



Управление образования г. Пенза  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
многопрофильная гимназия №13 г. Пензы

**Полуянова Анастасия Николаевна**

**ДОКЛАД**

Дискуссионная площадка «Цифровые технологии в практике современного учителя изобразительного искусства, музыки, технологии, физической культуры, преподавателя организатора основ безопасности жизнедеятельности»

**Обучение через интерактивно-игровые формы на уроках изобразительного искусства**

Пенза 2022

Изучение изобразительного искусства в основной школе представляет собой продолжение начального этапа художественно-эстетического развития личности и является важным, неотъемлемым звеном в системе непрерывного образования.

Повышение интереса к изобразительному искусству у большинства учащихся зависит в большей степени от того, насколько умело учитель вовлекает детей в учебную деятельность. Поэтому важную роль на уроках необходимо отводить игровым технологиям, представляющим собой систему применения различных дидактических игр в обучении. В процессе игры ученик сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет индивидуальность, свободу в выборе заданий, содержания и организационных форм деятельности. Включение в урок игры и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала, повышает интерес к предмету.

Одной из главных целей образования является повышение педагогического мастерства преподавателя путем освоения современных цифровых технологий обучения и воспитания. Применяя новые педагогические технологии на уроках, осваивая психологические механизмы формирования личности, процесс обучения изобразительного искусства можно рассматривать с новой точки зрения, добиваясь более качественных результатов обученности. Лучше всего педагог сможет реализоваться в своей предметной области, не забывая о метапредметных связях, применяя цифровые технологии на уроках.

Целесообразность использования цифровых технологий обуславливается рядом таких причин, как оптимизация учебного и воспитательного процесса, внедрение инновационных методов обучения, повышение престижа и качества обучения в школе [1]. Поэтому на уроках изобразительного искусства, применяю разные цифровые средства образования. Ценность цифровой образовательной среды проявляется в содействии формированию у обучающихся необходимых качеств и умений, востребованных в цифровую эпоху: информационной активности и медиаграмотности, навыка мыслить глобально, способности к непрерывному образованию и творчеству в команде, мобильности в познании, общении, социуме [2].

Содержание образования по курсу изобразительного искусства имеет сравнительно небольшой теоретический материал, но зато представляет благоприятные условия для использования разнообразных форм урока и для применения творческих заданий, что, несомненно, учитывается мною при планировании цифровых интерактивных уроков.

Цифровизация в школе на уроках изобразительного искусства связана с тем, что современные уроки изобразительного искусства выступает источником актуальных знаний об окружающем мире, одновременно фундаментальным компонентом человеческой культуры, а так же базисным основанием научно-технологического прогресса. В этой связи именно в дидактике изобразительного искусства внедрение цифровых технологий своевременно и уместно.

На своих уроках я использую разные формы цифровых интерактивных игр, после занятия анализирую эффективности использования игр как одного из средств активизации познавательной деятельности школьников на уроках изобразительного искусства. При организации таких уроков я обязательно придерживаюсь следующих положений: правила для участников урока должны быть простыми и конкретными; формулировка заданий предельно доступна пониманию учащихся; участниками урока становятся все дети класса; урок заканчивается с обязательным получением результата. На уроках использую такие методы интерактивного взаимодействия с использованием цифровых технологий – интерактивная игра

«Собери греческую амфору», составление рассказа по картине, настольная игра «Монополия искусства», интерактивная игра «Сопоставь названия», а также мозговой штурм, деловая игра, анализ конкретных ситуаций, проблемное обучение. Важным условием развития творческого воображения детей считаю так же и применение разнообразных материалов и техник, а также смену видов деятельности.

Подробнее расскажу об цифровых интерактивных играх, которые я разработала сама для уроков изобразительного искусства и их роли в обучении и воспитании обучающихся:

