

Левашова Елена Анатольевна

Паришина Клара Валерьевна

Романова Людмила Николаевна

Салтыкова Галина Михайловна

Северова Тамара Степановна

DOI 10.31483/r-100156

## КОМПЕТЕНЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ СОВРЕМЕННЫХ ЦИФРОВЫХ И ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

**Аннотация:** глава коллективной монографии посвящена компетенциям педагога, позволяющим ему использовать в образовательном процессе современные цифровые и педагогические технологии. Рассматривается проблема изменения способа взаимодействия обучаемого и обучающего под влиянием изменений информационной среды и технологии обработки информации, а также цифровые и проектные компетенции педагога и их востребованность на современном этапе развития общества. Выявлены наиболее востребованные цифровые и проектные компетенции педагога на примере обучения студентов и школьников как в основном, так и в дополнительном художественном образовании.

**Ключевые слова:** современные цифровые и педагогические технологии, цифровые компетенции педагога, проектные компетенции педагога, цифровая образовательная среда.

**Abstract:** the chapter of the collective monograph is devoted to the teacher's competencies, which allow him to use modern digital and pedagogical technologies in the educational process. The article deals with the problem of changing the way of interaction between a student and a teacher under the influence of changes in the information environment and information processing technology, as well as digital and project competencies of a teacher and their relevance at the present stage of society development. The most popular digital and project competencies of a teacher have been

*identified using the example of teaching students and schoolchildren, both in general and in additional art education.*

**Keywords:** *modern digital and pedagogical technologies, digital competencies of a teacher, design competencies of a teacher, digital educational environment.*

Цифровая трансформация общества, образования, и в том числе художественного образования, предъявляет новые высокие требования к компетенциям педагога, осуществляющего образовательную деятельность в среднем и высшем образовании, в системе дополнительного образования.

Проблема изменения способа взаимодействия обучаемого и обучающего под влиянием изменений информационной среды и технологии обработки информации рассматривается педагогическим сообществом как вызов и тренд современной педагогики.

Цель исследования – рассмотреть цифровые и проектные компетенции педагога и их востребованность на современном этапе развития общества.

Задачи: раскрыть понятие «цифровая компетенция педагога», проанализировать проблему проектных компетенций и выявить наиболее востребованные цифровые и проектные компетенции педагога на примере обучения студентов и школьников как в основном, так и в дополнительном художественном образовании.

Объектом исследования является реализация компетентностного подхода при подготовке учителя будущего.

Предметом исследования являются цифровые и проектные компетенции педагога основного и дополнительного художественного образования.

Глава монографии состоит из пяти подразделов, раскрывающих сущность цифровых и проектных компетенций преподавателей, работающих в художественном образовании.

### *1. Понятие «Цифровая компетенция»*

«Как никогда остро встают вопросы внедрения цифровых технологий в практическую сферу учебной деятельности и подсистемы цифровой

образовательной среды, включающих педагогические и управленческие технологии, различные средства цифровых технологий, образовательные ресурсы, направленные на достижение дидактической цели, на решение определенных учебных задач, закрепление знаний и отработку умений применять полученные знания в различных ситуациях» [2].

В настоящее время можно с уверенностью утверждать, что важным условием формирования современного гражданского общества станет эффективная система образования, которая способна стать важным фактором с учетом цифровой трансформации, включающей комплекс взаимодействующих компонентов, влияющих на динамические изменения в сфере образования (рис. 1).

## ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА



Рис. 1. Цифровая образовательная среда

Именно образовательная среда позволяет сформировать у пользователей понятие цифровой компетенции. «Хорошо ориентироваться в информационном пространстве, отбирать, анализировать, структурировать информационные потоки, уметь пользоваться медиапродуктами в соответствии с поставленными задачами и развивать навыки создания уникальных авторских мультимедийных

продуктов. Гармоничная визуализация и динамичность подачи материала вызывает устойчивый интерес к предмету изучения, формирует положительную мотивацию к самому процессу обучения, вызывает познавательный интерес и, как следствие, развивает эмоционально и интеллектуально» [5].

В образовательном пространстве «компетентностный подход важен в подготовке будущего учителя с опорой на комплексную информационно-развивающую среду, отвечающую современным требованиям не только в решении образовательных задач, поставленных в законе «Об образовании», но и в повышении уровня образованности педагога в контексте цифровизации системы образования с учетом быстро меняющихся социокультурных условий развития информационной инфраструктуры» [4]. В соответствии с национальным проектом «Образование» к 2024 году планируется обеспечение конкурентоспособности российского образования в рамках развития открытой образовательной среды в контексте с решением поставленных задач в системе образования, а также реального повышения уровня подготовленности педагогов к работе в условиях цифровой трансформации образовательной среды открытого образования.

Органичное сочетание учебного материала с применением «электронных средств визуализации в виде графических редакторов во многом определяет эффективность цифровой грамотности, которая формирует компетенцию (рис. 2). Все это ведет к более полному раскрытию личностных возможностей будущего учителя в его творческой и профессиональной деятельности» [6].

Формирование цифровой компетенции зависит от развития навыков и умений работы с электронной информационной средой и понимания возможностей использования ее в профессиональной педагогической деятельности.



Рис. 2. Цифровая грамотность педагога

На помощь в решении поставленных задач с использованием информационных технологий приходят мультимедийные технологии, позволяющие преподавателям реализовать свои педагогические идеи в инновационной образовательной практике, которая дает большую информативность и структурную содержательность.

Исходя из того, что цифровая компетенция это одна из базовых компетенций, необходимых педагогу, в которую входят навыки, умения и знания, помогающие формировать образовательную среду современными доступными методами, создавать гармоничный контент с точки зрения художественного оформления и методической структурированности подачи учебного материала, и учитывая высокую степень доступности и визуализации информации, возрастает потребность в постоянном повышении уровня цифровой грамотности. Современные технологии позволяют совмещать в едином ресурсе звук, текст, статичные иллюстрации, анимацию и видео. Используя навыки работы с перечисленными составляющими и обладая предметными знаниями, у педагога появляется возможность использовать в своей деятельности или создавать самостоятельно мультимедийные образовательные ресурсы, востребованные в современной образовательной среде.

«Мультимедийные образовательные ресурсы играют огромную роль на всех этапах обучения от дошкольного образования до обучения аспирантов и корпоративных пакетов обучения. Мультимедиа подразумевает работу с разными технологиями создания информации, такими как графика, текст, аудио, видео и анимация, а также интерактивные элементы и пользовательский контроль» [3].

