

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Удалов С.Р.

ФГБОУ ВПО «Омский Государственный педагогический университет Минобрнауки России», Омск, Россия (644099, Омск, ГСП Набережная Тухачевского, 14), e-mail: udalov@omgpu.ru

Информатизация образования, приводящая к экспансии современных ИКТ в общеобразовательную школу, решительно меняет содержание, методы и формы деятельности учителя и учащихся. Как показывает практика, привнесение в систему школьного образования новых дидактических идей, сопровождающих процесс внедрения ИКТ, способно порождать новые, иногда весьма неожиданные подходы, заметно воздействующие на сложившиеся технологии обучения. В то же время вовлечение средств ИКТ в учебно-воспитательный процесс не может вступать в противоречие с основополагающими дидактическими принципами и должно строиться на их основе. Анализ влияния ИКТ на методическую систему обучения изобразительному искусству и посвящена эта статья. Предлагаются подходы к использованию ИКТ для формирования информационной культуры в процессе обучения изобразительному искусству, применению средств ИКТ в поисковой и самостоятельной познавательной деятельности, для организации проектной (художественно-творческой и исследовательской) деятельности учащихся.

Ключевые слова: информационно-деятельностные модели обучения, ресурсы Интернета, интерактивные средства обучения.

USE OF MODERN ICT IN ART EDUCATION

Udalov S.R.

¹Omsk State Pedagogical University, Omsk, Russia (644099, Omsk, Tukhachevsky's quay, 14), e-mail: udalov@omgpu.ru

Informatization of education leading to the expansion of modern ICT in secondary school, decisively alter the content, methods and forms of teachers and students. Practice shows that the introduction of a new school system teaching ideas that accompany the process of introducing ICT can create new and sometimes quite unexpected approaches significantly impact on existing technology training. At the same time, the involvement of ICT in the educational process can not be in conflict with fundamental didactic principles and should be built based on them. Analysis of the impact of ICT on the methodical system of training and the visual arts dedicated to this article. Approaches to the use of ICT for the formation of the information culture in the process of learning the fine arts, the use of ICT tools in the search and the independent cognitive activity for the organization of the project (artistic and creative and research) of the students.

Key words: information and activity-related model of learning, online resources, interactive learning tools.

Информационные и коммуникационные технологии способствуют созданию уникальной информационной среды, используемой для решения различных методических и учебно-познавательных задач. Это означает, что ИКТ обладают определенными дидактическими возможностями. К ним можно отнести [2]:

- незамедлительную обратную связь между учащимся и средствами ИКТ;
- компьютерную визуализацию учебной информации об объектах, процессах и явлениях, как реально протекающих, так и виртуальных;
- хранение больших объемов информации с возможностью легкого доступа к ней;
- компьютерное моделирование изучаемых или исследуемых явлений и процессов;

- автоматизацию процессов вычислительной и информационно-поисковой деятельности, обработки результатов учебного эксперимента с возможностью его многократного повторения;
- автоматизацию процессов управления учебной деятельностью и контроля за результатами усвоения учебного материала.

Реализация дидактических возможностей информационных и коммуникационных технологий, включение новых видов информационной деятельности учащихся в образовательный процесс создают инновационные модели обучения изобразительному искусству. К ним можно отнести модель обучения на основе информационной деятельности, связанной с накоплением, обработкой, продуцированием информации различного вида, и модель обучения на основе интерактивного взаимодействия на базе информационных систем, программных средств и глобальной сети Интернет.

Первая модель строится на основе организации поиска и отбора информации из Интернета и опирается на значительные дидактические и методические возможности глобальной информационной среды с накопленными в ней ресурсами. Специальные поисковые технологии и системы предоставляют огромные возможности для изменения традиционного учебно-воспитательного процесса. Они создают дополнительные дидактические условия для повышения мотивации познавательной деятельности, изменения отношения к процессу обучения, для формирования у учащихся навыков самопознания и саморазвития. Специфика этих технологий заключается в том, что они предоставляют ученику громадные возможности выбора и получения разнообразной информации.

Поисковые технологии реализуются в различных информационно-справочных системах, помогающих человеку найти то, что ему нужно. Примерами подобных систем могут служить тематические каталоги и поисковые системы [5]. Используя возможности поисковых технологий и систем, преподаватель изобразительного искусства может предложить учащимся подготовить доклад, реферат, провести поиск и сравнение информации по какому-либо учебному вопросу.

Однако наиболее перспективно использование этих технологий в проектной деятельности. В качестве примера приведем проект «Скульптуры нашего города» (материалы проекта представлены на фестивале педагогических идей «Открытый урок» издательского дома «Первое сентября», автор – Кучина Светлана Анатольевна) [4].

Для проведения проекта в 6 классах средней общеобразовательной школы создаются группы по 6–7 учеников. Детям предлагается для обсуждения тема «Скульптуры нашего города» с проблемными вопросами:

- Сколько скульптур в нашем городе?