1) **Интерактивная игра «Собери греческую амфору»** (см. приложение №1) – Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и другими тренировками, искусством. И самым распространённым видом игр на уроке – являются игры, сделанные в мультимедийных презентациях MS Power Point. Придумав сюжет игры, подобрав задания, можно оформить интерактивную игру на основе таких инструментов и функций, как анимационные эффекты, вставка видео и звука (например, озвучивание заданий игры), элементов управления объектами - триггеров. Для уроков изобразительного искусства в 5 классе по теме «Греческая керамика», я создала игру «Собери греческую амфору» - обучающиеся на интерактивной доске собирают свою собственную амфору из представленных форм амфор, рисунков и узоров для нее, образуя новые сочетания и составляя правильную композицию. Задание может выполняться каждым учеником отдельно, а может советуюсь с группой, проводя его в группе, дети помимо учебных умений, приобретают умение работать в команде, данная игра проводится после этапа получения новых знаний, перед началом практической работы в альбомах. Создавая интерактивную игру в MS Power Point, объект-триггер включает проигрывание анимации собственного объекта или других объектов слайда. Объектами-триггерами называют такие объекты, которые обладают способностью длительно находиться в одном из двух более устойчивых состояний и чередовать их под воздействием внешних сигналов. При нажатии на один объект-триггер можно переносить объекты одновременно или цепочкой. Такое задание направлено на развитие навыка составления композиции, ассоциативно-образного мышления, творческой фантазии, так же помогает мне успешно представлять программный материал и повысить качество знаний; обеспечить систематическую проверку и объективную оценку знаний, умений и навыков обучающихся; моделировать в реальном учебном процессе различные жизненные ситуации; сделать учебный материал менее сложным, глубже усвоить материал; усилить активность детей в учебном процессе, стимулировать их творческие способности.

Цифровые задания в мультимедийных презентациях MS Power Point можно применять в любой предметной области. Сложность составления такого задания для уроков ИЗО, в том что необходимо владения программой Adobe Photoshop, для вырезания необходимых предметов изображения. На данный момент разрабатываю такое задание по теме «Натюрморт», т.к. у детей выявила сложность в составлении композиции натюрморта. В дальнейшем хочу еще создать цифровую игру по составлению пейзажа.

Основываясь на личном опыте можно сказать, что применение интерактивных технологий в образовательном процессе в сочетании с традиционными методами значительно повышает эффективность воспитания и обучения школьников. Анализ практической деятельности позволяет сделать вывод, что активное применение интерактивных технологий активизирует познавательную активность и способствует развитию психических познавательных процессов детей школьного возраста.

2) **Составление рассказа по картине** (см. приложение №2) – Данное задание дается на весь урок, его можно использовать на уроках изобразительного искусства и на уроках музыки, т.к. детям предлагается не просто придумать рассказ к картинам, но и подобрать музыкальное сопровождение. Обучающиеся делятся на команды, им предлагаются варианты картин, по которым необходимо составить рассказ. Каждая команда выбирает картину, представленную на экране доски, и составляют рассказ, подбирая музыкальное сопровождение, подходящее под атмосферу картины. Работа в команде занимает 20 минут, пока обучающиеся выполняют задание можно выявить лидера каждой группы, кому легче дается написание литературного текста, у кого легче идет подбор музыкального сопровождения и т.д. Составив литературный рассказ, дети распределяют роли и записывают его на диктофон, после каждая команда включает свой рассказ на фоне картины. Такие уроки помогают детям не только запомнить автора и название картин, но и их сюжет, а также тренируется их владение словом и актерское мастерство, а так же присутствует и воспитательный момент - командообразования в классе. Анализируя результаты данного задания на уроке, с помощью опроса знаний картин на следующих уроках, я могу сказать, что дети запоминают, не только названия картины и автора, но так же могут описать сюжет и цветовую гамму картины. В дальнейшем хочу сделать игру полностью для урока музыки, где обучающимся буду предлагать переделать песню под сюжет картины, что привлечет детей к музыкальной культуре. Такие уроки помогают детям в подготовке к русскому языку - совершенствуются навык написания сочинения по картине; развивается умение формулировать свою мысль, выражать своё отношение по обсуждаемой проблеме; учит использовать в речи средства художественной выразительности.

3) **Настольная игра «Искусствоведы»** (см. приложение №3) – Настольные игры удобны своей компактностью, их можно использовать как в учебном классе, так и в любом другом помещении. Они предполагают использование игрового инвентаря (игрового поля, карточек, правил, карточек, кубиков, фигурок игроков и фишек, заменяющих множество показателей в игре), который размещается на локальной поверхности (столе) и используется игроками. Несмотря на удобство переносной игры, я решила разработать онлайн-настольную игру, которую можно проводить не только в офлайн режиме, но и онлайн. Настольную игру использую в качестве итогового занятия в 7 классе, где вопросы включают в себя изученный материал 5-7 классов. За основу составления игры взяла стратегические игры, так как они более масштабные. Эти игры обычно включают особенно важное поле и легенду, которая является двигателем игры. Они обычно предполагают немалую роль игры в командах и соревновательной игры, заставляющей игроков в процессе создавать и разрушать альянсы.

