

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ З.У.Колокольникова

подпись инициалы, фамилия

« _____ » _____ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование с двумя профилями подготовки
код-наименование направления

ФОРМИРОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, БАЗИРУЮЩИХСЯ НА ИКТ
(ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ, ВИДЕОЗАПИСЬ, ЭЛЕМЕНТЫ
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ)

Руководитель _____ зав. каф., канд. пед. наук З.У.Колокольникова
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник _____ О. А. Трусова
подпись, дата инициалы, фамилия

Продолжение титульного листа БР по теме: «Формирование практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультимедиа)»

Консультанты по
разделам:

_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
_____	_____	_____
наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия

Нормоконтролер

подпись, дата

Т.В. Газизова

инициалы, фамилия

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Формирование практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)» содержит 51 страницу текстового документа, 40 использованных источников.

ПРАКТИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ И НАВЫКИ, ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ, ВИДЕОЗАПИСЬ, ЭЛЕМЕНТЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.

Целью исследования является изучение условий формирования практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

Объект исследования: процесс формирования практических умений и навыков художественной деятельности у учащихся.

Предмет исследования: формирование практических умений и навыков художественной деятельности у учащихся, на основе использования средств ИКТ.

В результате проведенной опытно-экспериментальной работы в образовательном учреждении МКОУ «Чуноярская СОШ № 13» с. Чунояр был создан и реализован цикл занятий «Создаем мультфильм вместе», целью которого является формирование практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Теоретические основы формирования практических умений и навыков младших школьников, базирующихся на ИКТ.....	8
1.1 Понятие практических умений и навыков художественной деятельности	8
1.2 ИКТ как средство формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников	13
2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).....	20
2.1 Диагностика сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)	20
2.2 Методика формирования практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)	25
2.3 Результаты опытнo-экспериментальной работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)	30
Заключение	34
Список использованных источников	36
Приложение А	40
Приложение Б.....	41
Приложение В.....	43

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время навыки младших школьников привлекают внимание многих исследователей и специалистов. В этом возрасте активно развиваются различные психические процессы (внимание, память, мышление, воображение, эмоции), различные типы общих навыков (интеллектуальные, творческие, память, познавательные, двигательные) и специальные направления (математические, дизайнерские, музыкальные, художественные) в предметах, материалах, играх, моторике и др. Научно-исследовательские работы ведутся по всем направлениям.

Среди разнообразной тематики можно выделить два основных направления: характер проблемы развития навыков у детей младшего школьного возраста и теоретическое развитие, реализованное на практике. Первое направление относится к изучению индивидуальных навыков и психологических процессов, второе - к интеграции определенных навыков (умственных, художественно-эстетических, творческих) в комплексные подсистемы и методы развития. Поэтому практическая реализация этих подходов также отличается.

Способность к творчеству— это особенность человека, которая позволяет ему не только использовать реальность, но и изменять ее. Чем выше уровень развития навыков человека, тем больше у него возможностей для творческой деятельности. Образы, созданные детьми в результате творческой деятельности, нельзя отличить от художественных образов, созданных взрослыми, так как их нельзя описать подробно. Создаваемые ими образы более или менее выразительны, в зависимости от приобретенных навыков и общего развития способностей.

В наше время, многие дети являются активными пользователями сети «Интернет». Данное положение объясняет актуальность внедрения современных компьютерных технологий, в том числе Интернет-ресурсов, в процесс обучения искусству.

Основываясь на актуальности исследования, нами была сформулирована тема выпускной квалификационной работы: «Формирование практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)». Актуальность и выбор темы позволили нам выделить цель, объект, предмет и задачи исследования.

Цель исследования: изучить условия формирования практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

Объект исследования: процесс формирования практических умений и навыков художественной деятельности у учащихся.

Предмет исследования: формирование практических умений и навыков художественной деятельности у учащихся, на основе использования средств ИКТ.

Гипотеза: использование средств ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в художественной деятельности младших школьников, положительно повлияет на повышение уровня практических умений и навыков художественной деятельности учащихся.

В соответствии с поставленной целью нами были сформулированы следующие задачи:

1. Изучить понятие практических умений и навыков художественной деятельности.
2. Описать возможности использования ИКТ как средства формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников.
3. Разработать и реализовать программу диагностики сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

4. Спроектировать и реализовать опытно-экспериментальную работу по формированию практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

5. Проанализировать результаты опытно-экспериментальной работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

Методы исследования: теоретический анализ литературы по теме исследования, наблюдение, педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный этапы эксперимента, анализ и обобщение полученных данных).

База исследования: МКОУ «Чуноярская СОШ № 13» с. Чунояр.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы учителями начальных классов с целью повышения уровня практических умений и навыков художественной деятельности учащихся, а также студентами для написания курсовых, докладов и рефератов.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из: введения, двух глав, заключения, списка использованных источников в количестве 40 наименований и двух приложений. Общий объем выпускной квалификационной работы составляет 50 страниц.

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, БАЗИРУЮЩИХСЯ НА ИКТ

1.1 Понятие практических умений и навыков художественной деятельности

Считается, что художественное развитие детей происходит в контексте художественной деятельности. В современных начальных школах очень важно художественное развитие детей. Согласно исследованиям В. Г. Березина под художественной деятельностью нужно понимать «процессуальную деятельность по созданию и получению произведения искусства» [3, С.33]. Центральным аспектом художественной деятельности является производство искусства. В искусстве реализуется художественное осознание и понимание, создается новая художественная реальность.

В некоторой степени осознание и усвоение произведения искусства, имеющего художественную ценность, также является художественной деятельностью. Ведь без таких условий как индивидуальность, творческое воображение, аранжировка, художественная близость произведения искусства воспринимаются человеком как холст с краской или махи руками и ногами под музыку.

Художественная деятельность представляет собой «многофункциональную систему: интеллектуальную, воспитательную, прогнозирующую, оценочную, внушающую (вдохновляющую), компенсационную, (очищающую), гедонистическую, эвристическую (соблазняющую творчество) и коммуникативную. это социальная, социологическая и педагогическая организация» [11, С.102-103]. В зрительном пространстве можно выделить три основных вида художественной деятельности, схематично представленных на рисунке (Рис.1).



Рисунок 1 – Виды художественной деятельности

Практические умения и навыки художественной деятельности в исследованиях М. В. Кернермана трактуются как «умения и навыки, позволяющие создавать произведения искусства, а также деятельность по их исполнению и восприятию» [21, С.141].

Освоение художественной деятельности в начальной школе традиционно связывают с вышеперечисленными видами деятельности. Постоянное участие в этих видах деятельности обеспечивает систематическое знакомство с миром искусства.

Рассмотрим виды художественной деятельности более подробно и отметим особенности практических умений и навыков художественной деятельности в каждом из ее видов:

1. Изобразительная деятельность — это своего рода конкретное восприятие реальности. Как и любая другая познавательная деятельность, она очень важна для психологического воспитания ребенка. Для того, чтобы нарисовать форму и направление предмета, в первую очередь необходимо запомнить и в полной мере знать его форму, размер, дизайн, цвет и расположение деталей. Эти знания дети могут получить, наблюдая за окружающими их предметами и явлениями.

При организации детских наблюдений за объектами и явлениями обращается внимание на их формы, размеры, цвета, различное пространственное расположение.

Уроки изобразительного искусства развивают понятийный аппарат художественной деятельности ребенка в том числе его словарный запас обогащается названиями форм, цветов, теней, названиями домов, имен, происходит вокализации при наблюдении за объектами. Согласно исследованиям В. Г. Березиной «занятия художественной деятельностью положительно влияют на обогащение словарного запаса и развитие связного языка» [3, С.14].

Стоит отметить, что художественная деятельность положительно влияет на социализацию ребенка и позволяет ему осознавать общественную значимость предметов искусства. Социальная направленность детского труда проявляется также в том, что дети в своей работе передают феномен общественной жизни.

Наибольшее значение художественная деятельность приобретает в эстетическом воспитании младших школьников. Развитие «эстетического чувства» приобретенного через восприятие красивых вещей, состоит из нескольких элементов: чувство цвета, чувство меры, чувство формы, чувство ритма. Для «эстетического чувства» детей и развития их художественных способностей «очень важно понимание произведений искусства» [11, С.41-42].

