

Будилова А.С.
преподаватель
ГАПОУ СО «НТГПК им. Демидова»,
г. Нижний Тагил, Россия

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Аннотация

В данной статье показывается возможность применения одной из образовательных технологий – веб-квест для мотивации обучающихся к изучению компьютерной графики. Обучающимся предлагается создать афишу какого-то мультипликационного фильма и презентовать ее.

Ключевые слова: веб-квест, образовательная технология, электронное обучение, самостоятельная работа учащихся, учебная мотивация.

Budilova A.S.
teacher
Nizhny Tagil State Professional College
named after Nikita Akinfievich Demidov,
Nizhny Tagil, Russia

USE OF WEB-QUESTS FOR LEARNING COMPUTER GRAPHICS

Abstract

This article shows the possibility of using one of the educational technologies - a web-based quest to motivate students to study computer graphics. Students are encouraged to create a poster for some animated film and present it.

Keywords: web-quest, educational technology, e-learning, independent work of students, learning motivation.

В настоящее время компьютерная графика сформировалась как отдельный самостоятельный раздел информационных технологий. Компьютерная графика используется почти во всех научных и инженерных дисциплинах для наглядности восприятия и передачи информации, она вторгается в бизнес, рекламу, индустрию развлечений. Знание её основ в наше время необходимо не только ученому или инженеру, умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека [3].

Однако с широким распространением современных мобильных устройств и узкоспециализированных графических редакторов, направленных на

простейшую обработку «селфи» популярность компьютерной графики стала значительно меньше среди молодежи. С одной стороны графические редакторы iPhone упрощают обработку фото, а с другой отрицательно влияют на развитие творческих способностей и приобретение необходимых навыков для качественного компьютерного дизайна. В этой связи молодежь необходимо как-то заинтересовывать в самостоятельном изучении компьютерной графики. Здесь существенную помощь могут оказать специализированные методы электронного обучения, целенаправленно развивающие не только ИКТ-компетентность, но и предметные умения, а также навыки самостоятельной работы. В условиях внедрения ФГОС, где самостоятельная работа обучающихся должна стать преобладающей использование веб-квестов, как одной из технологий электронного обучения, становится особенно актуальным. Данная технология совмещает в себе элементы частично-поискового, проблемного обучения и игры, кроме того, предполагает активное использование современных информационных и коммуникационных технологий.

Проблему использования образовательной технологии веб-квестов в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые: В. Dodge, Т. March, Н. Кононец, В. Осадчук, Г. Шаматонов, В. Шмидт и др.

В работах Н. Кононец, В. Осадчук веб-квест рассматривается как инновационная личностно-ориентированная образовательная технология, основной целью которой является самостоятельный поиск обучающимися необходимой учебной информации. Основоположники технологии веб-квест В. Dodge, Т. March определяют веб-квест как исследовательскую справочно-ориентированную деятельность, в результате которой обучающиеся осуществляют поиск информации, используя Интернет-ресурсы и видеоконференции. В. Шмидт отмечает, что веб-квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. П. Шаматонина акцентирует внимание на том, что веб-квест – это увлекательное путешествие в сети Интернет, которое предусматривает запросы в различных поисковых системах, получение достаточно большого объема информации, ее анализ, систематизацию и дальнейшее презентацию [1].

Фактически, веб-квест – это образовательная технология, в рамках которой педагог формирует интерактивную поисковую деятельность обучающихся, в ходе которой они мотивируются к самостоятельному добыванию знаний, задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы. Такая технология позволяет работать в группах (от трех до пяти учащихся), развивает коммуникативность, лидерские качества каждого, повышает не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты собственной деятельности. Образовательный веб-квест предполагает создание отдельного цифрового образовательного ресурса, на котором размещаются все необходимые учебные задания.

Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний обучающихся, рассчитаны на длительный срок до 30 часов) [2].

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы обучающихся с ним находится на различных веб-сайтах.

Не зависимо от сроков принято выделять следующие этапы работы обучающихся над квестом [4].

1. На начальном этапе обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на одну роль. Все члены команды должны помогать друг другу.

2. В ходе ролевого этапа предполагается индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели.

3. На заключительном этапе команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность результаты работы.

Таким образом, по результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие, как преподаватели, так и обучающиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Покажем возможности описанной выше технологии для изучения компьютерной графики. В основе квеста лежит проблема создания рекламной афиши для мультипликационного фильма (см. рис.1).