Настольные игры отличаются большей степенью условности, в силу чего не предполагают активного межличностного взаимодействия обучающихся и могут быть рекомендованы к применению в коллективах с низким уровнем психологической устойчивости, склонных к конфликтам. Но для удобства создания игры, я создала ее в цифровом пространстве Miro.

Настольную игру разрабатывала на виртуальной доске Miro, о которой расскажу ниже. Как и в любой настольной игре есть игровое поле, игровая атрибутика, только в игре «Искусствоведы», чтобы пройти дальше, необходимо ответить на вопросы (см. приложение № 3, рис.1).

[https://miro.com/welcomeonboard/U0NvbUMycDVDb1RaM2hPMjhlcnl5U0RXTjhEU1F3MTk4bXVJTGZCTWs1NHB5bzdZZ2c4cnl1M3NQdTVPTDFHT3wzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite\\_link\\_id=119099183349](https://miro.com/welcomeonboard/U0NvbUMycDVDb1RaM2hPMjhlcnl5U0RXTjhEU1F3MTk4bXVJTGZCTWs1NHB5bzdZZ2c4cnl1M3NQdTVPTDFHT3wzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite_link_id=119099183349). Игра может проводиться по командам или индивидуально.

Рассчитана для проведения итогового урока в 7 классе на уроке изобразительного искусства. Основная легенда: Дети становятся экскурсоводами в мире искусства, где сталкиваются с множеством загадок, которые им предстоит разгадать. Игровое поле состоит из нескольких блоков – тема – игрок из другой команды задает вопрос по заданной теме, таким образом, проверяются не только знания предметной области, но и умение составлять компетентные вопросы и навыки работы в группе. Знак вопроса – вопрос от учителя – вопросы составлены заранее и находятся на отдельном поле, все вопросы затрагивают пройденные темы за период 5-7 класса. Так же есть сегмент с бонусом, если команда попадает на него, то получает преимущество в игре, они все расписаны на отдельном поле. Если обучающиеся не отвечают на вопрос, то возвращаются на две клетки назад. Как и в любой настольной игре, цель – дойти до финиша, ответив на все вопросы верно, получив бонусы.

Почему же я выбрала составление игры на виртуальной доске Miro? На ней удобно составлять поле, а так же проводить уроки в дистанционном режиме, так как на доске есть режим совместного пользования, просто необходимо поделиться ссылкой с учащимися. В современном обществе это очень удобный и действенный способ.

Таким образом, использование цифрового пространства для настольной игры представляют собой эффективный интерактивный метод активизации учебной деятельности, личностного и познавательного развития обучающихся, основанный на определенном игровом алгоритме. У детей формируются навыки взаимодействия в команде, применение знаний на практике через интерактивное взаимодействие. Любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти обучающихся, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, проигнорировать которые при пассивном восприятии гораздо легче. Поэтому материальное окружение настольной игры можно отнести к особому типу учебных раздаточных материалов, способствующих деятельному, активному, а не созерцательному обучению.

4) **Интерактивная игра «Сопоставь названия»** (см. приложение №4) – для создания данных игр использую цифровой сервер: <https://learningapps.org/>. Данный сервер дает основу для заданий по каждому предмету, можно составлять полностью самой, а можно на основе уже созданных, переделать под любую тему и предмет. Интерфейс сервера прост в управлении и для составления заданий не нужно изучать методическую литературу работы с сайтом. Создание цифровых игр направлено на закрепление знаний у учащихся. С помощью интерактивной игры у обучающихся тренируется зрительная память на соотнесение картин, жанров, видов промысла. Для уроков изобразительного искусства в 5 классе для подведения итога первого полугодия, я составила интерактивную игру на соотнесения народного промысла России – <https://learningapps.org/watch?v=pnaw5n3tc22>, так как пятиклассники за этот период изучают виды народных игрушек и росписи посуды. В задании даются изображения с видами промысла, необходимо найти названия этого промысла в табличках. Для итогового урока в 6 классе составила задание определения жанра искусства – <https://learningapps.org/watch?v=poy4138st22> – обучающимся показывается картина и ее надо перенести в колонку с нужным жанром, на таких заданиях дети работают больше индивидуально, но не исключена помощь класса в определении жанра. Для каждой игры используется интерактивная доска. Данное задание применяю на этапе актуализации знаний, иногда на рефлексии, так как выполнение задания показывает понимание ученика различий жанров, ремесел и т.д.