Чтобы реализовать эти задачи в образовательном процессе необходимо повышать уровень формирования цифровой компетенции педагогов как в процессе обучения и повышения квалификации, так и в самостоятельной проектной деятельности. В подготовке бакалавров по направлениям «Педагогическое образование», профилям «Изобразительное искусство» и «Дизайн» при разработке учебного курса учитывается вся система знаний и интегрируются современные цифровые технологии в единый образовательный процесс.

## *2. Проектные компетенции педагога*

Проблему проектных компетенций хотелось бы рассмотреть на примере опыта обучения будущих дизайнеров на художественно-графическом факультете Института изящных искусств МПГУ.

В рамках Концепции художественного образования в Российской Федерации уделяется серьезное внимание художественному и дизайнерскому образованию. Сфера образования должна ориентироваться на человека, подготовленного для разносторонней проектной деятельности в зависимости от его интересов и возникающих потребностей. Дизайн становится уникальным инструментом формирования и воспитания творческой личности, частью культурной политики. Это синтетический вид деятельности, соединяющий логику и эстетику в единой проектной деятельности [11, с. 199].

Рассуждая об актуальных проблемах художественно-педагогического образования, профессор С.П. Ломов сказал: «Дизайн сегодня востребован как никогда. Даже в общее образование стартовал такой вид деятельности как «проектная деятельность» [12, с. 228].

Качественная подготовка студентов является неотъемлемой частью модели будущего профессионала, что отображено в федеральных государственных

образовательных стандартах и [20, с. 195]. В ФГОС 54.03.01 по направлению подготовки Дизайн, помимо компетенций профессиональной направленности, заложены педагогические компетенции, которые определяют способности будущих профессионалов к педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего, профессионального и дополнительного образования. Для приобретения необходимых знаний и навыков в учебном плане подготовки будущих профессионалов предусмотрены дисциплины «Психолого-педагогические основы образовательной деятельности», «Методика преподавания дизайна», «Психология творчества». В рамках этих дисциплин студенты знакомятся с целым спектром компетенций, необходимых в педагогической деятельности. Среди них: предметная компетенция, общепедагогическая, информационно-коммуникативная, цифровая и др. Входят в этот перечень и проектные компетенции.

Для формирования необходимых компетенций необходимо Взаимодействие преподавателя и студента в образовательном процессе направленно в первую очередь на углубление теоретических знаний, развитие навыков, необходимых в будущей профессии, на формирование необходимых компетенций, развитие способности инновационно и творчески решать поставленные задачи [7, с. 17].

Для того, чтобы проектные компетенции стали неотъемлемой частью подготовки будущего профессионала, студенты выполняют научно-исследовательские и творческие проекты, в том числе образовательного характера. Современные проекты отличаются от тех, что были раньше. Они намного сложнее, многограннее. В современной проектной деятельности необходима интеграция традиционного проектно-художественного творчества, инноваций и цифровых технологий [13, с. 26]. Если же такие проекты направлены на решение образовательных проблем, значимость таких работ безусловно повышается. Рассмотрим некоторые студенческие проекты.

Дизайн-образование в МПГУ невозможно без компетенций в педагогической деятельности. Интересный проект «Дизайн серии образовательных

плакатов к юбилею Варвары Степановой» выполнила студентка бакалавриата направления обучения «Дизайн» Канаева Елена Андреевна (рис. 3). Этот проект участвовал в конкурсе научных работ студентов, бакалавров и магистрантов МПГУ и филиалов университета в области естественных, технических и гуманитарных наук, где был удостоен диплома 2 степени. В работе было проведено исследование, посвященное творческому и педагогическому наследию Варвары Степановой, замечательной представительницы ВХУТЕМАС. Интересной составляющей работы Елены является рассмотрение плаката как образовательного контента не только в традиционной полиграфической, но и в современной цифровой интерактивной форме.

Проект включал методическую разработку по проектированию цифровых образовательных ресурсов для будущих учителей и дизайнеров. Это позволило студентке реализовать проектную компетенцию в преподавательской деятельности. На сегодняшний день этот проект используется в учебном процессе при работе со студентами бакалавриата художественно-графического факультета МПГУ и со слушателями дополнительной программы профессиональной переподготовки «Теория и методика преподавания изобразительного искусства и дизайна» [11, с. 201].



Рис. 3. Проект серии полиграфических образовательных плакатов о творческом и педагогическом наследии Варвары Степановой



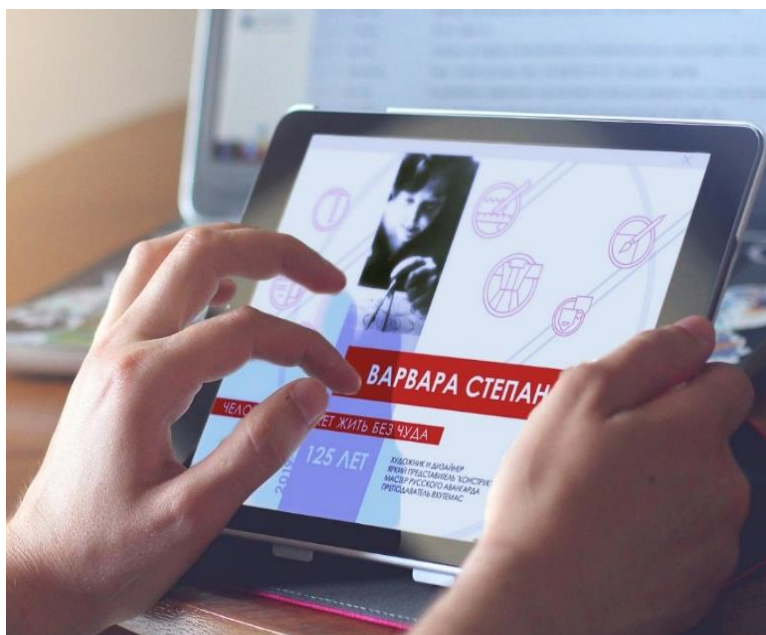


Рис. 4. Проект цифрового образовательного плаката  
о творческом и педагогическом наследии Варвары Степановой

Еще один интересный студенческий проект «Технология дополненной реальности в сфере образования» был представлен для участия во II Международном научно-исследовательском конкурсе «Педагогические исследования и разработки», в секции «Инновационные технологии в педагогической деятельности» (рис. 4). Автор проекта студентка 4 курса направления подготовки «Дизайн» Соловьева Полина Дмитриевна. В работе рассмотрен актуальный тренд в сфере образования – использование технологий дополненной реальности. Практической составляющей проекта являлась реализация разработанной ею дополненной реальности в учебных изданиях для среднего школьного возраста издательства «Русское слово». Эта серия разработок была размещена в учебниках для средней школы [11, с. 203].