Стоит также отметить, что яркость и выразительность живописи, скульптуры, архитектуры и прикладного искусства вызывают у младших школьников эстетические переживания, которые способствуют более глубокому и всеобъемлющему восприятию жизненных явлений и визуально выражают это впечатление в живописи, скульптуре и прикладном искусстве.

2. Декоративная деятельность – это художественная деятельность, направленная на создание произведений искусства, имеющих практическое применение. Такой вид художественной деятельности оказывает

положительное влияние на формирование любознательной и творческой личности.

Говоря о важности декоративной художественной деятельности стоит отметить, что учебная программа по изобразительному искусству должна включать изучение народных традиций в декорировании. Учет данного условия позволяет формировать у детей представления о цвете и текстуре, а также развивать их умение и желание украшать свою жизнь, прививать уважение к народным традициям. Знакомство с традициями и особенностями народной культуры, позволяют детям «познакомиться с художественным творчеством, используя разнообразные художественные материалы, и почувствовать себя связанными с ним с течением времени» [32, С.74-75].

Декоративно-прикладное искусство характеризуется простотой, полнотой формы, обобщением образов. Данные особенности позволяют ребенку воспринимать продукты художественной деятельности наиболее целостно. В следствии чего дети проявляют большой интерес к народному творчеству и ремеслам. Чаще всего в своей работе они отвергают натуралистические интерпретации животных, растений и цветов и делают выбор в пользу дизайнов с символическим художественным выражением и красивыми текстурами. Обычно они предпочитают керамические образцы с красивыми мотивами на них.

В любой деятельности энтузиазм является самым очевидным успехом. На занятиях по декоративно-прикладному искусству интерес и энтузиазм детей являются катализатором создания глиняных моделей, мозаики, росписи по тканям, овладения навыками работы с различными материалами и изготовления украшений для дома. Также работа с данным видом художественной деятельности позволяет детям познакомиться с особенностями работы с нетрадиционными материалами (глина, ткани, плитка и т.д.).

Большое значение в этом виде художественной деятельности имеет и изобразительная деятельность, лежащая в основе декоративно-прикладного искусства. Организовав работу по созданию изображения какого-то предмета с

помощью различных материалов (бумага и краски, бумага и мелки, картон и цветная бумага, бумага) и сравнив плюсы и минусы работы с каждым из них у младших школьников развивается критическое мышление, навык проектирования собственной деятельности, навык планирования своей деятельности, умение работать с различными материалами и выбирать наиболее подходящий под заданные условия. Также этот вид художественной деятельности может лежать в основе театральной кружковой деятельности образовательного учреждения, которая позволит младшему школьнику развивать практические умения и навыки создания костюмов для спектаклей, создания предметов быта и т.д.

3. Конструктивная художественная деятельность - это вид художественной деятельности, в основе которого лежит деятельность по воспроизведению в реальности заранее спроектированного продукта. Конструктивная художественная деятельность позволяет развивать многие познавательные процессы: ощущение, восприятие и т.д. Говоря же о практических умениях и навыках художественной деятельности здесь стоит отметить развитие таких умений и навыков как планирование, подбор оптимального материала для изготовления модели искусства и т.д.

Конструирование относят к тем видам деятельности, которые имеют моделирующий характер. Данный вид художественной деятельности направлен на моделирование окружающего пространства. Это отличает конструирование от двух других видов художественной деятельности.

Стоит отметить, что конструирование довольно сложный вид деятельности для младшего школьника, так как сочетает в себе художественную и конструктивно-техническую деятельность. При конструировании необходимо изначально обдумать, создать строгий план, подобрать материал, определить последовательность действий. Младшим школьникам с этим справиться довольно сложно. Но конструирование все равно используется и продукты детского конструирования, как правило, предназначаются для практического использования в игре.

Таким образом, основой данного исследования выступает понятие «практические умения и навыки художественной деятельности», под которыми мы понимаем «умения и навыки, позволяющие создавать произведения искусства, а также деятельность по их исполнению и восприятию» [21, С.141]. Однако стоит также отметить что практические умения и навыки художественной деятельности для каждого вида художественной деятельности имеют свои особенности, которые необходимо учитывать при ее организации.

1.2 ИКТ как средство формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников

Процесс информатизации диктует направление образовательной политики во всем мире, в том числе и в России. Так, в основном нормативно-правовом документе, регулирующем сферу начального образования указано, что обучение на данном этапе предполагает «воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества» [31, С.3]. Также в ФГОС НОО одним из метапредметных результатов указано, что в процессе реализации программ начального общего образования необходимо создать условия для приобретения такого умения как «активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач» [31, С.6].

Сформированная информационная культура педагога начальных классов позволяет ему успешно организовывать развитие практических умений и навыков, используя при этом средства информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ). Использование в учебном процессе ИКТ имеет положительное воздействие на все субъекты педагогического взаимодействия: для учителя это средство привлечения внимания, экономии ресурсов (времени, бумаги и т.д.), организация смены деятельности и т.д., а для учеников это возможность разнообразить свою деятельность, попробовать себя в новом учебном действии и т. д.

Согласно исследованиям Ю. Б. Воронковой внедрение информационных технологий в учебный процесс «рассматривается:

- не как цель, а как еще один способ постижения мира учащимися;
- как источник дополнительной информации по предметам;
- как способ самообразования учителя и учащихся;
- как возможность реализации личностно - ориентированного подхода в обучении» [12, С. 157].

Стоит отметить и то, что новые информационные технологии обучения обладают и определенными дидактическими возможностями, которые возможно представить схематично на рисунке (Рис. 2).



Рисунок 2 – Дидактические возможности ИКТ

Рассмотрим более подробно возможности, которые дает применение ИКТ как средства формирования «практических умений и навыков художественной деятельности:

– визуализировать учебную информацию с помощью наглядного представления на экране теоретического материала, технологического процесса и т.п.

– осуществлять подготовку выпускника школы к жизни в условия информационного общества;

– индивидуализировать и дифференцировать процесс обучения за счет возможности изучения, повторения с индивидуальной скоростью усвоения материала

– осуществлять управление учебной деятельностью и контроль результата усвоения учебного материала;

– развивать связь с информатикой» [24, С.33-34].

Информационно-коммуникационные технологии, рассматриваемые нами в рамках данного исследования возможно представить следующим перечнем: цифровая фотография, видеозапись и элементы мультипликации. Каждый из видов ИКТ имеет также свои особенности, характеристика которых более подробно представлена ниже.

Работа младших школьников с таким видом ИКТ как цифровая фотография может быть представлена двумя формами работы это сам процесс создания фотографии и обработка уже готового цифрового изображения средствами графических редакторов (Paint, GIMP, Inkscape и т.д.). В процессе создания и обработки цифровой фотографии у младших школьников формируются такие практические умения и навыки художественной деятельности как умение сочетать цветовые решения, навык соблюдения правил перспективы, линии горизонта, точки схода изображения, умение управлять цветовыми линиями спектра RGB, умение гармонично составлять композиционный строй изображения, умение акцентировать внимание на нужных для передачи глубины замысла деталях и т.д.

Работа младших школьников с таким видом ИКТ как видеозапись может быть представлена также двумя формами работы это сам процесс записи видеоролика и обработка уже готового видеоролика средствами видео-

редакторов (Windows Movie Maker, YouCut-Video Editor и т.д.). В процессе создания и обработки видеороликов у младших школьников формируются такие практические умения и навыки художественной деятельности как умение соблюдать композиционный строй художественного произведения, навык художественной обработки видеоматериалов (цветовая сочетаемость, акцент цветовых деталей и т.д.), умение гармонично сочетать и подбирать содержание переднего и заднего плана изображаемой картины и т.д.

