

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств поселка Михайловка»

ПРИНЯТО:

На заседании педагогического  
совета

Протокол заседания № 2

«11» апреля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ДШИ:

Т. Г. Перелева

Приказ № 22-0 от 11.04.23г.



Методическая разработка

«Методика разработки и внедрения электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста»

Составитель:

преподаватель МКУ ДО

«ДШИ поселка Михайловка»

Сухова Елизавета Николаевна

## Содержание

|   |    |
|---|----|
| 1. Введение.....  | 3  |
| 2. Основная часть .....   | 4  |
| 2.1. Электронные образовательные ресурсы на уроках «Основы<br>изобразительной грамоты и рисование» .....  | 4  |
| 2.2. Особенности подбора электронных образовательных ресурсов с учетом<br>возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.....                                | 5  |
| 3. Практическая часть .....   | 6  |
| 3.1. Разработка электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы<br>изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного<br>возраста .....           | 6  |
| 3.2. Особенности внедрения электронных образовательных ресурсов на<br>уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей<br>младшего школьного возраста..... | 9  |
| 4. Заключение .....   | 13 |
| 5. Список литературы .....  | 14 |
| Приложение 1 .....  | 15 |
| Приложение 2 .....  | 16 |
| Приложение 3 .....  | 17 |
| Приложение 4 .....  | 18 |

## 1. Введение

Технологический прогресс напрямую влияет на образование, в последнее время усиленно внедряются электронные образовательные ресурсы. У каждого ребёнка с раннего возраста появляются гаджеты, дети с удовольствием получают информацию из интернета, прямая задача преподавателя направить их интерес на усвоение необходимых знаний.

В детских школах искусств, из-за слабой технической базы, компьютер в учебном процессе используется обучающимися довольно редко, что снижает эффективность получения знаний. Но телефоном дети пользуются достаточно часто, благодаря чему появляется возможность использовать телефон, как средство получения новых знаний.

Актуальность данной методической разработки заключается в том, что использование электронных образовательных ресурсов у младших школьников, вызывает огромный интерес, и способствует лучшему усвоению знаний в области изобразительного искусства.

Цель методической разработки: обобщение и систематизация материала по разработке и внедрению электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для улучшения качества знаний у детей младшего школьного возраста.

Педагогические инновации, внедряемые в практику обучения в сфере изобразительного искусства, будут способствовать совершенствованию художественного образования при:

- правильно подобранных электронных образовательных ресурсах на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» с учетом возрастных особенностей детей младшего школьного возраста;
- грамотной разработке электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста;
- внедрении электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста.

Данная методическая разработка предназначена для преподавателей детских художественных школ и художественных отделений детских школ искусств при организации урочной и внеурочной деятельности обучающихся.

## 2. Основная часть

### 2.1. Электронные образовательные ресурсы на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование»

«Электронный образовательный ресурс» - это электронный образовательный контент, который представлен нормативными, информационными, программными средствами, техническими и методическими материалами, аудио и видеоматериалами, полнотекстовыми электронными изданиями, иллюстративными материалами, каталогами электронных библиотек [4].

Электронные образовательные ресурсы можно классифицировать: по способу применения в образовательном процессе, по целевому уровню и ступени образования, по форме обучения, по типу (табл. 2.1).

Таблица 2.1

Классификация электронных образовательных ресурсов

|  |  |
|--|--|
| 1. По способу применения в образовательном процессе: | распределённые (порталы, системы дистанционного обучения, электронные библиотеки) - используются в режиме удаленного доступа на основе Интернет-технологий |
|  | локальные ресурсы - применяются только локальной сети образовательного учреждения  |
|  | однопользовательские - предназначены для использования на персональных компьютерах   |
| 2. По целевому уровню и ступени образования:         | общеобразовательные (дошкольное, начальное среднее общего образования)   |
|  | профессиональные (среднее профессиональное, высшее профессиональное и послевузовское профессиональное образование)   |
| 3. По форме обучения:                                | очная форма (домашние, дополнительные задания)   |
|  | очно-заочная форма   |
|  | заочная форма (теоретический, практический материал)   |
|  | экстернат  |
|  | самообразование  |
| 4. По типу:  | учебный материал (задачники, лабораторные работы, практикумы, учебники, учебные пособия, тесты)  |
|  | учебно-методический материал (методические указания, учебные программы, учебные планы)   |
|  | справочный материал (геоинформационные и картографические системы, базы данных, словари, энциклопедии)   |