Рис. 5. Публикация и сертификат Соловьевой П.Д. об использовании технологий дополненной реальности в сфере образования

МПГУ как главный педагогический вуз страны мотивирует студентов к преподаванию эстетических дисциплин образовательной области «Искусство». Студенты направления подготовки «Дизайн» участвуют и становятся призерами конкурса проектов по методике преподавания дисциплин образовательной области «Искусство» [11, с. 204]. Дизайн-образование находится на стыке современных вызовов культуры и искусства, и будущие профессионалы органично чувствуют себя в этом пространстве [21, с. 4]. Для студентов направления подготовки «Дизайн» проектные компетенции являются неотъемлемой составляющей как прямых дизайнерских, так и педагогических компетенций и способствуют наилучшей подготовке к будущей профессии.

### *3. Требования к цифровым компетенциям преподавателя, обучающего студентов направления подготовки «Дизайн»*

Сегодняшние реалии в мире и обществе принципиально меняют информационную среду и технологии во всех сферах жизни. А 2020 и 2021 годы из-за пандемии особенно ускорили процесс цифровизации, что не могло не коснуться в том числе образования. Новые цифровые технологии имеют большой потенциал для образовательного процесса. Наиболее распространенными стоит

отметить такие облачные технологии, как Moodle, Google Disk, Yandex Disk, которые дают возможность хранить большое количество информации и имеют удобный сетевой доступ к информационным ресурсам.

Так, например, лекционные занятия можно записывать и выгружать на платформу LMS Moodle, что дает возможность студентам смотреть и пересматривать лекции в любое удобное время (рис. 6).

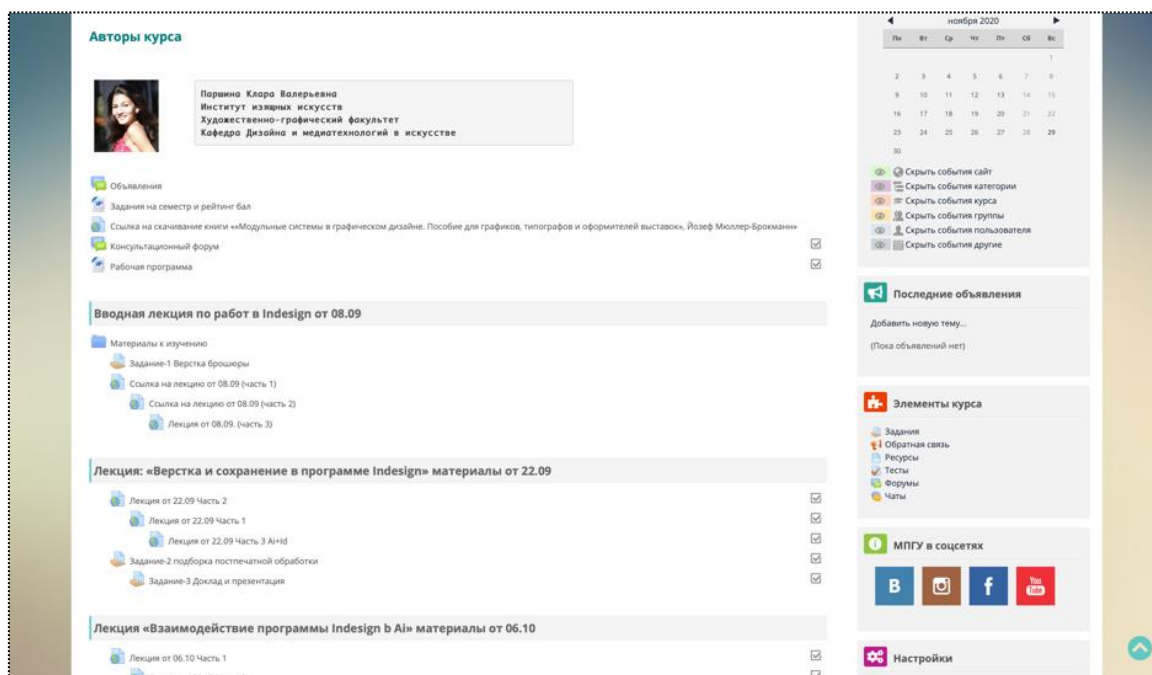


Рис. 6. Скриншот из курса Moodle

«Художественно-техническое редактирование» для студентов 4 курса

Онлайн-обучение в цифровой образовательной среде предполагает синхронное и асинхронное обучение. Под синхронным занятием подразумевается онлайн-общение обучающегося и преподавателя в конкретное время. Асинхронное обучение подразумевает, что преподаватель размещает на интернет-ресурсе лекционные материалы и различные задания, а обучающиеся могут ознакомиться с ними в удобное время.

Использование интернет-технологий позволяет расширить диапазон учебной деятельности обучающихся за счет дополнительного поиска необходимой информации по той или иной учебной теме [9, с. 248].

Основными характеристиками цифровых ресурсов являются:

– удобство в использовании;

- доступность учебных материалов, в том числе 24/7;
- интерактивность подачи и проверки информации;
- возможность самостоятельной работы в любой обстановке и месте и с любого устройства.

Среди цифровых технологий можно выделить такие технологии как:

- блокчейн – технология, обеспечивающая хранение данных с целью предоставления студентам возможности пользоваться оцифрованной библиотекой, получать онлайн-консультации специалистов;
- геймификация, которая применяется, например, в веб-квестах (включает элементы видеоигр);
- виртуальная реальность, которая дает возможность проведения видеоконференций и больший эффект, чем веб-конференции. Занятия теперь можно проводить дистанционно на платформах Zoom, Google Meet, Skype и др.;
- E-learning – система электронного обучения, дающая студентам возможность изучать и использовать учебные материалы;
- искусственный интеллект и иные технологии.

Занятия с преподавателем для студентов направления подготовки «Дизайн» можно дополнять:

- онлайн-курсами, мастер-классами (рис. 7);
- онлайн-посещением выставок (рис. 8);
- онлайн-интенсивами и вебинарами (рис. 9);
- онлайн-фестивалями (рис. 10).

