

УДК 372.8
Д-33

Денисенко Виктор Иванович

кандидат педагогических наук,
профессор кафедры живописи Кубанского государственного университета
тел.: (861) 219-95-01, доб. 291

Электронное учебное пособие как эффективное средство интерактивного обучения теории изобразительной деятельности

Аннотация:

Рассматриваются проблемы разработки, внедрения и эффективности применения электронных учебных пособий по теории обучения изобразительному искусству на художественно-графических факультетах педвузов. Выделяются факторы, повышающие мотивацию студентов, определяются перспективные направления в разработке новых электронных средств обучения.

Ключевые слова: электронное учебное пособие, тестирование, мотивация, творческая активность, учебно-методический комплекс.

Без проектирования создания и внедрения в учебный процесс профессионально ориентированных, предметных электронных образовательных ресурсов (ЭОР) совершенствование образовательной среды современного педагогического университета невозможно. Как показывает педагогическая практика, применение ЭОР вкупе с активными методами обучения позволяет существенно увеличить уровень усвоения знаний по отдельным учебным предметам и еще более значительно – объем предлагаемой учебной информации.

В последние годы у современных студентов художественно-графических факультетов (ХГФ) появляются возможности не только существенно ускорить процесс изучения материала, но и благодаря применению компьютерных технологий постигать основы научной работы. Появление практически во всех учебных заведениях компьютерных классов открыло возможность использования Rich-media (видео, аудио, анимация, взаимодействие с пользователем) в учебном процессе, дало дополнительные возможности тестирования, обработки результатов, контроля за процессом обучения на расстоянии и т.д. [1].

Объекты медиаобразования, которые возможно использовать на ХГФ в обучении теоретическим и специальным дисциплинам, – это, прежде всего, учебная, теоретическая и методическая информация, передаваемая по различным коммуникативным каналам, доступным обучаемым, а также технические средства ее создания, преобразования, накопления, передачи и использования.

Как показывает анализ передовой педагогической практики, повышению эффективности преподавания на художественных и художественно-педагогических факультетах таких дисциплин, как живопись, рисунок, цветоведение, основы композиции способствуют интерактивные программы и ЭОР, которые только начинают внедряться в учебный процесс [2].

Какими же критериями мы руководствовались при разработке электронного учебного пособия (ЭУП) дисциплины «Теория обучения изобразительному искусству» для художественно-педагогических факультетов? Любое ЭУП должно отвечать следующим требованиям: обеспечивать тесную взаимосвязь теории и практики, содержать большую часть иллюстрированного материала и видеопрезентаций, предусматривать также возможность самоконтроля обучаемым своих результатов.

Идеи активного и проблемного обучения теории изобразительного искусства значительно продуктивнее реализуются посредством методического наглядного инструментария и за счет применения технологий мультимедиа. В свою очередь, ис-

пользование ЭОР способствует не только повышению качества обучения, особенно в пропедевтическом уровне, но и развитию творческих способностей студентов ХГФ педвузов. В этом мы убедились после апробирования электронного учебного пособия по теории обучения изобразительному искусству, разработанного для совершенствования учебного процесса.

Под электронным учебным пособием в современной педагогике понимается структурированная совокупность упорядоченных знаний и данных, обеспечивающая внедрение новых информационно-педагогических технологий для решения дидактических задач обучения [3, с. 4]. Одной из таких новых технологий, повсеместно внедряемых в педагогический процесс, является форма компьютерного тестирования. Применение разнообразных вспомогательных возможностей и сопутствующих технологий ЭВМ, (мультимедиа, интерактивность) существенно улучшает качество образования [4].

Компьютерная оценка ответов – заманчивая вещь при любом опросе, экзамене, сертификации. У компьютера не зарябит в глазах от сотен бланков, он не устанет и не ошибется. Общеизвестно также, что тестирование является одним из самых эффективных способов оценки знаний студентов. Это проявляется, прежде всего, в возможности педагога провести опрос гораздо большего числа студентов за меньшее время, по сравнению с традиционными видами опросов.

