

Е. А. Солнышков^{1✉}, *О. В. Солнышкова*^{2,3}

Использование веб-ресурсов для преподавания теоретических дисциплин по изобразительному искусству в школе искусств

¹ Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В. М. Шукшина, г. Бийск, Российская Федерация

² Детская художественная школа на базе центра дополнительного образования детей Новосибирского государственного архитектурно-строительного университета (Сибстрин), г. Новосибирск, Российская Федерация

³ «Детская школа искусств № 4», г. Новосибирск, Российская Федерация
e-mail: jonsun@list.ru

Аннотация. В статье представлены цифровые инструменты для разработки интерактивных электронных образовательных ресурсов. Описан онлайн-сервис Quizizz.com для создания викторин. Показаны возможности размещения в таких викторинах учебных материалов и их использование в обучении. Представлен сервис создания творческих работ ThingLink.com. Описаны возможности данного сервиса для изучения исторических объектов и событий. Рассматривается использование виртуальных досок Trello для осуществления руководства проектными работами. Также предлагается конструктор сайтов Tilda для объединения всех электронных образовательных компонентов в единую учебную конструкцию.

Ключевые слова: цифровые инструменты, электронные образовательные ресурсы, творческие работы

E. A. Solnyshkov^{1✉}, *O. V. Solnyshkova*^{2,3}

Using web resources for teaching theoretical disciplines in fine arts at an art school

¹ Altai State Humanitarian and Pedagogical University named after V. M. Shukshina, Biysk, Russian Federation

² Children's art school on the basis of the center for additional education of children of the Novosibirsk State University of Architecture and Civil Engineering (Sibstrin), Novosibirsk, Russian Federation

³ «Children's Art School No. 4», Novosibirsk, Russian Federation
e-mail: jonsun@list.ru

Abstract. The article presents digital tools for developing interactive electronic educational resources. The Quizizz.com online service for creating quizzes is described. The possibilities of placing educational materials in such quizzes and their use in teaching are shown. The creative work creation service ThingLink.com has been introduced. The capabilities of this service for studying historical objects and events are described. The use of virtual Trello boards for managing project work is considered. The Tilda website builder is also offered to combine all electronic educational components into a single educational design.

Keywords: digital tools, electronic educational resources, creative works

В современном мире трансформации образования всех уровней все более востребованными являются новые формы обучения, такие, как образовательные

платформы, открытые университеты, электронные образовательные ресурсы, различные мастер-классы или обучающие онлайн курсы.

В разработанной и успешно реализуемой программе «Цифровая экономика Российской Федерации» огромное значение имеет внедрение цифрового инструментария во все сферы жизни государства. Направленность образования, как лидера процесса цифровизации, позволяет готовить специалистов, способных трансформировать производственные функции в новый формат.

Информационные технологии в образовании позволяют учитывать не только быстро меняющиеся производственные технологии, но и наиболее эффективно использовать различные особенности обучающихся для успешного постижения учебного материала [1]. Информационные технологии обучения включают в себя не только учебные материалы, но и дополнительные электронные образовательные ресурсы для повышения познавательного интереса учащихся, такие как игровые программы, мастер-классы с обратной связью и др.

Если преподаватель обладает компетенциями в создании программных продуктов для своего курса, то, естественно, он самостоятельно и разрабатывает такие программные продукты, либо же вместе с учащимися в рамках кружковой работы. Но такие случаи встречаются нечасто. Чаще в учебном заведении для разработки цифровых ресурсов создается команда профессионалов в IT-области и педагогов специальных дисциплин, которые нуждаются в создании таких ресурсов. Созданный такими командами контент при этом бывает достаточно стандартизированным и недостаточно гибким. Как выход можно использовать программные пакеты, позволяющие создавать образовательные ресурсы без непосредственного программирования. Такие инструменты помогают педагогам самостоятельно формировать учебные материалы без использования языков программирования. Наиболее опытные педагоги используют для создания электронных образовательных ресурсов различные цифровые инструменты и сервисы, программные пакеты, реализующие идею «программирование без программирования». Это помогает разработать требуемый обучающий или познавательный контент под конкретную дисциплину, предмет или предметную область [2, 3].

