

УДК 373.2. 036

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ МУЗЕЕВ
В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА РУКОВОДСТВА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»**

Н. Ю. Ясева, ст. преподаватель кафедры педагогики детства и семьи

Е. А. Мурашко, ст. преподаватель кафедры педагогики детства и семьи

Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова

Высокие темпы информатизации современного общества обуславливают возрастание роли информационных технологий в профессиональной подготовке. В учебный процесс активно внедряются методы обучения, предполагающие синтез традиционного и компьютерного образования, в частности мультимедийные и медийные технологии, виртуальные среды.

Реализация процесса информатизации образования позволяет:

- улучшить качество обучения через более полное использование доступной информации;
- повысить эффективность учебного процесса на основе его индивидуализации и интенсификации;
- разработать перспективные средства, методы и технологии обучения с ориентацией на развивающее, опережающее и персонифицированное образование; достигнуть необходимого уровня профессионализма в овладении средствами информатики и вычислительной техники;
- подготовить участников образовательного процесса к жизнедеятельности в условиях информационного общества;
- повысить профессиональную компетентность и конкурентоспособность будущих специалистов [4, с. 205–206].

Использование технологий, конструирующих виртуальную реальность, в подготовке будущих воспитателей возможно в рамках дисциплины «Теория и методика руководства изобразительной деятельностью детей дошкольного возраста». Развитие информационных технологий и средств массовой информации привело к возникновению новых современных моделей социокультурных объектов: виртуальная экспозиция, виртуальная выставка, виртуальный музей. Содержание виртуальных музеев делает возможным их включение в обучение наряду с другими учебно-методическими материалами. Музейная среда может выступать как средство формирования таких компетенций специалиста системы дошкольного образования, как:

- понимание специфики разных видов изобразительного искусства и особенностей их средств выразительности;
- владение элементарными искусствоведческими знаниями из истории изобразительного искусства, основных его представителей [3, с. 6];

- использование качественных изображений для музейной презентации;
- разработка своего собственного медиа-продукта, сочетая его с креативными возможностями, на которых основаны различные виды медиа [1, с. 188].

Виртуальный музей представляет собой тип веб-сайта, оптимизированного для экспозиции музейных материалов. Сайт предоставляет возможность познакомиться с музеем и его коллекциями, специальными онлайн-программами как обучающего, так и развлекательного характера, специальными подготовительными материалами для посещения музея (памятками или игровыми картами для учащихся, студентов, учителей).

Благодаря виртуальному музею возможны виртуальные экскурсии: Музеи онлайн (musei-online.blogspot.com), проект «Все музеи Беларуси» (<https://bel4u.by>) и др.). С помощью клавиатуры или курсора мыши пользователь может оглядеться вокруг или обернуться, приблизить или отдалить интересующие предметы или детали изображения, развернуть картину под нужным углом.

Виртуальные музеи обладают дополнительными возможностями, обусловленными информационными технологиями: детально познакомиться с экспонатами из фондов музея (отсутствующими в постоянной экспозиции реального музея), прочитать антикварные книги, прослушать уникальные пластинки, посмотреть фильмы из архивной фильмотеки, изучить изображения полотен, скульптур, хранящихся под стеклом или за ограждением. Эти возможности позволяют студентам в рамках учебного процесса освоить приемы художественного анализа на примере конкретных памятников, понять художественно-образную идею создания экспозиции или систему произведения изобразительного искусства.

Виртуальные технологии позволяют в полной мере использовать принцип наглядности в проведении лекций и практических занятий. Изучение раздела «Основы изобразительного искусства» предполагает обязательное использование иллюстративного материала. Так, при изучении вопроса «Народность в искусстве» можно использовать виртуальную экспозицию Белорусского художественного национального музея «Белорусское искусство XIX – первой половины XX века» (<http://www.artmuseum.by/ru/virtual>).

