



информационные и коммуникационные технологии в художественном образовании

Селиванова Татьяна Владимировна,

кандидат педагогических наук,

руководитель исследовательской группы

«ИКТ в художественном образовании»,

старший научный сотрудник

Учреждения Российской академии образования

«Институт художественного образования», Москва

t-selivanova@mail.ru

Профессиональные сетевые сообщества преподавателей изобразительного искусства

В последние несколько лет мы стали свидетелями появления новых возможностей веб-технологий: в нашей жизни появился другой тип Интернет-продукта. Термин «Web 2.0» характеризует переход от уже всем знакомого статичного веб-сайта к динамичным интерактивным, социальным сетям, подразумевающим активное участие пользователя. Это активно и успешно развивающиеся блоги, банки знаний, формируемые пользователями: вики, фото, видео- и музыкальные сайты обмена, RSS, онлайн-игры, общение в реальном времени: «аськи», социальные сети, объединяющие людей по принципу общих интересов. Этими виртуальными мирами ежедневно пользуются миллионы людей для общения, сотрудничества, создания контента и обмена друг с другом. В процессе того, как Интернет распространяется в нашей жизни, меняется стереотип взаимодействия людей с информацией. Вместо пассивных потребителей чужой информации веб-пользователи, и в первую очередь молодежь, становятся производителями собственного содержания. Этот процесс, естественно, должен влиять и на содержание и методы художественного образования.

Какую роль может играть художественное образование в воспитании детей и подростков, которые растут в цифровом мире? Безусловно, разрыв между реальными проблемами/интересами современных детей и традициями художественного образования в советской школе становится все более глубоким. Задача актуализации художественного развития не может быть решена без привлечения ИКТ. Это ни в коей мере не исключает известные изобразительные технологии (такие как краски, карандаши, глина, бумага и т. п.) Новые технологии не заменяют известные, но они позволяют детям создавать

инновационные художественные продукты, участвовать в новых формах коммуникации, учиться включать современные средства коммуникации в повседневную жизнь. Сегодня следует осознать, что научиться писать и читать уже недостаточно для XXI века; понятие «грамотность» включает в себя глубокое понимание новых технологий как средств для человеческого взаимодействия, общения и самовыражения. В отличие от популярного понимания медиаобразования как освоения навыков анализа, интерпретации и оценивания сообщения, следует сделать акцент на приобретении умений создавать, коммуницировать и распространять свой собственный творческий продукт.

С другой стороны, сегодня мы можем наблюдать неоднозначные процессы, протекающие в детской среде при плотном взаимодействии с цифровым потоком. Поток супергаджетов, «бессодержательное содержание» телевизионных программ, тематика подростковых форумов зачастую требуют критической рефлексии, так как подавляют индивидуальность ребенка, искажают его мировосприятие, прививают безвкусице. Безусловно, эти проблемы под силу решить только художественному образованию. Именно художественное образование поддерживает в ребенке творческие импульсы и, кроме этого, остается в сетке школьных предметов единственным уроком, связанным с тактильными ощущениями (лепка, макетирование, коллажирование). Это последнее замечание особенно важно в контексте все большей виртуализации нашего жизненного пространства.

Доля взаимодействия ребенка с любыми типами экранов несравнимо больше того времени, которое он тратит на какую-либо творческую деятельность, осуществляемую своими руками. В художественном образовании гармонично объединяются как традиционные средства визуализации, так и новейшие технологии. Как эффективно включить эти средства в обучение? Симптоматично, что практически одновременно в сети появилось несколько сообществ преподавателей, пытающихся найти ответ на этот вопрос.

Сетевое сообщество учителей искусства <http://arted20.ning.com> объединяет тех, кто пытается найти новые методы преподавания изобразительного искусства, кто экспериментирует, активно включает электронные технологии, изобретает новые художественные средства. Глобальное сообщество появилось в сети в 2005 году, и сегодня оно включает около 100 групп, объединяющих по интересам более 5000 человек. Одна из самых многочисленных групп – «Искусство&Технология», в которой исследуется потенциал инновационных технологий, обсуждаются методы интеграции компьютерных средств в творческую деятельность. На странице группы представлены последние образовательные проекты, их обсуждение в сообществе, ссылки на Интернет-ресурсы по дискутируемой теме, иллюстративный

материал (работы учащихся, видео уроков и т. п.). Другая группа, объединяющая более 108 участников, – «Цифровые технологии» (компьютерная графика, веб-дизайн, анимация, и т. д.). На странице этого сообщества активно обсуждаются новые инструменты и программные продукты; проекты, реализованные учителями; работы учащихся.