Работа младших школьников с таким видом ИКТ как элементы мультимедиа сочетает в себе работу по двум ранее указанным видам ИКТ (цифровая фотография и видеозапись). В процессе создания мультимедийного ролика младшими школьниками могут быть применены техника кадровой съемки. Для получения качественного результата, младшему школьнику необходимо формировать умения и навыки обработки цифровых изображений в едином стилистическом образе. В сочетании с качественной звукозаписью и видеобработкой полученный мультимедийный ролик не будет уступать полнометражным мультфильмам кинокомпаний. Процесс создания мультимедийного ролика младшими школьниками можно подразделить на несколько этапов:

– подготовительный этап. На данном этапе происходит определение идеи и замысла, задуманного мультимедийного ролика. Такую деятельность детей на первых этапах работы следует организовывать совместно с педагогом, затем уже дети могут прибегать к консультативной помощи наставника. Для организации данного этапа рекомендуется использовать прием «Мозговой штурм», так как он позволяет избрать наиболее целесообразную идею, а комментирование правильности выбора поможет сформировать командный дух «художников-аниматоров» и формировать у них эстетический вкус и эстетическое чувство.

– художественно-изобразительный этап. На данном этапе ученики создают уникальных персонажей своего мультфильма, приводят в соответствие их образ, привычки, манеры поведения и воплощают их в художественном

рисунке (стиль рисовки, материал, цветовая гамма и т.д.). На данном этапе формируются такие практические умения и навыки художественной деятельности как умение подбирать гармоничное сочетание цветов, умение подобрать целесообразный стиль рисовки, умение изображать объекты соблюдая художественные законы и т.д.

– технологический этап. После отрисовки кадров младшим школьникам необходимо создать визуальную целостную композицию мультипликационного ролика. Для этого детьми чаще всего применяется программа WindowsMovieMaker так как она является наиболее простой в использовании и предустановлена практически на любом персональном компьютере. В процессе создания и обработки видеороликов у младших школьников формируются такие практические умения и навыки художественной деятельности как умение соблюдать композиционный строй художественного произведения, навык художественной обработки видеоматериалов (цветовая сочетаемость, акцент цветовых деталей и т.д.), умение гармонично сочетать и подбирать содержание переднего и заднего плана изображаемой картины и т.д.

– аудиально-артистический этап. На данном этапе младшими школьниками создается и подбирается музыкальный и аудиальный ряд, воспроизводимый во время просмотра мультипликационного ролика. Оптимальной формой работы на данном этапе является формат прослушивания для озвучивания каждого героя и командное обсуждение подходящего кандидата для исполнения данной роли.

– заключительный этап. На данном этапе соединяются полученные на каждом этапе результаты, и дети представляют мультипликационный ролик. Наиболее оптимальным является показ данного ролика не только внутри создавшего его коллектива, а на более широкую аудиторию (общешкольный показ, трансляция на экраны школьных телевизоров). Такая организация позволит детям осознать общественный характер выполняемой деятельности, формировать чувство сопричастности к массовому искусству.

В рамках формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников ИКТ реализуется на таких учебных дисциплинах как «технология» и «изобразительное искусство», специфику которых мы рассматриваем ниже.

Так, в рамках изучения дисциплины «технология» средства информационно-коммуникационных технологий могут выступать не только как средство обучения, но и функциональный инструмент для создания художественного продукта. Младшие школьники имеют возможность «получать первоначальный опыт работы с простыми информационными объектами: текстом, рисунком, аудио- и видеофрагментами; учатся сохранять результаты своей работы; овладевают приемами поиска и использования информации в сети Интернет, работы с доступными электронными ресурсами» [29, С. 247]. Данные уроки выступают основным условием формирования информационной, технологической и ценностно-смысловой компетенции.

Говоря же о рассмотрении ИКТ как средства формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников на уроках изобразительного искусства стоит отметить, что «младшие школьники здесь знакомятся с основными и доступными для понимания графическими редакторами изображений (Paint, Inscapе и др.) и формами работы с изображениями с помощью них: поворот, вырезание, изменение контрастности, яркости, вырезание и добавление фрагмента, изменение последовательности экранов в слайд-шоу» [35, С. 52].

Также, ИКТ как средства формирования практических умений и навыков художественной деятельности на уроках изобразительного искусства могут быть применены в проектной деятельности младших школьников. При такой организации проектной деятельности дети младшего школьного возраста получают возможность «формировать умения оформления и создания творческих графических работ, несложных видеосюжетов, натурной мультипликации и компьютерной анимации с собственным озвучиванием, музыкальных

произведений, собранных из готовых фрагментов и музыкальных «петель» с использованием инструментов ИКТ» [27, С. 49].

Таким образом, информационно-коммуникационные технологии как средство формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников применяется на уроках технологии и изобразительного искусства и имеет свою специфику. Так, на уроках технологии младшие школьники получают первоначальный опыт работы с простыми информационными объектами, а на уроках изобразительного искусства знакомятся с формами работы с изображением (создание, обработка, расстановка и форматирование) с помощью различных графических редакторов.

Глава 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО
ФОРМИРОВАНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ,
БАЗИРУЮЩИХСЯ НА ИКТ (ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ, ВИДЕОЗАПИСЬ,
ЭЛЕМЕНТЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ)

**2.1 Диагностика сформированности практических умений и навыков
художественной деятельности, базирующихся на базирующихся на ИКТ
(цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)**

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МКОУ «Чуноярской СОШ № 13» в 3 классе, во время уроков изобразительного искусства и технологии. Работа проводилась в три этапа:

1. Констатирующий этап (январь 2021), во время данного этапа был подобран диагностический инструментарий и проведена диагностика уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

2. Формирующий этап (февраль 2021 – май 2021). Во время данного этапа была составлена и реализована программа, направленная на формирование практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации). в исследуемом классе.

3. Контрольный этап (май 2021). Во время данного этапа была проведена повторная диагностика уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в исследуемом классе.

Цель констатирующего эксперимента: определить первоначальный уровень сформированности практических умений и навыков художественной

деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

Нами было принято решение продиагностировать уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) при помощи двух компонентов: когнитивного и практического. Диагностический инструментарий представлен в таблице (Табл.1).

Таблица 1 - Диагностический инструментарий

Компоненты	Уровни	Диагностика компонентов
Когнитивный компонент	Высокий (11-12 правильных ответов)	Тест-анкета по теме мультипликации (Федорова Т. А.)
	Средний (7-10 правильных ответов)	
	Низкий (0-6 правильных ответов)	
Практические умения	Высокий - 43-64 балла	Диагностика уровня сформированности навыков рисования (С. А. Торба)
	Средний - 22-42 балла	
	Низкий - 0-21 балл.	

Первым мы продиагностировали когнитивный компонент. Для этого мы использовали тест-анкету Федоровой Т.А. «Что мы знаем о мультфильмах» (Приложение А). Тестирование проходило в форме теста с элементами анкетирования. Результаты исследования представлены в таблице (Табл. 2).

Таблица 2 - Результаты исследования когнитивного компонента

Имя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Всего	Уровень
Александр М.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	7	С
Максим Н.	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	7	С
Дарина Л.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	9	С
Маргарита В.	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	7	С
Владимир М.	1	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	9	С
Владимир В.	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	0	11	С
Ксения А.	0	1	1	1	1	0	0	0	1	2	1	2	10	С
Нелли Н.	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	9	С
Нурель Р.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	9	С
Дарья К.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	0	12	В
Софья К.	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	6	Н

Проанализировав таблицу, мы видим, что из 11 детей низкий уровень выявлен у 9% (1 ребенок), у этого ученика наблюдается недостаток знаний о

героях известных мультипликационных картин, незнание техники выполнения мультипликационных картин. Средний уровень выявлен у 82% (9 детей), для этих детей характерно достаточно хорошее знание известных мультипликационных героев, однако затруднение вызывает определение техник и способов выполнения мультипликации. Высокий уровень выявлен у 9% (1 ребенок), у этих детей наблюдается хорошее знание известных героев мультипликации, техник и средств создания мультипликационных картин.

Следующим мы проанализировали практические умения. Для этого мы использовали методику Торба С. А.: «Диагностика уровня сформированности навыков рисования» (Приложение Б). В данной методике существует 4 критерия (ориентация на плоскости, решение рисунка, творческое мышление, объемное изображение предметов), каждый из которых оценивается от 1 до 16 баллов. Результаты исследования практических умений представлены в таблице ниже (Табл. 3).

