

ОТЧЕТ О ПРОВЕДЕНИИ ПИЛОТНОЙ АПРОБАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА

Название команды:
«Настроение»

Название проекта:
«Мастерская дизайнера»: гайд по основам создания художественного продукта в графическом редакторе для использования на уроках изобразительного искусства в 5-9 классах

Состав команды:
Горобец Екатерина Эдуардовна
Лукоянова Екатерина Анатольевна
Краева Анна Андреевна
студенты ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров

Учитель:
Кириллова Наталья Глебовна
учитель изобразительного искусства высшей категории
МБОУ «Художественно-технологический лицей», г. Киров

Методист:
Крысова Виктория Анатольевна
кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой дизайна и изобразительного искусства
ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров

Раздел 1. Общая информация

1.1. Проверяемая гипотеза

Если учащимся показать возможности векторной графики в создании художественного продукта, то это позволит повысить интерес обучающихся к творческим профессиям.

1.2. Место проведения апробация

Кировская область, г. Киров, МБОУ Художественно-технологический лицей г. Кирова.

1.3. Описание экспериментальной группы

- 6Б класс: 24 ученика
- 5Б класс: 24 ученика
- 7Б класс: 26 учеников

1.4. Сроки проведения апробации

Гайд «Проектируем экологический плакат» 6 класс: 23.03.2022

Гайд «Проектируем открытку» 5 класс: 28.03.2022

Гайд «Проектируем обложку» 7 класс: 06.04.2022

1.5. Этапы апробации

1 этап – констатирующий

Срок: с 14.02.2022 по 28.02.2022

Определение классов, в которых будет проводиться экспериментальная работа; измерение интереса обучающихся к творческим профессиям.

2 этап - формирующий

Срок: с 1.03.2022 по 06.04.2022

Внедрение и апробация образовательных продуктов в учебный процесс.

3 этап – контрольный

Срок: с 07.05.2022 по 12.04.2022

Подведение итогов, выявление уровня сформированности интереса обучающихся к творческим профессиям, доказательство истинности предоставленной гипотезы.

Раздел 2. Методика оценки

Опросник профессиональных склонностей Л. Йовайши (модификация Г. В. Резапкиной). Методика направлена на выявление склонностей учащихся к различным сферам профессиональной деятельности: практической, интеллектуальной, эстетической, плано-экономической, экстремальной или работе с людьми. Достоинство методики заключается в применении косвенных вопросов, выявляющих скрытую мотивацию, в отличие от большинства методик, содержащих «лобовые», прямолинейные вопросы.

Инструкция к тесту «Определение профессиональных склонностей»

Вам будет предложено 24 вопроса с тремя вариантами ответов в каждом. Выберите один самый подходящий для Вас вариант ответа в каждом вопросе. Старайтесь отвечать честно, не подстраиваясь под ожидания окружающих Вас людей.

Время прохождения теста: 5-10 минут.

Стоимость теста: бесплатно, без регистрации и смс.

Возможная аудитория теста: школьники, выпускники школ, абитуриенты

Результат теста: доступен сразу после ответа на все 24 вопроса в виде 6 склонностей к различным направлениям профессиональной деятельности, отсортированным по степени выраженности склонности от большей к меньшей с описанием склонности и примерами подходящих профессий.

Вопросы к тесту «Определение профессиональных склонностей»

1. Мне хотелось бы в своей профессиональной деятельности:
 - Общаться с самыми разными людьми
 - Снимать фильмы, писать книги, рисовать, выступать на сцене и т.д
 - Заниматься расчетами, вести документацию
2. В книге или кинофильме меня больше всего привлекает:
 - Возможность следить за ходом мыслей автора
 - Художественная форма, мастерство писателя или режиссера
 - Сюжет, действия героев
3. Меня больше обрадует Нобелевская премия:
 - За общественную деятельность
 - В области наук
 - В области искусства
4. Я скорее соглашусь стать:
 - Главным механиком
 - Начальником экспедиции
 - Главным бухгалтером
5. Будущее людей определяют:

- Взаимопонимание между людьми
 - Научные открытия
 - Развитие производства
6. Если я стану руководителем, то в первую очередь займусь:
- Созданием дружного, сплоченного коллектива
 - Разработкой новых технологий обучения
 - Работой с документами
7. На технической выставке меня больше привлечёт:
- Внутреннее устройство экспонатов
 - Их практическое применение
 - Внешний вид экспонатов (цвет, форма)
8. В людях я ценю, прежде всего:
- Дружелюбие и отзывчивость
 - Смелость и выносливость
 - Обязательность и аккуратность
9. В свободное время мне хотелось бы:
- Ставить различные опыты, эксперименты
 - Писать стихи, сочинять музыку или рисовать
 - Тренироваться
10. В зарубежных поездках меня скорее заинтересует:
- Возможность знакомства с историей и культурой другой страны
 - Экстремальный туризм (альпинизм, виндсерфинг, горные лыжи)
 - Деловое общение
11. Мне интереснее беседовать о:
- Человеческих взаимоотношениях
 - Новой научной гипотезе
 - Технических характеристиках новой модели машины, компьютера и т.д.
12. Если бы в моей школе было всего три кружка, я бы выбрал:
- Технический
 - Музыкальный
 - Спортивный
13. В школе следует обратить особое внимание на:
- Улучшение взаимопонимания между учителями и учениками
 - Поддержание здоровья учащихся, занятия спортом
 - Укрепление дисциплины
14. Я с большим удовольствием смотрю:
- Научно-популярные фильмы
 - Программы о культуре и искусстве
 - Спортивные программы
15. Мне хотелось бы работать:
- С детьми или сверстниками
 - С машинами, механизмами

- С объектами природы
16. Школа в первую очередь должна:
- Учить общению с другими людьми
 - Давать знания
 - Обучать навыкам работы
17. Главное в жизни:
- Иметь возможность заниматься творчеством
 - Вести здоровый образ жизни
 - Тщательно планировать свои дела
18. Государство должно в первую очередь заботиться о:
- защите интересов и прав граждан
 - Достижениях в области науки и техники
 - Материальном благополучии граждан
19. Мне больше всего нравятся уроки:
- Труда
 - Физкультуры
 - Математики
20. Мне интереснее было бы:
- Заниматься сбытом товаров
 - Изготавливать изделия
 - Планировать производство товаров
21. Я предпочитаю читать статьи о:
- Выдающихся ученых и их открытиях
 - Интересных изобретениях
 - Жизни и творчестве писателей, художников, музыкантов
22. В свободное время я люблю:
- Читать, думать, рассуждать
 - Что-нибудь мастерить, шить, ухаживать за животными, растениями
 - Ходить на выставки, концерты, в музеи
23. Большой интерес у меня вызовет сообщение о:
- Научном открытии
 - Художественной выставке
 - Экономической ситуации
24. Я предпочту работать:
- В помещении, где много людей
 - В необычных условиях
 - В обычном кабинете

Дополнительные вопросы в рамках знания предмета:

1. Компьютерная графика применяется для/при ...
- наглядного представления результатов измерений и наблюдений, результатов социологических опросов, плановых показателей, творческого самовыражения человека, имитации различного рода ситуаций
 - разработке дизайнов интерьеров и ландшафтов, проектировании новых сооружений, создании всевозможных спецэффектов в киноиндустрии, разработке современных пользовательских интерфейсов программного обеспечения и сетевых информационных ресурсов

○ Оба варианта верны

2. Рисунки, картины, чертежи, фотографии и другие графические изображения называются ...

- графическими объектами
- компьютерными данными
- информационными ресурсами

3. Где используется векторная графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

4. Выберите их списка векторные графические редакторы:

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) Gravit Designer
- 2) Photoshop
- 3) Inkscape
- 4) Corel Draw
- 5) Paint

5. Люди, каких профессий используют в своей деятельности компьютерную графику?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) архитекторы
- 2) дизайнеры
- 3) художники
- 4) учёные

6. Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

7. Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

8. Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Опрос по окончании проведенного урока:

1. Понравилось ли Вам работать в редакторе?
 - Да, было очень интересно
 - Вполне интересно
 - Нет, не понравилось
 - Нет, это вообще не для меня
2. Хотели бы вы использовать эту программу в будущем?
 - Да
 - Нет
3. Как вы думаете, для какой профессии больше всего подойдет данная программа?
 - Дизайнер
 - Архитектор
 - Программист
4. Было ли полезно для вас знакомство с редактором?
 - Да
 - Нет
5. Интересны ли Вам творческие профессии?
 - Да, хотелось бы развиваться в этой сфере
 - Нет, мне это не очень интересно
6. Рекомендовали бы Вы данный редактор своим друзьям/одноклассникам?
 - Да
 - Нет

