

МК-20-23
УДК 37.091.3

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ГРАФИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ШКОЛЬНИКОВ

ДЕМЕНТЬЕВА Татьяна Вячеславовна

учитель технологии, педагог дополнительного образования

МБОУ гимназия «Лаборатория Салахова»

БУ ВО ХМАО-Югры «Сургутский государственный университет»

ВАРЛАКОВА Юлия Рафикатовна

кандидат педагогических наук

доцент кафедры педагогики профессионального и дополнительного образования

БУ ВО ХМАО-Югры «Сургутский государственный университет»

г. Сургут, Россия

В статье рассмотрены сущность и структура понятия графическая компетенция обучающихся 8-х классов. В качестве педагогического условия автором предложено использование цифровых образовательных ресурсов визуализации информации, позволяющих расширить возможности урока, повысив при этом его эффективность. Описание и возможности ресурсов представлены в статье.

Ключевые слова: графическая компетенция, обучающиеся 8-х классов, цифровые образовательные ресурсы, цифровые инструменты и сервисы в образовании.

Условия современного мира диктуют нам множество требований. К таким требованиям относится укрепление уровня графической компетенции обучающихся, что находит отражение в содержании обновленного ФГОС основного общего образования. Процесс, в результате которого обучающиеся совершенствуют свою информационную и графическую грамотность, которая проявляется в умении работать, в том числе, с различными графическими редакторами называют графической подготовкой, основанную на информационных технологиях. Благодаря это обучающиеся, намного качественнее и быстрее ориентируются в большом объеме информации.

В связи с этим возникает необходимость в развитии компетенций, призванных обеспечить овладение знаниями и умениями в области компьютерной графики, устойчивый интерес к выбранному направлению. Одной из таких компетенций является графическая компетенция.

В нашем исследовании мы придерживаемся следующего определения: «графическая компетенция обучающихся 8 классов» – это совокупность знаний, умений понимать и выражать информацию в графическом виде, навыков работы с графическими редакторами, а также

обобщенными способами выполнения графических действий, необходимых для осуществления учебно-профессиональной деятельности, способствующие личностному развитию обучающихся в условиях целостного образовательного процесса.

Развитие графической компетенции с применением средств цифровизации активизирует умственную деятельность обучающихся, развивает пространственные представления и образное мышление. Знание графического языка, умение делать хотя бы базовые схемы, рисунки или же построения, работать с различными цифровыми сервисами и ресурсами подготовит обучающихся к практической деятельности в будущем.

Исходя из данного анализа, нами было принято решения в качестве одного из ведущих педагогических условий выбрать использование цифровых образовательных ресурсов визуализации информации, что благоприятно влияет на развитие графической компетенции.

Целью цифровых технологий в образовании является включение в процесс обучения информационно-коммуникационных технологий для наиболее комфортного и эффективного решения задач.

Современные цифровые инструменты в образовании могут быть использованы для множества разных целей. Так, на различных сервисах можно подготовить яркий и интересный наглядный материал, составлять различные тесты и викторины, видео- и аудио, сопровождение занятий, инфографики и многое другое. Такие инструменты помогают вести вебпортфолио, разрабатывать онлайн-квесты, а также организовывать совместную работу над проектами в онлайн формате.

За счет подобного предоставления информации у учеников повышается интерес и мотивация к обучению, происходит комплексное воздействие на учеников, а также облегчается связь ученика и учителя и улучшается качество преподавания. Несомненно, цифровые сервисы и инструменты, основанные на вышеизложенном, также положительно влияют на развитие графической компетенции.

В настоящее время некоторые цифровые ресурсы, которые мы привыкли использовать в работе и учебе, стали нам недоступны в связи с ситуацией в мире. Мы предлагаем рассмотреть цифровые сервисы, которые мы используем в нашем курсе и доступны для использования на сегодняшний день.

Одним из видов практических работ для развития графической компетенции школьников являются инфографики.

Мы подобрали ресурсы, в которых можно реализовывать данные задания и упражнения.

1. Vista – коллекция трендовых шаблонов, тщательно отобранных профессиональными дизайнерами. Данный сервис поможет в создании инфографики, лент времени.

2. Supa.ru – российский аналог Canva. Прост в использовании. Можно работать как с готовыми шаблонами, так и с чистого листа. Данный сервис также, как и предыдущий позволит выполнить задания курса.

3. Visme – дизайн создается в онлайн-редакторе со множеством полезных функций. Можно сделать впечатляющие презентации, профессиональную инфографику, изображения для постов в социальных сетях и не только.