Сайты музеев предоставляют большие возможности для организации самостоятельной работы студентов. Например, информационно-образовательная среда Русского музея включает в себя образовательный портал «Здравствуй, музей!» (<http://hello-museum.ru>). Ресурс содержит базу методических материалов музейно-педагогической направленности по темам изобразительного искусства («Поэзия русского пейзажа»), медиаматериалы – познавательные и игровые программы для детей, видеоматериалы и ролики (анимированные картины «Игрушки»), виртуальные тематические выставки детских работ из Фонда детского творчества (выставка «Времена года»). Эти и другие ресурсы могут быть использованы студентами при выполнении следующих заданий:

- 1) подготовить компьютерную презентацию по следующему алгоритму:
 - вид изобразительного искусства;
 - основные художественные материалы;
 - средства выразительности;
 - жанры;
 - представители;

- 2) составить творческий художественно-искусствоведческий рассказ по одному из видов изобразительного искусства;
- 3) подготовить конспект экскурсии по ознакомлению с одним из видов изобразительного искусства;
- 4) провести сравнительный анализ и изучить особенности стилей изобразительного искусства;
- 5) подготовить выставку работ и составить эссе о творчестве одного из мастеров изобразительного искусства;
- 6) используя различные источники, составить классификатор архитектурных объектов по их функциональному назначению;
- 7) провести сравнительный анализ и изучить особенности различных видов декоративно-прикладного искусства;
- 8) подготовить компьютерную презентацию одного из видов декоративно-прикладного искусства по следующему алгоритму:
 - история возникновения и развития промысла;
 - материал;
 - вид обработки;
 - отличительные признаки;
- 9) подобрать детские рисунки и дать им анализ по следующему алгоритму:
 - содержание рисунка и оригинальность заявленной темы;
 - средства выразительности, которые использовал ребенок для передачи содержания;
 - изобразительно-выразительные умения (передача формы, строения предмета, его цветовая гамма, композиционное построение рисунка и др.);
 - способность передавать эмоциональное отношение к изображенному.
- 10) разработать конспекты занятий с учетом современных подходов: обучающего типа, на закрепление полученных знаний, творческого типа (занятие-экскурсия; занятие-игра; интегрированное занятие) для детей старшего дошкольного возраста по знакомству с одним видом изобразительного искусства (по выбору), учитывая следующие направления работы:
 - ознакомление детей с данным видом изобразительного искусства, его средствами выразительности, жанрами;
 - знакомство детей с творчеством художника (скульптора и т.п.) (по выбору);
 - развитие детского художественного творчества в процессе ознакомления с данным видом изобразительного искусства [3].

Выполнение этих заданий содействует формированию у студентов медиакомпетентности в области информационных технологий и компьютерных средств обучения, являющейся необходимым условием конкурентноспособности специалиста.

Творческие задания с использованием средств виртуальных музеев развивают такие учебные навыки, как отбор материала в соответствии с темой и целью, сравнительно-сопоставительный анализ, группировка материала, публичная презентация результата работы. Они также способствуют актуализации знаний студента, развитию

устойчивого и углубленного интереса к общению с музейными предметами, воспитанию зрительской музейной культуры, формированию творческого отношения к действительности, развитию творческих способностей, содействию духовному и нравственно-патриотическому воспитанию студентов.

Из вышеизложенного можно сделать вывод, что внедрение в образовательный процесс ресурсов и средств виртуальной среды музеев позволяет расширить границы познания студентами культурного и исторического наследия мира, улучшить качество обучения.

Список использованных источников

1. Васильченко, Л.С. Формирование медиакомпетентности специалиста дошкольного образования в идеях музейной педагогики / Л.С. Васильченко // Вестник Бурятского государственного университета. – 2012. – № 1-1. – С. 188–192
2. Гляков, П.В. Оцифрованная сфера культуры / П.В. Гляков, Т.И. Песеца // Веснік сувязі. – 2017. – № 3(143). – С. 48–50
3. Теория и методика руководства изобразительной деятельностью детей дошкольного возраста : учеб.-метод. комплекс / Н.Ю. Ясева. – Могилев : УО МГУ им. А.А. Кулешова, 2011. – 180 с.
4. Третьякова, Т.П. Аспекты применения технологии «виртуальная реальность» в системе профессионального образования / Т.П. Третьякова // Вектор науки ТГУ. – 2010. – № 2 (12). – С. 205–208