Таблица 3. Результаты исследования практических умений

Имя	Ориентация на плоскости	Решение рисунка	Творческое мышление	Объемное изображение предметов	Всего	Уровень
Александр М.	10	10	11	8	39	С
Максим Н.	6	5	9	4	24	С
Дарина Л.	8	10	6	4	28	С
Маргарита В.	1	2	4	3	10	Н
Владимир М.	7	9	10	8	34	С
Владимир В.	14	11	16	13	54	В
Ксения А.	11	10	12	10	43	В
Нелли Н.	10	14	10	6	40	С
Нурель Р.	12	11	8	11	42	С
Дарья К.	3	6	9	4	22	С
Софья К.	2	3	6	3	15	Н

Проанализировав таблицу, мы видим, что из 11 детей низкий уровень выявлен у 18% (2 ученика), для этих учеников характерна непропорциональность деления листа, нечеткость и неровность линий, неравномерное заполнение листа рисунками, отсутствие творческого представления предметов, отсутствие детализации рисунков, скудость цветовых решений. Средний уровень выявлен у 64% (7 учеников), для этих

детей характерна пропорциональность деления листа, четкость линий, равномерность заполнения листа рисунками, достаточная детализированность изображаемых объектов, нарушение перспективных решений рисунка. Высокий – 18% (2 ученика), для этих учеников характерна пропорциональность деления листа, четкость линий, равномерность заполнения листа рисунками, высокая детализация изображаемых объектов, соблюдение перспективы рисунка и сочетаемость цветовых решений.

Нами была составлена сводная таблица (табл. 4) показывающая уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на элементах мультипликации у учащихся МКОУ «Чуноярской СОШ № 13».

Таблица 4 - Сводная таблица

Имя	Когнитивный компонент	Практические умения	Уровень
Александр М.	С	С	С
Максим Н.	С	С	С
Дарина Л.	С	С	С
Маргарита В.	С	Н	Н
Владимир М.	С	С	С
Владимир В.	С	В	В
Ксения А.	С	В	С
Нелли Н.	С	С	С
Нурель Р.	С	С	С
Дарья К.	В	С	С
Софья К.	Н	Н	Н

Из данной таблицы видно, что уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на элементах мультипликации в среднем, находится на среднем уровне. Из 11 учащихся низкий уровень у 18%, средний у 73 %, высокий у 9%.

Для наглядности нами была составлена диаграмма (Рис. 3), отражающая уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

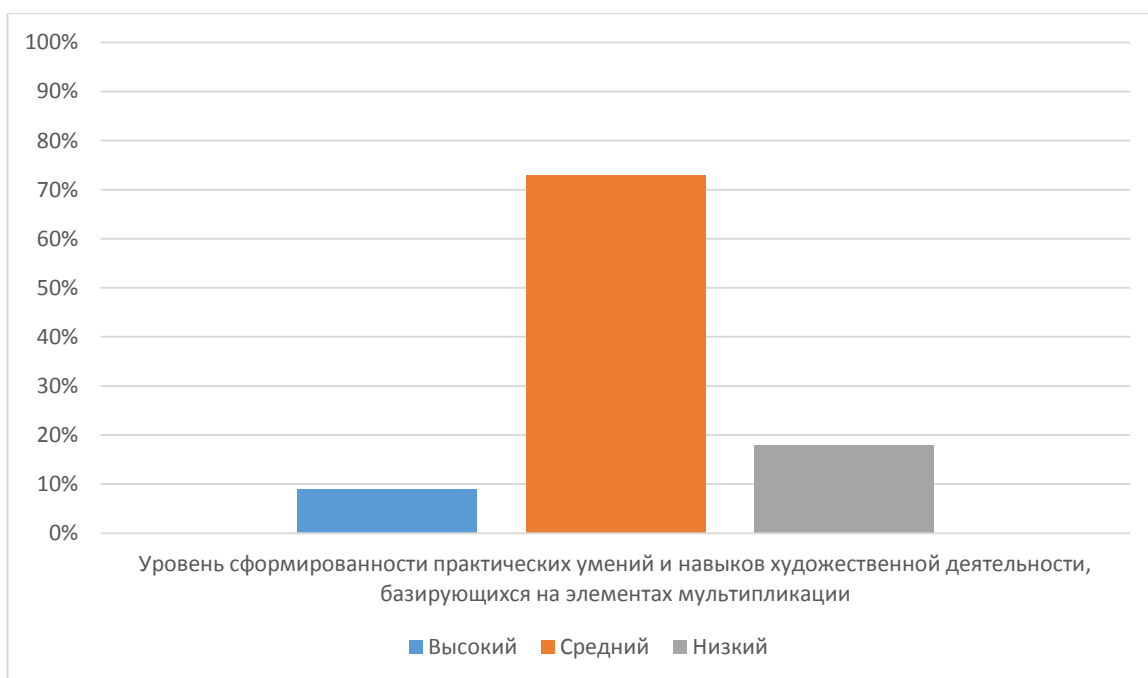


Рисунок 3 - Уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

Таким образом по результатам проведенного диагностического исследования мы можем сделать вывод о том, что уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в среднем, находится на среднем уровне. Большую часть затруднений вызывает работа с программами по обработке фотографий, видеозаписей и звукозаписей. То есть полученные результаты подчеркивают необходимость создания и проведения системы работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

2.2 Методика формирования практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)

В предлагаемой системе занятий «Создаем мультфильм вместе» одной из главных особенностей организации деятельности учащихся является использование максимально приближенного к пониманию уровню детей понятийного аппарата, с корректно раскрываемой научной основой.

Основная форма работы – практические занятия на уроках ИЗО.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки, обучение определенной манере рисунка, письма, лепки, способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Цель занятий «Создаем мультфильмы сами»: развитие художественно-образного мышления обучающихся через освоение различных видов искусств в процессе создания мультипликационных фильмов.

Задачи занятий «Создаем мультфильмы сами»:

– обучить мультипликационной деятельности с применением различных художественных навыков, техник и материалов.

– развивать самостоятельную творческую активность обучающихся средствами ИКТ;

– воспитывать у обучающихся эстетические и этические идеалы, представления и осознанное нравственное поведение через анализ признанных отечественных и зарубежных мультфильмов.

Педагогическая идея занятий художественной направленности «Создаем мультфильмы сами» состоит в том, что использование средств ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в художественной деятельности младших школьников, положительно влияет на повышение

уровня практических умений и навыков художественной деятельности учащихся.

В ходе занятий «Создаем мультфильмы сами» обучающиеся работают с такими видами искусства, как живопись, графика, скульптура, театр, киноискусство, а также изучают компьютерные программы, перекладку, лепку и stop-motion, фотографию.

Процесс освоения практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации), осуществляется на основе использования занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий с созданием пластилиновых и бумажных героев и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой, а также на основе воспитательных принципов, которые выражаются в сценарном содержании мультфильма и процессе работы над ним.

Такой интегративно-целостный подход способствует не только воспитанию художественного вкуса у детей, но главное - вводит их в мир, в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в мультфильме, анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно-смысловые установки.

Структурно-содержательная модель занятий выстроена с учётом психологических особенностей развития, обучающихся данной возрастной группы.

На занятиях сценарии мультфильмов разрабатываются совместно с детьми, и если схема обучения техническим навыкам съемки мультфильма одинакова для всех, то данный процесс индивидуален - проработка сценария всегда идет касательно его нравственного содержания на ценностном уровне. Эта работа направлена на создание эффективной системы обучения, обеспечивающей высокое качество эмоционально – личностной увлечённости

детей осмысленной, культурной и эстетической мультипликацией, отражающей традиционные человеческие ценности.

Формы проведения занятий:

- индивидуальные занятия (обучение монтажу мультфильма);
- коллективные (написание сценария, создание героев, декораций, съемка и т.д.).

Формы организации занятий:

- занятие-практикум, с просмотром мультфильмов (современных и советских);
- занятия-практикумы (изобразительное искусство);

В основе занятий по формированию практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации), лежат следующие педагогические принципы:

– доступности: соответствие возрастным особенностям, повышение сложности изучаемого материала при его изучении;

– целостности: междисциплинарный подход к организации занятий, применение знаний из различных учебных предметов (математика – геометрические формы, знания соотношений сторон и площадей фигур и т.д., русский язык – орфографические правила при написании текста в мультипликации, соблюдение орфоэпических норм при озвучивании, литературное чтение – знание особенностей литературных героев, изображаемых в мультфильме, соблюдение композиционного строя художественного произведения и т.д.)

– наглядности: информация которую транслирует педагог на занятиях имеет визуальное (графическое, звуковое) сопровождение.

