

4. Агеев В.С., Андреева Г.М. Специфика подходов перцептивных процессов в социальной психологии / <http://www.psychology-online.net/articles/doc-1271.html>;
5. Литвинова Л. В. Комуникативна компетентність державних службовців: соціально-психологічний аспект [Електронний ресурс]. – URL: <http://academy.gov.ua/ej/ej19/PDF/17.pdf>.

УДК.7.6

КАК ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ ОБРАЗОВАНИЕ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВ

Агапов Р.А.

Костанайский Государственный Педагогический Университет
им. У. Султангазина, г. Костанай

Научный руководитель: Жусупова Д.Ж.

Костанайский Государственный Педагогический Университет
им. У. Султангазина, г. Костанай

Аннотация. Онлайн-әлемнің өсуі көптеген салаларда қолжетімділікті, жылдамдық пен коммуникацияны арттырды. Барлық түстердің ағартушылары, әрине, өз мүмкіндіктерін барынша пайдалануға тырысады. Бірақ, мүмкін, өнер-ерекшелік. Даралық, жеке өзара іс-қимыл және менталитет негізгі болып табылатын салада технология бейімделеді және сыныпта оңай қолданылады. Кейбір педагогтар өнер мәселелері бойынша оларға ашылатын мүмкіндіктерді құптайды, ал көпшілігі оның шектеулері мен кемшіліктерін терең түсінеді.

Түйін сөздер: Facebook, Онлайн іс-шаралар, Визуалды өнер.

Abstract: the Growth of the online world has increased access, speed, and communication in many areas. Educators of all stripes naturally strive to make the most of their opportunities. But perhaps art is an exception. In an area where individuality, personal interaction, and mentality are key, the way technology is adapted and used in the classroom is less straightforward. While some art educators welcome the opportunities it offers, many are deeply aware of its limitations and shortcomings.

Keywords: Facebook, Online events, Visual art.

Аннотация: Рост онлайн-мира увеличил доступ, скорость и коммуникации во многих областях. Просветители всех мастей, естественно, стремятся максимально использовать свои возможности. Но, возможно, искусство - исключение. В области, где индивидуальность, личное взаимодействие и менталитет являются ключевыми, то, как технологии адаптируются и используются в классе менее просто. В то время как некоторые педагоги по вопросам искусства приветствуют открываемые им возможности, многие глубоко осознают его ограничения и недостатки.

Ключевые слова: Facebook, Онлайн-мероприятия, Визуальное искусство.

По мере того, как технологии меняют каждый аспект нашей жизни, педагоги по искусствам придумывают творческие приложения для того, когда экран может заменить личностное взаимодействие и, что не менее важно, обнаруживать, когда он не может.

В классе технологии не столько заменяют личную динамику между преподавателями и студентами, сколько дополняют ее.

Майкл Скотт-Митчелл (Michael Scott-Mitchell), заместитель директора/СЕО и руководитель отдела проектирования производительности, сказал: "Практический опыт наших сотрудников в сочетании с нашей моделью обучения в консерватории означает, что технология не заменяет роль педагога; Напротив, мы отбираем и используем технологии конкретными способами, чтобы повысить доступность, актуальность и результативность нашего преподавания.

Поиск творческих способов использования технологий в классе может как облегчить вашу жизнь как учителя, так и повысить уровень вовлеченности учащихся и вовлеченность с уроками. От оказания помощи в общении между преподавателями и учащимися (а также между сверстниками) до организации учебных календарей, повышения качества презентаций и уроков с использованием средств массовой информации и визуализации не существует никаких ограничений в отношении способов использования технологий в классе для создания обогащенной среды обучения. Если вы ищете идеи о том, как именно использовать технологии в классе для улучшения обучения, некоторые примеры включают:

1. Игрофицированное изучение:

Обучение может и должно быть интересным, а использование технологий для азартного обучения в классе может быть полезным для достижения этой цели. И в то время как обучающее программное обеспечение может быть отличным учебным инструментом, азартное обучение также может быть таким же простым, как создание виртуальной поисковой ловушки, путем составления списка вопросов для студентов для поиска и поиска правильных ответов для и добавления студентов в пары или группы для поощрения совместной и коллективной работы.