|  |  |
|--|--|
|  | иллюстративный и демонстрационный материал (иллюстрации, альбомы, карты, атласы) |
|  | нормативный документ (образовательные стандарты, инструкции, акты)               |
|  | научный материал (статьи, авторефераты, диссертации)                             |
|  | программный продукт (полноценные обучающие программы) [4].                       |

Электронные образовательные ресурсы в учреждении дополнительного образования должны соответствовать методическим требованиям, иметь педагогическую целесообразность в применении, учитывать возрастные особенности обучающихся, быть вариативными, ориентированными на профессиональный выбор обучающегося, соответствовать технологическим возможностям учреждения образования [1].

Таким образом на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» могут использоваться различные по способу применения общеобразовательные электронные ресурсы, подходящие для очной формы обучения, преимущественно по типу учебного, иллюстративного и демонстрационного материала.

## 2.2. Особенности подбора электронных образовательных ресурсов с учетом возрастных особенностей детей младшего школьного возраста

Выбор электронных образовательных ресурсов в детских художественных школах и художественных отделениях детских школ искусств чаще всего упирается в возрастные особенности детей и материально-техническую базу учреждения.

В современной отечественной возрастной психологии под младшим школьным возрастом принято считать период детства с 6—7 до 9—10 лет. Этот период характеризуется социальными изменениями, существующими в современной системе образования, — поступлением ребенка в школу и переходом из начальной в среднюю школу [2].

В начальной школе происходит развитие всех познавательных процессов. Л. С. Выготский считает, что изменения в восприятии, в памяти являются производными от мышления. Именно мышление становится в центр развития в этот период детства. Д. Б. Эльконин отмечал, что благодаря переходу мышления на новую, более высокую ступень происходит перестройка всех остальных психических процессов, память становится мыслящей, а восприятие думающим. Переход процессов мышления на новую ступень и связанная с этим перестройка всех остальных процессов и составляет основное содержание умственного развития в младшем школьном возрасте [3].

Особенности подбора электронных образовательных ресурсов для детей младшего школьного возраста связано с особенностями данного периода. Не все дети первых классов умеют читать, не обладают должной усидчивостью. В

данный период желательно применять помимо практических, иллюстративные, наглядные и игровые методы обучения. К данным методам можно отнести использование таких электронных образовательных ресурсов как: презентации, виртуальные походы по музеям, образовательные онлайн-игры.

Презентация – это универсальный способ предоставления информации. Благодаря презентации можно формировать у детей знания о видах и жанрах изобразительного искусства, о базовых правилах композиции, делать подборки произведений искусства с определенной тематикой. Для детей младшего школьного возраста лучше всего использовать большее количество иллюстрации, и минимизировать использование сопроводительного текста.

Виртуальные походы по музеям помогают в расширении кругозора обучающихся, в знакомстве с художниками, различными техниками и жанрами в которых выполнены полотна.

В период перехода от игровой деятельности в учебную лучше всего подходят игровые методы обучения, они вызывают меньший стресс у ребенка и позволяют добиться наибольшего результата в усвоении знаний. Для создания игровых методов с использованием электронных образовательных ресурсов отлично подходят онлайн конструкторы для составления игр на поиск общего, исключение лишнего, составление по порядку, для детей постарше: онлайн-викторины, кроссворды. Данные ресурсы могут применяться для получения и закрепления знаний как во время занятий, так и во внеурочное время, что позволяет уделить большее внимание именно практическим занятиям.

Таким образом при подборе электронных образовательных ресурсов для детей младшего школьного возраста, следует учитывать возрастные особенности данного периода. Для лучшего восприятия и усвоения информации следует использовать наглядные и игровые ресурсы.

### 3. Практическая часть

#### 3.1. Разработка электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста

Работа с презентациями уже давно укрепились в системе образования и активно используется на уроках в художественных школах и художественных отделения детских школ искусств, чего не скажешь об игровых электронных образовательных ресурсах.