Проведение тестирования по традиционной форме на бумажном носителе создает ряд известных проблем:

- все студенты получают один и тот же набор вопросов и вариантов ответа, и это приводит к тому, что у них появляется возможность обмениваться информацией;
- время, затраченное на обработку результатов тестирования, может быть достаточно большим. При этом оно эквивалентно количеству вопросов в тесте [5].

Разработанный нами пакет программ для проведения тестирования призван решить эти проблемы. Сначала рассмотрим составные части пакета и их возможности, а затем увидим, каким образом они решают указанные выше проблемы. Пакет состоит из трех основных частей (программ): редактора таблиц тестов; приложение тестирования; приложения анализа результатов. Он предназначен для: создания новых тестов и их редактирования; тестирования студентов и обработки результатов тестирования; создания отчетов об уровне теоретических знаний каждого студента в отдельности.

Перемешивание вариантов ответа позволяет решать первую проблему традиционного тестирования. Даже в том случае, если некоторые студенты получают одни и те же вопросы, номера правильных вариантов ответа в них будут разными. Таким образом, решается первая обозначенная проблема.

Теперь перейдем ко второй проблеме. Анализом ответов студентов и выставлением оценки занимается программа анализа результатов. После того, как все студенты закончили тестирование, преподаватель имеет возможность просмотреть результаты тестирования любого студента. При этом для него будет доступна исчерпывающая информация (дата и время тестирования, количество заданных вопросов и ответов, количество правильных ответов, набранных баллов и процент правильных ответов). Педагог получает доступ к отчету по группе или группам студентов. Это позволяет в сжатом табличном виде просмотреть результаты тестирования всех студентов. Созданный отчет может быть экспортирован в формат таблиц для дальнейшей статистической обработки и принятия решений.

Таким образом, преподаватель полностью освобождается от подсчета результатов тестирования студентов – ему остается лишь проанализировать их. Исследование психологической и педагогической составляющей (наблюдение, анкета после проведения теста) позволило сделать вывод, что использование тестовых заданий значительно усиливает мотивацию обучаемых. Явно выраженный процесс возрастания мотивации обучаемых при выполнении ими тестовых заданий на компьютере побудил нас провести анализ основных факторов, способствующих этому.

Опишем подробнее условия проведения нашего анализа:

а) изучаемая дисциплина – «Теория обучения изобразительному искусству» (1 курс);

б) основная масса испытуемых до начала обучения была мало знакома с компьютерной техникой;

в) исследование проводилось методом наблюдения, беседы и анкетирования испытуемых, после начала использования тестов в электронной форме:

г) общее количество испытуемых составляло 75 человек;

д) тестовые задания использовались для текущего контроля, а также предусматривалась возможность использования их в режиме обучения.

Комплект заданий в тестовой форме, который предлагался обучаемым, был составлен по теории изобразительной грамоты в рамках дисциплины «Теория обучения изобразительному искусству» [6]. Материалы по всем разделам спецкурса были установлены на компьютерах, находящихся в учебных классах, в форме ЭУП с возможностью свободного доступа для самоподготовки. В ходе проведения тестирования задания выполнялись в течение 60 минут. Разделы тестирования: физическая природа цвета; цвет в живописи; контрасты; колорит и др., включая от 5 до 30 вопросов.

После проведения тестирования, испытуемым предоставлялась возможность выразить свое мнение по поводу поведения тестового контроля и сравнить данную форму контроля с традиционной. Из всего полученного материала были выделены наиболее существенные факторы, побуждающие обучаемых с большим интересом относиться к обучению.

1. Существенное повышение активности студентов, которое объясняется проявлением в ходе электронного тестирования элемента необычности, схожей с игровой ситуацией. Первые ощущения описываются студентами, как сильное удивление, смешанное с большим желанием попробовать свои силы. Анализ рефлексии обучаемых показывает, что во время компьютерного тестирования у них даже не возникает мыслей, что вопросы составлены преподавателями. Студенты оказываются целиком поглощены «поединком с компьютером». Наиболее сильны подобные ощущения у первокурсников, которые до поступления в учебное заведение не пользовались компьютерной техникой.