Цифровая игра на сопоставление названий имеет ряд преимуществ перед традиционными средствами:

1. Даёт возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее;

2. Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей;

3. Обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно - образное мышление детей дошкольного возраста.

Применение цифровой интерактивной игры позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность.

Цифровые интерактивные игры на сопоставления названий развивает в детях критичность мышления, умение применить знаний на практике.

С помощью такой цифровой интерактивной игры, на уроках изобразительного искусства, у обучающихся повышается интерес к искусству, урок проходит увлекательнее и интереснее, у детей позитивная обратная связь.

5) В настоящее время, в условиях пандемии, необходимо придумывать новый формат уроков для преподавания в дистанционном режиме. Для онлайн-уроков я использую виртуальную доску Miro, с помощью нее можно проводить интерактивные задания. В виртуальной доске есть режим совместного пользования, для которого можно просто поделиться ссылкой с учениками в чате, по которой они проходят прямо на уроке. Интерактивная доска Miro – это виртуальный аналог обычной доски, которую преподаватель использует во время удаленного урока или лекции для объяснения нового материала учащимся. На ней можно писать, рисовать, добавлять файлы, делиться комментариями.

Виртуальную доску можно использовать для рефлексии и постановки целей на урок, я создала свою доску для этих этапов урока, соединив ее в общую, чтобы можно было наглядно увидеть результат урока от начала до конца, пример задания: [https://miro.com/welcomeonboard/TVdGTDNmeXhyTVJza3Y3bjZjRUlxYUprYTR2R0p6S2NWZTk3SkU3aTRqTUhnMkJRYjM3Q1E1ZDFKcTNqd2h3S3wzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite\\_link\\_id=379750825678](https://miro.com/welcomeonboard/TVdGTDNmeXhyTVJza3Y3bjZjRUlxYUprYTR2R0p6S2NWZTk3SkU3aTRqTUhnMkJRYjM3Q1E1ZDFKcTNqd2h3S3wzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite_link_id=379750825678) (см. приложение №5, рис.1). На таблице представлены колонки: что я хочу узнать, что узнал, что понравилось, что хотелось бы узнать в дальнейшем. Ученикам необходимо прикрепить стикер на каждом этапе урока со своими ответами. Так не только дети видят свой результат, но и я могу проанализировать получившиеся урок и скорректировать свои будущие уроки.

Так же данную доску можно использовать и для проверки знаний, полученных на уроке. Например, для урока изобразительного искусства в 6 классе, после изучения тем живопись, графика, скульптура, архитектура, в рамках итогового урока, даю задание на знание выразительных средств видов искусства - [https://miro.com/welcomeonboard/UXhNQ2hLVkxLRlo1djJITDk1RzFQeGQxQ2JBYjUwMW1GQWVnZ0t2WUtqUGEySUo2Y2pEOfVaV2xoZGFGQ3JJcXwzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite\\_link\\_id=591069152174](https://miro.com/welcomeonboard/UXhNQ2hLVkxLRlo1djJITDk1RzFQeGQxQ2JBYjUwMW1GQWVnZ0t2WUtqUGEySUo2Y2pEOfVaV2xoZGFGQ3JJcXwzNDU4NzY0NTE4MzAxNTAzNTc0?invite_link_id=591069152174) (см. приложение №5, рис.2). Суть задания – каждому ученику дается цвет стикера, на котором он пишет свои ответы в каждом секторе по теме, после чего учитель отмечает звездочкой правильные ответы. Такие задания просты в составлении, но для детей это

возможно взаимодействовать с учителем в режиме онлайн, не только через камеру, но и выполняя задания такого типа.

Виртуальную доску можно использовать на разных предметах и проводить дистанционный урок на всех этапах, через этот инструмент легко устраивать мозговые штурмы, организовывать командные проектные работы, визуализировать процессы, проводить интерактивные совещания, занятия. Можно использовать разными способами: – Интерактивный учебник – добавлять обучающие материалы на доску, подключать видео с конференции в Zoom, управлять вниманием учеников, перемещайтесь по страницам и схемам вместе с группой, ставьте таймер на выполнение заданий. – Групповая работа – научить учащихся работать в команде, разделять обязанности, ставить цели и задачи, следите за их активностью и взаимодействием, добавляйте свои комментарии и направляйте их.