Сейчас в интернете существует множество онлайн-конструкторов для составления игр, онлайн-викторин, кроссвордов. Одним из таких Интернет-ресурсов является сайт <https://learningapps.org>. Это очень удобный конструктор, который дает возможность рассылки на телефон, что позволяет детям получать новые знания как в урочное, так и во внеурочное время. Удобство конструкторов, заключается в том, что преподаватель сам может создать задание на необходимую тему, а не искать готовые варианты.

Один из множества вариантов составления задания это игра на расставление симметричных и асимметричных предметов. Для создания такого

упражнения необходимо зарегистрироваться на сайте, нажать на окно «Новое упражнение», и выбрать из предложенного списка раздел «Классификация» (рис. 1).

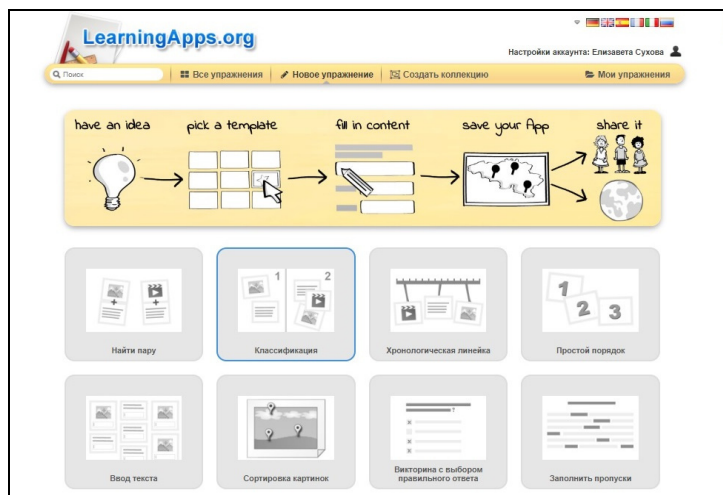


Рис. 1. Выбор типа упражнения

При нажатии кнопки открывается конструктор с типом «Классификация», для продолжения работы необходимо нажать кнопку «Создать новое упражнение» (рис. 2).

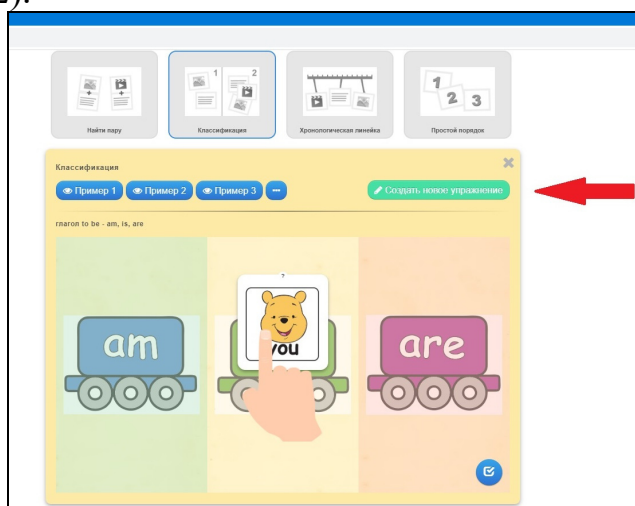


Рис. 2. Создание нового упражнения

Далее необходимо заполнить графы с указанием названия упражнения и кратким описанием задания (рис. 3).

