**Доклад**

**Информационно - образовательная среда Интернета**

подготовила учитель первой  
квалификационной категории  
МБОУ СОШ № 19  
С.Л. Килина

Интернет называют Всемирной паутиной. Это вольный перевод английского словосочетания World Wide Web, которое часто обозначается как WWW или Web. Бурное развитие сети Интернет, которое происходило на протяжении 90-х годов прошлого века, в первую очередь обусловлено появлением именно этой технологии - WWW.

Технология WWW позволяет создавать ссылки (их также называют гиперссылками) на любой электронный ресурс, хранящийся на компьютерах, подключенных к сети Интернет. Сами электронные ресурсы создаются также по технологии WWW - Web- страницы и Web- сайты.

Просмотр этих ресурсов осуществляется с помощью специальных программ просмотра - браузеров. Если компьютер подключен к Интернету, то с помощью одного из браузеров можно отправиться в виртуальное путешествие по Всемирной паутине.

Пользователь Интернета во время сеансов работы в сети оказывается погруженным в информационное пространство с неограниченными ресурсами. В последнее время стал распространенным термин киберпространство, под которым понимается вся совокупность мировых систем телекоммуникаций и циркулирующей в них информации.

В настоящее время развиваются технологии, позволяющие рассматривать трехмерные модели на сайтах в Интернете, в которых пользователь может сам управлять трехмерным объектом (вращать, изменять масштаб, перемещать и изучать конфигурацию). Сформировалась новая ветвь информатики - трехмерная, или 3D-машинная графика. Трехмерные интерактивные модели на персональном компьютере создают имитацию реального мира, так называемую **виртуальную реальность**. Как любая область компьютерных технологий, трехмерная графика представлена обширным набором программного обеспечения.

Например, с помощью специального языка моделирования виртуальной реальности (Virtual Reality Modeling Language - VRML) можно создавать виртуальные трехмерные миры, в которых можно затем перемещаться в различных направлениях и рассматривать предметы с различных сторон. VRML - мощный инструмент визуализации информации. Пространство организуется так, как оно выглядит в действительности. ЗD-модели дают представление о предмете, которое трудно получить по фотографиям.

Технически термин «виртуальная реальность» обозначает особым образом приспособленные компьютеры, дающие пользователю интерактивное стереоскопическое изображение и звук. По мнению западных исследователей, виртуальная реальность — это имитация окружения, создаваемого компьютером.

Виртуальный мир может дать массу возможностей для решения проблем реального мира: упрощает их, повышает доступность к информационным ресурсам, снижает финансовые затраты на информационное обеспечение, повышает информационную мобильность и т.д.

На основе 3D-технологий создана функция Streetview (просмотр улиц). Можно сказать, что "просмотр улиц" - это полноценный инструмент для виртуальных путешествий. Такие путешествия можно совершить с помощью бесплатных сервисов интернета Googlemaps и Яндекс карт. Функцию «Панорама улиц» сервис «Яндекс карты» запустил в 2010 году. Сначала виртуальное путешествие можно было совершить по Москве, Питеру, Киеву, но со временем список городов неуклонно растет. Сейчас этот сервис охватил почти все крупные города России. Для плавного отображения панорам и возможности виртуально попутешествовать с помощью Гугл и Яндекс карт нужно интернет-соединение не менее 3-4 Мбит\сек. (просмотр яндекс-карт)

Сфера культуры, как самая объемная (в информационном плане), уже давно вовлечена и «обречена» пересекаться с виртуальной средой, плавно перетекать в нее или черпать из нее дополнительные ресурсы.

Интернет является хранилищем огромных культурных ценностей. Необходимо научиться пользоваться этим кладом. Урок мировой художественной культуры может дать и учителю, и ученику тот ключ, который откроет перед ними весь мир. Интернет не просто погружает ребенка в мир искусства, но и предоставляет возможность культурного общения. В настоящее время в педагогической практике актуальной является проблема формирования познавательной мотивации, развитие творческой активности обучающихся. Одним из средств повышения интеллектуально – познавательной мотивации в изучении предметов у обучающихся является использование на уроках современных компьютерных технологий.

