



**ДЕПАРТАМЕНТ
ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТОМСКОЙ ОБЛАСТИ**

Ленина пр., д. 111, г. Томск, 634069
тел/факс (382 2) 512-530
E-mail: k48@edu.tomsk.gov.ru
ИНН/КПП 7021022030/701701001, ОГРН 1037000082778

24.07.2015 № 57-3139

на № _____ от _____

О направлении рекомендаций по
использованию цифровых образовательных
ресурсов в преподавании предметной области
«Искусство»

Уважаемые руководители!

Департамент общего образования Томской области направляет рекомендации по использованию цифровых образовательных ресурсов в преподавании предметной области «Искусство» (приложение к настоящему письму).

Приложение: на 8 л. в 1 экз.

Начальник Департамента

И.Б. Грабцевич

Оксана Михайловна Замятина
8 (3822) 55 79 89
toipkro@edu.tomsk.ru
Надежда Алексеевна Филиппова
8 (3822) 90 20 40
nadi.filippowa@yandex.ru

Рекомендации
по использованию цифровых образовательных ресурсов в преподавании
предметной области «Искусство»

Учебные предметы «Музыка», «Изобразительное искусство», «Мировая художественная культура» входят в образовательную область «Искусство» и позволяют реализовать принцип непрерывности художественно-эстетического образования обучающихся.

С 01 января 2019 года на территории Российской Федерации дан старт реализации национального проекта «Образование», который предполагает:

- обновление содержания общего образования;
- создание необходимой современной инфраструктуры;
- подготовка, переподготовка и повышение квалификации кадров в соответствии с современными требованиями;
- создание наиболее эффективных механизмов управления качества образования.

В декабре 2018 года на коллегии Министерства просвещения Российской Федерации утверждены шесть новых концепций преподавания учебных предметов, в том числе Концепция преподавания предметной области «Искусство» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы (текст Концепции размещен на сайте Министерства просвещения Российской Федерации в разделе «Банк документов» / информационные материалы: <https://docs.edu.gov.ru/document/11cfc73e7df5f99beeaddf58f363bf98b/>). Данная Концепция определяет основные направления совершенствования преподавания учебных предметов образовательной области «Искусство», в том числе подходы к

- модернизации содержания и методов преподавания предметов;
- расширению общедоступных информационных ресурсов, необходимых для преподавания предметов.

Для обеспечения качественного обновления и совершенствования преподавания образовательной области «Искусство», для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе необходимо активно использовать современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности обучающихся.

**Цифровые образовательные ресурсы в преподавании предметной области
«Искусство»**

Цифровые образовательные ресурсы - это представленные в цифровой форме фотографии, видеофрагменты, статические и динамические модели, объекты виртуальной реальности и интерактивного моделирования, картографические материалы, звукозаписи, текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса. ЦОР является обязательным компонентом в реализации приоритетного проекта «Современная цифровая образовательная среда в РФ» (утв. президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016 № 9).

Эффективный образовательный процесс в настоящее время невозможен без использования информационных ресурсов, доступ к которым становится необходимым условием, обеспечивающим формирования познавательной мотивации. Использование

цифровых образовательных ресурсов повышает заинтересованность обучающихся предметом, способствует лучшему усвоению изучаемого материала, сокращает потери времени при проведении занятий и самостоятельной работе. Учить и учиться с интересом и максимальной эффективностью в современной школе уже сегодня можно с помощью Информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) и электронных образовательных ресурсов нового поколения.

Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования. Использование цифровых образовательных ресурсов позволяет осуществить задуманное, сделать урок современным. Интерактивные элементы обучающих программ позволяют уйти от пассивного усвоения материала, так как обучающиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию активно. Информационно-коммуникационные технологии позволяют учителю:

- использовать предметные коллекции (иллюстрации, фотографии, портреты, репродукции картин изучаемых художников, видеоэкскурсии, видеофрагменты, аудиофрагменты), динамические таблицы и схемы, интерактивные модели, проектируя их на большой экран;

- активно использовать сети Интернет для виртуальных экскурсий.

Современный учебный процесс, протекающий в условиях информатизации и массовой коммуникации всех сфер общественной жизни, требует существенного расширения арсенала средств обучения, связанных, в частности, с использованием цифровых образовательных ресурсов, под которыми мы понимаем специальным образом сформированные блоки разнообразных информационных ресурсов, предназначенных для использования в образовательном процессе. ЦОР безусловно являются проверенным и отличным ресурсом для всех участников образовательного процесса. Создание собственной базы ЦОРов существенно упрощает учебный процесс для учителя и обучающегося, кроме того, делает его более ярким и насыщенным.

