

# СОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБЫ ВНЕДРЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**БЫЧКОВА Наталья Владимировна**

кандидат педагогических наук, доцент кафедры дизайна и художественного образования

**МАКСИМОВА Татьяна Васильевна**

студент

Брянский государственный университет им. академика И.Г. Петровского  
г. Брянск, Россия

*В статье обосновывается необходимость разработки и внедрения инновационного интерактивного методического обеспечения школьных занятий в области дизайна и художественного образования. В ней указываются наиболее эффективные интерактивные методы обучения среди которых: проектный метод и метод мастер-класса. Авторами подчеркивается необходимость реализации комплексного подхода при применении интерактивного методического обеспечения, включающего интерактивные методы и разнообразные интерактивные средства обучения. В статье авторы указывают на необходимость разработки и внедрения таких интерактивных средств обучения как: электронные энциклопедии, электронные хрестоматии, презентации, слайд-шоу, интерактивные экскурсии, интерактивные мастер-классы, фрагменты анимации, видеоролики и др.*

**Ключевые слова:** интерактивное обеспечение, интерактивные методы, интерактивные средства обучения, метод проектов, мастер-классы.

Применение интерактивного обеспечения в системе школьного образования находят широкое применение. Разработка интерактивного обеспечения для школьных занятий в области дизайна и художественного образования подразумевает то, что учитель обладает высоким уровнем сформированности профессиональных компетенций, связанных с хорошим уровнем владения компьютерными программами. При этом обучающиеся должны иметь представления о разнообразии интерактивных средств обучения и их возможности активизации усвоения предметного материала в области дизайна и художественного образования.

Кроме применения интерактивных средств обучения необходимо схематическое внедрения в урок интерактивных методов. Интерактивные методы обучения изобразительному искусству самой важной своей функцией представляют активное участие учащихся в образовательном процессе, а также интенсивное сотрудничество учащихся между собой и педагогом [3]. Подобный тип активности в образовательном процессе позволяет создавать динамическую и творче-

скую атмосферу в классе. На уроках изобразительного искусства это особенно важно, так как данный предмет требует не только теоретических знаний, но и практических навыков, креативности и самовыражения. Использование всего комплекса интерактивного обеспечения помогают развивать эти качества, а также способствуют формированию критического мышления и навыков сотрудничества.

Среди значимых интерактивных методов для реализации которых необходимо разработка интерактивных средств обучения можно отметить следующее: метод творческих проектов, метод мастер-класса. Например, проведение групповых проектов позволяет школьникам работать в команде, обсуждать идеи, обмениваться мнениями, создавать совместные произведения искусства [2]. Интерактивное обеспечение в этом случае может включать в себя электронные презентации, слайд-шоу, электронные энциклопедии хрестоматии, фрагменты анимации и другое. Демонстрация указанных элементов методического обеспечения позволяет обучающимся знакомиться с

необходимым теоретическим материалом, аналогами проектов, этапами выполнения проектов в области дизайна и художественного образования.

Мастер-классы – один из широко применяемых методов на занятиях в области дизайна и художественного образования. Мастер-класс проводимый как педагогом, так и приглашенными специалистами, могут значительно обогатить процесс обучения. У школьников есть возможность учиться у профессионалов, задавать вопросы и получать обратную связь, что способствует более глубокому пониманию темы. Кроме того, подобные мероприятия могут вдохновить учащихся на создание собственных работ, что является важным аспектом преподавания изобразительного искусства. В этом случае в качестве интерактивного обеспечения могут быть виртуальные экскурсии в музеи, электронные презентации, видеоролики и др. Просмотр указанных элементов интерактивного обеспечения помогает обучающимся проникнуть в исторические аспекты формирования изобразительного искусства, тем самым стимулировать интерес к искусству и мотивацию к овладению изобразительными навыками и приемами, демонстрируемыми педагогами в процессе мастер-класса [1].

Использование графических редакторов, онлайн-платформ для создания и обмена работами, а также виртуальных выставок позволяет учащимся расширять свои горизонты и находить новые формы самовыражения. Интерактивные приложения и игры, связанные с искусством, могут сделать процесс обучения более увлекательным и доступным, особенно для молодежи, выросшей в эпоху цифровых технологий.

Цифровые инструменты, такие как программное обеспечение для графического дизайна, виртуальная реальность и онлайн-платформы для творчества, позволяют учащимся экспериментировать со своим творчеством способами, которые ранее были немислимы. Для разработки интерактивного обеспечения педагогу очень важно учесть фактор возрастных особенностей учеников, уровень подготовки учащихся.

Внедрение интерактивного методического

обеспечения уроков изобразительного искусства в школе требует от учителя не только глубоких знаний предмета, но и умений организовать процесс так, чтобы каждый ученик мог внести свой вклад. Важно создать атмосферу доверия и поддержки, где ученики будут чувствовать себя комфортно, выражая свои мысли и идеи.