Согласно требованиям ФГОС обучающиеся должны осваивать универсальные учебные действия. В контексте семинара хочется выделить несколько познавательных общеучебных УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;   
 - структурирование знания;   
 - извлечение необходимой информации;  
 - определение основной и второстепенной информации;  
 - свободная ориентация и восприятие текстов различных жанров;  
 - понимание и адекватная оценка языка средств массовой информации.

При использовании ресурсов Интернет на уроках целью учителя становится формирование у обучающихся навыков нахождения и отбора нужной информации.

Уроки с использованием ИКТ базируются на следующих общедидактических принципах обучения:

* **принцип сознательности и активности учащихся в обучении** - обучение эффективно, когда учащийся проявляет познавательную активность, является субъектом образовательной деятельности;
* **принцип научности** - содержание образования включает объективные научные факты, теории, законы, которые могут быть найдены в информационной базе Интернет, электронных справочниках, энциклопедиях и т.д.;
* **принцип связи обучения с практикой** – компьютерные технологии предоставляют широкие возможности для отработки приобретенных знаний посредством выполнения разноуровневых заданий;
* **принцип системности и последовательности** предполагает преподавание и усвоение знаний в определенном порядке, системе, логике построения, как содержания, так и процесса обучения;
* **принцип доступности** требует учитывать особенности развития учащихся, их уровень усвоения дисциплины. Работая индивидуально с компьютером на уроке, обучающиеся имеют возможность самостоятельно определить путь изучения темы;
* **принцип наглядности** - наглядность делает обучение более доступным, конкретным, развивает наблюдательность и мышление;
* **принцип развивающего и воспитывающего характера обучения** взаимосвязан с предыдущими принципами. Развивающие и воспитывающие возможности компьютера связаны с особенностями построения компьютерных программ, способствующих выбору индивидуальных образовательных траекторий.

Традиционные и инновационные методы работы с памятниками культурного наследия могут приобретать в Интернете принципиально новые формы. С появлением многочисленных интернет-хранилищ готовых сообщений по любым темам, информационный поиск приобретает совершенно новое качество, сменяя приори­теты со сбора информации - на ее анализ, сопоставление источников и формулировку собственных выводов.

В настоящее время возрастает роль способности человека к синтезу, к обобщению. Важным становится наличие воображения, умение соотносить разнородный материал, способность гармонизировать мир, воспринимать его картину целостно. Эти способности развиваются у человека, прежде всего, за счет предметов эстетического цикла.

Изучение предметов области "Искусство" развивает художественное воображение; способность к адекватному восприятию произведений искусства, формирует навыки художественно-практической деятельности; способности к анализу и синтезу, умение обобщать и видеть целостную картину мира.

Развитое художественное восприятие, воображение, наличие ассоциативных рядов позволяет современному человеку:

* "прочитать" скрытый смысл, не проявленный в форме выражения;
* сформировать критическое восприятие информационного потока, позволяющее выделить наиболее личностно значимое;
* адекватно понимать язык искусства (в том числе и современного, которое опирается на предшествующий опыт);
* творчески моделировать ситуацию (предметную среду, процесс).

Современные технологии проникают в образовательную практику, в том числе и на уроки искусства. Информационно-коммуникационные технологии становятся новым средством для художественно-творческого развития обучающихся. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень. Современному ребенку намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме. При использовании компьютера на уроке информация может представляться динамичными видео- и звукорядом, что значительно повышает эффективность усвоения материала.

Интерактивные элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, так как учащиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, а с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту.

Существует ряд общих рекомендаций, с психологической точки зрения, которые следует учитывать при разработке способа визуализации информации на экране:

* информация на экране должна быть структурирована;
* визуальная информация периодически должна меняться на аудиоинформацию;
* темп работы должен варьироваться;
* периодически должны меняться яркость цвета и /или громкость звука;
* содержание визуализируемого учебного материала не должно быть слишком простым или слишком сложным.