2. Отсутствует недовольство, обычное в традиционной форме контроля, появляется азарт, который озвучивается просьбами «попробовать еще разок», причем немедленно. Естественно, что «попробовать» мы предлагаем лишь после дополнительных самостоятельных занятий.

3. Усилился интерес к освоению учебного материала, появился дух состязательности, поскольку трудность и объем тестовых заданий групп обучаемых одинаковы, и это дает возможность проведения соревнования между обучаемыми группами по результатам соревнования. Развитие духа состязательности на основе этого фактора служит мощным стимулом к самостоятельной работе.

4. Использование компьютера для интерактивного обучения пробуждает интерес к самому процессу обучения. Данный режим позволяет: снять недоверие к правильности работы компьютера, объективности оценки; показывает, что все вопросы имеют определенные ответы и зачастую совсем не такие, как казалось; увеличивает положительный эмоциональный фон в ходе занятия. Это создает дополнительную мотивацию для работы тестируемых с учебником, вызывает у них желание взять конспект лекции или учебник и разобраться, найти правильные ответы на вопросы тестовых заданий. В этом случае предлагается также использовать ЭУП по «Теории обучения изобразительному искусству», разработанное нами в 2007 г.

5. Простота использования и быстрота выполнения тестов. Данный фактор создает иллюзию простоты и доступности материала, а также легкости самого процесса обучения.

6. Поразительные изменения отмечаются в самооценке обучаемых. На вопрос о неудаче практически невозможно услышать никакой другой причины, кроме как личной неподготовленности.

7. Наличие нескольких готовых вариантов ответа. Обучаемые считают, что этот фактор на 60–70 % предreshает получение положительных результатов тестирования.

8. Повторяемость результатов при повторном тестировании, в случае отсутствия дополнительной подготовки после первой попытки. Текстовые задания, составленные с высокой надежностью, обеспечивают практически полное повторение предыдущих показателей.

Учет этих факторов на фоне применения лично-ориентированного подхода, основанного на принципе элективности, только внедряется в художественно-педагогическое образование, дает обучаемому большие возможности в самостоятельном выборе образовательного маршрута. Создание определенной, методически оправданной стратегии обучения, подчинение содержания и методов изучения учебного материала задачам будущей профессиональной деятельности – все это мы старались заложить в ЭУП, которое способствует повышению мотивации и творческой активности студентов с первых дней занятий.

Широкая свобода выбора в использовании ЭУП (углубленное изучение, повторение разделов учебного курса, изучение терминологического аппарата и др.) позволяет учитывать индивидуальные особенности обучаемых, раскрыть их потенциал не только в глубоком всестороннем изучении предмета, но и в использовании полученных знаний в научной и творческой деятельности.

Эти идеи и современные педагогические технологии мы реализовали в процессе создания фрактального (буквально «составленный из частей») образовательного учебно-методического комплекса [7]. Это пособие, в котором каждая часть структурно связана единым принципом построения и использования в учебном процессе. Применяемое нами ЭУП представляет собой дидактическое средство фрактальной системы, объединяющее различные средства педагогического воздействия и сопровождения: традиционные учебники, программы электронного тестирования; подробный тезаурус по теории изображения, цветоведению и теории обучения изобразительной деятельности. Содержание этих средств обучения базируется на трудах ведущих ученых и художников-педагогов России – Г.В. Беды, Н.Н. Ростовцева, В.С. Кузина, Е.В. Шорохова, их коллег и учеников.

Отметим общие достоинства ЭУП, которые не обязательно присутствуют одновременно и которых нет у традиционных печатных аналогов:

а) использование мультимедийных возможностей, позволяющих сделать содержание более наглядным, понятным, занимательным;

б) возможность снабдить учебный материал динамическими рисунками, использование которых позволяет учащемуся экспериментировать, рассматривать изучаемое явление с разных сторон;

в) возможность моделировать процессы живописного и графического изображения;

г) быстрота и эффективность тестирования знаний студентов;

д) использование гипертекстовых ссылок, позволяющих мгновенно отыскать нужное понятие, в считанные секунды «перелистать» многие страницы изучаемого текста;

е) системная организация самостоятельной изобразительной деятельности студентов (планирование, контроль, справки и др.).