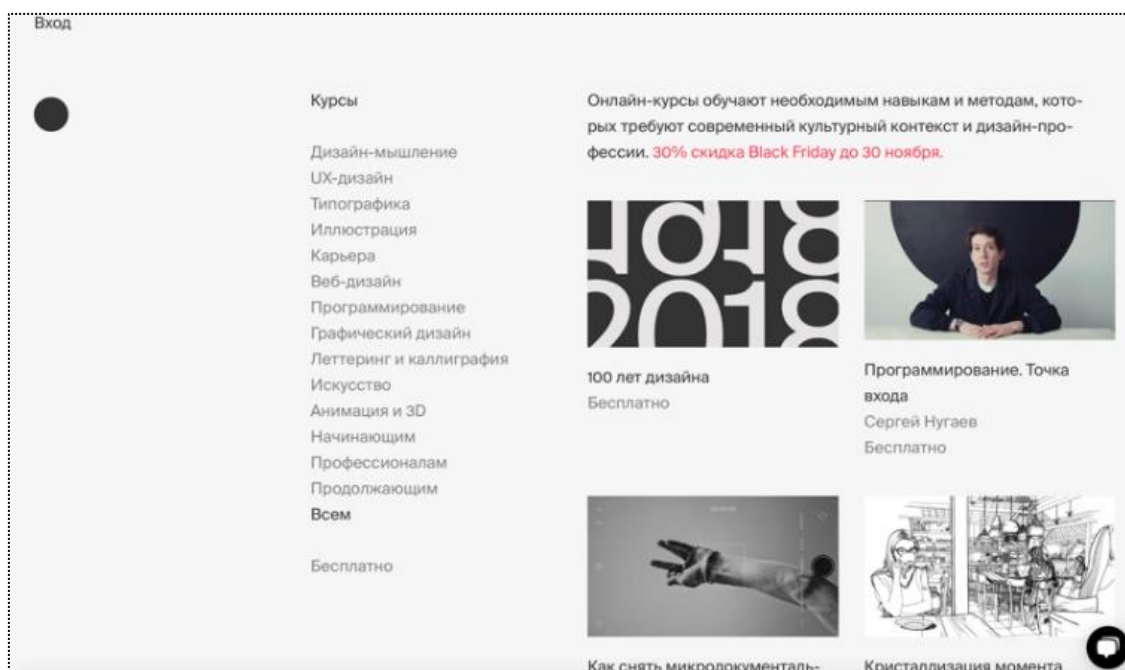


Рис. 7. Разнообразные курсы школы bang bang education (bangbangeducation.ru)

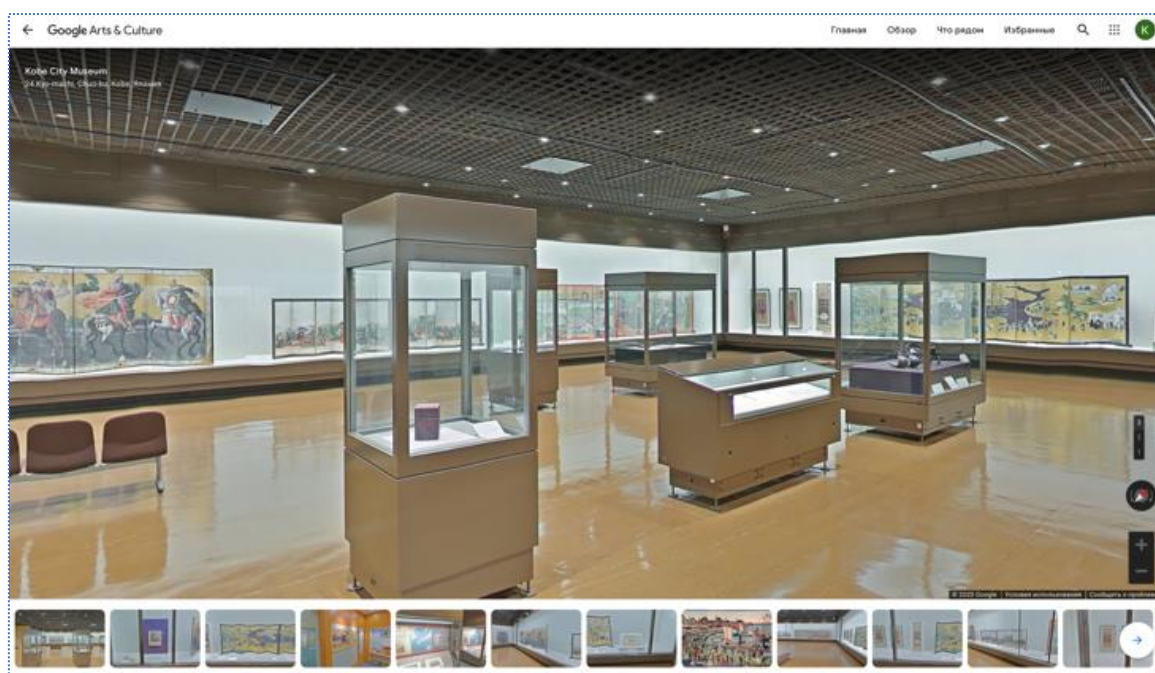


Рис. 8. Онлайн-выставка в Японском музее  
Художественный музей Кобе Юкари  
(<https://artsandculture.google.com/streetview/kobe-city-museum/GwENnyyX90WcuA>)