Для примера рассмотрим несколько веб-платформ для самостоятельной подготовки уроков по дисциплине «Беседы об изобразительном искусстве».

Онлайн-сервис Quizizz.com – несложный инструмент, предназначенный для педагогов дополнительного образования. В нем можно создавать и проводить интерактивные викторины для обучающихся, разрабатывать интересные уроки и вносить игровую компоненту в обучение. Данный сервис также предлагает уже готовые шаблоны, в которые можно вносить правки. Это и творческие задания, и познавательные материалы, и возможности для групповой работы обучающихся, которая может представлять собой соревнование друг с другом. Quizizz дает возможность педагогу использовать тематический дизайн оформления уроков, включать музыкальное сопровождение и многое другое. Для преподавателя при использовании Quizizz доступен мониторинг прогресса обучающихся, определение сложных для понимания фрагментов учебного материала, возможность обратной связи и возможность трансформации материала в зависимости от

запроса. Не стоит исключать и мотивационную компоненту при использовании сервиса Quizizz. Обучающимся, привыкшим к различным цифровым инструментам и информационной поддержке в быту, понятна и интересна работа с представленным образовательным ресурсом.

Для примера рассмотрим вопрос викторины на рис. 1, а также инструменты его редактирования в сервисе Quizizz. Данная викторина создана для проверки усвоения материала по истории искусств. При нажатии на кнопку «Начать живую викторину» на экране отобразится ссылка для подключения учеников. На экране преподавателя будет отображаться процесс прохождения викторины и результаты в реальном времени, а также общая статистика по классу.

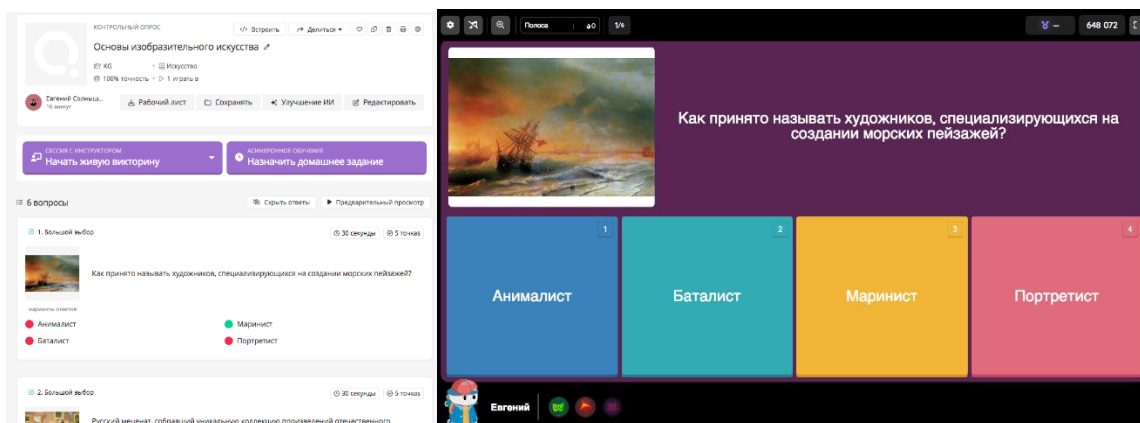


Рис. 1. Викторина на платформе Quizizz

Далее следует отметить сервис ThingLink.com, как хорошо визуализированный цифровой инструмент для создания интерактивных виртуальных экскурсий и туров. Большое значение имеет возможность преподавателя привлечь обучаемых к творческой работе, при этом закрепляя необходимые определения, названия или характеристики. С помощью ThingLink можно разрабатывать интерактивные патриотические мероприятия при активном участии самих обучаемых. Педагог может предложить проектную деятельность одному или группе обучаемых по воссозданию исторического события, дополнив его видеоматериалами, иллюстрациями и ссылками на различные ресурсы, позволяющие заинтересовать и привлечь внимание к патриотической составляющей учебного материала. Возможность включения ссылок на фотоизображении не перегружает визуальный ряд для более полного восприятия изображения, при этом дает возможность получения дополнительной информации. Например, на рис. 2 представлен интерактивный плакат для изучения архитектурных элементов греческого здания. При наведении курсора на синий кружок отображается рорир-подсказка с названием и описанием элемента, а также ссылки на дополнительную информацию о нем.