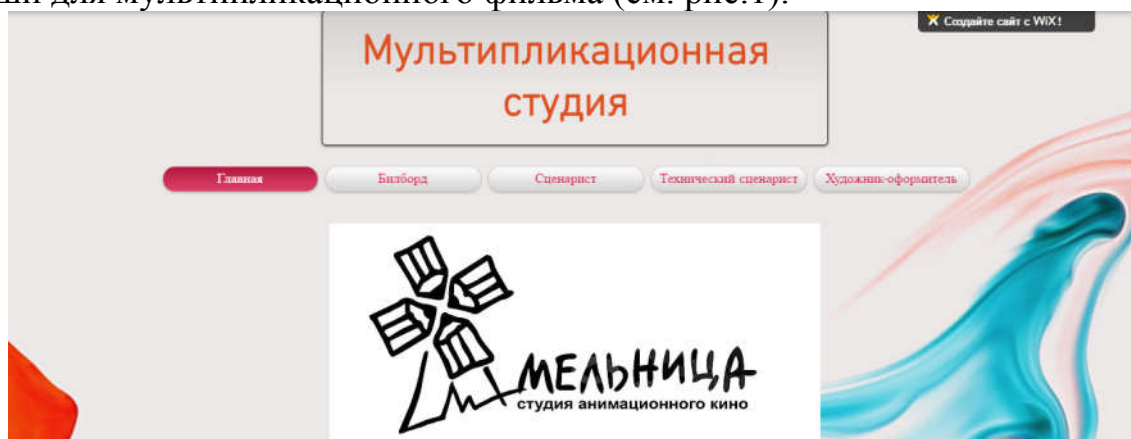


Рис. 1. Главная страница квеста

Это задание с одной стороны вполне понятно обучающимся любого возраста, а с другой – требует задействование творческих способностей, профессионального изучения рекламной и дизайнерской индустрии.

Первое задание связано с тем, что обучающиеся должны найти определение мультипликационного фильма и их разновидности, а также ознакомиться с рейтингом известных мультипликационных студий. Для поиска информации в сети Интернет студентам предложены ссылки на нужный материал. Студенты должны выполнить задания в Google Docs с предоставлением доступа преподавателю.

Далее для того, чтобы приступить к квесту, вам нужно посетить страницу «Билборд» и распределиться на роли: сценарист, технический сценарист и художник оформитель (см. рис.2).

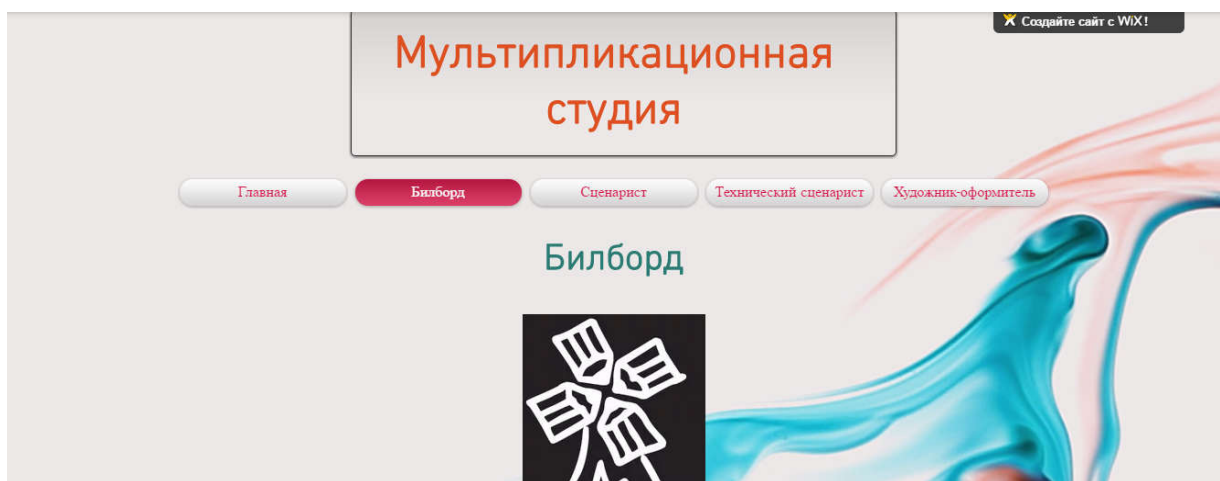


Рис. 2. Билборд

Сценаристу предлагается разработать сценарий афиши, отобрать героев, написать их реплики и продумать сцену-действие (см. рис. 3). Это очень непростое задание, потому что герои должны быть узнаваемы, сцена и реплики – запоминающиеся.