Гиперссылка на ресурс, обеспечивающий доступ к ЭОР	Краткое описание
http://fcior.edu.ru/	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов. Подборка учебных модулей по предметам. ЦОР в данной коллекции представлены основными типами (как и для других предметов): -информационный (направленный на формирование новых знаний); -практический (направленный на закрепление знаний и отработку умений применять полученные знания в различных ситуациях); - контрольный (направленные на проверку знаний).
http://school-collection.edu.ru/	В Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (http://school-collection.edu.ru/) имеется несколько рубрик («Наборы цифровых ресурсов к учебникам», «Инновационные учебные материалы», «Коллекции», «Инструменты учебной деятельности»). Методические материалы, тематические коллекции, программные средства для поддержки учебной деятельности и организации учебного процесса.
http://www.school.edu.ru/	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
http://window.edu.ru/	Единое окно доступа к информационным ресурсам.
http://www.openclass.ru/	Сетевое образовательное сообщество «Открытый класс». Подборка цифровых образовательных ресурсов, план-конспекты уроков, мастер-классов.
https://megabook.ru/	Мультимедийный российский онлайн-ресурс Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия.

https://prosv.ru/	Рабочие программы, тематическое планирование, тесты, вебинары по предметам художественно-эстетического цикла.
https://rosuchebnik.ru/	
<i>Образовательные ресурсы по музыке</i>	
http://classicmusicon.narod.ru/ago.htm	Архив классической музыки.
http://www.classical.ru/r/	Архив классической музыки в формате Real Audio.
https://www.classic-music.ru/	«Классическая музыка» - представляет собрание справочной информации о произведениях классической музыки, биографии композиторов и исполнителей классики, обширную библиотеку публикаций о музыкальной жизни России и всего мира. Здесь же размещена коллекция записей классической музыки в формате mp3 (более 1500), словарь музыкальных терминов.
http://www.maestroses.com/	Композиторы XX века. Биография. Творчество.
https://www.youtube.com/playlist?list=PLUxLMHb8I2HOY2FxnBOE7FhRDIZe5Ak0Q	История классической музыки. Видеолекции.
<i>Образовательные ресурсы по изобразительному искусству и Мировой художественной культуре</i>	
http://www.russianculture.ru/	Информация о тысячелетней культуре России представлена в виде кратких исторических и биографических справок, систематизирована по хронологии, видам искусства, алфавиту. Интерес представляет и коллекция ссылок на другие интернет-ресурсы, посвященные культуре России.
https://www.mtdesign.ru/	Пошаговые уроки рисования (различные техники рисования), дизайн, уроки Photoshop.
https://artsandculture.google.com/	Виртуальные туры по музеям мира, художники, направления в искусстве, техники живописи, репродукции картин.
http://smallbay.ru/	Виртуальный музей живописи, живопись, скульптура, история искусства, видео.
https://rusmuseumvrm.ru/	Портал «Виртуальный Русский музей» и все новейшие проекты Русского музея в области информационных технологий.
https://gallerix.ru/	Собрание коллекции живописи онлайн со всех музеев мира.
http://www.museum.ru/	Портал «Музеи России». На данном портале имеются многочисленные ресурсы музейных коллекций, сайты и ссылки на все музей Российской Федерации.
http://www.openclass.ru/wiki-pages/50648	Учебно-методические материалы для учителя ИЗО: программы, планы-конспекты уроков, ссылки на полезные Интернет-ресурсы.
http://www.arthistory.ru/	История изобразительного искусства - сайт, позволяющий увидеть и проследить историческую ретроспективу и историю развития изобразительного искусства со времён Эпохи Возрождения.
http://www.wco.ru/icons/	Виртуальный каталог икон. Обширное собрание изображений древнерусских икон, систематизированных по регионам (Псков, Новгород, Тверь).
http://www.metodkabinet.eu/TemKollekzii/Narodnye	Коллекция «Народные промыслы». В коллекции: история, традиции, иллюстрации, игры, дидактические карточки, стихи, аудиофрагменты, народный фольклор, ноты, сценарии, картинки, раскраски, поделки, методическая копилка.
https://www.youtube.com/watch?v=mH_4_kqR9wE&list=PL27fBpBn-5wh5Z8HZgUnO6ZfRo6-RBp	Видеолекции Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики». Введение в историю искусства.

https://videouroki.net/razrabotki/stat-ia-osobiennosti-ispol-zovaniia-intieraktivnykh-tiekhnologhii-na-urokakh-izo.html	Особенности использования интерактивных технологий на уроках изобразительного искусства и МХК.
---	--

Современное обучение сегодня трудно представить без технологии мультимедиа. Большую роль в этом может и должно сыграть активное применение ИКТ в учебном процессе, поскольку, как показывает практика - использование ИКТ способствует повышению качества знаний обучающихся, уровню воспитанности, общему и специальному развитию детей.

