

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

Использование компьютерных технологий в качестве нового современного средства повышения эффективности педагогической деятельности на уроках изобразительного искусства может быть целесообразно и перспективно [4].

Компьютерные технологии могут удачно сочетаться с традиционными методами, значительно расширяя возможности для интенсивного, эмоционально активного введения ребенка в мир искусства и художественного творчества.

На основе изученной литературы мы выделяем четыре основных направления использования компьютерных технологий на уроках изобразительного искусства в школе:

1. Использование компьютерных технологий для создания художественных изображений.

2. Компьютерные технологии для хранения и демонстрации изображений.

3. Компьютерные обучающие программы.

4. Использование возможностей телекоммуникаций для участия в различных проектах и для получения информации.

### ***I. Использование компьютерных технологий для создания художественных изображений.***

Графические редакторы – наиболее популярные прикладные программы, применяемые на занятиях изобразительным искусством [2, 3]. Графические редакторы позволяют учащимся создавать собственные художественные изображения с помощью компьютерных технологий. В некоторых из данных программ используются звук и спецэффекты, что повышает к ним интерес со стороны младших школьников. Существуют также специальные программы для изготовления плакатов, поздравительных открыток, визиток, а также программы для работы со шрифтами [6].

Таким образом, существующие графические редакторы имеют различные возможности, но все они содержат необходимый минимум, освобождающий от рутинной работы и способствующий самостоятельному творчеству.

Компьютерные технологии могут использоваться как для создания конечного продукта, так и на одном из этапов творческого процесса. Так, в качестве примера можно привести программы, позволяющие создавать объемные изображения скульптурного объекта, выполнить необходимые манипуляции с ним, увидеть объект с разных точек зрения, чтобы в дальнейшем воплотить данный скульптурный объект в материале.

Но следует помнить, что применение виртуальных средств создания изображения должно осуществляться вместе с живым процессом изобразительного творчества ребенка и завершаться предметным воплощением и презентацией.

### ***II. Компьютерные технологии для хранения и демонстрации изображений.***

Второе направление применения компьютерных технологий на уроках изобразительного искусства связано с использованием компьютера для хранения и демонстрации изображений [6, 7].

Любое изображение (произведение графики, живописи, детский рисунок, репродукция произведения знаменитого художника, фотография и т.д.) может быть представлено в цифровом виде. Кроме того, в настоящее время бурно развиваются мультимедийные технологии, объединившие текст, звук, графику, фото, видео в однородном цифровом представлении. Соответственно, и средства обработки, хранения и воспроизводства массивов информации стали концептуально одинаковыми. Это дает ряд преимуществ.

Представление учебного материала с помощью технических средств используется давно, но компьютерные технологии позволяют сделать данный процесс более эффективным. Так, сложно представить себе использование для ежедневных занятий коллекции репродукций, включающие 5 тысяч экземпляров, когда только поиск необходимого изображения может отнять огромное количество времени. Один компакт-диск в состоянии хранить до 5 тысяч изображений, расположенных в определенном порядке и, следовательно, легкодоступных для использования.

Кроме того, компьютерные презентации обладают рядом достоинств, связанных с тиражированием и распространением. Созданные однажды на магнитных носителях модели, схемы, диаграммы, слайды, видеоклипы, звуковые фраг-

менты могут компактно храниться в цифровом виде. Они не портятся, не занимают много места, ими легко управлять в процессе демонстрации, они легко могут быть модифицированы при необходимости. Они легко тиражируются и, следовательно, быстро станут предметом обмена.

В настоящее время в продаже имеются компакт-диски с репродукциями работ знаменитых художников, коллекциями всемирно известных музеев и т.д.

Регулярные занятия с программами, содержащими информацию о художниках, их произведениях, краткие справочные сведения о культуре того или иного периода, о музеях, а также большой банк репродукций, расширяют кругозор учащихся в области искусства и органично сочетаются с концепцией общего развития учащихся.

Большая роль в освоении информационных программ принадлежит учителю. От его умения заинтересовать учащихся, отработать методику преподавания той или иной темы зависит, насколько необходимым будет для школьника обращение к компьютерным программам.

Демонстрацию произведений искусства на экране компьютера можно сопровождать беседой по теме урока, зарождавая и углубляя понимание языка изобразительного искусства, направляя процесс восприятия в нужное русло.

Культура работы с компьютерными программами складывается из постепенного перехода от простого рассматривания и сбора информации к более сложным видам работы, таким, как составление обзоров по темам урока, создание собственных художественных галерей.

Умение анализировать произведения искусства, определять их принадлежность к тому или иному жанру, виду, знать (узнавать) выдающиеся произведения мирового искусства - все это формирует эрудицию учащихся в области искусства, развивает самостоятельность мышления.

Помимо использования имеющихся в продаже компакт-дисков, учитель или учащиеся могут создавать свои собственные коллекции изображений, используя сканер.

Наличие электронных альбомов позволяет проводить виртуальные выставки работ учащихся как в рамках отдельной школы, так и в пределах города, района, области и т.д., что дает возможность обмениваться опытом.

### **III. Компьютерные обучающие программы.**

Обучающие компьютерные программы по изобразительному искусству могут выполнять различные дидактические функции. Обучающие программы могут служить источником знаний по основам изобразительной грамоты, помочь в изучении основ цветоведения, перспективы, композиции и т.д.

До сих пор не существует единой классификации обучающих программ, большинство авторов выделяет три-пять типов обучающих программ, которые отличаются друг от друга по самым разнообразным признакам [1, 5]. Как правило, выделяются следующие типы обучающих программ:

- *Тренировочные.*

Данные программы предназначены для закрепления умений и навыков и предполагают, что теоретический материал уже усвоен.