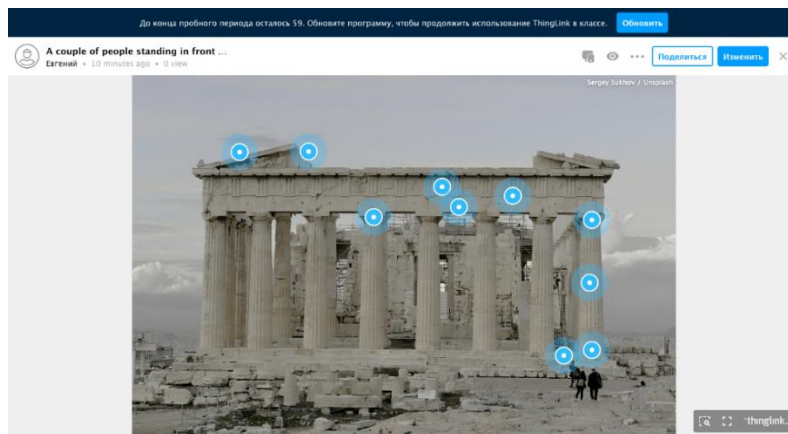


Рис. 2. Интерактивный план Парфенона на платформе ThingLink

Зачастую руководителю проектных работ в учебном заведении не хватает универсального цифрового инструмента для управления проектами обучающихся, для мониторинга состояния проектов и для осуществления календарного планирования в проектной деятельности. Поэтому, разработанный сервис виртуальных досок Trello может решить эти проблемы. На виртуальной доске не только можно разместить этапы проектной работы, но и научить правильно распределять роли в командах обучающихся, планировать каждый этап и сравнивать скорость выполнения учебного проекта в разных семестрах или триместрах учебного года. Также описание этапов проектной работы снимает напряжение в проектной команде, т.к. весь процесс описан и структурирован.

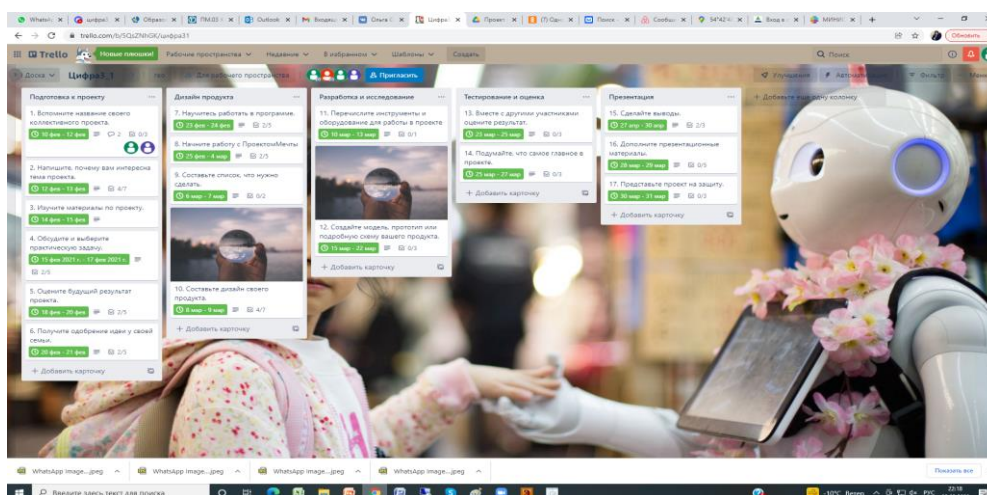


Рис. 3 Вид виртуальной доски с расположенными на ней вкладками проектов

На рис. 3 представлена вкладка одного школьного проекта с расписанными этапами, предложениями по формированию инженерных решений в стадии проектирования, представления готового результата. На доске представлен также календарный график выполнения и контрольные точки для команды.

