

цвета. Цвет в природе и живописи. Перспектива и зрительное восприятие пространства. Оптические иллюзии».

Учитель как менеджер образовательного процесса осуществляет выбор методов, используемых технологий, форм проведения занятий [1, с.37]. Это могут быть лекции, эвристические беседы, круглый стол, мозговой штурм, учебная конференция и т.д. В данной работе разработаны материалы по всем темам, а участие учащихся в олимпиадах различного уровня и их результаты подтвердили целесообразность и эффективность предложенной практики.

Однако STEAM-подход предполагает более глубокую интеграцию между учебными предметами и даже синтез основного и дополнительного образования – трансдисциплинарность. Таким образом, первоначально подчеркивается интегративная сущность STEAM-образования, заключающаяся во взаимодействии и взаимопроникновении STEAM-блоков. Это приводит к разным моделям STEAM-образования, построенным на различных уровнях интеграции: мульти-, меж- и трансдисциплинарном [2, с. 17].

Источники и литература

1. Загорулько, Р.В. Основы образовательного менеджмента: курс лекций. Модуль 1 / Р.В. Загорулько; М-во образования Республики Беларусь, Учреждение образования "Витебский государственный университет имени П.М. Машерова", Каф. педагогики. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2015. – 52 с.

2. Сологуб, Н.С. Steam-образование: сущность и анализ идеи в исторической ретроспективе / Н.С. Сологуб, Е.Я. Аршанский // Вестник Белорусского государственного педагогического университета. Сер. 1, Педагогика. Психология. Филология. – 2020. – № 2 (104). – С. 15–18.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Л.И. Зайцева (Чебоксары)

Статья рассматривает тенденции формирования информационной грамотности в условиях получения дополнительных навыков в дополнительном образовании. Цифровизация различных отраслей ставит перед современными педагогическими организациями необходимость решения ряда вопросов, которые касаются повышения уровня владения умениями новым поколением. Оценено влияние использования программных средств обучения в систему дополнительного образования на примере изобразительного искусства. Выполнен обзор теоретических исследований, сформулированы авторские выводы.

Обширное распространение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) нового поколения приводит к полной модернизации всех процессов образовательной среды. В рамках дополнительного образования (ДО) в изобразительном искусстве (ИИ) формирование цифровых компетенций помогает развитию интеллектуальных и творческих составляющих личности. Использование компьютера способно повысить интерес к занятиям, к искусству, мотивирует фантазию, переход от теории к практике. Но в реальности данному аспекту часто не уделяют должного внимания [4].

Сегодня, привлечение информационно-коммуникационных технологий в процессы самореализации человека являются фундаментом для постановки индивидуального потенциала. В дополнительном образовании, при обучении изобразительному

искусству главной целью является формирование эстетического отношения к окружающему пространству.

Для успешной жизни в современном социуме необходимо с малого возраста формировать у человека потребность к постижению нового опыта. Современные учителя понимают, что имеющиеся приемы преподавания уже устаревают. Поэтому необходимо синтезировать между собой информацию, которая позволит сформировать творческий подход к любому делу. Так как основной целью изучения ИИ в ДО является именно его овладение в качестве средства выражения, то это будет очень важной ступенью на пути к дальнейшему личностному развитию [2, с. 72].

Информационно-коммуникационные технологии способны дополнять спектр используемых традиционных методик педагогической работы в рамках дополнительного образования. Для преподавателей они открывают новые грани передачи знаний, что позволяет решать образовательные задачи в полной мере.

В сфере ДО также постоянно появляются приемы тренировки навыков ИИ. На сегодняшний день эффективность привлечения ИКТ подтверждена многими выдающимися педагогами. ИКТ способствуют созданию на занятиях благоприятного климата, усвоению материала, активизируют познавательную деятельность. Это еще связано с увлекательностью самого процесса, от чего эффективность получения новых умений повышается в разы. Благодаря встраиванию данных возможностей в изучение изобразительного искусства ученики развивают такие способности, как сравнение, воображение, наблюдение, прогноз. В дальнейшем это пригодится им в овладении всеми учебными областями. Также это может быть направлено на постановку опыта нового поколения, к которым можем отнести метакогнитивные умения, критическую оценку, креативность, коммуникативность, технологичность [3].