Раздел 3. Результаты:

3.1. Данные, полученные для экспериментальной группы на констатирующем этапе

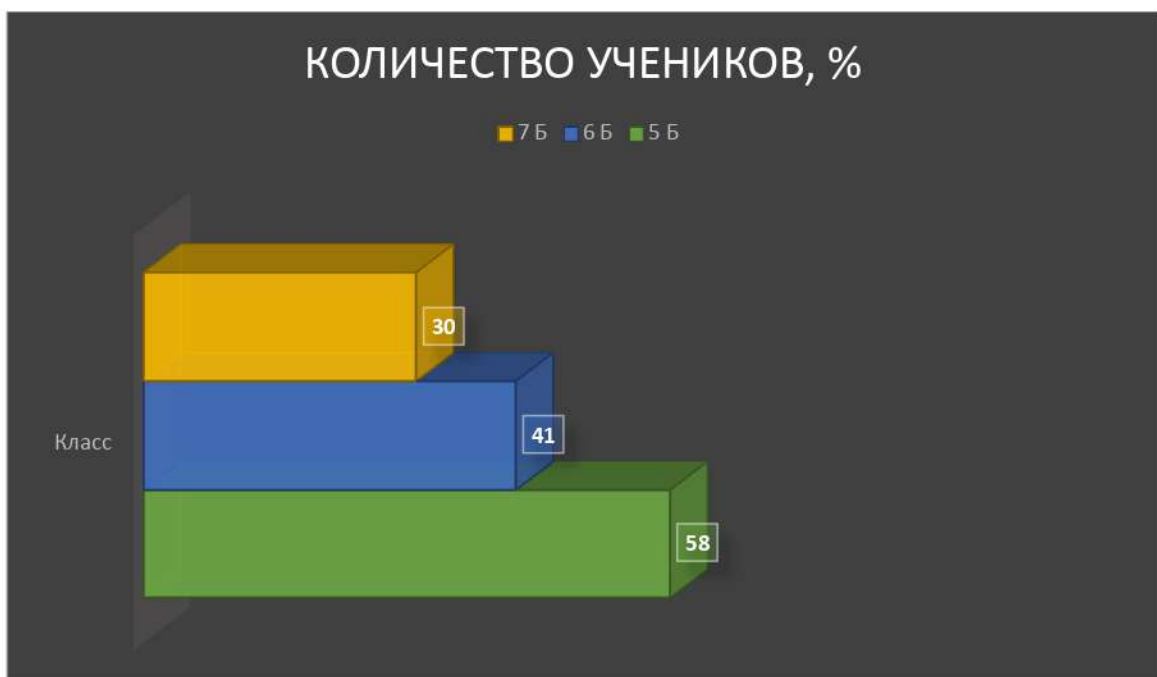
При анализе данных учитывался процент учеников каждого класса, которые в результате опроса показали выраженную профессиональную склонность к сфере эстетики и искусства.

На констатирующем этапе получились следующие показатели:

Среди 24 учеников 5 класса 14 ориентированы на творческое направление.

Среди 24 учеников 6 класса 10 ориентированы на творческое самоопределение в будущем.

Среди 26 учеников 7 класса 8 ориентированы на творческое самоопределение.



