

Калинкина Татьяна Александровна

учитель изобразительного искусства

МАОУ СОШ №2

г. Москва

ВОПРОСЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИКТ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

***Аннотация:** обучение с использованием ИКТ в рамках художественного образования имеет ряд специфических особенностей, которые важно учитывать учителю при разработке учебных занятий. В статье описываются данные особенности, затрагиваются вопросы актуальности информационно-коммуникационных технологий в образовательном пространстве, а также их позитивное и негативное воздействие на процесс обучения и его участников.*

***Ключевые слова:** информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), художественное образование, современные образовательные технологии, информационно-коммуникативная компетенция.*

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) на сегодняшний день присутствуют на всех этапах художественного образования. Они стали широко использоваться благодаря активному вовлечению современных технологий во все сферы жизни человека, особенно в среду образовательную. Но, несмотря на распространенность ИКТ в нашей стране, мы еще достаточно сильно отстаем в этом вопросе от зарубежных стран, где уже давно признали их эффективность и активно используют в образовательном процессе.

В сфере искусства система образования содержит три уровня профессиональной подготовки:

1. Учреждения начальной и дополнительной подготовки (детские художественные школы, кружки и студии).
2. Образовательные учреждения среднего профессионального образования (училища или колледжи искусств).
3. Высшие художественные учебные заведения [1].

ИКТ активно применяется на всех представленных уровнях, где наиболее активно используемые технологии – это компьютерное оборудование и проекторы, а также возможности Интернета. Важное значение в учебной деятельности имеет применение интерактивных досок и разнообразного программного обеспечения. В художественных вузах используются современные компьютерные программы, позволяющие создавать цифровые художественные объекты. Эти возможности данных технологий позволяют «идти в ногу» со временем как учителям, так и обучающимся.

Данные технологии могут применяться на занятиях изобразительного искусства в общеобразовательной школе или в процессе самостоятельной работы обучающихся вне образовательных учреждений. Их применение позитивно влияет на результаты творческой деятельности детей, если их использование продуманно, логично, дозировано и методически оправдано.

Вопросы, связанные с внедрением современных технологий в творческую деятельность, волнуют многих педагогов. Ведутся споры, является ли технический прогресс с его достижениями в области компьютеризации всех областей жизни человека, включая искусство, двигателем прогресса, представляющим художникам новые возможности, или наоборот, компьютер не совместим с изобразительной деятельностью и никак не должен в ней участвовать.

Среди позитивных воздействий ИКТ на художественное образование можно выявить:

1. Качественное повышение уровня наглядных материалов;
2. Рост интереса, активности и мотивации учащихся в учебном процессе.
3. Современный и эффективный тип взаимодействия участников образовательного процесса.
4. Использование огромной базы материалов и знаний сети Интернет для информационного обогащения занятий.
5. Использование программного обеспечения и современных инструментов рисования для создания художественных объектов.
6. Повышение уровня и качества знаний.

Получаемые знания, как и используемые технологии, должны быть актуальными для их эффективного использования в современных реалиях. Мир технологий активно меняется, то, что было актуально год назад, уже совершенно устарело в современном образовательном пространстве. Старые версии программ не подходят для решения современных задач с новыми запросами и требованиями. Новые версии ускоряют, упрощают работу и дают новые возможности для творческого выражения. Важным здесь является отслеживание тенденций развития технологий и своевременная их замена на актуальные.

В художественном образовании активно применяются информационно-коммуникационные технологии, в том числе в процессе создания художественных произведений. Они используются как на этапе проектирования, разработки, так и на этапе презентации разработанного объекта. Процесс создания художественного произведения в таком случае может происходить полностью в цифровой среде, без использования традиционных средств творчества (холста, красок, кистей и т. п.). Тогда такой процесс можно представить в следующей последовательности (на примере создания 2D-изображения): формирование идеи, сбор материалов (референсов), создание поисковых набросков, выбор композиционной идеи и отрисовка работы в графической программе, сохранение работы и презентация в цифровой среде. Также процесс создания художественного объекта может происходить и частично в цифровой среде, задействуя, например, на этапе создания поисковых набросков традиционные изобразительные техники

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 [3].