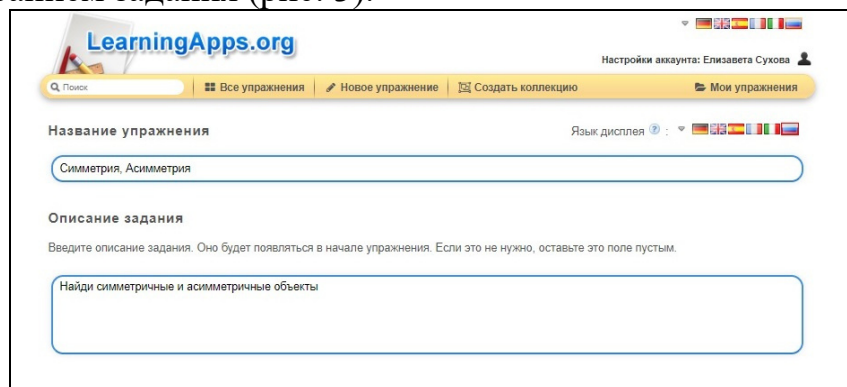


Рис. 3. Название упражнения и описание задания

Следующий этап - ввод данных для задания, при необходимости есть возможность дополнить упражнение изображениями. Изображения можно загружать как с компьютера, так и с интернета, используя ссылки. После заполнения необходимо нажать кнопку «Завершить и показать в предварительном просмотре» (рис. 4).

Рис. 4. Ввод данных для задания, завершение работы над упражнением

После завершения работы над упражнением, необходимо проверить его исправность, если есть ошибки вносятся коррективы, и упражнение сохраняется при помощи кнопки «Сохранить упражнение» (рис. 5).

Рис. 5. Сохранение упражнения

При сохранении упражнения внизу появятся окошки с ссылками, благодаря которым можно делать рассылку обучающимся (рис. 6). Так же среди дополнительных функций можно отметить возможность скрывать упражнение и открывать к нему доступ в необходимое время.



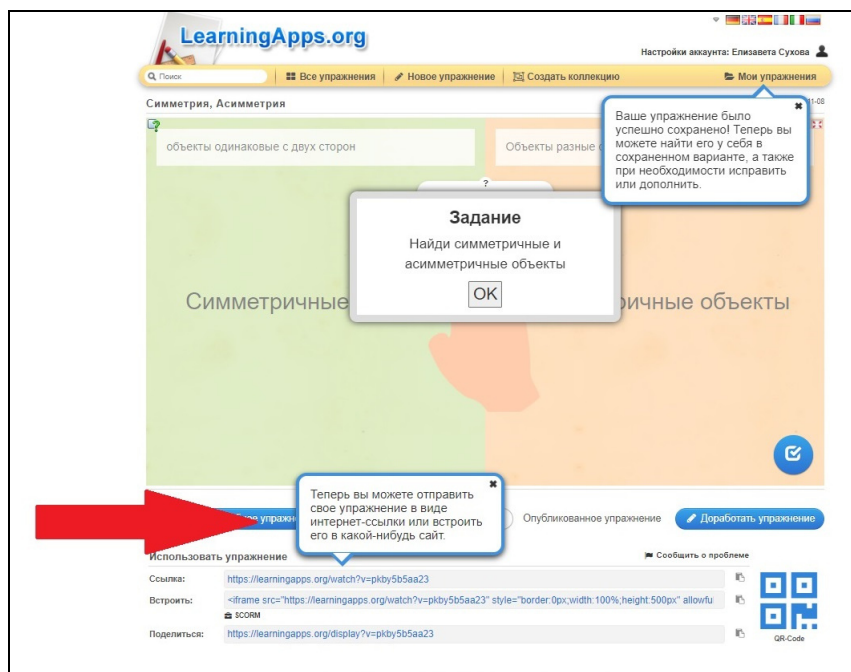


Рис. 6. Ссылка для прохождения упражнения

Такие электронные образовательные ресурсы могут использоваться во время урока «Основы изобразительной грамоты и рисование» для формирования и закрепления знаний, в качестве проверочных заданий. Благодаря возможности выполнения упражнений с помощью телефона, можно применять задания не только во время урока, на переменах для смены деятельности, но и в качестве домашнего задания. Большой выбор конструкторов, позволяет составлять игры и упражнения по различным темам:

- онлайн-игры на составление пар, например, для изучения вторичных цветов. В игре детям предлагается сопоставить основные (первичные цвета) друг с другом и найти правильный вариант получившегося цвета (вторичного);
- кроссворды на различные темы (виды и жанры изобразительного искусства, картины известных художников, различные техники рисования);
- Игры на расставление по порядку, например, расставление цветов в порядке радуги, расставление по тону от темного к светлому (Приложение 1).

### 3.2. Особенности внедрения электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста

Основной проблемой внедрения электронных образовательных ресурсов в образовательную деятельность детских художественных школ и художественных отделений школ искусств является слабая материально-техническая база учреждения. Не все школы должным уровнем оборудованы для персональной работы за компьютером.