В целом весь ресурс – это рабочая площадка, где преподаватели искусства в процессе активного взаимодействия вырабатывают новые методы интеграции инновационных технологий в свою практику. Основной целью сообщества является исследование возможностей и выработка методик использования технологий WEB 2.0 для решения педагогических задач художественного образования, воспитания творческой личности. Продвижение и реклама инновационного педагогического опыта, культурные обмены и профессиональное общение, поддержка художественных проектов – таковы заявленные сообществом задачи этого объединения. В своем манифесте (<http://arted20.ning.com/forum/topics/the-art-education-20-manifesto>) авторы выделяют 10 руководящих принципов эффективной интеграции новых технологий в творческое образование:

1. Сеть – это не только место для поиска информации, но, главным образом, пространство для обмена опытом, идеями и ресурсами, для сотрудничества, демонстрации своего творчества и обсуждения других авторов. Вэб – это не только огромный ресурс, но и широкая сцена.
2. Образование должно ориентироваться не на конечный результат, а на сам учебный процесс. Главным является не преподавание технологий, а использование их для формирования творческой продуктивной среды.
3. Включение технологий в учебный план не в качестве экзотического или актуального элемента, а как связующее звено, инструмент, позволяющий решить задачи художественного развития личности.
4. Художественное образование сегодня должно включать в себя как высокие технологии, так и традиционные, объединять в учебном процессе как он-лайн, так и локальные ресурсы.
5. Построение глобальных связей – одна из задач современного художественного образования. Использование сетевых возможностей выстраивания взаимодействия (совместных проектов, обменов опытом, обсуждений, дискуссий, формирования баз данных) с учащимися и преподавателями из других школ, городов, стран.
6. Использование в учебном творческом процессе свободных сетевых инструментов и открытого программного обеспечения – это альтернатива коммерциализации в сфере

компьютерных технологий и возможность включения инновационных средств в условиях недостаточного финансирования.

7. Приоритетное использование сетевых ресурсов, опубликованных в свободном доступе, позволяет создавать авторский творческий продукт и демонстрировать его без каких-либо ограничений. Такие Web 2.0 сервисы, как Flickr – социальный фотосервис, Wiki – технология коллективного создания гипертекста, Google Maps – карты и спутниковые снимки Земли, YouTube – социальный видеосервис, Blogs – материалы сетевых дневников и др., являются источниками иллюстративных, текстовых, видео- и аудиальных ресурсов, которые могут быть использованы в образовательных мультимедийных проектах.

8. Художественное образование с технологиями WEB 2.0 формирует новый тип взаимодействия преподавателя с учащимися: преподаватель становится коллегой в совместном исследовании, в процессе творческой деятельности.

9. Достижение художественных и образовательных целей в сотрудничестве с другими, приобретение опыта творческой деятельности внутри сетевых сообществ, как и практика самовыражения, – наиболее перспективные типы реализации проектов, которые позволяют не только учиться самостоятельно, но и обмениваться знаниями друг с другом.

10. Технология WEB 2.0 предполагает включение в художественный образовательный процесс сетевого сообщества как потенциальную учебную аудиторию, как сцену для демонстрации творческих продуктов, как единомышленников, оппонентов и партнеров.

Безусловно, столь активно работающее профессиональное сообщество – необходимый (если не решающий) компонент эффективного включения ИКТ в творческое образование. Ошибки, предположения, версии, практики становятся предметом многочисленных обсуждений, что позволяет преподавателям быстрее сориентироваться в области путей и возможных перспектив использования технологий в своей деятельности.