Имеется опыт применения следующих видов ИКТ на уроках мировой художественной культуры, изобразительного искусства и музыки:

- работа в Word: тексты документально-методических комплексов, контрольные работы, дидактический раздаточный материал и т.д.;
- работа с Google формами: создание тестов, совместный поиск и хранение информации;
- работа в Power Point: мультимедийные презентации учителя и учеников;
- работа с информационным ресурсом OnLine Test Pad - <https://onlinetestpad.com/ru> – конструктор тестов, опросов, кроссвордов, логических игр и комплексных заданий.

Применение данных форм работы позволяет стимулировать и развивать познавательный интерес обучающихся, формировать у них навыки работы с информацией.

Презентация как форма преподавания позволяет сделать процесс обучения более наглядным и привлекательным. Эта форма ЦОР является наиболее распространенной. Также самостоятельное конструирование презентаций является одним из видов самостоятельной работы обучающихся.

Так, например, можно познакомиться с презентациями по предметам художественно-эстетического цикла:

http://pedsovet.su/load/123	Презентации по ИЗО, МХК, музыке. Презентации к урокам, интерактивная проверка знаний, интерактивные игры.
https://www.uchportal.ru/load/148	Методические разработки по МХК, ИЗО. Мультимедийные презентации, игры.
https://www.1urok.ru/categories/7?page=1	
https://videouroki.net/razrabotki/izo/presentacii-3/	
https://easyen.ru/load/izo/uroki/187	Презентации по ИЗО, МХК, музыке. Презентации к урокам, интерактивная проверка знаний, интерактивные тесты, таблицы.
https://kopilkaurokov.ru/mhk/presentacii	

Использование современных образовательных технологий

Технология проектной деятельности. В концепции ФГОС общего образования выделен системно-деятельностный подход к образованию обучающихся. Поэтому наиболее эффективными будут те технологии, которые направлены на познавательное, коммуникативное, социальное и личностное развитие школьника. Выбор технологии обучения и воспитания зависит от многих факторов (возраста обучающихся, их возможностей, подготовленности и готовности учителя, наличия различных условий и т.д.).

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении обучающимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Метод проектов как педагогическая технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей

сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

Реализация проектной деятельности в рамках предметной области «Искусство» позволяет обучающимся формировать навык нахождения и отбора необходимой информации, развивать творческие способности, повышать уровень социальной зрелости, реализовать свой интерес и демонстрировать уровень знаний. При организации проектной деятельности в области «Искусство» необходимо обеспечить следующие условия: актуальность тематики проекта, наличие личностной и социальной значимости; прикладной характер проекта; проблематика проектов должна мотивировать обучающихся на получение межпредметных знаний из разнообразных источников.

В процессе проектной деятельности у участников формируются следующие компетенции:

1. Рефлексивные умения.
2. Поисковые (исследовательские) умения.
3. Умения и навыки работы в сотрудничестве.
4. Управленческие умения и навыки.
5. Коммуникативные умения.
6. Презентационные умения.

Проектная деятельность с использованием ресурсов Интернета может разворачиваться в двух направлениях. Первое – это изучение отдельных музыкальных или живописных произведений с использованием ресурсов, позволяющих его рассмотреть подробно, в деталях. Пример подобного ресурса для изобразительного искусства – виртуальный музей Google Art Project (<https://artsandculture.google.com/>), позволяющий, не выходя из дома, побывать сразу в 17 знаменитых музеях таких городов как Нью-Йорк, Берлин, Лондон, Прага, Амстердам, Москва, Санкт-Петербург и др. Этот сервис объединил более тысячи произведений искусства, сделав их доступными для изучения в мельчайших деталях. Другое направление исследования – «виртуальное путешествие», которое обращает ребенка к возможностям нескольких ресурсов.