Для проведения уроков по дисциплине «Основы изобразительной грамоты и рисование» с презентациями достаточно компьютера преподавателя и проектора. Для проведения онлайн-экскурсий, потребуется подключение к интернету. При необходимости преподаватель может задерживать свое внимание на нужных слайдах в презентациях, или на нужных залах или произведениях искусства при онлайн-экскурсиях для более детального рассмотрения, а также по просьбе учеников.

Так как классы в художественных школах и художественных отделения детских школ искусств в основном оснащены только компьютерами преподавателя и нет персонального рабочего места учащегося, ребенок может использовать свой телефон, что позволяет, каждому индивидуально продемонстрировать свои знания, и проработать пробелы. В качестве таких упражнений отлично подходят онлайн-игры и упражнения, подготовленные преподавателем (Приложение 2).

Для проверки повышения качества знаний по дисциплине «Основы изобразительной грамоты и рисование» у детей младшего школьного возраста, были проведены контрольные уроки по теме «Жанры изобразительного искусства».

Для определения исходного уровня знаний о жанрах изобразительного искусства у обучающихся был проведен тест (Приложение 3). Для распределения детей выведена таблица с критериями для определения исходного уровня знаний. (табл. 3.1)

Таблица 3.1

Критерии и уровни знаний о жанрах изобразительного искусства у младших школьников

| Уровень знаний о жанрах изобразительного искусства | Критерии уровня знаний о жанрах изобразительного искусства        |
|--|---|
|  | Знания о жанрах изобразительного искусства                        |
| Высокий (4-5)                                      | Полные, системные знания о жанрах изобразительного искусства      |
| Средний (2-3)                                      | Неполные, бессистемные знания о жанрах изобразительного искусства |
| Низкий (0-1)                                       | Отрывочные знания о жанрах изобразительного искусства             |

В ходе теста нам удалось выяснить, что дети обладают базовыми знаниями знаний о жанрах изобразительного искусства, но не отличают жанры от видов изобразительного искусства, теряются в классификации (табл. 3.2).

Таблица 3.2

Распределение обучающихся в соответствии с уровнем знаний о жанрах изобразительного искусства до введения электронных образовательных ресурсов в процесс обучения

| Уровень | Кол-ва учащихся |   |
|---------|-----------------|---|
|         | Абс.            | % |
|         |                 |   |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| высокий | 0 | 0  |
| средний | 6 | 40 |
| низкий  | 9 | 60 |

К высокому уровню знаний о жанрах изобразительного искусства были отнесены дети, которые верно ответили на все вопросы теста, и те, у кого возникли незначительные трудности. Высокий уровень знаний о жанрах изобразительного искусства не показал ни один обучающийся (0%).

К среднему уровню знаний о жанрах изобразительного искусства были отнесены дети, которые испытывали трудности при прохождении теста. Средний уровень знаний о жанрах изобразительного искусства показали 6 человек, что составило 40% от обучающихся.

К низкому уровню знаний о жанрах изобразительного искусства были отнесены дети, которые не имеют знаний о жанрах изобразительного искусства. В классе 9 детей показали низкий уровень (60%).

Для повышения уровня знаний о жанрах изобразительного искусства, на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» использовались электронные образовательные ресурсы.

Изучение жанров изобразительного искусства началось с презентации, в которой дети ознакомились с классификацией и посмотрели работы известных художников.

Для закрепления знаний дети «прогулялись» по залам Михайловского дворца Государственного Русского музея, где им было предложено называть жанры изобразительного искусства, в которых выполнены полотна.

Завершающим этапом изучения жанров изобразительного искусства стали онлайн-игры на телефоны по распределению полотен в соответствии с их жанрами. В качестве домашнего задания детям было предложено выполнить кроссворд на телефоне или компьютере (Приложение 4).