- Какие из них наиболее значимы?
- Кто авторы этих скульптур?
- Какова история появления скульптур?
- Влияют ли они на внешний облик города, можно ли при помощи скульптур сделать город неповторимым?

- Куда бы вы поместили свою собственную скульптурную композицию?

Работа над проектом разбивается на ряд этапов.

Этап организационный. Учащиеся формируют творческие группы. Учитель предлагает каждой группе «Маршрутный лист проекта». Работая с ним, учащиеся обсуждают проблемные вопросы, задачи, которые они должны решить, обсуждают варианты представления результатов работы: альбом, газета, мультимедийная презентация. Делают предварительные эскизы к творческому заданию – разработать и выполнить в материале эскиз скульптуры.

Этап планирования. Учитель помогает детям спланировать действия, создает банк идей и предложений. Затем обсуждаются варианты презентации работы по проекту.

Этап самостоятельной работы учащихся. Дети ищут необходимую информацию по проекту, оформляют ее в запланированной форме, создают эскиз скульптуры.

Этап презентации и оценки результатов. На презентации группы представляют результаты своей работы с материалами о скульптурах города. По предварительным эскизам и разработкам, каждая группа выполняет модель своей будущей скульптуры, обосновывает место ее размещения.

Для грамотной организации исследовательской деятельности важно представлять, что ресурсы Интернета организованы в веб-сайты, веб-порталы и веб-кольца.

Наиболее интересными сайтами являются электронные библиотеки, виртуальные музеи и Интернет-издания.

Электронная библиотека – веб-сайт, предназначенный для постепенного накопления различных текстов (чаще литературных, но также и любых других, вплоть до компьютерных программ), каждый из которых самодостаточен и в любой момент может быть востребован читателем. Форматы размещаемых в электронных библиотеках произведений можно разделить на две категории – форматы, предназначенные для чтения текста он-лайн и форматы, предназначенные для скачивания на компьютер читателя.

Электронные библиотеки включают комплекс информационно-справочных материалов, ориентированных на различные формы художественно-познавательной деятельности, в т.ч. исследовательскую проектную работу. В состав электронных библиотек могут входить электронные энциклопедии и альбомы по искусству, аудио- и

видеоматериалы, тематические базы данных, фрагменты культурно-исторических текстов, текстов из научно-популярных изданий, фотографии, анимация.

Например, Библиотека изобразительных искусств (www.artlib.ru) предназначена для создания авторских галерей художников и различных собраний произведений искусств. На веб-сайте размещены публикации по теории и истории искусства, о художниках, о современной художественной жизни. В электронной библиотеке Books Gid (www.booksgid.com) есть учебная литература по компьютерной графике и графическому дизайну.

Большим потенциалом для проведения исследований учащимися обладает такая форма использования ресурсов Интернета как экскурсия в виртуальный музей. Виртуальный музей (веб-сайт-музей) – тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов. Представленные материалы могут быть из самых различных областей: от предметов искусства и исторических артефактов до виртуальных коллекций и фамильных реликвий. Виртуальные музеи представляют собой удачный пример применения Интернет-технологий для решения проблем хранения экспонатов, легкого и быстрого доступа к ним.

Первые веб-сайт-музеи стали появляться в Интернете в 1991 году. Сначала это были сайты реальных музеев, но вскоре стали появляться и виртуальные музеи. Первый виртуальный музей, назвавший себя таковым, появился в 1994 году.

Не всякий набор документов и фотографий имеет право называться веб-сайт-музеем. Цифровая коллекция виртуального музея должна иметь две отличительные характеристики: виртуальную экскурсию и поисковую систему.

В Интернете существует огромное количество музеев: как электронных представительств реальных музеев, так и музеев виртуальных. Например, Государственный Эрмитаж (www.hermitagemuseum.org). На этом веб-сайте представлены шедевры коллекций, выставки, история Эрмитажа, цифровая коллекция.

Для исследовательской работы учащихся могут быть использованы Интернет-издания. Это средства массовой информации, распространяющие свою продукцию через Интернет. Традиционные печатные и эфирные СМИ обычно имеют свои веб-сайты, иногда полностью повторяющие их содержание, иногда содержащие только анонсы статей или тексты прошлых номеров. Например, на веб-сайте электронных версий печатных изданий Pressa.ru (pressa.ru) можно найти номера таких журналов, как «4room», «AD», «АртХроника», «Художественный Совет». Существуют и чисто Интернет-издания, которые не издаются в печатной форме и не транслируются в эфир, а публикуются исключительно на своем веб-сайте.

