

УДК 372.87

Н. И. Носкова,

факультет искусств,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Г. А. Ланщикова

Использование образовательной платформы «Сферум» и программного обеспечения BigBlueButton для трансмедийных занятий предметной области «Искусство»

Аннотация. В статье описан опыт использования средств виртуальной реальности для работы на образовательной платформе «Сферум» и в системе BigBlueButton Гимназии № 43 г. Омска и Региональном центре «Сириус 55» на примере работы с материалами Всероссийской олимпиады школьников по МХК (искусству).

Ключевые слова: трансмедийные технологии, образовательная платформа «Сферум», система BigBlueButton, виртуальная реальность.

Дистанционное обучение в современных реалиях помогло понять, что определенные трудности работы в виртуальной среде кроются не только в технологичности, но в методике. Решение традиционных задач дидактики для образовательных поисков при переходе от аналоговых технологий к цифровым. Они трансформируют понимание содержание образовательно-воспитательного события, ведут к поиску эффективных форматов обучения и воспитания, актуальных приемов и методов в процессе внедрения инновационных подходов и цифровых инструментов. Изменения, затрагивая цифровую среду учебно-воспитательного процесса, меняют контент материалов, в первую очередь электронных. Продукт образовательной кросс-многомерной среды — мультисредовое трансмедийное занятие — это формат обучения с учетом принципов инклюзивности и доступности. К ним относят сетевую среду, событийные пространства интернета, культурно-исторический контекст контента. Это поле медиадидактики как части «медийного обучения, включающего цели, содержание, организационные формы, способы и средства» [3, с. 25]. При подготовке такого образовательного продукта создается комплексный информационный хаб для сбора и объединения нужных потоков информации из различных источников для помощи в структурировании. «Электронные распределенные мультимедийные ресурсы формируются в процессе разработки творческих проектов художников, дизайнеров, музыкантов, фольклористов, архитекторов, дизайнеров, этног-

рафов и др. в различных гуманитарных областях. Создать, сохранить и передать созданный творческий ресурс с использованием инновационных информационных технологий является непростой задачей», утверждают исследователи [2, с. 4].

Медиаторчество педагога здесь базируется на выборе эффективных средств обучения, обогащая занятие использованием цифровых инструментов для вариативной виртуальной реальности, подразумевая технологический оптимизм педагога и гибкость в процессе педагогического дизайна при подборе результативных цифровых инструментов. Такую деятельность позволяют создавать онлайн-тренажеры с элементами искусственного интеллекта при работе с цифровыми онлайн-конструкторами — сервисами-программами, которые работают на мотивирующую результативность такого педагогического опыта. Постоянное обновление цифрового контента через повышение уровня цифровой грамотности, развитие цифровых компетенций — путь к системному преобразованию трансмедийных занятий.

Приведем описание личного опыта применения инструментов образовательной платформы «Сферум» и программного обеспечения BigBlueButton в образовательных учреждениях Гимназии № 43 г. Омска и Регионального центра «Сириус 55» на примере работы с материалами Всероссийской олимпиады школьников по МХК (искусству). Использование дистанционного формата здесь необходимый ресурс для способных и одаренных ребят со всей Омской области,

которые получают возможности учиться на расстоянии, заниматься с педагогами из разных учебных заведений. Это демонстрирует расширение возможностей качественной и доступной образовательной среды. Вариативность в выборе форм и методов — бесконечный педагогический поиск, который проиллюстрирую примерами комплексного и взвешенного педагогического подхода. При подготовке учащихся к олимпиаде педагог организует обсуждение вариантов правильных ответов, знакомство с особенностями оценивания заданий, разбор типичных затруднений, освоение различных методик искусствоведческого и культурологического анализа произведений искусства. Работа на указанных платформах позволяет сочетать разные виды деятельности, поскольку важно помнить, что «каждая визуальная модель динамична» [1, с. 28].

Для системности подачи материала есть традиционные рубрики, они оптимизируют изучение материала. «Цвет и слово» — для изучения лексикологии колористики. «Разминка искусствоведа» — для повторения/запоминания произведений изобразительного искусства, имен авторов, названий с местонахождением музеев и галерей. Появились обязательные вопросы по материалам ДПИ России. Категория «Развиваем креативность» выросла в визуальный банк заданий более чем из 400 упражнений и пополняется. «Факт-чек» открывает мир конкретных фактов об искусстве.

Кроме того, есть возможность просмотра видеоматериалов: фрагментов балетов, спектаклей, фильмов, предлагая ссылки на внешние проверенные ресурсы, а также обсуждение, анализ, обмен впечатлениями в форме интерактива.

В рубрике «Учись самостоятельно» анонсируются образовательные сайты, цифровые пособия, книги, онлайн-экскурсии с возможностью работы в синхронном и асинхронном формате. «Арт-календарь региона» дает информацию о новых творческих проектах области. «Страничка музыкальной литературы» напоминает о творчестве известных композиторов, их произведениях. «Здесь и сейчас» предлагает задания с сиюминутным ответом, а раздел «К олимпиаде на заметку» — это багаж емких схем, таблиц, где структурированный материал можно полистать накануне олимпиады.

Есть рубрики «Афоризмы», «Поэтическая страничка», «Онлайн-викторина» для поэтапной подготовки к полугодовым тестам.

В каждом полугодии по результатам творческих домашних заданий, предусмотренных форматом работы школы одаренных, формируются коллективные альбомы на основе общих шаблонов и цифровых конструкторов. Так появились альбомы «Омские художники» к 80-летию великой Победы в год Защитника Отечества, «Мемориалы славы» — о памятных местах региона. К 100-летию Омского областного музея изобразительных искусств им. М. А. Врубеля проводилась работа в рубриках «100 шедевров», аналоге с заданиями разных культурно-исторических периодов, «Плитки» с выделением произведений искусства одного автора по творческому почерку.

Рубрики «Говори правильно», «Пиши правильно», «Заглянем в этимологический словарь» посвящены бережному отношению к русскому языку, а в «Синонимайзере» можно пополнить лексику. У платформ есть возможность работать с аудио- и видеофайлами, поэтому учащиеся слушают музыку, смотрят видеофрагменты спектаклей, фильмов. Активно используются и визуальные рубрикаторы. Для изучения медиасервисов и возможностей нейросетей есть задания в цикле «Я не чайник».

Занятия в форме скринкастов выкладываются в группе «Сферума» для тех, кто не мог присутствовать онлайн. Этот гарантированный онлайн-доступ позволяет каждому выстаивать индивидуальный план занятий, работать в своем темпе, повторять материал в удобное время, что повышает продуктивность мотивированной работы.

Следует заметить, что при продумывании разных методов и приемов важно сбалансировать медийный материал, чтобы он был увлекателен и полезен, развивал мягкие навыки: креативность, умение коммуницировать и др. В мультисредовом дистанционном занятии ему отводится роль проектировщика, эксперта, навигатора, консультанта. Виртуальная реальность на дистанционном уроке на платформах BigBlueButton и «Сферум» — эффективный модуль для медиаторства педагога и многогранный ресурс для педагогического поиска.

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. — М. : Архитектура-С, 2024. — 392 с.

2. Нагаева И. А. Арт-информатика : учеб. пособие. — 2 изд., испр. и доп. — М. : Берлин : Директ-Медиа, 2021. — 370 с.

3. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности / А. В. Федоров. — М. : Информация для всех, 2014. — 64 с.