После внедрения электронных образовательных ресурсов можно констатировать, что количество обучающихся с высоким уровнем знаний о жанрах изобразительного искусства увеличилось. Об этом говорит то, что на начало исследования ни один из обучающихся не показал высокий уровень знаний о жанрах изобразительного искусства, а после формирующего эксперимента – 3 обучающихся (20 %). Средний уровень знаний о жанрах изобразительного искусства на начало исследования показали 6 обучающихся (40 %), а после формирующего эксперимента – 9 обучающихся (60 %). Низкий уровень знаний о жанрах изобразительного искусства в начале исследования показали 9 обучающихся (60 %), а после формирующего эксперимента – 3 обучающихся (20 %) (табл. 3.3).

Таблица 3.3

Распределение обучающихся в соответствии с уровнем знаний о жанрах изобразительного искусства после введения электронных образовательных ресурсов в процесс обучения

| Уровень | Количество обучающихся экспериментального класса |                    |
|---------|--|--------------------|
|         | до эксперимента                                  | после эксперимента |

|         | Абс. | %  | Абс. | %  |
|---------|------|----|------|----|
| Высокий | 0    | 0  | 3    | 20 |
| Средний | 6    | 40 | 9    | 60 |
| Низкий  | 9    | 60 | 3    | 20 |

После внедрения электронных образовательных ресурсов в процесс обучения можно отметить значительный рост уровня знаний о жанрах изобразительного искусства на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» у младших школьников.

Внедрение электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты» положительно влияют на качество знаний обучающихся. Дети с большим удовольствием и заинтересованностью выполняют упражнения, не боятся допустить ошибку, так как воспринимают задания как игру, что позволяет без стресса объяснить ребенку его пробелы в знаниях.

#### 4. Заключение

В данной методической разработке перечислены варианты разработки и внедрения электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста.

Анализ психолого-педагогической и методической литературы показал, что электронные образовательные ресурсы, внедряемые в практику обучения, будут способствовать совершенствованию художественного образования при:

- правильно подобранных электронных образовательных ресурсах на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» с учетом возрастных особенностей детей младшего школьного возраста;
- грамотной разработке электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста;
- внедрении электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста.

На основе анализа литературы, было выявлено, что наиболее подходящими для детей младшего школьного возраста являются такие электронные образовательные ресурсы, как презентации, виртуальные выставки и онлайн-игры и упражнения.

При внедрении электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста важно учитывать материально-техническую базу учреждения.

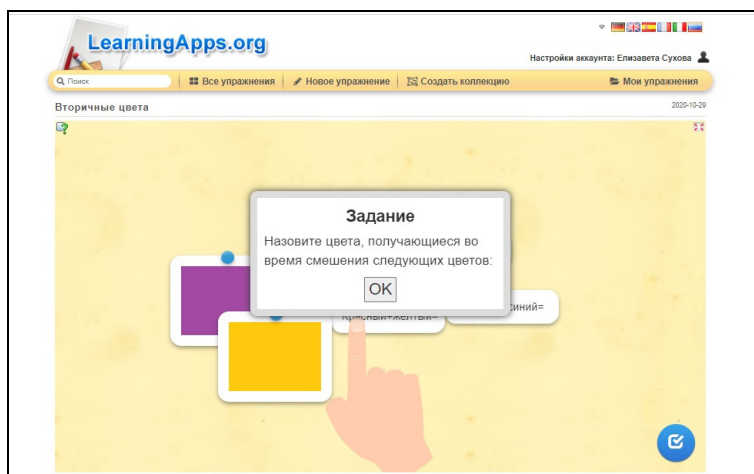
Таким образом, мы можем констатировать, что использование электронных образовательных ресурсов на уроках «основы изобразительной грамоты и рисование» для детей младшего школьного возраста способствуют улучшению качества знаний у младших школьников на уроках «основы изобразительной грамоты и рисование» благодаря заинтересованности обучающихся.