При овладении умениями в области ИКТ, человек облегчает процесс создания собственных изобразительных произведений. Компьютер с легкостью может помочь в выборе цвета, копировании элементов, изменении их фактуры и масштаба. Также на начальной стадии ознакомления базовые компетенции позволяют редактировать текст и осуществлять определенную работу с картинками. При помощи ИКТ в ИИ можно добиться следующего:

1. Научиться работе с традиционными инструментами.
2. Научиться применять ретушь и цифровую отрисовку.
3. Оцифровывать и конвертировать изображения.
4. Работать с текстом в графических редакторах.
5. Создавать портфолио и каталоги и осуществлять сетевое размещение [1, с. 57].

Примерами наиболее популярных программных обеспечений для использования при преподавании изобразительного искусства являются Corel DRAW и AdobePhotoshop, навыками работы в которых должен обладать любой современный учитель изобразительного искусства. Corel DRAW предназначен для работы преимущественно с векторной графикой, AdobePhotoshop – с растровой. Также не стоит забывать о традиционных средствах ЦТ, таких как интернет мессенджеры, платформы для лекций и видеоконференций, в рамках которых происходит обмен мнениями, сведениями, а также живое общение между педагогом и учениками. Конечно, специфика получения художественных знаний не предполагает подготовку в дистанционной форме, но средства ЦТ помогают повысить эффективность работы [1, с. 59].

Исследовательская практика в изобразительном искусстве показывает взаимодействие несколько учебных предметов. Например, изучая архитектурный объект, используя современные технологии в обучении, с помощью нейросетей, куар-кодов и т.д., обучающиеся не только лучше запоминают название архитектурных построек и т.п., а также развиваются цифровые художественные навыки. Познавательная активность

обучающихся возрастает, направленная на познание истории архитектуры родного города и для реализации исторического компонента. Интерес и познания не только в архитектуре по проектированию, но и скульптуре, живописи и истории искусств.

Таким образом, различные сферы научно-практической деятельности проводят научно-практические исследования по поиску оптимальных методов использования программных средств обеспечения в определенных сферах обучения. Эффективность используемых новшеств может быть проанализирована по многим критериям, на основе обсуждения передового опыта и целесообразности введения той или иной инновационной работы в систему воспитания в ДО. Работа над этим означает получение оправданных затрат в виде кадров и финансовых ресурсов. Потому что любая инновационная деятельность должна приводить к определенной устойчивости получения положительных результатов. В художественной сфере это предполагает внедрение графических редакторов и других информационных средств, которые позволяют повысить активность получения дополнительных профессиональных навыков.

Источники и литература:

1. Базаева, Ф. У. Современные технологии и платформы в художественном образовании / Ф. У. Базаева // Искусство - диалог культур : Сборник материалов VI Международной научно-практической конференции, Грозный, 29 сентября 2020 года. – Грозный: Чеченский государственный педагогический университет, ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2020. – С. 54-61. – EDN EVXQNG.

2. Коробанов А.В., Черткова А.В. Значение компьютерной графики в преподавании дисциплин студентам художественно графического факультета // Современное педагогическое образование. 2019. №7. С. 71-73. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/znachenie-kompyuternoy-grafiki-v-prepodavanii-distiplinstudentam-hudozhestvenno-graficheskogo-fakulteta> (дата обращения: 18.11.2023).

3. Шептуховская Г.А. Интеграция информационных технологий в школьный курс изобразительного искусства // Материалы XIV Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <https://scienceforum.ru/2022/article/2018029407?ysclid=lp3v30udjj312879018> (дата обращения: 18.11.2023).

4. Применение информационных технологий на уроках изобразительного искусства как одна из форм повышения качества знаний учащихся (из опыта работы) // URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-informacionno-kommunikativnyh-tehnologij-na-urokah-izobrazitel-nogo-iskusstva-kak-odna-iz-form-povysheniya-kachestva-znaniy-uchashchiesya> (дата обращения: 08.12.2023).

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ И ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ К РЕАЛИЗАЦИИ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

А.В. Иванова (Витебск)

В настоящее время, на современном этапе развития общества, задача воспитания молодого поколения в духе патриотизма особо актуальна. В словаре русского языка С.И. Ожегова понятие «патриотизм» трактуется следующим образом: «Патриотизм – преданность и любовь к своему отечеству, к своему народу» [1].

Более развернутое определение мы видим в педагогическом энциклопедическом словаре: «Патриотизм – любовь к отечеству, к родной земле, к своей культурной