Также презентации мы предлагаем выполнять с помощью еще одного цифрового сервиса Prezi. Современная программа для создания интересных и красивых презента-

ций можно назвать Prezi. Данная программа является одной из самых лучших и современных технологий.

Данный сервис помогает создавать не просто красивые и современные, а также интерактивные презентации онлайн. Презентация получается нелинейной, а это значит, что презентацию можно свернуть в одну картинку или же в одну фигуру, а каждую часть презентации развернуть для более подробного рассмотрения.

Рассмотрим еще один вид практических работ, и это ментальная карта. Один из способов визуально представить информацию, свои идеи и концепции в виде карты, является ментальная карта. Такая карта состоит из ключевых и вторичных тем. Инструменты по созданию таких карт, помогают структурировать большой объем информации, проводить мозговые штурмы, планировать свое время и другое.

Обучающимся предлагается создать ментальную карту по пройденной теме. В качестве цифрового сервиса по созданию ментальных карт мы предлагаем такие сервисы как MindMaster или MindMeneger. Эти редакторы предназначены для создания ментальных карт, организации мозгового штурма, создания заметок, планирования проектов и множества других творческих задач. Интерфейс программы достаточно удобен и понятен в использовании, что так же упрощает работу.

Следующий цифровой ресурс, который мы предлагаем использовать – это сервисы WordWall и LearningApps, которые делают обучение более эффективным и решают такие задачи как, повышение мотивации обучения, совершенствование форм и методов организации учебного процесса.

Интерактивные задания, разработанные в этих сервисах, позволяют обучающимся закрепить и проверить свои знания в игровой форме. Такой способ позволяет сформировать интерес обучающихся к совершенно любой учебной дисциплине.

Изучение нового материала не всегда проходит легко и просто. Однообразные рутинные занятия не вызывают интереса у обучающихся и порой не способствуют быстрому запоминанию учебного материала. Такое отношение к занятиям можно легко

изменить, если использовать перечисленные выше цифровые сервисы. Указанные выше цифровые ресурсы выступают важными методами развития графической компетенции.

В нашей работе мы пришли к выводу, что использование цифровых ресурсов будет весьма эффективным методом для развития графической компетенции обучающихся.

В процессе внедрения данных техник мы отметили следующие изменения:

- развивалось графические компетенции в процессе деятельности;
- формировались умения, связанные с восприятием, переработкой и обменом информацией;
- ускорялся процесс обучения.

Нами были разработаны уроки с применением цифровых сервисов и инструментов. Было выявлено, что у обучающихся 8 классов повышался интерес к уроку, вовлеченность в учебный процесс, что работало на мотивационные компонент графической компетенции обучающихся 8-х классов. Также нами было установлено, что, предоставляя теоретическую информации нетрадиционным способом, обучающиеся лучше запоминали и усваивали учебный материал. Использование данного условия в обучении позволяет открыть новые творческие возможности обучающихся и организовать развивающую среду, что благоприятно влияет на развитие графической компетенции обучающихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Анурова Н.И.* Цифровые технологии в образовании // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2018. – С. 29-32.
2. *Аранова С.В.* Интеллектуально-графическая культура визуализации учебной информации в контексте модернизации общего образования // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – Челябинск, 2017. – С. 5-16.
3. *Бороздина Г.В.* Психология и педагогика: Учебник для бакалавров. – Люберцы: Юрайт, 2016. – 477 с.
4. *Захарова И.Г.* Информационные технологии в образовании. – М.: Academia, 2017. – 48 с.
5. *Макарова Е.А.* Визуализация как средство формирования психологического комфорта при обучении / Е.А. Макарова – Тамбов: Грамота, 2018. – 200 с.

USE OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES FOR THE DEVELOPMENT OF SCHOOLCHILDREN'S GRAPHIC COMPETENCE

DEMENTYEVA Tatyana Vyacheslavovna

Technology Teacher, Additional Education Teacher
Gymnasium «Laboratory of Salakhov»
Surgut State University

VARLAKOVA Yulia Rafikatovna

Candidate of Sciences in Pedagogy
Associate Professor of the Department of Pedagogy of Professional and Additional Education
Surgut State University
Surgut, Russia

The article considers the essence and structure of the concept of graphic competence of 8th grade students. As a pedagogical condition, the author proposes the use of digital educational resources for visualizing information, which makes it possible to expand the possibilities of the lesson, while increasing its effectiveness. Description and possibilities of resources are presented in the article.

Keywords: graphic competence, 8th grade students, digital educational resources, digital tools and services in education.