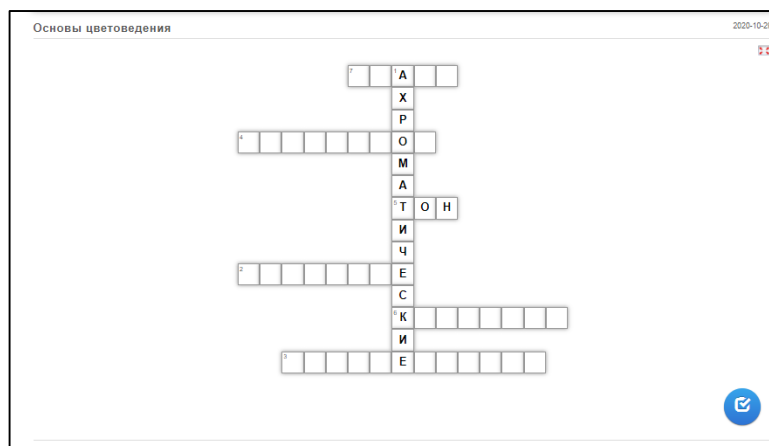
## 5. Список литературы

1. Лапшина С.Н., Романовская Е.М., Вишнякова А.Ю. Актуальность применения электронных образовательных ресурсов в профессиональном образовании / С.Н. Лапшина, Е.М. Романовская, А.Ю. Вишнякова // EDCRUNCH Ural: новые образовательные технологии в вузе: материалы Международной научно-методической Екатеринбург: УрФУ, 2017 — С. 92-97
2. Обухов А. С. Психология детей младшего школьного возраста: учебник и практикум для бакалавров / под общ. ред. — М.: Издательство Юрайт, 2014 — 583 с.
3. Талызина Н. Ф. Педагогическая психология: «Учеб. Пособие для студентов средних педагогических учебных заведений» - М. Издательский центр «Академия», 1998. 228 с.
4. ГОСТ Р 55750-2013 Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Метаданные электронных образовательных ресурсов. Общие положения.

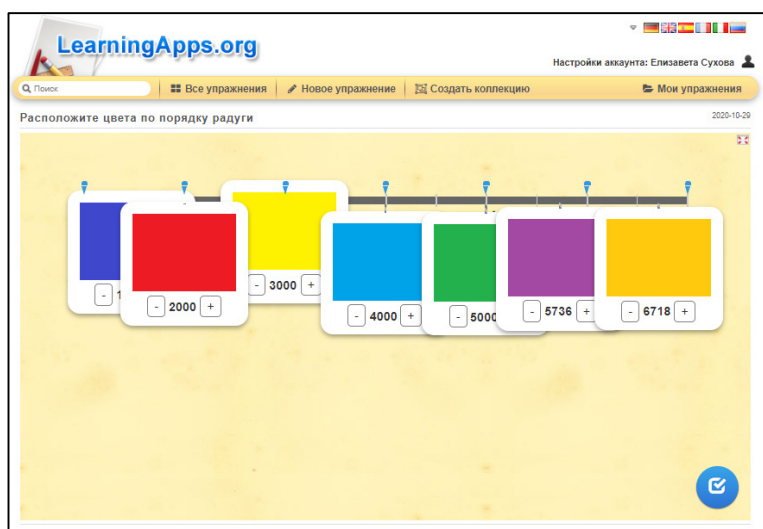
Примеры упражнений, выполненных с помощью онлайн-конструктора



Игра для закрепления знаний о получении вторичных цветов  
Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=p78irjz2c20>