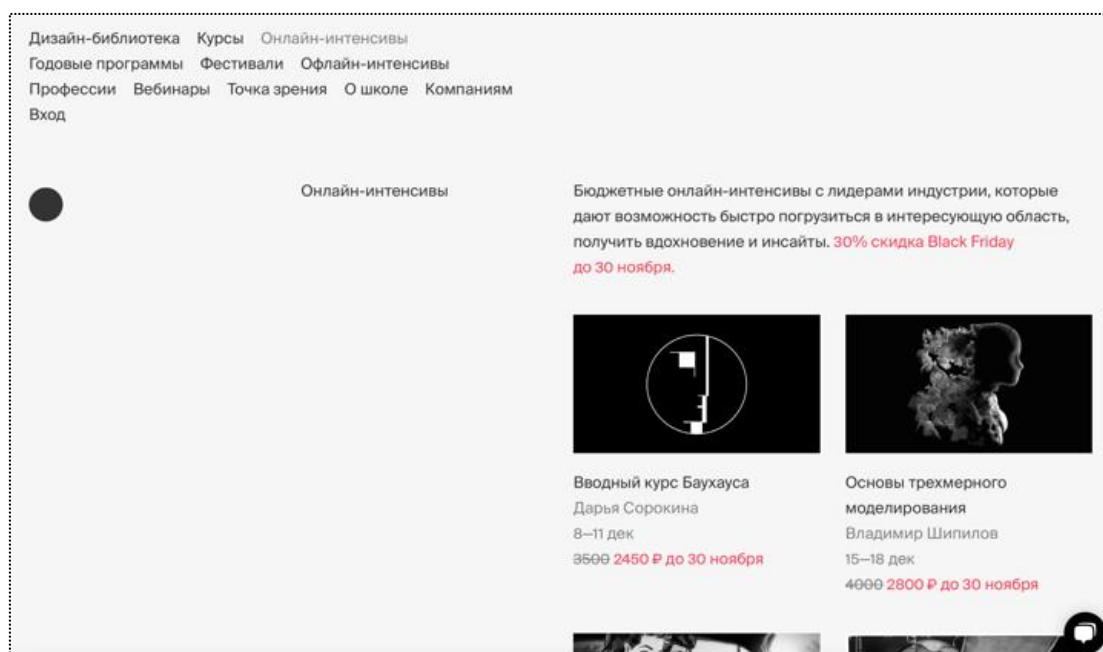


Рис. 9. Онлайн-интенсивы школы bang bang education (bangbangeducation.ru)

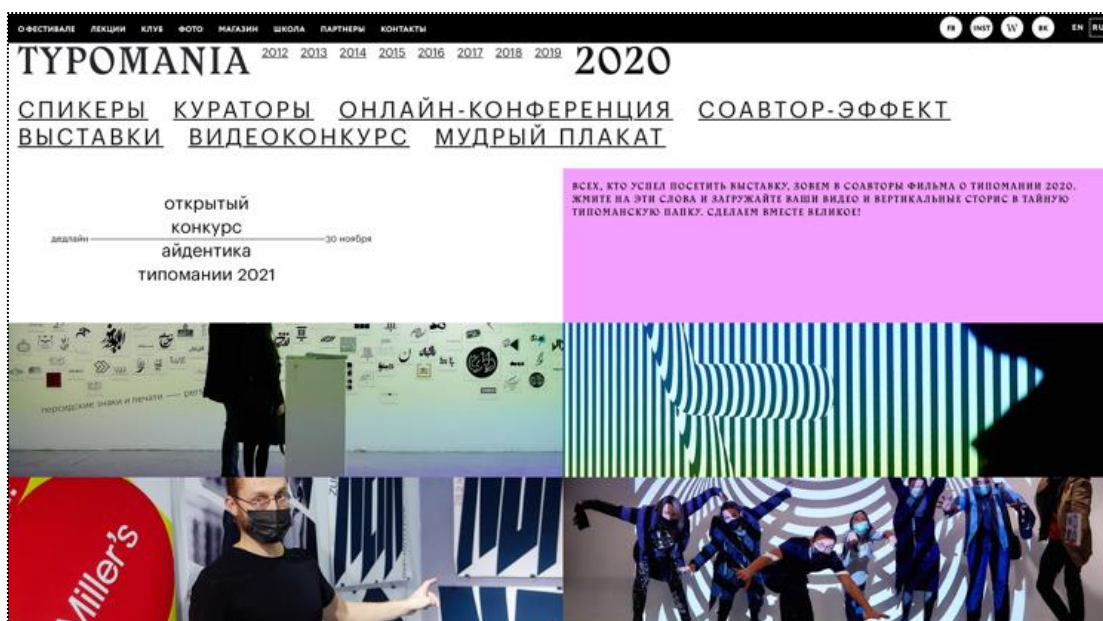


Рис. 10. Онлайн-фестиваль «Типомания» (typomania.ru)

Спецификой цифрового обучения студентов бакалавриата направления подготовки «Дизайн» является то, что теория, которую дает преподаватель, всегда должна подкрепляться практикой, практическими заданиями. При этом преподавателю важно как сохранять традиционные подходы в обучении студентов, так и применять новые технологии, в том числе в области цифрового искусства, Digital Art [8, с. 230].

Обучение будущих дизайнеров подразумевает овладение большим разнообразием цифровых технологий как в процессе обучения, так и в процессе

выполнения практических заданий. Цифровые технологии быстро развиваются и часто обновляются, что предоставляет широкие возможности для доступа к цифровым инструментам, а также требует постоянного изучения и освоения нововведений. Цифровые технологии повысили заинтересованность студентов в образовательном процессе, благодаря чему у них появилась возможность самостоятельно расширять диапазон получаемых знаний. Они мотивированы на личностное развитие и самоопределение.

Указанные изменения предъявляют высокие требования к цифровым компетенциям преподавателя, обучающего профессиональным дисциплинам студентов направления подготовки «Дизайн». Ему необходимо постоянно отслеживать тенденции развития программных продуктов и аппаратных средств, применяемых в дизайне, быть в курсе новых способов работы человека с графической и иной информацией и активно использовать в образовательном процессе актуальные и современные технологии.

#### *4. Цифровые компетенции преподавателя изобразительного искусства в основном и дополнительном образовании*

На современном этапе развития общества происходит активное развитие информатизации, современные информационные технологии внедряются в процесс подготовки педагогических кадров. В связи с этим изменяется процесс подготовки специалистов в педагогической сфере деятельности.

В последнее время можно увидеть значительные изменения в сфере подготовки учителей изобразительного искусства. Это связано с активной интеграцией информационных технологий в сферу деятельности преподавателя изобразительного искусства в школе, а также с появлением новых возможностей в сфере преподавания изобразительной деятельности для школьников. Такие возможности дает тенденция создания компьютерных классов в общеобразовательных и художественных школах, оснащенных графическими программами. Примером такого компьютерного класса может быть класс, созданный при художественной школе МПГУ (руководитель В.А. Ваняев).

Функционал данного класса может быть многообразен. В первую очередь в нем проводятся занятия со школьниками, на которых они используют компьютерные технологии для выполнения определенных задач в области изобразительного искусства: создание графических композиций, коллажирование, цифровая живопись. Также студенты магистратуры МПГУ имеют возможность прохождения педагогической практики для проведения экспериментальной работы, связанной с тематикой диссертационного исследования.