Представленные ранее цифровые инструменты для помощи преподавателю в образовательной деятельности могут быть объединены в единую образовательную среду. Для этого можно воспользоваться конструктором сайтов Tilda. Tilda позволяет создать свой авторский образовательный цифровой инструмент, заточенный под необходимую предметную область. Важной особенностью сайта, созданного при помощи конструктора Tilda, является возможность создать сайт с обратной связью [4, 5].

На рис. 4 представлен пример сайта, созданного на платформе Tilda для обобщения знаний по истории искусств. Главная страница отображает меню для перехода по эпохам. Внутри каждой эпохи размещаются ссылки на задания, доски, викторины, интерактивные плакаты и дополнительный материал в виде текста, изображений и видео. Такой сайт адаптирован для просмотра как на компьютере, так и на смартфоне, планшете.

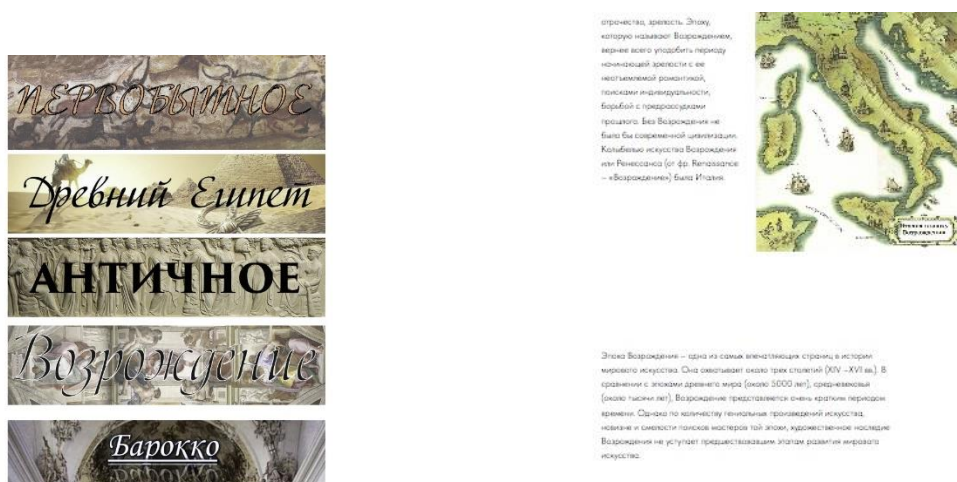


Рис. 4. Пример страницы сайта, разработанного автором на платформе Tilda

Таким образом, все представленные цифровые инструменты позволяют педагогу, не владеющему навыками программирования или имеющему лишь начальные навыки программирования, но являющемуся уверенным пользователем компьютера, принять вызовы быстро трансформирующейся системы образования и подготовить для обучающихся не только интересный и педагогически обоснованный, но и полезный в обучении контент. Интерактивность, гибкость и доступность таких цифровых инструментов, возможно, потребует от педагогических коллективов учебных заведений небольших усилий для их освоения, но результатом будет повышение качества обучения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Мухина М. А. Теоретические основы цифровизации образования в России / М. А. Мухина // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 67-4 – С. 296-299.
2. Михайлов А. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности педагогов дополнительного образования / А. В. Михайлов, Т. Н. Кубаева // Мировая наука. – 2023. – №6 (75). – С. 88-92.

3. Исаева Г. Б. Новые информационные технологии в образовании / Г.Б. Исаева, Ф.Ж. Наметкулова, А. Сугурбекова // The Scientific Heritage. – 2022. – № 89. – С. 78-80.
4. Портнова И. В.. Преподавание искусствоведческих дисциплин в условиях онлайн-образования" Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина, no. 2, 2023, pp. 142-155.
5. Аманжолова Ж. С. Развитие интереса школьников к изобразительному искусству в условиях e-learning среды средствами мультимедиа технологий / Ж.С. Аманжолова // Современное педагогическое образование. – 2020. – № 9. – С. 108-111.
6. Кириченко Д. В. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы / Д. В. Кириченко, Ю. Н. Галагузова // Педагогическое образование в России. – 2022. – № 3. – С.13-19.

© *Е. А. Солнышков, О. В. Солнышкова, 2024*