Варианты проектов по музыке для обучающихся 5-9 классов: «Студия звукозаписи» (создание мультфильма/ видеофильма); «Фестиваль инструментальной музыки (художественное событие: концерт)»; «Я вижу музыку, без музыки тоска!» (создание иллюстрированного музыкального альбома); «Так создавала мюзикл, опера, балет». В качестве межпредметного проекта можно предложить учащимся деятельность по созданию мультфильма. Для этого можно обратиться для ознакомления с материалами, размещенными на сайтах:

http://www.ug.ru/archive/41590	Е. Макунина, учитель информатики и ИКТ ЦО №1811 Видеотехнологии в начальной школе
http://mediatvorchestvo.blogspot.com/2011/05/blog-post.html	Блог Кузьминой Маргариты Витальевны, преподавателя, учителя информатики, руководителя медиастудии «Лев-Кино» Кировской области
https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2011/11/27/konspekt-uroka-na-temu-sozdanie-syuzhetov-multfilma-v	Конспект урока на тему: «Создание сюжетов мультфильма в конструкторе мультфильмов «Незнайка и все, все, все»

Затем предложить тему проекта создания мультфильма на материале литературы, музыки, ИЗО. Например:

- мультфильм по любой сказке или стихотворению (литература);
- анимированная картина (ИЗО);
- анимация на тему музыкального произведения (Музыка).

Организация проектной деятельности школьников в области изобразительного искусства включает в себя интеграцию исследовательских, творческих, поисковых и проблемных методов, направленных на самостоятельное достижение запланированного результата. Варианты проектов по изобразительному искусству для обучающихся 5-9 классов: «Традиции русского расписного письма» (создание коллективной рукописной книги); «Дизайн интерьеров школьных помещений» (эскиз или макет).

Возможные варианты проектов по интегрированному учебному курсу «Искусство»: «Граффити – современный вид искусства»; «Школьный кинозал» (создание видеороликов, постеров к фильмам, афиши к фильмам и спектаклям); «Маленький музей большого искусства» (музей копий художественных произведений).

Творческие задания требуют использования специальных ресурсов, которые обучающиеся способны освоить в процессе самостоятельной работы. Для разработки творческих заданий рекомендуется использовать следующие ресурсы:

- GlogsterEdu, с помощью которого ученики могут создавать коллажи, рекламные плакаты, газеты и пр. Примером работы с подобными ресурсами может служить одно из заданий по освоению сетевого ресурса Glogster.com постер. Ресурс позволяет создавать красочные плакаты и постеры (афиши), включать в них не только текстовые фрагменты, но и разнообразные изображения, аудио- и видеофрагменты, а также художественные элементы, используемые для оформления постера. Ссылка на мастер-класс по использованию данного цифрового ресурса: <http://didaktor.ru/glogster-onlajn-konstruktor-interaktivnyx-plakatov/>.

- Morphing – позволяет обработать изображения таким образом, что одно из них плавно перетекает в другое. Для «перевоплощений» можно брать любые фотографии: портреты, видовые фотографии, фото произведений искусства.

- Stop-motion – это видео материал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео. Самый привычный для всех образец stop-motion – кукольные и пластилиновые мультфильмы.

- Графические редакторы (Paint.NET, Picasa), позволяющие создавать и редактировать изображения.

В данном разделе собраны наиболее интересные для исследования обучающимися темы проектов по Изобразительному искусству и МХК. Темы проектов можно подобрать для любого класса школы, их можно изменять и расширять на свое усмотрение.

https://multiurok.ru/blog/tiemy-proiektov-i-issliedovatel-skikh-rabot-po-izo-i-mkhk.html	Темы проектов и исследовательских работ по изобразительному искусству
http://obuchonok.ru/node/1169	Темы проектов и исследовательских работ по МХК
https://nsportal.ru/blog/obshcheobrazovatel'naya-tematika/all/2016/11/26/proektnaya-rabota-integratsiya-izo-i-muzyki-kak	Проектная работа «Интеграция ИЗО и музыки как форма развития художественного мировоззрения обучающихся»

Игровые технологии. Игра является одним из наиболее эффективных активных методов обучения, используемых в курсе предметной области «Искусство». При обращении к данной технологии учителю необходимо помнить, что игровые педагогические технологии, в отличие от игр вообще, обладают существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть выявлены и обоснованы.

Обращение к игре на уроках предметов художественно-эстетического цикла, помимо решения множества учебных задач, позволяет формировать человека, способного нестандартно мыслить, ориентированного на постоянное движение и самосовершенствование.

Учитывая особенности предметов художественно-эстетического цикла можно выделить несколько уровней игр:

1. Игры, направленные на элементарные искусствоведческие знания, лежащие в основе структуры учебных предметов. Например, игры–тесты, составление опорных конспектов, игры по типу «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Поле чудес», викторины.