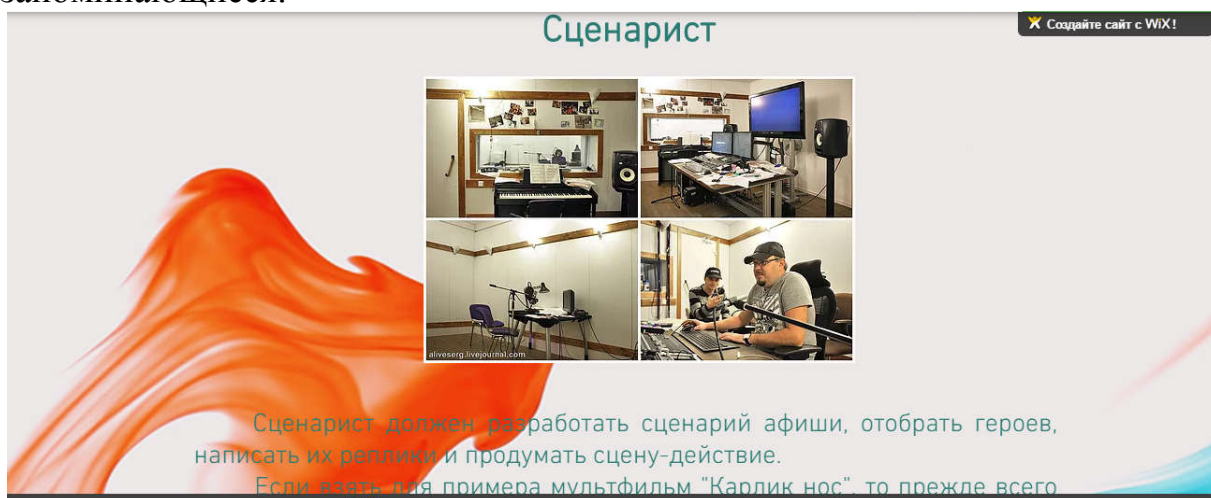


Рис. 3. Задание сценаристу

Техническому сценаристу предлагается найти большое количество вариантов заготовок рисунков, согласовать их со сценаристом и привести к необходимым техническим требованиям (см. рис. 4).

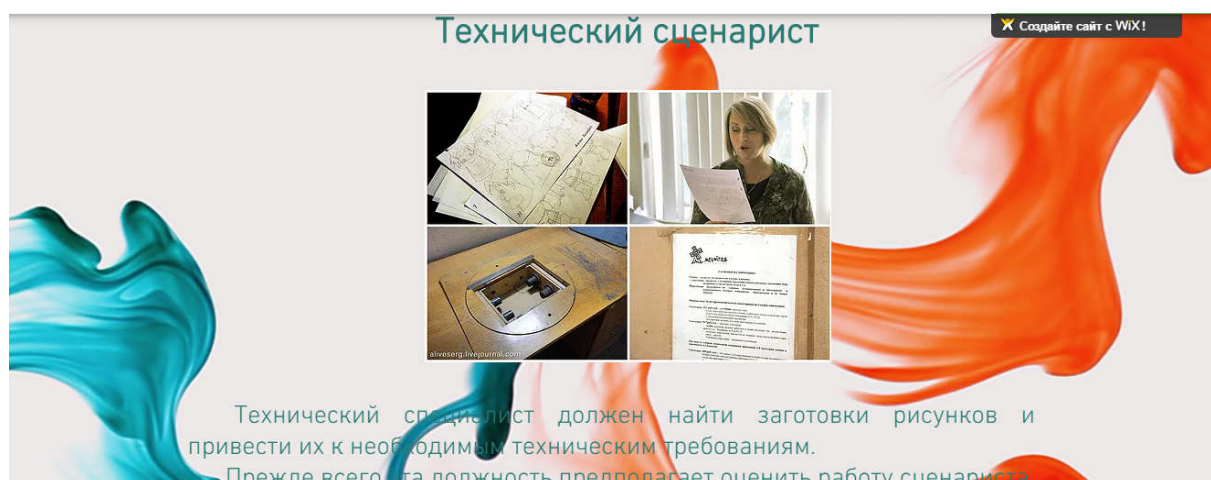


Рис. 4. Задание техническому сценаристу

Художнику-оформителю предлагается составить нужную композицию из всех заготовок и сделать ее общее оформление (см. рис. 5).



Рис. 5. Задание художнику-оформителю

Работу сценариста оценивает технический сценарист. Соответственно проделанную работу технического сценариста оценит художник-оформитель. Законченную афишу будет оценивать вся группа, исходя из этого преподаватель оценит работу каждого члена команды.

В заключение отметим, что разработанный квест позволит решить следующие образовательные задачи:

- развитие творческих способностей;
- мотивация учащихся к изучению компьютерной графики;
- развитие умений самообучения и самоорганизации, как основных в организации самостоятельной работы;
- организация работы в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

- развитие умений находить несколько способов решения проблемной ситуации;
- развитие навыков публичных выступлений;
- использование интернета для решения профессиональных задач (в том числе для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде веб-сайтов).

ЛИТЕРАТУРА

1. Веб-квест как средство развития навыков информационной деятельности на уроках технологии // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по материалам XI студ. междунар. заочной науч.-практ. конф. М.: МЦНО. 2014, № 4(11) [Электронный ресурс]. URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/4\(11\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/4(11).pdf) (дата обращения 14.02.2017).
2. Гурьев С.С., Мащенко М.В., Сиваченко А.А. Веб-квест как метод активизации самостоятельной работы учащихся при обучении компьютерной графике // Материалы VIII Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <http://www.scienceforum.ru/2016/1390/23272> (дата обращения: 01.02.2017).
3. Волкова Е.А., Сиваченко А.А. Электронное пособие, как средство методического сопровождения на занятиях по компьютерной графике // Наука и перспективы. 2015. № 4 [Электронный ресурс] URL: [URL: nir.esrae.ru/7-77](http://nir.esrae.ru/7-77) (дата обращения: 02.02.2017)
4. Создание веб-квестов [Электронный ресурс] URL: <http://itteachers.jimdo.com> (дата обращения 14.02.2017).