Но виртуальная доски Migo создана на английском языке, что усложняет создание заданий, есть русский аналог доски, у которого более простой интерфейс – lucid. На ней можно создавать такие же задания на интерактивное взаимодействие во время онлайн-уроков. [https://lucid.app/lucidchart/df400626-6307-4aac-b5b6-00f7681a358f/edit?invitationId=inv\\_37ee1bc9-3aed-40ad-90bd-9acb0edfd918](https://lucid.app/lucidchart/df400626-6307-4aac-b5b6-00f7681a358f/edit?invitationId=inv_37ee1bc9-3aed-40ad-90bd-9acb0edfd918) – пример задания на дистанционном уроке по теме «Пейзаж» (см. приложение №5, рис.3). В этом задании детям предлагается 4 картины, им необходимо написать название и автора картины – где находится стикер с правильным полным ответом ставлю звездочку. Это помогает преподавателю понять на сколько дети запоминают картины художников по каждому жанру, а дети становятся в дальнейшем более внимательны к деталям на уроках.

Использование на дистанционных уроках цифровые ресурсы основанные на виртуальной доске – очень удобно, за такие уроки я могу наглядно проанализировать полученные знания учениками, в свою очередь обучающиеся вовлечены в урок, а не просто сидят и слушают учителя в Zoom. На доске видны все имена учащихся и как они переходят по этой доске, и я могу сразу вовлечь обучающегося, который отвлекся.

Каждая игра разработана мною лично, при помощи мастер-классов по использованию каждой платформы.

Цифровые технологии неотъемлемая часть образовательного процесса в современном мире. Главная задача педагога – найти наилучший способ применения технологий на своих уроках, для наилучшего понимания и освоения детьми предмета [8]. Каждый педагог применяет на своих уроках цифровые формы: показ видео, презентации и т.п., но важно вовлечь детей в сотрудничество с учителем. Именно поэтому я выбираю для своих уроков интерактивные игры с использованием цифровых технологий. Применение в образовательном процессе интерактивных игр наряду с традиционными методами обучения повышается эффективность обучения детей, происходит качественное усиление результата образования, увеличивает скорость передачи информации обучающимся и повышает уровень ее понимания. В интерактивных играх новые знания усваиваются гораздо легче.

Цифровизация наибольшим образом оказывается полезной при обработке эксперимента, описания и визуализации его результативности, в этом я убедилась на уроках при использовании цифровых интерактивных игр. Полезно применение различных цифровых технологий. В частности, пакет learningapps и виртуальная доска Migo, очень удобны для создания заданий на любых уроках. У обучающихся последовательно формируется модульно-образное мышление. В результате, подчеркнем, что цифровая образовательная среда – современный вызов общества для системы образования. Востребовано поэтому и

дополнительное профессиональное образование и самообразование педагога в области ИКТ-компетентности.

Я считаю, применение информационных технологий необходимым на уроках изобразительного искусства и мотивирую это тем, что они способствуют совершенствованию практических умений и навыков, позволяют эффективно организовать самостоятельную работу и индивидуализировать процесс обучения, повышают интерес к урокам ИЗО, активизируют познавательную деятельность учащихся, осовременивают урок.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анянова И.В. Современная технология учебного занятия. – Н.Тагил: НТФ ИРРО, 2008. – 253 с.
2. Капкова Е.Е. Приоритеты проектирования цифрового школьного образования в современной социальной ситуации // Педагогика, психология, общество: перспективы развития: материалы Всерос. науч.-практ. конф. с международным участием (Чебоксары, 29 мая 2020 г.) / редкол.: Ж.В. Мурзина [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2020. – С. 15–20.
3. Жилавская И.В. Результаты исследования медийно-информационной грамотности. Отчет / И.В. Жилавская // МІС: медиа, информация, коммуникация. – 2018. – №4 – С. 56–62.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1



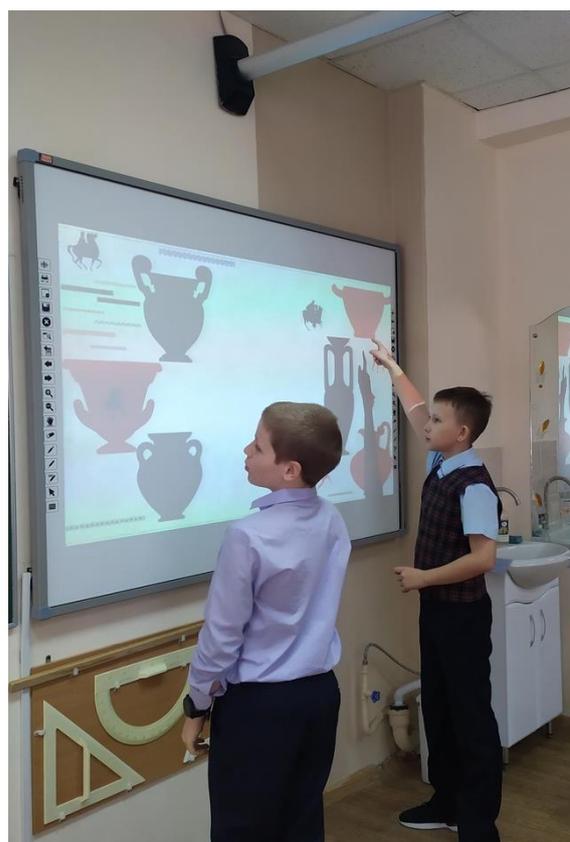
Рис.1 Игра «Собери греческую амфору»