2. Цифровые производственные практики:

Все более популярным, полезным и экономичным инструментом для учителей, ищущих новые способы использования технологий в классе, являются цифровые выезды на места. Google Streetview и другие подобные приложения позволяют виртуально исследовать парки, леса и даже национальные и международные достопримечательности с комфортом вашего класса. Виртуально испытайте вид со статуи Свободы или поход через Гранд-Каньон, чтобы заставить студентов с энтузиазмом узнать о местоположении или предмете и расширить обучение за пределы страницы!

3. Объедините социальные медиа:

Поскольку студенты уже тратят столько времени на социальные сети, интеграция их использования в класс является одним из самых инновационных способов использования технологий в классе путем подключения учащихся к учебным программам, ресурсам класса и друг к другу. Создайте группу Facebook специально для вашего класса, где вы публикуете темы для обсуждения или разрабатываете уникальные хештеги для занятий в Twitter или Instagram с помощью которых учащиеся могут обсуждать уроки или задавать вопросы!

4. Соберите студенческую обратную связь:

Истинный тест любой классной структуры и/или учебной программы заключается в том, насколько хорошо она помогает учащимся учиться, и получение отзывов от учащихся жизненно важно для оценки этого, определения того, что является и что не работает, и решения проблем и путаницы по мере их возникновения. Используйте онлайн-опросы и опросы для ежедневных или еженедельных заездов с учащимися, чтобы получить их мнение об уроках и решить сохраняющиеся вопросы или проблемы. Расширьте использование хештегов Twitter, заставляя учащихся

писать свои отзывы и вопросы с помощью хештега класса. # QTNA (вопросы, на которые нужны ответы)

5. Создание цифрового контента

Создание цифрового контента, связанного с теми вещами, которые они изучают, - отличный способ для студентов продемонстрировать свои индивидуальные творческие таланты, а также продемонстрировать обучение. Как и в случае с любым другим проектом, процесс создания контента наиболее эффективен, когда студенты могут выразить себя так, чтобы выделить и приспособить свои личные сильные стороны и стили обучения/общения. Предоставьте студентам возможность выразить себя через блоги, видео, подкасты, электронные книги, листовки и другое цифровое искусство, или любые другие средства, которые они чувствуют себя наиболее комфортно. Уважение индивидуальности и потребности каждого студента в творческом самовыражении помогает им процветать как ученикам.

6. Использование календаря класса:

Разработка общего онлайн-календаря для класса с помощью Google Calendar или аналогичной программы для размещения важных обновлений. Сроки выполнения заданий и мероприятия в классе (например, поездки на места и выступления гостей) в одном легко доступном месте как для преподавателей, так и для учащихся. Пройдите дальше и поделитесь календарем с родителями, чтобы они были связаны и занимались обучением своего ребенка.

7. Обзор и критика веб-страниц:

Хотя мы знаем, что вы можете найти почти что угодно в Интернете, мы также знаем, что большая часть того, что вы можете найти, не является достоверной информацией из надежных источников. Я помню, как учителя и профессора часто рассказывали "Википедия не является надежным источником", когда делали исследовательские бумаги, но не могу вспомнить ни одного инструктора, который объяснял, почему. Предоставьте своим ученикам цифровую грамотность для анализа и распознавания надежных веб-страниц и источников из ненадежных, проанализировав их вместе, разработав и сообщив стандарты того, что делает их хорошим источником.

8. Уроки и презентации для видео/мультимедиа:

Сделайте презентации живыми для учащихся, включив в них визуальные эффекты, фотографии, видео и музыку. Разработка слайд-шоу и цифровых презентаций, воспроизведение музыки или видео для фона и контекста во время презентации или приглашение виртуальных приглашенных докладчиков для общения с вашим классом с помощью программ, предназначенных для конференц-связи (например: Skype, Google Hangouts и Facetime) - все это веселые и творческие способы повысить вовлеченность с уроками при обучении преимуществам технологий и мультимедийного использования.

