовувати дистанційні репетиції, вебінари та майстер-класи.

Особливо це стало актуальним під час пандемії COVID-19, коли дистанційне навчання стало необхідністю. Студенти-хореографи отримали змогу вивчати різні стилі танцю, переглядаючи виступи провідних танцювальних колективів світу, аналізуючи композиційні рішення та технічні особливості.

По-друге, відеоаналіз став невід’ємною частиною підготовки сучасного хореографа. Завдяки відеофіксації занять та виступів, викладачі та студенти можуть детально аналізувати помилки, вивчати мову рухів, вдосконалювати синхронність, пластику, міміку. Існують навіть програми, що дозволяють уповільнювати відео, щоб краще розглянути окремі елементи танцю [3].

Ще один перспективний напрям – використання технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR). Наприклад, VR дозволяє створювати віртуальні сцени для відпрацювання номерів, що особливо корисно при підготовці до виступів на великих майданчиках. А за допомогою AR можна в реальному часі накладати візуальні підказки або схеми рухів безпосередньо під час заняття [1].

Також варто згадати про мобільні додатки на кшталт Just Dance, Steezy Studio, Dance Reality, які допомагають не лише відпрацьовувати техніку, а й створювати хореографії, тренувати координацію та вивчати нові танцювальні стилі. Ці додатки особливо популярні серед молоді, адже поєднують навчання із розвагою. Однак, попри всі переваги цифрових технологій, важливо пам’ятати, що вони не можуть повністю замінити живу взаємодію між викладачем і студентом.

Танцювальне мистецтво потребує фізичної присутності, відчуття простору, ритму, енергетичного обміну. Тому найбільш ефективною є комбінована модель навчання – поєднання традиційних та цифрових методів. Цифрові технології є потужним інструментом, що відкриває нові горизонти для професійної підготовки хореографа. Вони підвищують якість освітнього процесу, урізноманітнюють подачу матеріалу, сприяють розвитку креативності майбутніх фахівців у сфері хореографії [3].

Список використаних джерел:

1. Dance Reality. (n.d.). <https://apps.apple.com/us/app/dance-reality/id1221959765>
2. Steezy Studio. (n.d.). Online Dance Classes. <https://www.steezy.co>
3. Zoom Video Communications. (n.d.). <https://zoom.us>