Примером такой работы может быть диссертационное исследование М.А. Потоловой в рамках магистерской программы «Инновационные технологии в художественном образовании» на тему «Инновации в современной детской книжной иллюстрации». Возможности использования компьютерных технологий в процессе обучения школьников можно увидеть на примере работ, представленных в диссертационном исследовании (рис. 11).

В настоящее время компьютерные технологии активно внедряются в образовательный процесс, в связи с этим информационная и компьютерная грамотность преподавателя изобразительного искусства актуальна для организации современного процесса обучения. С одной стороны новые технологии в художественном образовании повышают мотивацию обучаемых, с другой – это открывающиеся возможности в сфере получения информации в процессе исследования аналогов при работе над каким-либо проектом. Также компьютерные программы открывают множество дополнительных возможностей в сфере создания графических изображений.

В настоящее время компьютерные технологии активно внедряются в образовательный процесс, в связи с этим информационная и компьютерная грамотность преподавателя изобразительного искусства актуальна для организации современного процесса обучения. С одной стороны новые технологии в художественном образовании повышают мотивацию обучаемых, с другой – это открывающиеся возможности в сфере получения информации в процессе исследования аналогов при работе над каким-либо проектом. Также компьютерные



программы открывают множество дополнительных возможностей в сфере создания графических изображений.

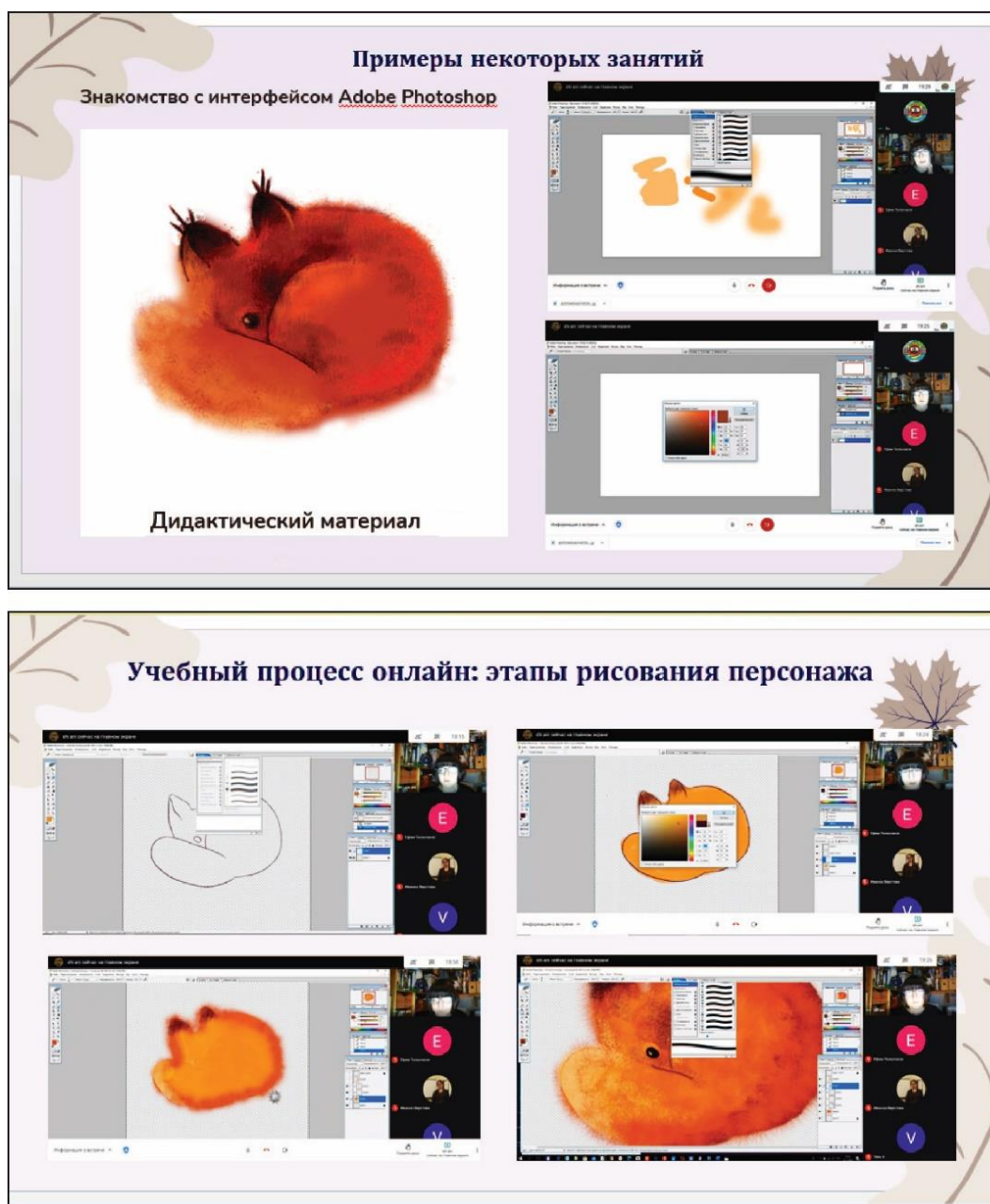


Рис. 11. Планшеты к защите ВКР М.А. Потоловой

Таким образом, компетенции преподавателя изобразительного искусства в области информационных и компьютерных технологий актуальны на современном этапе развития. В связи с этим на художественно-графическом факультете студентам педагогического образования (профили Изобразительное искусство и Дополнительное образование) преподается дисциплина «Специализация дизайна», в рамках которой они изучают компьютерную графику и разрабатывают дизайн-проекты. Это позволит им при работе в системе образования сделать

свою деятельность более многогранной, так как компетенции в области цифровых технологий востребованы на современном этапе во всех сферах человеческой деятельности.

Изучение графических программ дает возможность студентам сразу овладевать приемами компьютерного способа создания изображений на основе творческого проектирования графических объектов, максимально подготавливая их к дальнейшему широкому использованию полученных знаний и навыков в сфере дизайн-проектирования на основе компьютера.

Умению творчески мыслить, используя разнообразный арсенал средств, как классических, так и компьютерных, студенты начинают учиться на первых же занятиях по дисциплине, что позволяет формировать цифровые компетенции обучаемых, значительно повышая уровень их профессиональной подготовки. В связи с этим обучение студентов работе с компьютерными программами сразу становится профессионально ориентированным.