9. Онлайн-мероприятия для студентов, завершающих работу рано:

Создать учебные станции для поощрения и поддержки студентов, работающих в их собственных темпах. Если студент рано заканчивает задание, вместо того, чтобы быть застрявшим в ожидании, когда другие студенты догонят или класс, чтобы закончить, студенты могут расширить и улучшить свое обучение, посещая обучающую станцию и просматривая видео, играя в обучающие игры, или изучая другие онлайн-действия, связанные с их обучением.

Почему студенты получают преимущества от использования технологий в классе?

Интеграция технологий в учебные классы позволяет повысить (и эффективность) коммуникацию между учащимися и преподавателями, а также учащимися и сверстниками, родителями и преподавателями, что имеет жизненно

важное значение для академического успеха учащихся. Использование технологий в классах также позволяет учащимся иметь голос в процессе обучения. Студенты имеют возможность брать на себя ответственность за свое обучение, давая отзывы об уроках, участвуя в проектах и учебных мероприятиях, которые уважают их индивидуальность и имеют возможности и поддержку для изучения и понимания того, как использовать технологии творчески, эффективно и безопасно.

Технологии, однако, не обязательно должны быть такими ограниченными: цифровое искусство процветает, и хотя некоторые программы редактирования изображений стоят дорого, есть масса бесплатных приложений, которые позволяют экрану занять место кистей и холста. Визуальные искусства, такие как живопись и даже анимация, получили большую выгоду от появления технологии и могут достичь очень похожих результатов с их традиционным аналогом при использовании частично различных наборов навыков, которые позволяют ученикам рисовать и рисовать эффективно, даже если они не имеют склонности к карандашу и бумаге. Несколько кликов мыши могут создать более точные формы и кисточки, чем начинающий цифровой художник мог бы произвести, если бы дали физическую палитру и кисть, и нет причин, почему окончательный результат не должен считаться реальным искусством.

За эти годы технологии даже создали формы искусства, которых раньше не существовало: разве фотография и кинопроизводство не являются действительными формами художественного выражения? Производство короткометражного фильма с нуля - это деятельность, которую технология сделала более доступной, чем когда-либо, как классовый проект, и она включает в себя множество художественных форм, которые могут быть присвоены тому, кто в группе наиболее подходит ему: Авторы могут попробовать свои силы при создании сценария, музыканты могут записывать и редактировать саундтрек, Визуальные художники и мастера имеют выбор различных визуальных аспектов фильма, таких как набор дизайна и визуальные эффекты, Студенты, которые интересуются киноиндустрией, могут быть режиссерами и операторами камер, И конечно, не было бы вообще фильма без актеров, чтобы сыграть те части, которые их одноклассники написали для них.

Вкратце, достаточно творческий и мотивированный учитель может показать ученикам, что не только технология может быть использована художественно и не должна быть совершенно отдельным миром, но и искусство само может сотрудничать друг с другом и технологии могут помочь связать их все вместе.

Список литературы:

1. Гилман Р. Д. Художественная роспись тканей. Учебное пособие. – М.: Владос, 2018. – С.26
2. Дворкина И. А. Батик: Горячий. Холодный. Узелковый / И. А. Дворкина. - М.: Радуга, 2015. – С.18
3. Кочетова Н. Его величество батик: роспись по ткани // Искусство в шк. – 2016. – №2. - С.47.
4. Кабани, Шама SMM в стиле дзен. Стань гуру продвижения в социальных сетях и новых медиа! / Шама Кабани. - М.: Питер, 2012. - 240 с.
5. Кононов, Н. В. Код Дурова. Реальная история "ВКонтакте" и ее создателя / Н.В. Кононов. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 55 с.
6. Леонтьев, Виталий Социальные сети. ВКонтакте, Facebook и другие... / Виталий Леонтьев. - М.: Олма Медиа Групп, 2012. - 206 с.
7. Сорокина, Е. В социальных сетях. Twitter - 140 символов самовыражения / Е. Сорокина, Ю. Федотченко, К. Чабаненко. - М.: Питер, 2011. - 94 с.