- *Наставнические.*

Программы второго типа ориентированы преимущественно на усвоение новых понятий. Обучение ведется в диалоговом режиме, когда учащимся после предъявления новой информации задаются вопросы.

- *Проблемного обучения.*

Программы третьего типа построены в основном на идеях и принципах когнитивной психологии, в них осуществляется не прямое управление деятельностью учащихся, т.е. предъявляются разнообразные задачи, и учащиеся побуждаются решать их путем проб и ошибок.

- *Имитационные и моделирующие.*

В качестве средства обучения используется моделирование.

- *Игровые.*

В качестве средства обучения используются игры.

Следует отметить, что обучающих программ по изобразительному искусству разрабатывается очень мало, что отмечается как отечественными, так и зарубежными исследователями.

#### **IV. Использование возможностей телекоммуникаций для участия в различных проектах и для получения информации.**

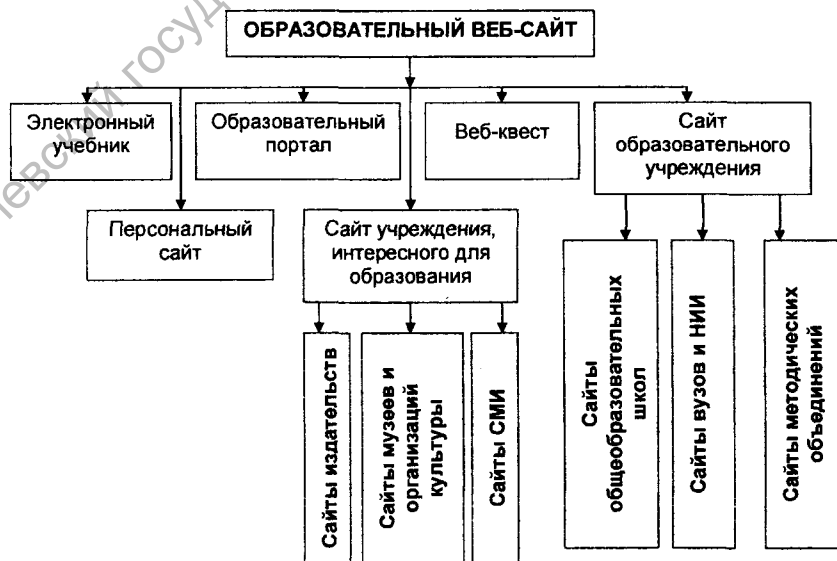
Сетевые компьютерные ресурсы дополняют диапазон средств и методов, а также открывают новые возможности в работе учителя изобразительного искусства [8]. Они способствуют формированию связей внутри педагогического сообщества; дают возможности для профессионального роста и переподготовки; открывают новые творческие возможности для учителя по подбору и использованию дидактического материала; предоставляют возможности знакомиться с новыми и альтернативными учебными программами и учебниками.

Учащиеся, используя Интернет, получают возможность вести поиск необходимой информации в информационных базах данных, знакомиться с разными точками зрения на изучаемую проблему, обучаться на дистанционных курсах, принимать участие в телекоммуникационных проектах, принимать участие в дистанционных олимпиадах, публиковать в Интернете свои творческие работы (рисунки, изображения поделок, фотографии и др.), принимать участие в тематических конкурсах по созданию веб-страниц, создавать собственные информационные и образовательные веб-ресурсы.

Существует множество способов использования составляющих Интернет-технологии, и все они зависят от многообразия теоретических подходов, реализуемых практикующими учителями.

Одной из самых популярных технологий Интернета является *веб-сайт* [8], включающий в себя множественность представления информации: текст, графику, анимацию, звук, текстовые и графические гиперссылки, интерактивные компоненты.

Веб-сайты, которые могут представлять интерес для сферы образования, отражены в схеме.



Однако принимая решение об использовании того или иного сетевого ресурса, нужно учитывать следующие критерии:

- педагогическая полезность;
- соответствие возрастным потребностям и возможностям потенциальных пользователей;
- корректность (научная, дидактическая, орфографическая и т.д.)
- технологичность использования в учебном процессе.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. **Гершунский Б.С.** Компьютеризация в сфере образования: Проблемы и перспективы. – М.: Педагогика, 1987.
2. **Кравцова А.Ю.** Изучаем искусство, графику, дизайн с компьютером // Информатика и образование. – 1998. – № 6. – С. 72-75.
3. **Масленикова О.Н., Гаврилова Н.Е.** Интегрированный курс ДПИ и информационных технологий. // Информатика и образование. – 2001. – № 5. – С. 75-80.
4. **Машбиц Е.И.** Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. – М.: Педагогика, 1988.
5. **Роберт И.В.** Современные информационные технологии в образовании: Дидактические проблемы, перспективы использования. – М.: Школа – Пресс, 1994.
6. **Цветкова М.С.** Интегрированный курс «Изобразительное искусство и информационные технологии» // Информатика и образование. – 2001. – № 9. – С. 90-96.
7. **Цветкова М.С.** Интегрированный курс «Изобразительное искусство и информационные технологии» // Информатика и образование. – 2001. – № 10. – С. 85-93.
8. **Диков А.В.** Всемирная компьютерная сеть Интернет. – Пенза: ПГПУ, 2002.

#### SUMMARY

*The article deals with the problem of effective integration of computer technology in to the art curriculum. The use of computer as a creative tool, as a storage and presentation toll, the use of computer assted teaching p rograms and t he use of telecommunication are described as four main trends of such integration.*