– системности: материал, изучаемый на занятиях носит систематизированный характер, хорошо сочетается между собой и позволяет младшим школьникам свободно ориентироваться в получаемой системе знаний.

– активности (самостоятельности): в процессе обучения деятельность детей носит субъективный характер, учитель здесь выступает в качестве консультанта и носителя теоретических знаний, интерактивность заданий позволяет повысить активность управления и участия в образовательном процессе младших школьников.

Содержание занятий «Создаем мультфильмы сами» по формированию практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) схематично представлены в таблице ниже (Табл. 5).

Таблица 5 - Содержание занятий - «Создаем мультфильмы сами»

Тема	Содержание занятий
Знакомство детей с процессом создания мультфильмов	Просмотр презентации по теме: «Какие бывают мультфильмы?».
	Просмотр познавательного видео для детей «Как рождаются мультики», «Создаем мультфильм дома»
	Беседа «Можно ли создать мультфильм самостоятельно?»
	Основные термины: мультипликатор, мультипликация, анимация, сценарий, сюжет, сцена, персонаж, кадр, раскадровка, штатив и т.д.
	Чем анимация отличается от мультипликации. Видео-урок «В мире мультипликации».
	Изучение основных анимационных техник: предметная анимация, объемная пластилиновая, рисованная перекладка, пластилиновая перекладка и отработка полученных навыков на практике.
	Обучение монтажу – индивидуально – создание коротких анимаций в различных техниках
Групповая деятельность: основные этапы создания мультфильма	Изучение основных этапов создания мультфильма.
	Разработка сценария, раскадровка, изготовление персонажей и создание фонов для съемки, декораций мультфильма.
	Работа с фотоаппаратом, штативом – съемка.
	Монтаж при помощи педагога. Формирование навыков презентации полученных работ
Мультипликационные этюды	Сверх - короткие анимационные формы с применением основ кинодраматургии. Виды, примеры, особенности.
	Сердечная анимация. Из чего можно изготовить и как заставить «биться» мультипликационное сердце? Выбор техник и разработка сюжета

Продолжение таблицы 5 - Содержание занятий - «Создаем мультфильмы сами»

Предметная анимация	Знакомство с кукольной анимацией.
	Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для мультфильма.
	Знакомство с мультфильмами, снятыми в данной технике профессионалами.
Анимация красками	Клякс графия: от общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей.
	Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.
	Коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле.
	Индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей

В процессе работы были выделены следующие этапы: разработка сценария; разбивка сценария на сцены; подготовка фонов, декораций, лепка персонажей; съемка сцен; озвучивание; монтаж мультфильма.

В ходе опытно-экспериментальной работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на икт (элементы мультипликации), основополагающее значение имеют такие методы как объяснение, показ, игровой метод.

При реализации занятий используются следующие педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, группового обучения, технология коллективной творческой деятельности, исследовательской деятельности, проектной деятельности, игровой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

В основе цикла занятий «Создаем мультфильм вместе» лежит следующий учебно-дидактический комплекс:

– дидактические материалы по лепке из пластилина, созданию бумажных марионеток, по изобразительному искусству;

– видеоматериалы: технология съемки мультфильма, подборкамультфильмов для анализа (режим доступа: <http://multazbuka.ru/rec67443519>)

– рабочая тетрадь «Секреты мультипликации» (режим доступа: <https://drive.google.com/file/d/102t9IYvSh11I2Bwx33vG5A7luBppIzXk/view>)

Таким образом, методика формирования практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) реализована нами циклом занятий «Создаем мультфильмы сами» на уроках «изобразительное искусство» и «технология» в 3 классе МКОУ «Чуноярская СОШ № 13».

2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации)

Цель контрольного эксперимента: выявить итоговый уровень показателей практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

После того, как было проведено изучение начального уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации), была проведена экспериментальная работа, по итогам которой снова было проведено изучение предполагаемых изменений. Повторные диагностики проводились в тех же условиях, что и констатирующие. Результаты этого изучения представлены далее.

Результаты повторного проведения тест-анкеты Федоровой Т.А. «Что мы знаем о мультфильмах» (тестирование проходило в форме теста с элементами анкетирования) представлены ниже в таблице (Табл. 6).

Таблица 6 - Результаты повторного исследования когнитивного компонента

Имя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Всего	Уровень
Александр М.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	В
Максим Н.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10	С
Дарина Л.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	В
Маргарита В.	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11	С
Владимир М.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	13	В
Владимир В.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	13	В
Ксения А.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	13	В
Нелли Н.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	В
Нурель Р.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	10	С
Дарья К.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	В
Софья К.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	С

Проанализировав таблицу, мы видим, что из 11 детей средний уровень выявлен у 33 % (4 ученика), для этих детей характерно достаточно хорошее знание известных мультипликационных героев, однако затруднение вызывает определение техник и способов выполнения мультипликации, также они продемонстрировали средний уровень знания программ для обработки цифровых фотографий, видеозаписей и звукозаписей. Высокий уровень выявлен у 67% (7 учеников), у этих детей наблюдается хорошее знание известных героев мультипликации, техник и средств создания мультипликационных картин. Также они проявили высокий уровень знания программ для обработки цифровых фотографий, видеозаписей и звукозаписей. Из этого мы можем сделать вывод, что когнитивный уровень вырос и теперь средний показатель сформированности высокий.

Следующим мы повторно проанализировали практические умения. Для этого мы снова использовали методику Торба С.А. «Диагностика уровня сформированности навыков рисования» результаты которого представлены в таблице (Табл. 7)

Таблица 7 - Результаты повторного исследования практических умений

Имя	Ориентация на плоскости	Решение рисунка	Творческое мышление	Объемное изображение предметов	Всего	Уровень
Александр М.	12	10	13	10	45	В
Максим Н.	10	9	12	9	40	С
Дарина Л.	10	10	10	8	38	С
Маргарита В.	6	7	8	8	29	С
Владимир М.	10	10	10	10	40	С
Владимир В.	14	13	16	11	57	В
Ксения А.	11	11	12	11	45	В
Нелли Н.	10	14	12	10	46	В
Нурель Р.	12	11	10	11	44	В
Дарья К.	7	10	11	8	36	С
Софья К.	6	8	10	8	32	С

Проанализировав таблицу, мы видим, что из 11 детей средний уровень выявлен у 54% (6 учеников), для этих детей характерна пропорциональность деления листа, четкость линий, равномерность заполнения листа рисунками, достаточная детализированность изображаемых объектов, нарушение перспективных решений рисунка. Высокий – 46% (5 учеников), для этих учеников характерна пропорциональность деления листа, четкость линий, равномерность заполнения листа рисунками, высокая детализация изображаемых объектов, соблюдение перспективы рисунка и сочетаемость цветовых решений. Из этого мы можем сделать вывод, что высокий уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности у детей повысился, низкий уровень не проявил никто из учащихся.

На основе полученных результатов была составлена сводная таблица (Табл. 8), которая показывает итоговый уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) у учащихся МКОУ «Чуноярской СОШ № 13» после проведенного нами цикла занятий «Создаем мультфильм вместе».

Таблица 8. Сводная таблица итогового уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности

Имя	Когнитивный компонент		Практические умения		Уровень	
	Начало	Итог	Начало	Итог	Начало	Итог
Александр М.	С	В	С	В	С	В
Максим Н.	С	С	С	С	С	С
Дарина Л.	С	В	С	С	С	С
Маргарита В.	С	С	Н	С	Н	С
Владимир М.	С	В	С	С	С	В
Владимир В.	С	В	В	В	В	В
Ксения А.	С	В	В	В	С	В
Нелли Н.	С	В	С	В	С	В
Нурель Р.	С	С	С	В	С	С
Дарья К.	В	В	С	С	С	С
Софья К.	Н	С	Н	С	Н	С

Проанализировав полученные результаты, мы проследили положительную тенденцию увеличения уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации). Таким образом, при первичном исследовании уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) у учащихся МКОУ «Чуноярской СОШ № 13» низкий уровень, был выявлен у 18% учеников, средний уровень был выявлен у 73% учеников, высокий у 9%. После реализованного на практике цикла занятий «Создаем мультфильм вместе» повторное исследование выявило что средний уровень соответствует 54%, высокий – 46%. низкий уровень выявлен не был.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Способность к творчеству — это особенность человека, которая позволяет ему не только использовать реальность, но и изменять ее. Чем выше уровень развития навыков человека, тем больше у него возможностей для творческой деятельности. Образы, созданные детьми в результате творческой деятельности, нельзя отличить от художественных образов, созданных взрослыми, так как их нельзя описать подробно. Создаваемые ими образы более или менее выразительны, в зависимости от приобретенных навыков и общего развития способностей. В наше время, многие дети являются активными пользователями сети «Интернет». Данное положение объясняет актуальность внедрения современных компьютерных технологий, в том числе Интернет-ресурсов, в процесс обучения искусству.