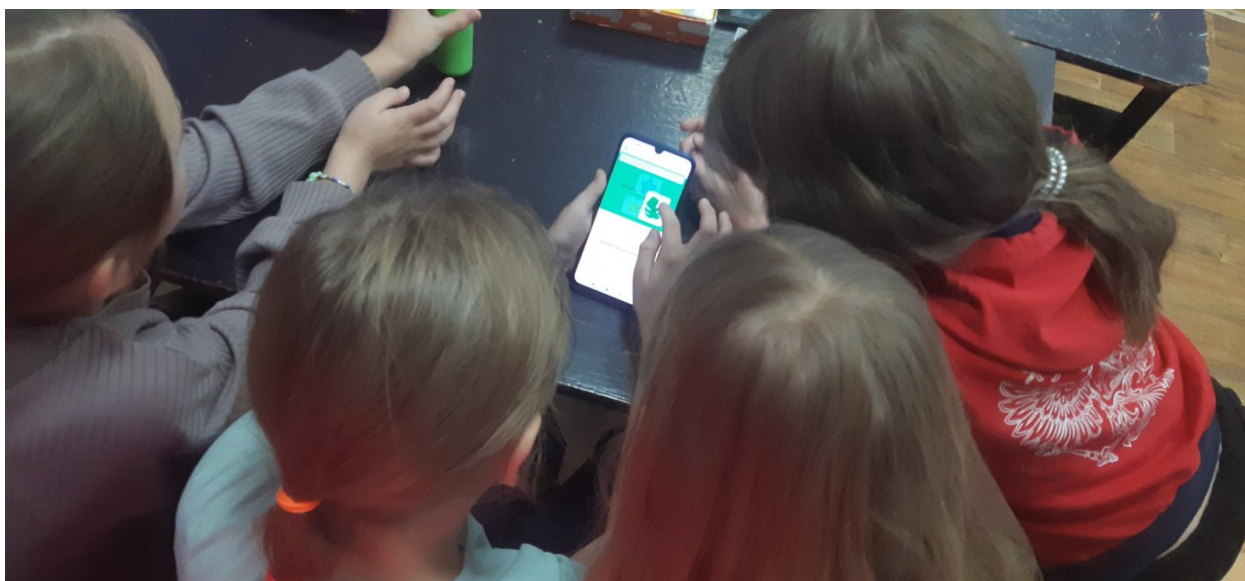


Кроссворд для закрепления знаний об основах цветоведения  
Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=p555ozzyj20>



Игра для изучения порядка цветов радуги  
Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=phwz25toa20>

Внедрение электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование». Игры и упражнения



Тест по дисциплине «Основы изобразительной грамоты и рисование»  
«Жанры изобразительного искусства» для обучающихся 2 класса

1. Определите на какой вопрос отвечает классификация жанров искусства?
  - а. Чем рисую?
  - б. Как рисую?
  - в. Что рисую?
  
2. Жанр изобразительного искусства, в котором изображается человек, называется...
  - а. портрет
  - б. пейзаж
  - в. натюрморт
  
3. Жанр изобразительного искусства, в котором изображаются неодушевленные предметы, называется...
  - а. пейзаж
  - б. натюрморт
  - в. анималистический
  
4. Жанр изобразительного искусства, в котором изображается природа естественная или измененная человеком, называется...
  - а. сказочно-былинный
  - б. пейзаж
  - в. портрет
  
5. Жанр изобразительного искусства, в котором изображается животное, называется...
  - а. портрет
  - б. религиозно-мифологический
  - в. анималистический

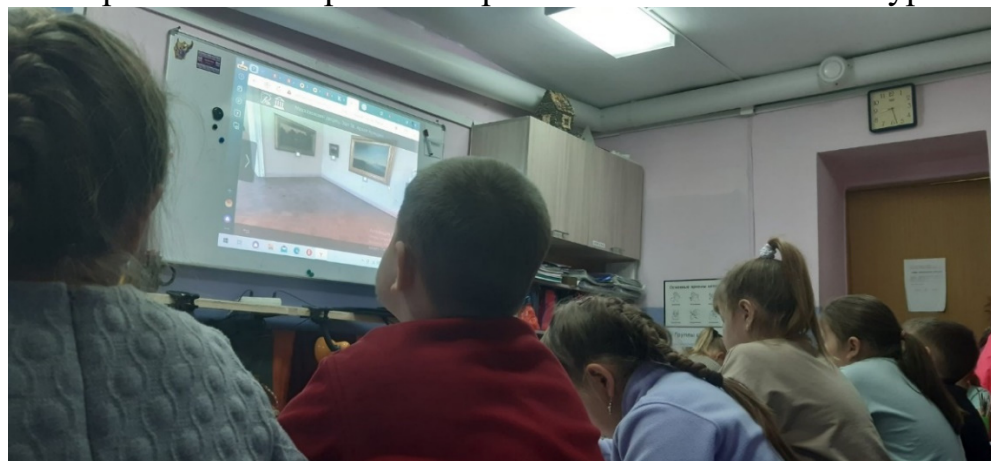
Ответы:

- 1-в
- 2-а
- 3-б
- 4-б
- 5-в

Внедрение электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование». Презентации



Внедрение электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование». Онлайн-экскурсии



Внедрение электронных образовательных ресурсов на уроках «Основы изобразительной грамоты и рисование». Онлайн-упражнения



Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=puys2fbxk20>