По окончании курса лекций по учебной программе преподаватель предлагает студентам заняться самостоятельным обучением в компьютерном классе или закрепить пройденный материал по уже установленным и подготовленным программам. Такие программы универсальны, то есть содержат в себе максимально возможный объем информации как по данной теме, так и по остальным разделам теории художественных дисциплин.

Это является важнейшим условием для ускорения учебного процесса, стимуляции мотивов и желания работать творчески. Вдохновение возникает в результате активной практической изобразительной и мыслительной деятельности как ее итог. Общеизвестно, что некоторые признанные художники не получили систематического спе-

циального образования, однако они сумели овладеть тонкостями мастерства благодаря постоянному труду, получая вдохновение и удовольствие от самого процесса работы.

С первых дней обучения необходимо заинтересовать студентов, чтобы они уделяли больше времени самостоятельной работе, а для этого должны существовать системы самоконтроля и организации самостоятельной изобразительной деятельности. С этой целью начата разработка интерактивных программ для самостоятельной работы по живописи. Эти программы-презентации должны стать результатом совместной работы профессиональных операторов и опытных педагогов. Они будут сопровождаться параллельными комментариями и демонстрацией иллюстрированного материала.

Качественно составленные и досконально продуманные интерактивные ЭУП становятся своеобразными домашними репетиторами, позволяют сэкономить массу средств и времени, особенно по теоретическим и методическим дисциплинам. Так, по теории изображения для студентов-художников одной из самых эффективных форм обучения и развития являются видеопрезентации, которые сопровождаются как образцами студенческих работ, так и произведениями выдающихся мастеров.

По нашему мнению, будущие ЭУП по теории обучения ИЗО для художественно-педагогических вузов должны содержать в себе развернутые иллюстративные разделы программ таких учебных дисциплин, как рисунок, живопись, композиция, цветоведение, история ИЗО. В каждом разделе необходимо предусмотреть соответствующие пособия, литературу, примеры студенческих практических работ, образцы для просмотра и распечатки, иллюстрации, билеты и материалы, необходимые для подготовки к экзаменам.

Применение ЭУП по «Теории обучения изобразительному искусству» позволило значительно увеличить информационное насыщение данного курса в таких его разделах, как «основы композиции», «основы цветоведения», «основы живописи», «цветовая гармония и колорит», «основы рисунка». Использование интерактивных технологий в процессе тестирования стало не только формой контроля, но и средством обучения студентов. Электронное тестирование позволяет получать срез уровня знаний учащихся по любому разделу в короткие сроки и с учетом личностно-ориентированного подхода.

Составление индивидуальных планов обучения и реализация их при помощи разработанной методики сочетания традиционных форм и активного использования мультимедиа технологий в процессе изложения и закрепления материала дают достаточно высокие результаты обучения изобразительной деятельности.

Наиболее интересная область проектирования ЭУП с точки зрения своих обширных педагогических возможностей и возможностей активизации мотивов обучения в художественно-педагогических заведениях – интерактивные мультимедийные приложения и упражнения, которые базируются на деловых играх и связаны с последующей профессиональной деятельностью выпускников в общеобразовательных и специализированных школах. Над этим мы работали и будем работать, опираясь на имеющиеся достижения ведущих российских и зарубежных ученых.

Ссылки:

1. Уваров Ю.А. *Электронный учебник: теория и практика*. М., 1999.
2. Михаленко Л.Б. *Опыт создания электронного учебного пособия по педагогическим технологиям изобразительного искусства // Художественное образование и педагогический процесс*. СПб., 2003. Вып. 3.
3. Денисенко В.И. *Теория обучения изобразительному искусству: учеб.-метод. комплекс*. Краснодар, 2008.
4. Уваров Ю.А. *Указ. соч.*
5. Воробейчикова О.В. *Структурированные тесты как средство контроля знаний // Информатика и образование*. № 7. М., 2001. С. 14–17.
6. Денисенко В.И., Гордиенко А.В. *Основы теории изобразительной грамоты*. Краснодар, 2004.

7. *Денисенко В.И. Теория обучения изобразительному искусству: учеб.-метод. комплекс. Краснодар, 2008.*