Основой данного исследования выступает понятие практические умения и навыки художественной деятельности, под которыми мы понимаем «умения и навыки, позволяющие создавать произведения искусства, а также деятельность по их исполнению и восприятию» [21, С.141]. Однако стоит также отметить что практические умения и навыки художественной деятельности для каждого вида художественной деятельности имеют свои особенности, которые необходимо учитывать при ее организации.

Информационно-коммуникационные технологии как средство формирования практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников применяется на уроках технологии и изобразительного искусства, и технологии имеет свою специфику. Так, на уроках технологии младшие школьники получают первоначальный опыт работы с простыми информационными объектами, а на уроках изобразительного искусства знакомятся с формами работы с изображением (создание, обработка, расстановка и форматирование) с помощью различных графических редакторов.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МКОУ «Чуноярской СОШ № 13» в 3 классе, во время уроков изобразительного искусства и технологии. На констатирующем этапе (январь 2021), нами был подобран диагностический инструментарий («Тест-анкета по теме мультипликация» под авторством Т. А. Федоровой и «Диагностика уровня сформированности навыков рисования» под авторством С. А. Торба) и проведена диагностика уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации). По результатам проведенного диагностического исследования мы можем сделать вывод о том, что уровень сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в среднем, находится на среднем уровне (низкий уровень у 18%, средний у 73 %, высокий у 9%). То есть полученные результаты подчеркивают необходимость создания и проведения системы работы по формированию практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ.

На формирующий этап нами составлен и реализован цикл занятий «Создаем мультфильм вместе», направленный на формирование практических умений и навыков художественной деятельности младших школьников, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации).

На контрольном этапе нами была проведена повторная диагностика уровня сформированности практических умений и навыков художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации) в исследуемом классе, которая выявила что среднему уровню соответствует 54%, высокому – 46%. низкий уровень выявлен не был.

Таким образом, гипотеза нашего исследования была подтверждена, цель и задачи данной исследовательской работы успешно решены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анофриков, П. И. Принципы организации детской мультстудии/ П. И. Анофриков // Искусство в школе. – 2019. – № 6. – С. 13-16.
2. Ануфриева, С. Р. Создание мультипликационного фильма как средство развития познавательной активности / С. Р. Ануфриева // Инновационные проекты в образовании. – 2020. – №5. – С. 58-60.
3. Березина, В. Г. Детство творческой личности / В. Г. Березина, И. Л. Викентьев. – Москва : Издательство Буковского, 2011. – 60 с.
4. Больгер, Н. Мультстудия Пластилин / Н. Больгер, С. Больгер – Москва : Издательство Робинс, 2019. – 66 с.
5. Брыксина, О. Ф. «Перевернутое обучение»: размышления в ходе эксперимента / О. Ф. Брыксина// Химия в школе. – 2019. –№5. – С. 6-15.
6. Брыксина, О. Ф. Информационно-коммуникационные технологии в начальной школе: учебник для вузов / О.Ф. Брыксина, Е.С. Галанжина, М.А. Смирнова. – Москва : Академия, 2018. – 208 с.
7. Брыксина, О. Ф. Интерактивная доска на уроке: как оптимизировать образовательный процесс / О.Ф. Брыксина. – Москва : Учитель, 2017. – 111 с.
8. Бурдюкова, Е. В. Видеоматериалы и сетевые видеосервисы в работе учителя: практическое пособие / Е. В. Бурдюкова, Я. С. Быховский, А. В. Коровко. – Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 90 с.
9. Виленчик, С. И. Изобразительное искусство в развитии творческой активности детей / С. И. Виленчик // Воспитание. – 2020. – № 4. – С. 41-43.
10. Водинская, М.В. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью / М. В. Водинская. – Москва : Теревинф, 2016. – 26 с.
11. Водопьян, Г. М. О построении модели процесса информатизации школы / Г. М. Водопьян, А. Ю. Уваров. – Москва : Издатель, 2018. – 424 с.
12. Воронкова, Ю.Б. Информационные технологии в образовании / Ю.Б. Воронкова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2020. – 314 с.

13. Вострикова, Е. Л. Использование информационно-коммуникативных технологий в начальной школе / Е. Л. Вострикова // Муниципальное образование: инновации. – 2021. – №2. – С. 19-22.
14. Гафурова, Н. В. Педагогическое применение мультимедиа средств: учеб. пособие / Н. В. Гафурова, Е. Ю. Чурилова – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. – 204 с.
15. Доронова, Т. Н. Развитие детей в изобразительной деятельности / Т.Н.Доронова // Ребенок в школе. – 2020. – № 1. – С. 17–23.
16. Евдокимова, В. Е. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников / В. Е. Евдокимова // Наука и перспективы. – 2017. – №1. – С. 23-29.
17. Заглада, Л. А. Дети и мультипликация / Л. А. Заглада // Мир семьи. – 2019. – №11.
18. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании: Учебник / И. Г. Захарова. – Москва: Академия, 2017. – 192 с.
19. Зубкова, С. А. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста / С.А. Зубкова С.В. Степанова // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013. – №5. – С.54-59.
20. Зюзина, Т. Н. Повышение квалификации учителей начальной школы в области информационно-коммуникационных технологий как важное условие качественного образования современных школьников в условиях реализации ФГОС НОО / Т. Н. Зюзина // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. – 2016. – №3 (28). – С. 170-176.
21. Кернерман, М. В. «Понятие» художественные умения и навыки молодежи / М. В. Кернерман // Вестник МГУКИ. – 2018. – №6. – С. 138-142.
22. Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник для бакалавров / Г. М. Киселев, Р. В. Бочкова. – Москва: Дашков и К, 2016. – 304 с.

23. Козлова, Л. В. Формирование практических навыков работы в различных видах художественной деятельности [Электронный ресурс] / Л. В. Козлова // Вестник педагогического знания – 2018. – № 3. – Режим доступа: <https://11borisov.schools.by/pages/formirovanie-prakticheskikh-navykov-raboty-v-razlichnyh-vidah-hudozhestvennoj-deyatelnosti> (дата обращения: 22.03.2021).

24. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный. – Москва : Просвещение, 2017. – 175 с.

25. Куприянов, Н. И. Занятия анимацией – «витамин игры» / Н. И. Куприянов // Искусство в школе. – 2017. – №4. – 85 с.

26. Куркова, Н. С. Художественно-творческое развитие детей и юношества средствами анимационного искусства / Н.С. Куркова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – №49. – С. 233-241.

27. Манина, Л.А. Активизация познавательной деятельности учащихся с помощью новых информационных технологий / Л.А. Манина // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2019. – №3. – С. 46-50.

28. Мухина, В.С. Изобразительная деятельность ребенка как форма усвоения социального опыта / В. С. Мухина. – Москва : Педагогика, 2011. – 274 с.

29. Петрушин, В. И. Психология и педагогика художественного творчества : учебное пособие для вузов / В. И. Петрушин.– 3-е изд., испр. и доп.– Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 395 с.

30. Погодина, С.В. Теория и методика развития детского изобразительного творчества / С. В. Погодина. – Москва : Академия, 2020. – 199 с.

31. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации об утверждении «Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» от 6 октября 2009 г. № 373 // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2009 г.