На начальном этапе изучения проектирования в графическом дизайне осуществляется пропедевтический курс, который знакомит студентов с образным решением произведения, рассматриваются составляющие, работающие на этот художественный образ. Студенты в процессе создания композиции должны осмыслить, что данная дисциплина предполагает с одной стороны творческий процесс, а с другой – знание и использование комплекса средств, связанных с компьютерным проектированием [1; 10].

Рассмотрим процесс проектирования формальной композиции на тему «Использование компьютерного проектирования при создании образа композиции в программе Adobe Illustrator» (рис. 12).



Рис. 12. Создание образа композиции в программе Adobe Illustrator

Следующий этап работы со студентами – это изучение процессов стилизации и трансформации, создание знаковых форм, разработка логотипа и элементов фирменного стиля (визитка, буклет, рекламный плакат), что актуально и для их дальнейшей профессиональной деятельности в области изобразительного искусства.

Также цифровые навыки в области компьютерной графики дадут возможность будущим педагогам позиционировать себя, деятельность своей студии в системе дополнительного образования или художественной школы. Цифровые компетенции актуальны для преподавателя изобразительного искусства: при организации выставок, праздников, форумов он способен быстро и профессионально выполнить рекламу данного события, используя возможности цифровых технологий.

Владение цифровыми компетенциями актуально на современном этапе, повышает общепрофессиональный уровень преподавателя изобразительного искусства, открывает возможности активной и продуктивной деятельности в области данного направления, так как для современного образования актуальна подготовка педагогических кадров, умеющих эффективно использовать мощные средства компьютерных технологий для решения различных профессиональных и творческих задач.

##### *5. Цифровые и проектные компетенции педагога школы и вуза*

Обратимся к истории совместного использования проектных и цифровых технологий в обучении школьников и студентов. Уже в начале 90-х годов XX

века в школах Москвы начали появляться персональные компьютеры, и встал вопрос: как и чему обучать учащихся на уроках информатики. Программирование перестало быть единственным способом общения человека с вычислительной техникой и стало уделом учащихся специализированных физико-математических классов. Приобрели актуальность умения быстро и качественно обрабатывать информацию разного вида с помощью соответствующих редакторов. Одновременно с этим в учительском сообществе активизировался интерес к проектной деятельности учащихся, которая сама по себе не была чем-то новым, но была созвучна эпохе перемен. Проанализируем несколько примеров цифровых проектов с точки зрения компетенций, которыми должен обладать педагог.

*Пример 1.* Место – Центр образования №109 города Москвы. Время – вторая половина 90-х годов XX века. Обучаемые – учащиеся 11-х классов разных профилей: физико-математического, гуманитарного, биологического, медицинского, художественно-графического, общеобразовательного. Учебный предмет – Информатика и информационные технологии.

Обучение старшеклассников обработке различных видов информации было организовано в форме выполнения проекта «Мое малое предприятие» и позиционировано как деловая игра для 11-х классов. На начальном этапе школьники получали актуальные сведения об организационно-правовых формах предприятия и о некоторых документах, необходимых для его регистрации. Затем, разбивших на группы по два человека, выбирали вид деятельности своего предприятия, придумывали название, оформляли документы и разрабатывали логотип. Для оформления документов и логотипа использовали текстовый и графический редакторы Microsoft Word и Corel DRAW.

Далее перед ними стояла непростая задача освоить работу связанных таблиц в СУБД Microsoft Access. Но поскольку они уже реально представляли, какие товары будет предлагать заказчику их предприятие, где могут проживать заказчики и какие сведения нужны для доставки товара, освоение программы проходило легко.

Проект успешно «жил» в течение нескольких лет. Но когда ситуация в стране изменилась, и создание малых предприятий перестало быть актуальной темой, интерес к проекту угас, и он был естественным образом завершен.

Учитель информатики, априори обладавший цифровыми (тогда их называли информационными) компетенциями, для реализации данного проекта должен был обладать и проектными компетенциями, а также специальными знаниями о создании и работе малого предприятия. Успешность проекта была обусловлена актуальностью идеи собственного бизнеса, озабоченностью одиннадцатиклассников своей будущей траекторией развития, необходимостью научиться работать в новых на тот момент программах [14; 15].

*Пример 2.* Место – то же, что в примере 1. Время – 1997/1998 учебный год. Обучаемые – учащиеся физико-математического и художественно-графического классов. Учебный предмет – Информатика и информационные технологии плюс Изобразительное искусство (для учащихся художественно-графического класса). Проект «Виртуальная картинная галерея» был реализован учащимися-математиками в конструкторе трехмерных виртуальных миров, позволявшем использовать только прямоугольные блоки. Это была первая, самая простая, разработка фирмы «Параграф», код которой был написан на языке VRML Юные художники сканировали свои лучшие работы и «развешивали» их по стенам галереи. Проект получил диплом I степени VI Московского конкурса ученических компьютерных проектов. Защиту проектов-лауреатов проводило жюри конкурса.

Цифровые и проектные компетенции педагога, руководившего проектом, были актуализированы на курсах повышения квалификации «Технология разработки мультимедиа проектов» в Московском институте открытого образования [16].

*Пример 3.* Место – художественно-графический факультет Московского педагогического университета. Время – 2016/2017 учебный год. Обучаемые – студенты второго курса направления «Педагогическое образование». Дисциплина – Современные информационные и коммуникационные технологии.

Руководством кафедры информационных технологий в образовании была поставлена задача обучить студентов создавать фото- и видеоматериалы по результатам педагогической практики. Вместо изучения отдельных тем, завершающихся стандартным практическим заданием, была выбрана проектная технология. Студенты в течение года выполняли учебные задания, по форме соответствующие рабочей программе дисциплины, а по содержанию – теме индивидуального проекта. На первых занятиях в диалоге со студентами была написана программа выполнения проекта: перечислены учебные задания с указанием формы представления результата, срока выполнения и баллами. Сформулировано требование к теме проекта: лично значимая, связанная с художественным образованием, ХГФ и МПГУ. Приведены примеры таких тем, составлен и согласован со студентами рейтинг-план.

Результатом стали интересные и разнообразные материалы: презентации по искусству и методике преподавания, созданные в программах PowerPoint и Prezi, инфографика, анимация и краткая пояснительная записка по каждому проекту (рис. 13). Позднее к ним добавились видеоролики с мастер-классами, рассказами о педагогической работе, праздновании 9 мая, путешествиях и так далее.