Использование ИКТ в учебном процессе должно быть умеренным и организованным. Обязательно нужно соблюдать современные санитарные правила и нормы (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.12. 2015 №81 «О внесении изменений №3 в Сан-ПиН 2.4.2.2821–10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях» от 2 января 2016 года). Согласно этим требованиям, продолжительность непрерывного использования компьютера с жидкокристаллическим монитором на уроках составляет: для учащихся 1–2-х классов – не более 20 минут; учащихся 3–4 классов – не более 25 минут; для учащихся 5–6 классов – не более 30 минут; для учащихся 7–11 классов – 35 минут.

Непрерывная продолжительность работы обучающихся непосредственно с интерактивной доской на уроках в 1–4 классах не должна превышать 5 минут; в 5–11 классах – 10 минут.

Суммарная продолжительность использования интерактивной доски на уроках: в 1–2 классах составляет не более 25 минут; 3–4 классах и старше – не более 30 минут при соблюдении гигиенически рациональной организации урока (оптимальная смена видов деятельности, плотность уроков 60–80%, физкультминутки, офтальмотренаж).

С целью профилактики утомления обучающихся не допускается использование на одном уроке более двух видов электронных средств обучения.

Но, учитывая специфику воздействия современных технологий на человека, можно выявить как положительные, так и отрицательные методы влияния, что нужно обязательно учитывать при использовании ИКТ в учебном процессе и формировании структуры занятия.

Отрицательные воздействия можно разделить как на общие, так и частные, встречающиеся только в области художественного образования.

Общие негативные воздействия подробно описала Ирэна Роберт. Она выделила следующие возможные негативные последствия использования ИКТ в образовании: возможные негативные последствия, связанные с психологическими

асpekтами восприятия виртуальных экранных миров; возможные негативные последствия, связанные с философскими аспектами информационного воздействия, реализуемого рассматриваемыми технологиями; психологический барьер преподавательского корпуса перед применением достаточно дорогих средств, зачастую с богатыми периферийными устройствами, требующими серьезного изучения условий их применения и непосредственного соприкосновения с ними; неприятие отдельной частью специалистов в области образования самого факта изменения парадигмы учебного взаимодействия, основанной на потенциальной равнозначности субъектов этого взаимодействия (ученик – учитель – обучающая система); необходимость обеспечения психологической комфортности информационного взаимодействия в виртуальных экранных мирах; возможные негативные последствия в области педагогико-эргономических и физиолого-гигиенических условий организации учебного взаимодействия при эксплуатации систем, реализованных на базе данных технологий; ориентация разработчиков систем, реализованных на базе данных технологий, на современные прикладные области, а не на образовательные цели [2, с. 149–150].

В области художественного образования можно выявить следующие негативные влияния ИКТ: чрезмерная увлеченность компьютерными технологиями (приводящая к отрицанию законов и достижений традиционного искусства); неконтролируемое использование Интернета; подмена традиционных идеалов; использование технологий ИКТ там, где без них можно обойтись и где их применение не будет эффективным; перенасыщение технологиями образовательного процесса (что оказывает сильное негативное психофизическое воздействие).

Сеймур Паперт, ученый, занимающийся проблемами использования технологий в образовании, в своих работах отмечает, что компьютер дает огромные возможности для образования, но важно не впасть в зависимость от них и что компьютерные технологии – не панацея для решения всех педагогических вопросов. И закончить данную статью хотелось бы словами этого выдающегося ученого: «Технологии вполне могут стать Троянским конём, но при этом нужно помнить, что к победе привёл не сам конь, а солдаты внутри него. Технологии

станут эффективными только при поддержке целой армии, которая будет действовать согласованно» [4].

Список литературы

1. Бородай А.Д. Художественное образование в современной России: опыт структурного анализа // Знание. Понимание. Умение. – 2013. – №2.

2. Роберт И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 398 с.

3. Удалов С.Р. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в художественном образовании // Современные проблемы науки и образования. – 2012. – №4.

4. Dan Schwartz. Ghost in the Machine: Seymour Papert on How Computers Fundamentally Change the Way Kids Learn. Interview [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.papert.org/articles/GhostInTheMachine.html