32. Роготнева, А. В. Организация проектной деятельности в школе в свете требований ФГОС: метод. пособие /А. В. Роготнева, Л. Н. Тарасова. – Москва: ВЛАДОС, 2015. – 120 с.
33. Рузиева, З. С. Роль информационно-коммуникационных технологий в начальном образовании / З. С. Рузиева // Вестник науки и образования. – 2019. – №2-2 (56). – С. 73-75.
34. Савлучинская, Н. В. Освоение мультипликации младшими школьниками в системе дополнительного образования как средство развития воображения / Н. В. Савлучинская, А. В. Щечилина // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. – 2017. – №4 (17). – С. 125-128.
35. Талалаева, Е. В. Роль информационно-коммуникационных технологий в начальном образовании современных школьников / Е. В. Талалаева, Т. Н. Зюзина // Сборник трудов Международной конференции МАНПО. – 2018.
36. Тимофеева, Л. Л. Мультфильм своими руками / Л. Л. Тимофеева// Воспитатель. – 2009. – № 10. – С. 25-28.
37. Тихонова, Е. Р. Мультипликация – синтез искусств / Е. Р. Тихонова // Искусство в школе. – 2018. – №3. – С. 125-129.
38. Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы / Н.В. Халатов – Москва: Молодая гвардия, 1986. – 159 с.
39. Чернобай, Е. В. Современные подходы к использованию средств ИКТ нового поколения на уроках: интерактивная доска в учебном процессе / Е. В. Чернобай // Эксперимент и инновации в школе. – 2017. – №4. – С. 54-55.
40. Ярмахов, Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» – образовательная модель мобильного обучения в школе/ Б. Б. Ярмахов. – Москва: ООО «Издательский дом АМИПринт», 2019. – 236 с.

Тест-анкета
по теме мультипликации «Что мы знаем о мультфильмах»

ФИ _____
дата _____

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?
а) Да
б) Нет
в) Безразличен
2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?
а) Видеокамера
б) Фотокамера
3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) пластилиновый _____; б) рисованный _____
4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) кукольный _____; б) песочный _____
5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):
а) компьютерный _____; б) перекладной _____
6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»: _____
Напишите других героев по памяти:

9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____
Напишите имена других героев по памяти:

10. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____
Напишите имена всех героев по памяти:

11. Напишите имя своего любимого персонажа _____
12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм? _____

Диагностика уровня сформированности навыков рисования

Результатом образовательного процесса является уровень знаний, умений и навыков, которого достигли учащиеся. Каждый педагог в процессе своей деятельности вырабатывает определенную систему контроля успехов ребят.

Цель-выявить уровень развития:

Пространственной ориентации ребенка на плоскости,
Координации и тонкой моторики,
Умения изображать рисунок в цвете,
Творческого мышления ребенка,
Умения представлять объекты в различных пространственных положениях.

Подготовка исследования:

Для каждого ребенка заготавливается лист бумаги (формат А4) и цветные карандаши.

Проведение исследования:

Каждому испытуемому выдается лист бумаги и набор карандашей со следующей инструкцией: «Раздели лист на 16 равных квадратов с помощью горизонтальных и вертикальных линий». После того как задание выполнено ребенку предлагается заполнить каждый квадратик изображением определенного предмета. Педагог начинает последовательно диктовать названия предметов, а учащиеся по порядку заполняют каждый квадрат. Предметы предлагаются педагогом по своему усмотрению в зависимости от уровня подготовленности ребенка (например - окно, телевизор и т.д.) Последние 4 квадрата заполняются по следующим темам:

«Представь, что у тебя сладко во рту, как бы ты это изобразил?»

Представь звук от удара двух металлических пластинок. Как бы ты это изобразил?

Что такое любовь? Изобрази это.

Нарисуй непогоду»

На другой стороне листа ребенку можно предложить изобразить:

Пять красных предметов

Пять желтых предметов

Пять зеленых предметов

Благодаря этому дополнительному заданию педагог может отследить, как развиты у ребенка гибкость и оригинальность мышления.

Обработка данных:

Подсчитывается количество баллов по каждому показателю.

Ориентация на плоскости. Максимальное количество баллов-16, по одному баллу за каждый правильно и четко прорисованный на плоскости квадрат. Учитывается правильное пропорциональное деление пространства листа на квадратики, которых должно быть 16. Линии должны быть четкими и ровными.

Решение рисунка. Максимальное количество баллов-16, по одному баллу за каждую заполненную рисунком клеточку.

Творческое мышление ребенка. Максимальное количество баллов-16, по одному баллу за каждый детализированный сюжетный рисунок. Если ребенок рисует лишь контуры предмета, не уточняя и не детализируя изображение, то ставится 0 баллов.

Объемное изображение предметов. Максимальное количество баллов-16, по одному баллу за каждый рисунок с объемным изображением предмета.

Дополнительные баллы ребенок получает за правильное построение рисунка, перспективы, цветовое многообразие.

Далее подсчитывается общее количество баллов, которое соотносится с уровнем развития навыков рисования:

Высокий уровень - 43-64 балла,

Средний уровень - 22-42 балла,

Низкий уровень - 0-21 балл.

Конспект урока по технологии «Знакомство с мультипликацией»

Предмет: Технология

Тип урока: Комбинированный

Технология построения урока: Личностно-ориентированная

Цель урока: познакомить детей с историей мультипликации.

Ход урока

Учитель: Здравствуйте дети. Сегодня у нас с вами волшебный урок. Мы отправимся в удивительную страну. А что за страна мы сейчас узнаем! (На слайде изображены Винни, Золушка, Аленушка и Микки Маус) Ребята, что объединяет этих героев?

Дети: Они из мультиков!

Учитель: Верно, данные герои пришли к нам из мультфильмов. А вы знаете как создавались эти мультфильмы? Какие мультфильмы бывают?

Дети: Нет!

Учитель: Интересно? Тогда давайте посмотрим с вами фильм о мультипликации? (Введение в искусство анимации)

Учитель: Что вы узнали о мультипликации?

Ответы детей.

Учитель: Слово "мультипликация" в переводе с латинского означает "умножение". Человеческий глаз удерживает любое изображение в течение одной двадцатой доли секунды. В кинопроекторе за 1 секунду пробегает 24 кадра, и все они сливаются в одно непрерывное изображение.

Учитель: Впервые рисунок зашевелился в лаборатории бельгийского физика Ж. Плато в 1832 году. Двадцать рисунков различных движений человека были нанесены на специальный барабан и при быстром вращении сливались в одно непрерывное изображение. Спустя 45 лет в 1877 году

французский художник-изобретатель Э.Рейно создал "оптический театр" Он явился прообразом мультипликации. Становление отечественной мультипликации началось в 1920 году. Первые детские мультфильмы: "Сенька-африканец", "Каток" /режиссер И.П.Иванов-Вано/ и "Тараканище" /реж. А.В.Иванова/. Летом 1933 года у нас в стране появилась новая киностудия "Союздетфильм". В 1936 году ее переименовали просто в "Союзмультфильм". Поэтому 1936 год считается годом рождения киностудии "Союзмультфильм". Именно там рождаются всеми нами любимые мультики.

Учитель: Ребята, с чего же начинается, создание любого мультфильма? (Ответы детей.)

Дети: С вдохновения и листа бумаги.

Учитель: Да, с обычного чистого листа бумаги, который берет в руки сценарист, кладет перед собой и начинает писать сценарий. Кто из вас знает, что такое сценарий?

Учитель: Это содержание будущего фильма с подробным описанием действия, с указанием порядка и времени появления всех персонажей. Это может быть рассказ, сказка, стихотворение. Но чаще всего это сказка. Увы, наше занятие подходит к концу, но оно не последнее. Скажите, кто принимает участие в создании мультфильма?

Дети: сценарист, режиссер и художник.

Учитель: Верно. И на наших следующих уроках мы попробуем себя в роли сценаристов, режиссеров и художников. А теперь расскажите мне что нового вы узнали на занятии?

Конспект урока по изобразительному искусству «Мультипликация»

Предмет: Изобразительное искусство

Тип урока: Комбинированный

Технология построения урока: Личностно-ориентированная

Цель урока: создать раскадровку будущего мультфильма.

Ход урока

Учитель: Добрый день, ребята. Надеюсь у вас хорошее настроение. Давайте вспомним, чем мы занимались на прошлом уроке?

Дети: Знакомились с мультипликацией!

Учитель: Очень хорошо. Сейчас мы с вами попробуем вместе написать маленькую сказку-сценарий. Вот некоторые советы, каким должен быть сценарий будущего фильма:

– Сценарий должен быть написан ярко и выразительно.