Однако следует остановиться на самих работах учащихся, представленных на сайте. Общее впечатление: все преподаватели чувствуют себя свободно в выборе средств, они знакомы с разнообразным спектром инструментов и могут предложить учащимся огромное количество различных технологических приемов: например, отпечатки лица, смазанного вазелином, на фотобумаге методом его «прокатывания»; изображение предметов, выложенных на сканер; использование эффектов Photoshop для создания фотоколлажей, граффити, bodyart и др. Но технология во многих работах является определяющей, сами произведения не производят впечатления творческих работ: они выполнены по некоему алгоритму, предложенному преподавателем, поэтому во многом повторяют друг друга, эксплуатируя продемонстрированный учителем инструментальный фокус. Возникает вопрос, что являлось целью творческого учебного процесса: обучение

еще одному техническому приему или погружение в тему, узнавание нового, рождение своего замысла и его осуществление. Так как на сайте сообщества не представлены какие-либо комментарии преподавателей к выставленным работам учащихся (идет только обсуждение самих работ между членами группы), не публикуются методики и задачи, невозможно соотнести выставленный результат с изначальным целеполаганием. Не является ли это оборотной стороной провозглашенных принципов, в которых во главу угла ставится коллективная деятельность, а не личные открытия и замыслы; важность процесса, а не осмысленность результата? Кроме того, удивляет отсутствие проектной деятельности: большинство работ – это довольно быстрые скетчи: работы, выполненные в один прием, без предварительных исследований, эскизов и длительного погружения в какую-либо тему. Возможно, это объясняется спецификой занятий, когда за один раз надо и показать новый материал, и получить результат.

Из близких по тематике отечественных сетевых проектов можно выделить веб-сайт «Сеть творческих учителей» (<http://www.it-n.ru>), цель которого – помочь учителям средней школы более эффективно использовать информационные технологии в учебном процессе. Веб-сайт изначально создавался как российский вариант реализации глобального учительского портала Microsoft Innovative Teachers Network и строился на новейших технологиях Microsoft, обеспечивающих широкие функциональные возможности по организации виртуальных сообществ, ведению дискуссий, публикации материалов. Информационное наполнение сайта является исключительно российским. Основной ресурс – библиотека учебных проектов и методик проведения уроков с использованием информационных технологий; материалы открытых конкурсов для учителей по созданию учебных методик и материалов, благодаря которым пополняется библиотека. Кроме того, сайт объединяет многочисленные профессиональные сообщества, в которых обсуждаются предложенные модераторами темы, опубликованные методики, учебные материалы, проводятся мастер-классы, дистанционные уроки обучения каким-либо программным средствам и т. п. Следует обратить внимание на акцентирование в названии сети творческой деятельности как основы для интеграции ИКТ в образование. Соответственно, наиболее интересными для анализа стали сообщества, объединяющие преподавателей предметного цикла «Искусство»: «Уроки творчества: искусство и технология в школе» – виртуальное объединение учителей МХК, музыки, ИЗО, прикладного труда и черчения; «Педагоги дополнительного образования»; «НОУ-ХАУ» – проектная и исследовательская работа в школе; «Сообщество творческих учителей информатики»; «ИКТ в начальной школе».