Рис. 2 Собранная амфора после игры



Рис. 3 Применение игры на уроках



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

1



Десятый вал  
Иван Константинович Айвазовский  
1850

2



Демон сильнейший  
Михаил Александрович Врубель  
1890

3



Над городом  
Марк Захарович Шагал  
1918

4



Купчиха за чаем  
Борис Михайлович Кустодиев  
1918

Рис. 1 Картины для рассказа

Команда 2. Картина 2, "Демон сильнейший"  
М.А. Врубель.  
на фоне играет опера А.Г. Верди "Дон Жуан"  
"Демон"; ария Демона  
на небе сияет заревою зарат. Тили свали, че  
есть место погуман. Природа дашериле,  
спидан ендурозеца утра. Седня природа  
не одичала, се посетил иртшина одетый  
лишь в голубые перьевые брови. Его кинжаловые,  
кудрявые волосы вдувает ветер. Он о чем-то  
задумался.  
— О маэстро! Что тебе впереди?  
Скоро дний или среденю претит на твой фрей-  
кай земли?  
А природа отвечает ему:  
— Демон, наша жизнь не прекратуется.  
Живи какдум отавеленим.  
Демон глубоко вздохнул и сказал:  
— Я буду приходить сюда каждый вечер,  
любви наслаждаюсь на тебе маэстро!

Рис. 2 Пример рассказа по картине 2

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

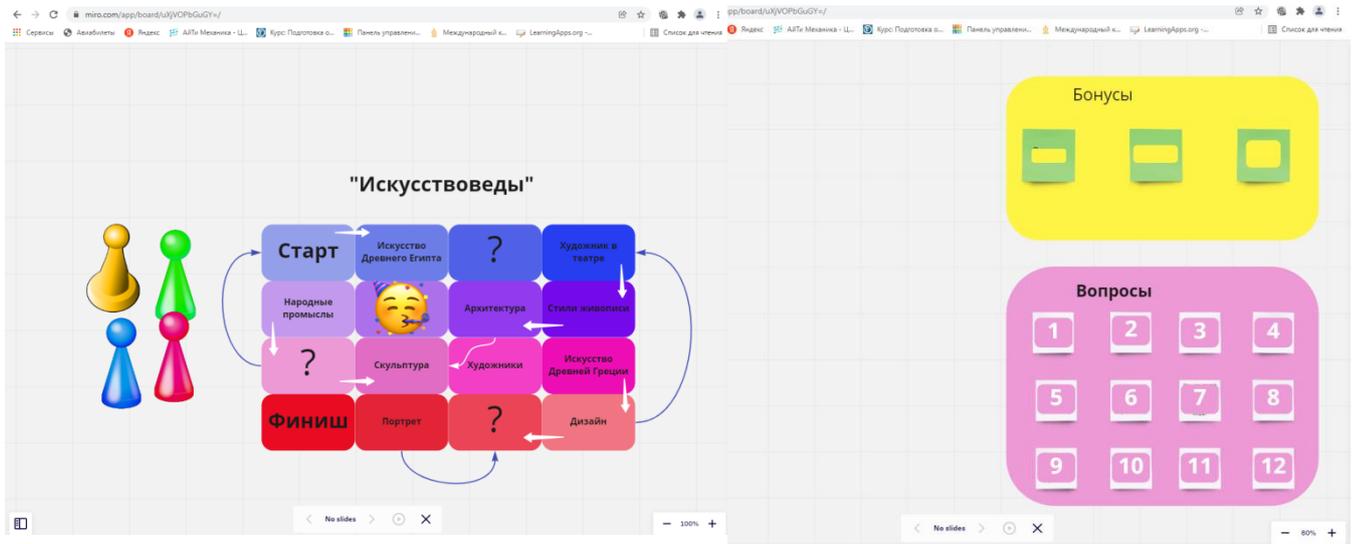


Рис. 1 Игра «Искусствоведы»