Для эффективного внедрения интерактивного обеспечения на уроках в области дизайна и художественного образования педагог может использовать несколько практических подходов. Одним из подходов является систематическое включение технологий интерактивного обучения в учебный процесс. Использование цифровых инструментов, таких как программное обеспечение для графического дизайна, платформы виртуальной реальности и онлайн-галереи, может предоставить учащимся новые возможности для художественного самовыражения и исследования.

Другим значимым походом является поощрение проектной и исследовательской деятельности учащихся. При этом можно предлагать учащимся участие в конкурсах проектов требующие проведения исследований, планирования и создания какого то художественного продукта.

При участии учащихся таких конкурсов педагог может обеспечивать реализацию всех этапов проектно-исследовательской деятельности учащихся по средствам применения разработанного интерактивного обеспечения. Элементами интерактивного обеспечения могут быть интерактивные словари, энциклопедии, интерактивные конструкторы, интерактивные мастер-классы.

При этом следует понимать, что учащиеся могут иметь разный опыт работы с различными медиатехнологиями и компьютерными программами, что затрудняет внедрение интерактивного обеспечения, приемлемого для использования всеми учащимися. Решению указанной проблемы может способствовать организация межпредметного взаимодействия дисциплин в области дизайна, художественного образования и информатики.

На таких занятиях можно активно использовать онлайн-платформы и инструменты которые могут помочь учащимся общаться

со сверстниками и художниками со всего мира, позволяя создавать совместные проекты и участвовать в дискуссии. Кроме того, цифровые платформы могут предоставить учащимся возможность поделиться своими работами и получить обратную связь для более широкой аудитории.

Таким образом, на школьных занятиях в области дизайна и художественного образова-

ния по средствам применения разработанного интерактивного методического обеспечения создается благоприятная обстановка в классе, развивающая среда обучения стимулирующая познавательную и творческую активность учеников, способствующую к сотрудничеству и совместной творческой деятельности, что положительно сказывается на качестве школьного художественного образования.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бычкова Н.В. Особенности использования экскурсионных форм обучения на уроках изобразительного искусства, как средство повышения качества учебно-воспитательного процесса в школе / Н.В. Бычкова, И.А. Гуня, Н.Е. Аксенова // Актуальные проблемы художественного образования: Материалы международной научно-практической конференции, Брянск, 06-07 июня 2019 г. – Брянск: Брянский государственный университет им. академика И.Г. Петровского, 2019. – С. 114-118. – EDN GANWRD.
2. Каландина А.М. Влияние культурно-просветительской деятельности учителя на уровень воспитанности современной молодежи / А.М. Каландина, Н.В. Бычкова // EUROPEAN RESEARCH: сборник статей победителей VII международной научно-практической конференции, Пенза, 07 декабря 2016 г. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2016. – С. 421-423. – EDN XDOEVJ.
3. Лоскутова М.О. Современные способы использования различных форм коллективной деятельности учащихся на уроках изобразительного искусства / М.О. Лоскутова, Н.В. Бычкова // Образование и педагогические науки в XXI веке: Актуальные вопросы, достижения и инновации: Сборник статей победителей Международной научно-практической конференции, Пенза, 25 января 2017 г. / под общей ред. Г.Ю. Гуляева. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. – С. 51-54. – EDN XSQWUZ.

## MODERN WAYS OF IMPLEMENTING INTERACTIVE METHODOLOGICAL SUPPORT IN THE PROCESS OF TEACHING SCHOOLCHILDREN IN THE FIELD OF DESIGN AND ART EDUCATION

**BYCHKOVA Natalia Vladimirovna**

Candidate of Sciences Pedagogy

Associate Professor of the Department of Design and Art Education

**MAKSIMOVA Tatyana Vasilievna**

Student

Bryansk State University named after Academician I.G. Petrovsky

Bryansk, Russia

*The article substantiates the need to develop and implement innovative interactive methodological support for school classes in the field of design and art education. It specifies the most effective interactive teaching methods, including the project method and the master class method. The authors emphasize the need to implement a comprehensive approach to the use of interactive methodological support, including interactive methods and a variety of interactive teaching tools. In the article, the authors point out the need to develop and implement such interactive teaching tools as: electronic encyclopedias, electronic christomaties, presentations, slide shows, interactive excursions, interactive master classes, animation fragments, videos, etc.*

**Keywords:** interactive software, interactive methods, interactive teaching aids, project method, master classes.

The use of interactive software in the school education system is widely used. The development of interactive software for school classes in the field of design and art education implies that the teacher has a high level of professional competencies associated with a good level of proficiency in computer programs. At the same time, students should have an idea of the variety of interactive teaching aids and their ability to activate the assimilation of subject material in the field of design and art education. In addition to the use of interactive teaching aids, it is necessary to schematically introduce interactive methods into the lesson. The most important function of interactive methods of teaching fine arts is the active participation of students in the educational process, as well as intensive cooperation between students and the teacher [3].