При знакомстве с этими объединениями обнаружилось, что технологические вопросы, проблемы обучения программам, освоение электронных инструментов, т. е. все традиции политехнической школы и сегодня являются наиболее актуальными для большинства перечисленных сообществ. Сообщество «Уроки творчества: искусство и технология в школе» (http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=4262&tmpl=com) не является исключением. Содержание методических разработок вызывает недоумение: информационные технологии представлены во многих случаях программой Word, где в текст вставлены фотографии, иллюстрирующие алгоритм создания панно из морских ракушек с последующей раскраской акриловыми красками. Можно многое объяснить тем, что основной состав участников – педагоги, живущие в отдаленных уголках страны. Но сетевые технологии важны именно в этих случаях: они нивелируют разницу между периферией и центром. Видимо, обсуждения должны носить не только комплиментарный характер, но, что главное, быть конструктивными, обучающими. В противном случае, без анализа, воспроизводятся одни и те же системные ошибки, развитие идет на ощупь, путем смутных и не всегда оправданных субъективных представлений. Удивительно, что участники обсуждают в большинстве случаев презентации, созданные ими для уроков. Как же используются программные возможности PowerPoint? Обращает на себя внимание то, что презентации, созданные учителями изобразительного искусства, сделаны на основе шаблонов библиотеки стилей программы. Это замена школьной доски, где вместо мела – проекция на экран текста и картинки. Возможности компьютерных средств создавать яркие и эффективные обучающие продукты должны быть соединены с умением учителя анализировать, наглядно сопоставлять образы, формализовать их, выявляя идею или проблему. Именно последняя компонента – проектная деятельность – является необходимым гарантом дальнейшего творчества преподавателя и способности его к эффективному использованию инновационных технологий. Гарантом того, что компьютер будет использован не в качестве электронной доски для написания темы и тезисов урока с необходимыми графиками – иллюстрациями, а как инструмент для интерактивного образовательного действия, задача которого не информирование, а освоение и присвоение знаний учениками, а цель – самостоятельность мышления и творчество ученика. По контрасту с вышесказанным мы видим другие векторы развития в сети творческих учителей: например, тематический блок «Мастерская анализа произведения искусства» – творческая группа учителей, объединенная поиском традиционных и инновационных путей духовного осмысления произведения искусства на уроках МХК и ИЗО. Из опубликованных на странице Мастерской задач

(http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=73494&tmpl=com):

1. Развитие духовной, нравственной, эмоционально-эстетической сферы школьника, его ориентации на вечные духовные ценности;
2. Развитие способности исследовать, анализировать, осмысливать художественную значимость произведений искусства различных эпох;
3. Создание методической копилки многоуровневого анализа и интерпретации произведения искусства.

При изучении ресурсов Мастерской не удалось обнаружить ни одного материала, отвечающего заявленным задачам в пунктах №№ 2 и 3. Материалы, опубликованные в разделе, представляют собой описательные тексты либо презентации, показывающие произведение, но никоим образом его не анализирующие. В работе эксперта сетевого сообщества предложена универсальная схема анализа произведения, но и она никак не демонстрирует анализ, а лишь, используя средства PowerPoint, «оживляет» чертеж.

Вот еще один пример из материалов той же Мастерской, демонстрирующий парадоксальное понимание роли компьютера в проектной деятельности. Представлена презентация проекта «Пасхальная открытка», выполненная школьницей и отобранная преподавателем для публикации проекта в сети. Проблема осуществления проектной деятельности в школе – отдельная тема. Считаю, что в данном примере интересен именно результат – презентация, показывающая, что воспринял ребенок в результате осуществления своего проекта. Размышления от просмотра получаются неутешительными:

1. Проект понимается ребенком как некая работа, выполненная по жесткому алгоритму, предложенному учителем (в материалах есть презентация учителя со всеми прописанными проектными этапами). Исходя из этой позиции, получаем I этап у ребенка: «Поиск проблемы. У меня появилась проблема. Я не знаю, какую открытку подарить маме на Пасху?»
2. Творческая задача придумать пасхальную открытку оборачивается сложным, парадоксальным и многоступенчатым анализом. Например, этап №2: схема «Звездочка обдумывания» с тремя вариантами возможных техник для открытки (нарисованная, вышитая, в технике квиллинга). На этапе 3 в таблице вдруг неожиданно для пасхальной темы появляются взятые из сетевых библиотек уморительные «смайлики», которые демонстрируют эмоции, но при этом не выявляют каких-либо преимуществ среди рассматриваемых вариантов техник. То есть выбора и обоснования проекта не происходит, есть просто констатация факта: «Я решила сделать открытку в технике квиллинга, так как это просто и оригинально».

3. Дальнейшие кадры презентации (сделанной на основе библиотеки образцов слайдов) представляют собой смесь из учительского алгоритма этапов проекта в сочетании с фотографиями сделанных работ. Наличие самоанализа и экономического расчета для данной работы можно объяснить только необходимостью этих элементов в проектной деятельности. Самоанализ представляет собой «притянутые за уши» выводы («Эстетичность – Получилось очень необычно!!!»). Последние кадры тоже, видимо, взяты из рекомендаций по проектной деятельности: разработка рекламы открытки и список используемой литературы.