2. Игры, направленные на знания об основных сферах культурной жизни общества. Например, игры–реконструкции, игровое моделирование, проблемная игра, игра–дискуссия.

Методические трудности заключаются в трудо- и время-затратах на написание алгоритмизированных, легко переносимых в новый материал разработок. Представленные ниже игровые занятия могут рассматриваться как модельные для создания игровых ситуаций различного характера.

Модель 1. Ролевые игры. Наибольшую свободу для творчества и саморазвития школьников представляют ролевые игры. Их цель – позволить попробовать себя в новых обстоятельствах, в творческой деятельности. Значимость ролевой игры для развития личности состоит в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения. Ролевая игра может стать продолжением и завершением изучения определенной темы. Так после изучения той или иной темы можно предложить ученикам попробовать себя в роли редактора журнала, экскурсовода, режиссера, ведущего музыкальной передачи и пр.

Модель 2. Ассоциативные игры. Большое значение для МХК имеют и специализированные игры, направленные на формирование способности личности к образному, ассоциативному мышлению. Примером подобной игры может служить «Игра в бисер», разработанная Демахиным А. А., учителем МХК Сергиево-Посадской гимназии имени И. Б. Ольбинского Московской области: https://art.1sept.ru/view_article.php?id=200902013.

Подробнее можно познакомиться с игровой технологией на уроках предметов художественно-эстетического цикла в статьях:

http://www.art-education.ru/electronic-journal/integrirovannye-polihudozhestvennye-tehnologii-obucheniya	«Интегрированные полихудожественные технологии обучения», автор - Савенкова Л. Г., д.п.н., профессор, член-корреспондент РАО, зам. директора Учреждения Российской академии образования «Институт художественного образования», г. Москва
https://infourok.ru/igrovyte_tehnologii_na_urokah_izo-547736.htm https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2013/05/22/primenenie-igrovykh-tehnologiy-na-urokakh https://infourok.ru/material.html?mid=127654	Игровые технологии на уроках ИЗО
https://www.pedopyt.ru/categories/7/articles/476	Игровые технологии на уроках изобразительного искусства в начальной школе

Междисциплинарная интеграция. Осуществление межпредметных связей способствует приобщению обучающихся к системному методу мышления, формированию системы научных знаний и мировоззрения, развитию умений обучающихся обобщать знания по разным предметам, в единичном видеть общее и с позиций общего оценивать единичное. Систематические межпредметные связи способствуют решению и сугубо

учебных задач закрепления предметных знаний обучающихся в процессе их постоянного применения при обучении разным предметам.

В контексте эстетического образования активно разрабатываются способы межпредметной интеграции, которая рассматривается как диалог внутри гуманитарного образования. Для того чтобы с наименьшими затратами времени включать обучающихся в активное восприятие знаний с помощью межпредметных связей, следует овладеть несложными методическими приемами, которые уже сложились в практике. К этим приемам относятся: напоминание, задачи и вопросы на межпредметной основе, исторические экскурсы, сравнения.

Подробнее можно познакомиться с примерами междисциплинарной интеграции предметов художественно-эстетического цикла в статьях:

http://school.tver.ru/system/methodic_documents/files/000/000/261/original/1361883934.docx?1361883934	Использование межпредметных связей МХК и изобразительного искусства в преподавании литературы.
https://nsportal.ru/shkola/muzyka/library/2015/11/20/obobshchenie-opyta-raboty-integratsiya-predmetov-muzyki-izo-mhk-v	Интеграция предметов музыки, ИЗО, МХК.
https://multiurok.ru/files/intieghratsiia-izo-i-muzyki-kak-forma-razvitiia-khudozhiestviennogho-mirovozzreniia-obuchaiushchikhsia.html	
https://kopilkaurokov.ru/izo/prochee/intieghrirovannyye-uroki-kak-osnovnoie-sriedstvo-povysheniia-aktivnosti-uchashchikhsia-na-urokakh-izobrazitel-nogho-iskusstva	
https://nsportal.ru/shkola/mirovaya-khudozhestvennaya-kultura/library/2012/11/26/integratsiya-predmetov-gumanitarnogo	Интеграция предметов гуманитарного цикла в процессе обучения МХК
http://www.art-education.ru/electronic-journal/integraciya-na-urokah-muzyki	«Интеграция на уроках музыки», автор - Манохина И. Н., учитель музыки высшей категории, Белгородской области
https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2012/09/20/metodicheskaya-razrabotka-po-teme-integratsiya	Методическая разработка «Интеграция предметов искусств в начальной школе»