This type of activity in the educational process allows you to create a dynamic and creative atmosphere in the classroom. In fine arts lessons, this is especially important, since this subject requires not only theoretical knowledge, but also practical skills, creativity and self-expression. The use of the entire range of interactive software helps to develop these qualities, and also contributes to the formation of critical thinking and cooperation skills. Among the significant interactive methods for the implementation of which it is necessary to develop interactive teaching aids, the following can be noted: the method of creative projects, the method of master class. For example, conducting group projects allows schoolchildren to work in a team, discuss ideas, exchange opinions, create joint works of art [2]. Interactive support in this case can include electronic presentations, slide shows, electronic encyclopedias of Christomathy, fragments of animation and others.

Demonstration of the specified elements of methodological support allows students to get acquainted with the necessary theoretical material, analogues of projects, stages of project implementation in the field of design and art education. Master classes are one of the widely used methods in classes in the field of design and art education. A master class conducted by both a teacher and invited specialists can significantly enrich the learning process. Schoolchildren have the opportunity to learn from professionals, ask questions

and receive feedback, which contributes to a deeper understanding of the topic.

In addition, such events can inspire students to create their own works, which is an important aspect of teaching fine arts. In this case, interactive support can be virtual excursions to museums, electronic presentations, videos, etc. Viewing these elements of interactive support helps students delve into the historical aspects of the formation of fine art, thereby stimulating interest in art and motivation to master the visual skills and techniques demonstrated by teachers during the master class [1].

Using graphic editors, online platforms for creating and sharing works, as well as virtual exhibitions allows students to expand their horizons and find new forms of self-expression. Interactive applications and games related to art can make the learning process more fun and accessible, especially for young people who grew up in the digital age.

Digital tools such as graphic design software, virtual reality, and online creative platforms allow students to experiment with their creativity in ways that were previously unthinkable. When developing interactive support, it is very important for the teacher to take into account the age characteristics of students and the level of training of students. The introduction of interactive methodological support for fine art lessons at school requires the teacher not only to have deep knowledge of the subject, but also to be able to organize the process so that each student can make a contribution. It is important to create an atmosphere of trust and support, where students will feel comfortable expressing their thoughts and ideas.

To effectively implement interactive support in design and art education lessons, the teacher can use several practical approaches. One approach is the systematic inclusion of interactive learning technologies in the educational process. The use of digital tools such as graphic design software, virtual reality platforms and online galleries can provide students with new opportunities for artistic expression and research. Another significant approach is to encourage students' project and research activities. In this case, students can be offered to participate in project competitions that require research, planning and

creation of some kind of artistic product.

With the participation of students in such competitions, the teacher can ensure the implementation of all stages of students' project and research activities by using the developed interactive support. Elements of interactive software can be interactive dictionaries, encyclopedias, interactive constructors, interactive master classes. It should be understood that students may have different experience working with various media technologies and computer programs, which complicates the implementation of interactive software that is acceptable for use by all students. The solution to this problem can be facilitated by organizing interdisciplinary interaction between disciplines in the field of design, art education and computer science.

In such classes, you can actively use online platforms and tools that can help students communicate with peers and artists from around the world, allowing them to create joint projects and participate in discussions. In addition, digital platforms can provide students with the opportunity to share their work and receive feedback for a wider audience. Thus, in school classes in the field of design and art education, by means of using the developed interactive methodological support, a favorable environment is created in the classroom, a developing learning environment that stimulates the cognitive and creative activity of students, promoting cooperation and joint creative activity, which has a positive effect on the quality of school art education.

## REFERENCES

1. *Bychkova, N.V.* Features of the use of excursion forms of teaching in fine art lessons as a means of improving the quality of the educational process at school / N.V. Bychkova, I.A. Gunya, N.E. Aksenova // Actual problems of art education: Proceedings of the international scientific and practical conference, Bryansk, June 6-7, 2019. Bryansk: Bryansk State University named after Academician I.G. Petrovsky, 2019. P. 114-118.
2. *Kalandina A.M.* The influence of cultural and educational activities of the teacher on the level of education of modern youth / A.M. Kalandina, N.V. Bychkova // EUROPEAN RESEARCH: collection of articles by the winners of the VII international scientific and practical conference, Penza, December 7, 2016. Penza: Science and Education (IP Gulyaev G.Yu.), 2016. P. 421-423.
3. *Loskutova M.O.* Modern methods of using various forms of collective activity of students in fine art lessons / M.O. Loskutova, N.V. Bychkova // Education and pedagogical sciences in the XXI century: Topical issues, achievements and Innovations: Collection of articles by the winners of the International scientific and practical conference, Penza, January 25, 2017 / Under the general editorship of G.Yu. Gulyaev. Penza: Science and Education (IP Gulyaev G.Yu.), 2017. P. 51-54.