Веб-порталы – сайты, предоставляющие пользователю Интернета возможность дальнейшего получения информации с других сайтов, иными словами – содержащие большое количество внешних (ведущих на другие ресурсы) ссылок. Как правило, порталы также предоставляют пользователю ряд дополнительных возможностей по выбору и структурированию информации, отвечающей его интересам. Портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» (<http://www.ict.edu.ru>) входит в систему федеральных образовательных порталов и нацелен на обеспечение комплексной информационной поддержки образования в области современных информационных и телекоммуникационных технологий, а также деятельности по применению ИКТ в сфере образования. Ссылки с этого портала ведут в электронную библиотеку, к коллекции книг, каталогу Интернет-ресурсов, материалам конференций. Портал имеет поисковую систему, позволяющую организовать поиск необходимых материалов по различным параметрам.

Еще одним способом организации Интернет-ресурсов является веб-кольцо – объединение веб-сайтов с похожей тематикой. При этом каждый сайт участника такого кольца размещает у себя на веб-странице ссылки на следующего и предыдущего члена кольца. Таким образом, переходя по ссылкам можно посетить сайты всех членов кольца. Веб-кольцо является способом упорядочивания сайтов в Интернете, наряду с каталогами и поисковыми системами.

Обучение на основе интерактивного взаимодействия строится с использованием аудиовизуальных и компьютерных средств [1]. На уроках изобразительного искусства кабинет должен создавать среду для интерактивного обучения. Кабинет изобразительного искусства должен быть полифункциональным и обеспечивать атмосферу художественной мастерской, выставочного зала, лектория за счет использования мольбертов, диапроекторов, магнитной доски, мультимедийного оборудования.

Использование компьютерных программ, реализующих интерактивную технологию обучения, позволяет решить целый ряд дидактических и методических задач [3].

Во-первых, их применение значительно повышает мотивацию обучения за счет предоставления учащемуся возможности самостоятельного выбора режима работы в интерактивной среде, обеспечения разнообразных видов самостоятельной работы, компьютерной визуализации учебного материала, использования игровых ситуаций.

Во-вторых, реализация в интерактивной среде возможностей современной компьютерной графики и мультимедиа формирует и развивает наглядно-образный, наглядно-действенный виды мышления.

В-третьих, выполнение учащимся экспериментально-исследовательской деятельности, организованной в интерактивной среде, формирует у него исследовательские умения, инициирует самостоятельное приобретение знаний.

В-четвертых, реализация идей алгоритмизации обучения в интерактивной среде инициирует формирование у учащихся навыков оптимального поиска стратегии решения задач определенного класса, развивает алгоритмический, логический стиль мышления.

Электронные дидактические средства по изобразительному искусству включают мультимедийные энциклопедические программы, электронные учебники, электронные библиотеки по искусству, игровые компьютерные программы.

Особый интерес в системе обучения изобразительному искусству представляют компьютерные дидактические игры. В них игрок взаимодействует с виртуальной средой, построенной компьютером. Состояние виртуальной среды передается игроку при помощи различных видов информации. В качестве примера можно привести компьютерную игру «Трое из Простоквашино: Дядя Фёдор учится рисовать».

По сценарию игры кто-то похитил у Дяди Федора его цветные карандаши! Мальчик отправляется на поиски и по дороге встречает нового друга – Карандаша. Вместе они смогут отыскать пропажу и узнают много нового о рисовании. Дядя Федор расскажет малышам, какие цвета получаются при смешивании красок, как правильно определять теплые и холодные оттенки, сколько всего основных цветов.

Цель этой игры – помочь ребенку запомнить основные формы и фигуры, научить его гармонии цветовых отношений, развить вкус.

Таким образом, изменения в художественном образовании происходящие под влиянием информатизации, позволят сильнее мотивировать учащихся к художественно-творческой и исследовательской деятельности, подготовят их к обучению в течение всей жизни и позволят сформировать целостное представление о возможностях применения современных информационных технологий в изобразительной деятельности.

Список литературы

1. Коджаспирова Г.М. Технические средства обучения и методика их использования: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. – 3-е изд. / Г.М. Коджаспирова, К.В. Петров. – М.: Изд. центр «Академия», 2006. – 352 с.
2. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. – М.: ИИО РАО, 2007. – 274 с.
3. Удалов С.Р. Подготовка педагогов к использованию средств информатизации и информационных технологий в профессиональной деятельности: монография / С.Р. Удалов. – Омск: Изд-во ОмГПУ, 2005. – 211 с.

4. Учебный проект «Скульптуры нашего города» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/502632/> (дата обращения: 19.04.12).

5. Intel «Обучение для будущего»: учебное пособие. – 9-е изд., испр. и доп. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2007. – 144 с.

Рецензенты:

Рагулина М.И., доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры теории и методики обучения информатике ФГБОУ ВПО «Омский государственный педагогический университет», г. Омск.

Семенова З.В., доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой информатики и вычислительной техники ФГБОУ ВПО «Омский государственный педагогический университет», г. Омск.