Образовательная деятельность учащихся с использованием ресурсов Интернета

К сожалению, посещение различных удаленных объектов архитектуры не всегда доступно для широкой публики. С помощью виртуальных технологий можно составить общее представление об этих объектах, прочитать о них, познакомиться с историческим или общекультурным фоном, посмотреть на объект в режиме он-лайн. Все это делает виртуальные технологии незаменимым помощником при работе с объектами культуры.

Существующие в настоящее время электронные ресурсы могут быть ис­пользованы для решения сложных образовательных задач в курсе МХК - создание условий для овладения обучающимися основам языка различных видов искусства и понимания художественных особенностей памятников культурного наследия. Эти ресурсы условно можно разделить на не­сколько групп.

1. Ресурсы федеральных образовательных порталов (Федеральное хра­нилище Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)), Российский общеобразовательный портал ([www.school.edu.ru](http://www.school.edu.ru)), Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов ([www.fcior.edu.ru](http://www.fcior.edu.ru)).

Ресурсы федеральных образовательных порталов предоставляют доступ к полному набору современных обучающих средств, предназначенных для преподавания и изучения различных учебных дисциплин в соответствии с федеральным компонентом государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования.

В настоящее время федеральные образовательные порталы включают в себя цифровые ресурсы к большому количеству учебников, рекомендованных Министерством образования к использованию в школах России, инновационные учебно-методические разработки, разнообразные тематические и предметные коллекции, а также другие учебные, культурно-просветительские и познавательные материалы.

Информация формируется по предметно-тематическому принципу и основным разделом чаще всего является Каталог.

  Каталог  - основа рубрикации и навигации по ресурсам образовательных сайтов. Через каталог осуществляется доступ ко всем типам учебных материалов, это могут быть:

* наборы цифровых ресурсов к учебникам;
* поурочные планирования;
* методические рекомендации;
* инновационные учебные материалы;
* инструменты учебной деятельности;
* электронные издания;
* тематические и предметные коллекции.

К преимуществам образовательных порталов можно отнести наличие методического обеспечения по использованию материалов в образовательном процессе. Основная часть цифровых образовательных ресурсов может применяться при различных методиках, технологиях, на различных стадиях процесса обучения в соответствии с новыми образовательными стандартами.

2. Ресурсы виртуальных музеев

Виртуальные музеи, которые по сути своей представляют базы данных, содержащие электронные, цифровые фото, аудио, и видеоматериалы, ани­мацию и многое другое. Понятие виртуальный музей вошло в нашу жизнь в конце прошлого века, начиная с середины 90-х годов. В Интернете существуют два типа музейных сайтов, которые делятся на представительства реально существующих музеев и собственно виртуальные музеи. Собственно виртуальные музеи не существуют организационно в реальном мире, это сайты с информацией, систематизированной по какому-либо принципу, состоящие из web-страниц, на которых размещены виртуальные музейные экспонаты. Например, виртуальный музей живописи ([www.museum-online.ru](http://www.museum-online.ru)). На этом сайте собраны картины самых известных художников, представлены данные о музеях живописи и картинных галереях всего мира. Можно ознакомиться с биографией художников, информацией об их картинах и в каких музеях можно их увидеть. Музей освещает историю изобразительного искусства всего мира и историю живописи в частности. Этот ресурс также можно отнести к категории тематических.

Имея современный компьютер, подключенный к широкополосному интернету и необходимое программное обеспечение можно совершать виртуальные путешествия и экскурсии по различным музеям мира. Например, портал «Музеи России» ([www.museum.ru](http://www.museum.ru)), который является одним из проектов Российской Сети Культурного Наследия.

Создатели проекта так определяют цели портала: что, посредством новых информационных технологий осуществляется:

* Пропаганда знания о культурном наследии России и общественных институтов хранения и изучения наследия;
* Формирование среды, способствующей развитию и кооперации интернет ресурсов культуры;
* Единение и стандартизация информационных источников сферы культуры;
* Создание механизмов коммуникации специалистов сферы культуры;
* Способствование развитию культурного туризма и дистанционного образования.