– Сценарий не должен быть скучным. В нем одна сцена должна сменять другую, все время должно что-то происходить.

– Помните, что мультипликация – страна особая, в ней животные и вещи разговаривают, а волшебный лес держит на своих плечах небосклон.

– Самое главное – ваш герой должен быть добрым, веселым, справедливым. Он борется со злом и всегда побеждает. Давайте попробуем, вот вам начало:

" Жил-был мальчик... /по цепочке каждый ребёнок придумывает предложение/.

– Далее сценарий попадает к самому главному человеку в студии ... Правильно, к режиссеру.

Он читает готовый сценарий, представляет, каким будет мультфильм. Но чтобы создать главных героев, режиссер обращается да, к художнику.

Учитель: И сейчас мы с вами побудем художниками! Возьмите свои альбомы и нарисуйте раскадровку нашего мультфильма. Предлагаю вам каждому выбрать цвет и внешний вид наших героев. Напоминаю, что рисовать лучше карандашами.

Дети начинают рисовать, учитель помогает, если возникает такая необходимость.

Учитель: Закончили? Давайте оценим ваши работы. Выходите к доске, а товарищи помогут мне оценить работы. Хорошо?

Конспект урока по технологии «Создание мультфильма»

Предмет: Технология

Тип урока: Комбинированный

Технология построения урока: Личностно-ориентированная

Цель урока: смонтировать мультфильм

Ход урока

Учитель: Добрый день. Давайте вспомним чем мы занимались на прошлых занятиях?

Дети: Узнали историю анимации, создали сценарий и раскадровку мультлика.

Учитель: Да, действительно. Осталось самое сложное – смонтировать наш мультик. Кто знает, как это можно сделать?

Ответы детей.

Учитель: Предлагаю вам посмотреть видео по созданию мультфильмов на телефоне. (Как сделать мультик на телефоне? Stop Motion Studio Tutorial)

Учитель: Давайте скачаем приложение Stop Motion Studio.

Дети устанавливают приложение.

Учитель: Теперь нужно сфотографировать наши раскадровки. Помните, что если мы хотим создать хороший мультфильм, нам необходимо фотографировать с одного и того же расстояния.

Дети фотографируют, изображения автоматически складываются в мультфильм.

Учитель: Предлагаю посмотреть ваши мультфильмы. Подходите и сбрасывайте их на ноутбук.

Дети скидывают работы, после чего происходит просмотр и оценка работ.

Конспект урока по изобразительному искусству «Создание мультфильма»

Предмет: Изобразительное искусство

Тип урока: Комбинированный

Технология построения урока: Личностно-ориентированная

Цель урока:

1. Воспитание чувства прекрасного; любви к окружающему миру.
2. Развитие образного мышления, композиционного мышления, художественного вкуса. Развивать стремление к оригинальности. Научить воплощать ход мыслей в результат.
3. Формирование у детей умения выполнять сложные творческие задания, преодолевать все трудности, которые стоят на пути к достижению поставленных ими целей.
4. Установить межпредметные связи “информатики – изобразительное искусство”.

Задачи:

1. научить основным принципам создания мультфильма
2. научить создавать сложные творческие работы, на примере мультфильма.

Вырабатываемые умения и навыки:

1. Учащиеся должны узнать, какие основные инструменты используются при выполнении графических работ.
2. Учащиеся должны сформировать навыки использования инструментов для создания графических примитивов, рисунков.
3. Учащиеся должны выработать навыки работы с мышью при работе в графическом редакторе.

Оборудование:

1. компьютерный класс, оснащенный современной компьютерной техникой, лицензионным программным обеспечением. Компьютеры с программами для создания мультфильма (Movie Maker,), установленный на компьютере кодек (Например DivX® codec)
2. мультимедийный проектор.

Вспомогательные материалы:

1. презентация “Рисунки в программе Paint”
2. ранние работы учащихся - мультфильмы на тему «Спасём наш Мир»

План урока:

1. Организационный момент (5 мин.)
2. Объяснение нового материала (10 мин.)
3. Самостоятельная работа учащихся (25 мин.)
4. Подведение итогов (5 мин.)

Ход урока**1. Организационный момент.****Мотивационное начало урока.**

Появившийся на свет младенец не умеет ни ходить, ни говорить. Но с самого рождения ему дана удивительная способность видеть мир своими глазами. Пройдет немало времени, прежде чем малыш сможет выразить свои мысли и желания словами, и еще далек тот день, когда он напишет свое первое слово.

Но, получив в руки карандаш, он неумело, но настойчиво пытается что-то нарисовать. Это и есть средство самовыражения маленького человечка.

Помните ли вы свои первые детские книжки? Они были очень красочными, со множеством картинок. Разве может быть интересной детская книжка без картинок?!

Сегодня в ваших школьных учебниках тоже много картинок. Они помогают вам усвоить даже самый трудный материал.

Рисунок может быть произведением искусства, а может быть и очень простым: иллюстрация в учебнике, схема сборки на коробке кухонного комбайна, указатель на лестничной площадке и т. д.

2. Объяснение нового материала.

Незаменимым помощником при создании изображений сегодня является компьютер.

Изображения, созданные при помощи компьютера, называются *компьютерной графикой*.

Программа, позволяющая человеку создавать рисунки, называется *графическим редактором*.

Как вы думаете, чем же так удобны компьютерные рисунки?

- карандаш никогда не ломается, ластик не стирается, краски не кончаются;
- при этом пальцы, нос и одежда остаются чистыми;
- неудачный рисунок на бумаге придется выбросить, а компьютерный рисунок можно исправлять до тех пор, пока вы не останетесь довольны своей работой;
- графический редактор позволяет даже не очень искусному “художнику” создавать с помощью специальных инструментов красивые рисунки.

Компьютер – помощник мультипликаторов.

И дети, и взрослые любят смотреть мультфильмы. Однако мало кто знает, что для того, чтобы его любимый мультипликационный герой “жил” на экране в течение одной минуты, требуется около 1500 подробных рисунков. Раньше каждый из них приходилось рисовать вручную на листе прозрачной пленки, чтобы его можно было наложить на фон. Нетрудно подсчитать, что 10-минутный фильм состоит из 15000 рисунков. Если предположить, что художник сможет выполнять в день по 50 рисунков, то и тогда на производство всего мультфильма уйдет около года. Компьютер очень облегчает труд художника.

Введенное в компьютер изображение можно увеличивать, уменьшать или размножать.

Чтобы раскрасить рисунок, художнику достаточно ввести в компьютер нужный цвет и указать закрашиваемый участок. Если цвет не понравился, его можно туту же заменить. Все это облегчает работу художников-мультипликаторов, и 10-минутный мультфильм они могут закончить за 1 – 2 недели.

Компьютер – помощник художников.

Многие выдающиеся художники, стремясь к предельно точному воспроизведению своего замысла, до тех пор вносили изменения в первоначальный вариант картины, пока не добивались желаемого результата.

Практически это приводило к созданию не одной картины, а нескольких ее вариантов, потому что внесение любых изменений означало переписывание картины заново.

В наше время при наличии компьютера художнику достаточно создать первоначальный вариант картины и уже в него вносить все необходимые изменения.

Сообщение темы и целей урока.

Сегодня я предлагаю вам попробовать себя в роли художников мультипликаторов, которым необходимо выполнить короткометражный мультфильм на одну из самых важных и животрепещущих тем: «Экология» при помощи двух стандартных программ **Paint** и **Movie Maker**

1 этап создание кадров будущего мультфильма в программе **Paint**, с последующим их сохранением на жестком диске

2 этап анимация рисунков на видеоредакторе **Movie Maker**
Корректировка и редактирование. Сохранение данной работы в нужном формате (использовали для сжатия видео кодек DivX® codec)

3. Самостоятельная работа учащихся

4. Подведение итогов


Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 З. У. Колокольникова
подпись инициалы, фамилия

« 7 » июня 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование с двумя профилями подготовки
код-наименование направления

ФОРМИРОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, БАЗИРУЮЩИХСЯ НА ИКТ
(ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ, ВИДЕОЗАПИСЬ, ЭЛЕМЕНТЫ
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ).

Руководитель
подпись, дата



зав. каф., канд. пед. наук З. У. Колокольникова
должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник
подпись, дата



О. А. Трусова
инициалы, фамилия

Лесосибирск 2021