Рис. 13. Слайды из презентации по искусству Марины Филипповой

Таким образом, сочетание цифровых и проектных компетенций педагога позволяет ему делать интересными, запоминающимися и лично значимыми занятия с обучаемыми любого уровня, направления подготовки и любой формы обучения, как в основном, так и в дополнительном образовании [17–19].

В работе рассмотрены примеры успешных образовательных проектов, реализованных в среднем и высшем образовании. Проанализированы цифровые и проектные компетенции педагогов, осуществляющих обучение школьников и студентов.

На основе проведенного исследования можно сделать вывод о том, что на современном этапе в контексте цифровизации системы образования с учетом быстро меняющихся социокультурных условий развития информационной инфраструктуры в подготовке учителя изобразительного искусства и дизайна

особенно важен компетентностный подход, а к самым востребованным можно отнести цифровые и проектные компетенции.

Описанные подходы и приемы могут быть использованы в качестве примеров при обучении будущих преподавателей изобразительного искусства и дизайна.

### ***Список литературы***

1. Зотова К.В. Использование личностно-ориентированного подхода для развития творческого воображения у студентов-дизайнеров в процессе разработки книжной графики с использованием цифровых технологий / К.В. Зотова, Л.Н. Романова // Современное педагогическое образование. – 2021. – №5.

2. Катханова Ю.Ф. Цифровая трансформация в художественном образовании: монография / Ю.Ф. Катханова. – МЦИИ «Omega science», 2021. – 219 с.

3. Катханова Ю.Ф. Визуализация учебной информации средствами мультимедиа) / Ю.Ф. Катханова, Е.А. Левашова, Г.М. Салтыкова // Преподаватель XXI век. – 2021. – №3, ч. 1. – С. 187–192.

4. Левашова Е.А. Формирование профессиональных компетенций художника-педагога средствами информационных технологий / Е.А. Левашова // VII Всероссийская научно-практическая конференция «Результаты современных научных исследований». – Пенза: Наука и просвещение, 2020.

5. Левашова Е.А. Мультимедиа технологии в информационном пространстве / Е.А. Левашова, Е.А. Канаева // Глобальный научный потенциал. – СПб., 2020.

6. Левашова Е.А. Развитие творческого и креативного мышления студентов средствами компьютерной анимации / Е.А. Левашова, А.И. Корыгин // Цифровая трансформация образования: актуальные проблемы, опыт, решения. Кн. IV. – М.: Изд-во АЭО, 2021.

7. Миронов В.А. Социальные аспекты активизации научно-исследовательской деятельности студентов вузов: монография / В.А. Миронов, Э.Ю. Майкова. – Тверь: ТГТУ, 2004. – 100 с.



8. Мкртчян С.В. Адаптивность как системное свойство среды проживания [Текст] / С.В. Мкртчян // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. – 2013. – №3. – С. 248–259.

9. Паршина К.В. Современные технологии в обучении студентов направления подготовки «Дизайн» / К.В. Паршина, Г.М. Салтыкова // Педагогический журнал. – 2021. – Том 11, №1А. – С. 244–251.

10. Романова Л.Н. Применение цифровых технологий и информационной графики в процессе преподавания пропедевтики и проектирования студентам-дизайнерам / Л.Н. Романова, К.В. Зотова // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. – 2021. – №1.

11. Салтыкова Г.М. Организация и результаты научно-исследовательской работы студентов направления подготовки «Дизайн» / Г.М. Салтыкова // Преподаватель XXI век. – 2021. – №1, ч. 1. – С. 198–208.

12. Салтыкова Г.М. Технологии в дизайн-образовании в высшей школе / Г.М. Салтыкова // Преподаватель XXI век. – 2018. – №2, ч. 1. – С. 223–230.

13. Салтыкова Г.М. Цифровые технологии и моушн-графика в дизайн-образовании бакалавров / Г.М. Салтыкова, Е.С. Щелкина // Информационные и телекоммуникационные технологии. – 2018. – №38. – С. 24–28.

14. Северова Т.С. Деловая игра «Создание малого предприятия» (11 класс). / Т.С. Северова // Информатика (приложение к газете «Первое сентября»). – 1998. – №43.

15. Северова Т.С. Деловая игра для старшеклассников: от компьютерной графики до элементов экономических знаний / Т.С. Северова // Материалы XI Международной конференции «Применение новых технологий в образовании» (28 июня – 1 июля 2000 г., Троицк). – Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2000. – С. 54–55.

16. Северова Т.С. Об использовании в образовании трехмерных виртуальных миров / Т.С. Северова // Информатика. – 2002. – №13.

17. Северова Т.С. Опыт художественно-графического факультета МПГУ по реализации программ дополнительного образования / Т.С. Северова //

Материалы XXV Международной конференции «Применение новых технологий в образовании» (25–26 июня 2014 г., Троицк – Москва). – С. 290–292.

18. Северова Т.С. Особенности обучения информационным технологиям студентов творческих направлений подготовки / Т.С. Северова // *Ceteris Paribus*. – 2017. – №3. – С. 25–27.

19. Северова Т.С. Практический аспект обучения художника-педагога современным информационным технологиям / Т.С. Северова // IV Международная научно-практическая конференция «Инфо-Стратегия 2012: Общество. Государство. Образование»: сборник материалов конференции. – Самара, 2012. – С. 267–269.

20. Супруненко Г.А. Магистратура как элемент образовательной системы современной России / Г.А. Супруненко // *Символ науки*. – 2015. – №9–2. – С. 194–196.

21. Ходж С. Дизайн. Почему это шедевр. 80 уникальных историй предметов / пер. с англ. И. Филипповой. – М.: Синдбад, 2015. – 224 с.

---

*Левашова Елена Анатольевна* – доцент кафедры дизайна и медиатехнологий в искусстве Института изящных искусств ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», Россия, Москва.

*Паршина Клара Валерьевна* – ассистент кафедры дизайна и медиатехнологий в искусстве Института изящных искусств ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», Россия, Москва.

*Романова Людмила Николаевна* – канд. пед. наук, доцент кафедры дизайна и медиатехнологий в искусстве Института изящных искусств ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», Россия, Москва.

*Салтыкова Галина Михайловна* – канд. пед. наук, доцент кафедры дизайна и медиатехнологий в искусстве Института изящных искусств ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», Россия, Москва.

*Северова Тамара Степановна* – канд. пед. наук, и.о. заведующего кафедрой дизайна и медиатехнологий в искусстве Института изящных искусств ФГБОУ

ВО «Московский педагогический государственный университет», Россия,  
Москва.