Виртуальные экскурсии в настоящее время создают многие музеи, а академия культуры поисковой системы Google создала масштабный Арт-проект, который позволяет посетить лучшие музеи мира и в мельчайших подробностях изучить величайшие произведения искусства. И все это – не выходя из дома! 250 партнеров предоставили проекту десятки тысяч экспонатов. Среди них, например, картины, запечатленные в высочайшем качестве с помощью гигапиксельной фотографии. Кроме того, можно прогуляться по галереям с помощью виртуальных туров, созданных по технологии Street View. Такие экскурсии доступны в 60 музеях, и это число постоянно увеличивается. Масштаб самого Арт-проекта представляет более 45 000 оцифрованных объектов в высоком разрешении, которые можно увеличить так, что был виден каждый мазок кисти мастера. Специально разработанное устройство делало панорамные снимки, которые затем были смонтированы вместе для плавной навигации. Поиск экспонатов осуществляется по названию, форме искусства, имени художника или скульптора, а также по городу, стране, музею или названию коллекции.

В образовательной деятельности виртуальные музеи используются при подготовке учебных занятий, для организации самостоятельной деятельности учащихся (проектная деятельность) и для организации и проведения урока-виртуальной экскурсии. (посещение музея донского казачества)

К ресурсам виртуальных музеев можно отнести и мультимедийные пособия, под­готовленные на базе коллекций художественных музеев, которые могут быть использованы при изучении курса МХК, как полноценное образовательное пространство. Особую роль эти пособия приобрета­ют в том случае, если рассматриваются как своеобразный интегратор, соединяющий знания, приобретенные на уроках МХК, с опытом их ис­пользования и преобразования в другой среде, например, в музее или городском пространстве.

3. К третьей группе относятся пособия, ориентированные на реализацию учебных задач, являющиеся частью учебно-­методических комплексов и сопровождающие образовательные програм­мы по мировой художественной культуре. Данные пособия стро­го соответствуют обязательному минимуму содержания образования в области МХК. В то же время каждое отражает специфику авторских об­разовательных программ по МХК и учебников.

Пособия отличает стремление авторов придать им интерактивный ха­рактер. В некоторых предусмотрена возможность компоновать материал в зависимости от требований конкретного урока, выбирать иллюстрации или видеофрагменты в качестве сопроводительного материала, исполь­зовать активные ссылки в тексте на словарь терминов и справочник био­графий.

Привлечение информационно – образовательной среды Интернета позволяет проводить уроки МХК в логике развивающего обучения. Основа современных мультимедийных ресурсов - законы «естественного развития ребенка», учитывая которые педагог вы­страивает общение ребенка с искусством, моделируя этот процесс и выбирая адекватный педагогический инструментарий. Таким образом, в центре об­разовательного процесса оказывается не само искусство, а личность ученика, развивающаяся в процессе общения с ним.

Спектр использования Интернет-ресурсов практически неограничен: от традици­онной лекции или беседы - до исследовательской самостоятельной дея­тельности учащихся. С их помощью педагог может создать интерактивную насыщенную об­разовательную среду, обеспечивающую деятельностный подход в обучении и условия для поиска, открытия, исследования.

К результативности использования мультимедийного сопровождения можно отнести:

* положительную мотивацию на уроках искусства с применением ИКТ, создание условий для получения учебной информации из различных источников;
* повышение уровня использования наглядности на уроке;
* повышение производительности урока;
* возможность организации проектной деятельности учащихся;
* качественное изменение взаимоотношений между участниками учебно-воспитательного процесса.

Бесспорно, что в современной школе компьютер не решает всех проблем, он остается всего лишь многофункциональным техническим средством обучения. Не менее важны и современные педагогические технологии и инновации в процессе обучения, которые позволяют не просто “вложить” в каждого обучаемого некий запас знаний, но, в первую очередь, создать условия для проявления познавательной активности учащихся.

Информационно-компьютерные технологии, в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.