3.2. Данные, полученные для экспериментальной группы на контрольном этапе

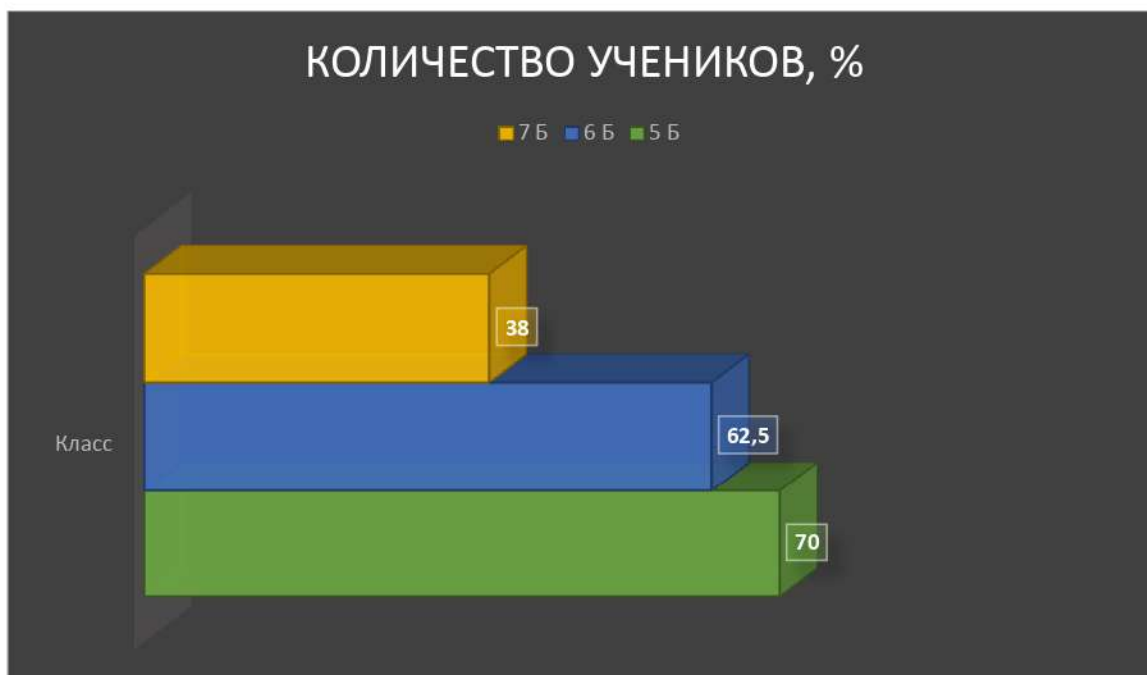
При анализе данных учитывался процент учеников каждого класса, которые отметили практическую ценность полученной на уроке информации и выразили склонность к работе с графическими редакторами в дальнейшем при выборе профессии.

На контрольном этапе получились следующие показатели:

Среди 24 учеников 5 класса 17 ориентированы на творческое направление.

Среди 24 учеников 6 класса 15 ориентированы на творческое самоопределение в будущем.

Среди 26 учеников 7 класса 10 ориентированы на творческое самоопределение.



3.3. Характеристика полученных результатов

Согласно опросу, больший интерес в изучении работы графического редактора Canva и его функционала проявил 5 класс, в котором дети увидели практическую ценность виртуального творческого пространства после проведенного занятия.

Ученики 6 класса отметили сложность в освоении функционала графического редактора Gravit Designer, но также согласились с утверждением, что изучение данной программы несет в себе большой потенциал для дальнейшего использования во время обучения и в дальнейшей творческой профессиональной деятельности.

Ученики 7 класса отметили сложность в освоении функционала графического редактора Gravit Designer и в большинстве своем не показали склонности к изучению данной программы во время обучения на уроках изобразительного искусства в школе или в профессиональной деятельности.

Раздел 4. Анализ результатов апробации

Планируемые результаты были достигнуты, что подтверждает повышение уровня заинтересованности в творческом профориентировании после занятий с использованием гайда по работе с популярными графическими редакторами.

Перед практическим занятием с использованием нетрадиционных средств обучения ученики 5, 6 и 7 классов показали следующий процент вовлеченности в творческий процесс и заинтересованность в сфере искусства и эстетики соответственно: 58%, 41%, 30%.

После практического занятия и проведения повторного опроса ученики 5, 6 и 7 классов показали следующий процент вовлеченности в творческий процесс и заинтересованность в сфере искусства и эстетики соответственно: 70%, 62,5%, 38%.

Раздел 5. Рекомендации по внедрению ресурса в образовательный процесс с учетом итогов пилотной апробации

Гайд – не только иллюстративное, но и информативное средство обучения на уроках ИЗО в рамках работы с векторными графическими редакторами.

Стоит отметить, что содержащиеся в данном продукте этапы выполнения плаката, открытки или обложки можно сделать более подробными и поэтапными для учеников, которые не ознакомились в полной мере с основами работы программ или не могут ориентироваться в виртуальной творческой среде.

Также несмотря на то, что материал достаточно иллюстративен, педагогу следует использовать проектор, чтобы показать с его помощью всему классу способ выполнения сложных элементов или функцию какого-либо инструмента при необходимости. Совмещение фронтальной и индивидуальной форм обучения таким способом поможет корректно использовать время урока.