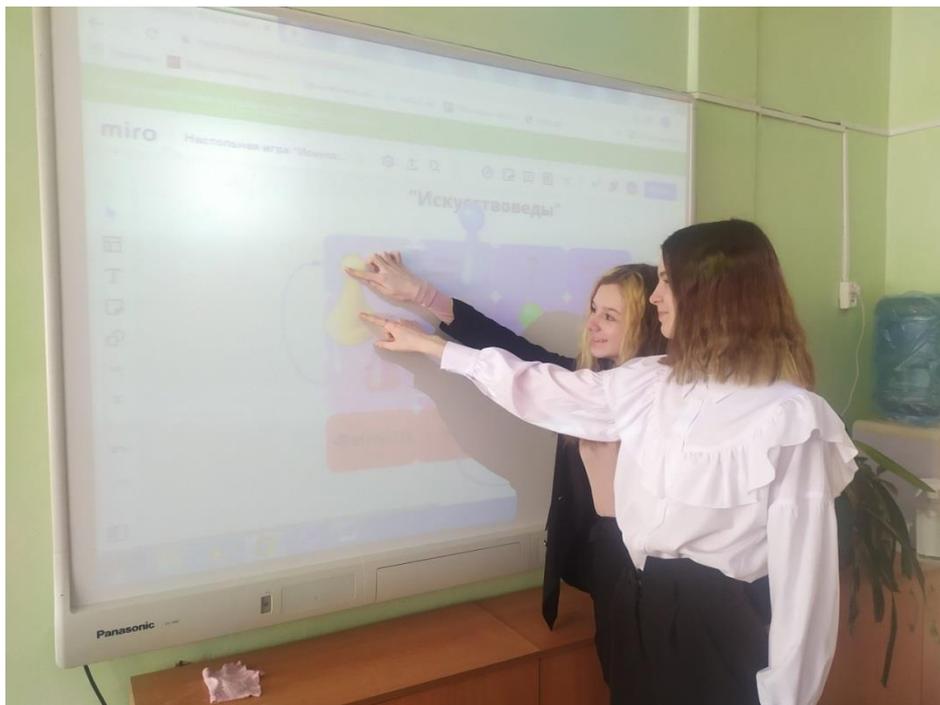


Рис. 2 Применение игры на уроках

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4



Рис. 1 Игра Сопоставь жанры

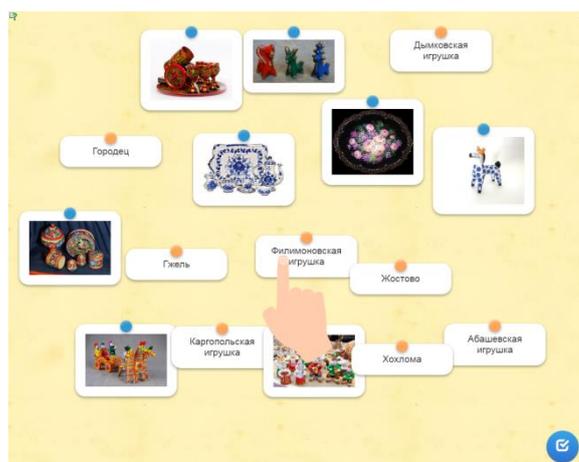


Рис. 2 Сопоставь Народные промыслы

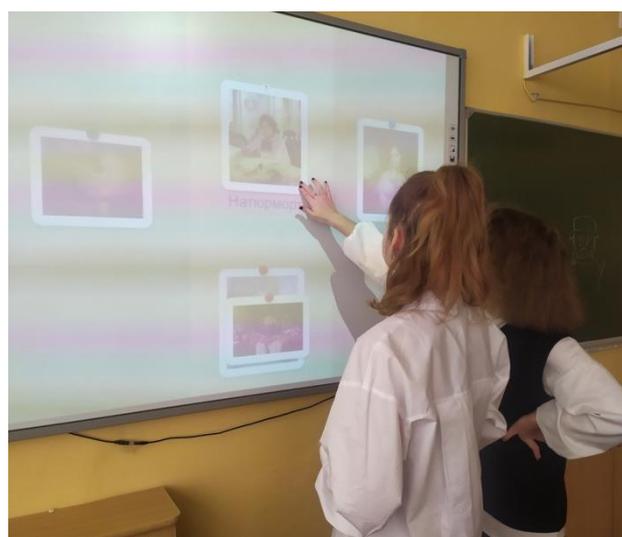


Рис. 3 Применение игр на уроках

## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

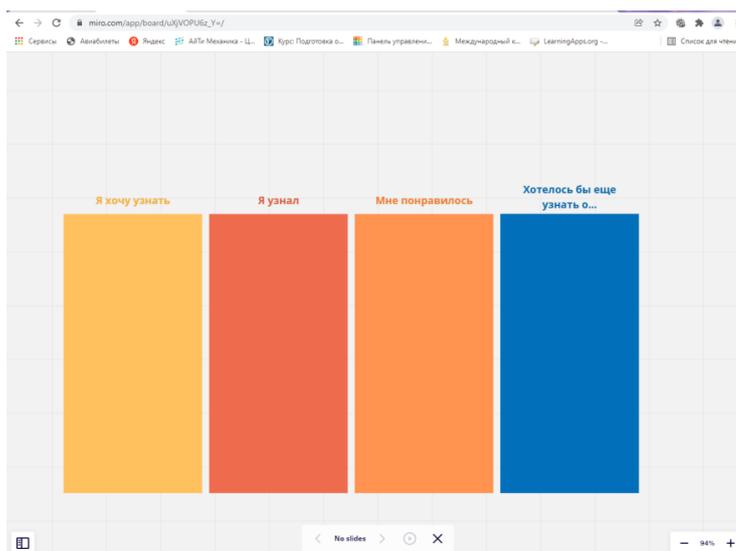


Рис. 1 Рефлексия Мiро

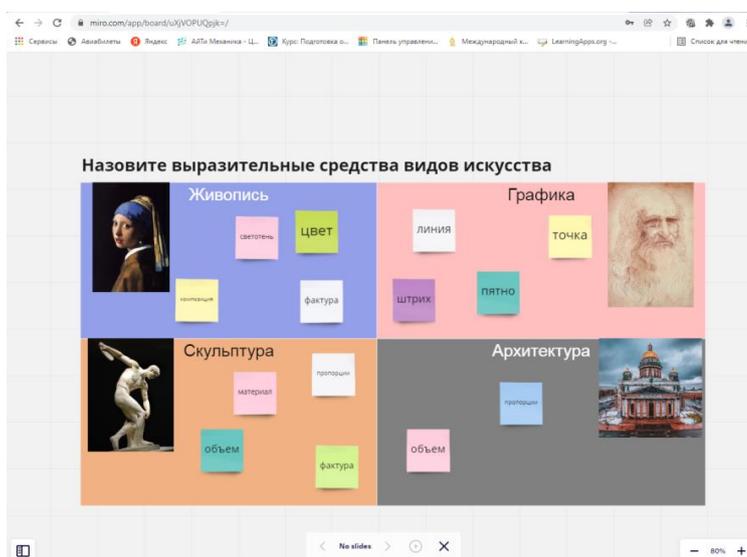


Рис. 2 Задание «Выразительные средства видов искусства»

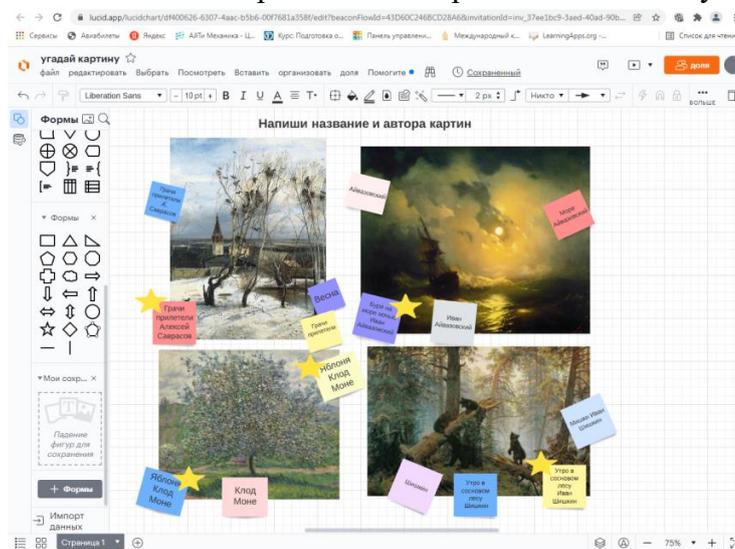


Рис. 3 «Картины и их авторы»