Описанная деятельность далека от проектной, хотя все необходимые термины наличествуют. Какой основной вывод напрашивается из этого примера? В первую очередь: сетевые сообщества должны иметь своих модераторов, так как экспертные функции не могут быть делегированы неспециалистам: людям, которые не имеют опыта работы с теми технологиями, освоение и применение которых они пропагандируют. Сетевой способ общения, возможность здесь и сейчас обсудить актуальные проблемы, найти решение не является панацеей в ситуации взаимодействия людей, не являющихся профессионалами. Это все равно что доверить слепому вывести из лабиринта группу незрячих. Во-вторых, нельзя игнорировать международный опыт и нужно пытаться учиться на своих ошибках.

Интеграция ИКТ в образование имеет уже более чем двадцатилетнюю историю: выработаны эффективные методики, описаны позитивные примеры.

Дидактическая деятельность в области художественного образования с использованием компьютерных технологий требует от педагога новых нетрадиционных умений, основой которых является творческая проектная деятельность. Преподаватель не только использует иллюстративные ресурсы, но и разрабатывает проектные задания, методы и средства их осуществления, в том числе и с помощью компьютера. [8]. Безусловно, средства выражения, которые представляет персональный компьютер, позволяет любому человеку сформировать некое содержание и использовать его для самых разных целей. Однако ситуация обучения, когда педагог должен быть понят, а его мысли должны быть представлены ясно и выразительно, требует иного отношения. Так, например, интернет-публикация (как наиболее доступная и эффективная форма и для профессионального общения, и для дистанционного обучения) – это проект, который должен быть разработан в полном соответствии с теми средствами, которые в конечном счете должны будут донести содержание до пользователя (ученика или коллеги). Публикация в интернете предполагает ясную ориентацию на целевую группу: для кого

делается проект, детально и глубоко продуманную структуру содержания, которое может развиваться и пополняться, тем самым работая на главную цель проекта. И самое главное: интернет – это коммуникация, следовательно, создание визуального интерфейса, отвечающего задачам и целям интернет-проекта, – залог успеха, востребованности и долгожительства будущего ресурса.

Электронные ресурсы

1. Движение свободного программного обеспечения URL: <http://www.unesco.ru/rus/pages/bythemes/polina29032006202254.php> (дата обращения 20.09.2010).
2. Вирилио П. Информационная бомба. [Электронный ресурс] // Библиотека Альдебаран. URL: http://lib.aldebaran.ru/author/virilio_pol/virilio_pol_informacionnaya_bomba/ (дата обращения 25.05.2010).
3. Мастерская художественного проектирования URL: <http://www.art-edu-studio.ru/ru/publications/artbook/shop-artbook.htm> (дата обращения 25.10.2010).
4. Социальное сообщество технологий WEB 2.0 в Художественном образовании URL: <http://arted20.ning.com/> (дата обращения 20.11.2010).
5. художественное образование в Англии URL: <http://www.nafae.org.uk/> (дата обращения 10.11.2010).
6. национальная ассоциация школ по искусству и дизайну США URL: <http://nasad.arts-accredit.org/index.jsp> (дата обращения 5.11.2010).
7. Сеть творческих учителей URL: <http://www.it-n.ru> (дата обращения 10.10.2010).
8. Аннотация доклада Совету и Европейскому парламенту: «Взгляд на образование завтрашнего дня – необходимость применения технологических инноваций». ("Designing tomorrow's education – Promoting innovation with new technologies".) URL: http://www.it-n.ru/materials.aspx?cat_no=241&d_no=2522 (дата обращения 10.01.2011).
9. Селиванова Т. В. Значение проектной культуры для художественного образования в контексте развития новых информационных коммуникационных технологий. URL: http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2007/selivanova_7-04-2007.htm (дата обращения 10.01.2011).
10. Селиванов Н. Л. Компьютерная педагогика. Концептуальные основы новой науки. http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-4-2009/selivanov_30_11_2009.pdf (дата обращения 12.01.2011).