

На правах рукописи

СЕЛИВАНОВ Николай Львович

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
ИНТЕГРАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ПОДРОСТКОВ**

Специальность 13.00.02 - Теория и методика обучения и воспитания
(художественное воспитание в дошкольных учреждениях,
общеобразовательной и высшей школе)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Москва – 2008

Работа выполнена в учреждении
Российской академии образования
«Институт художественного образования»

Научный руководитель: Член-корреспондент РАО,
доктор педагогических наук,
профессор
Савенкова Любовь Григорьевна

Официальные оппоненты: Член-корреспондент РАО,
доктор педагогических наук,
профессор
Фомина Наталья Николаевна

кандидат педагогических наук, доцент
Бондаренко Елена Анатольевна

Ведущая организация: **Московский институт
открытого образования**

Защита состоится 27 января 2009 года в 14.00 на заседании диссертационного совета Д 008.015.01 в учреждении РАО «Институт художественного образования» по адресу: 119121, г. Москва, ул. Погодинская дом 8, корпус 1.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке учреждения «Институт художественного образования» РАО.

Автореферат разослан «26» декабря 2008 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета,
доктор педагогических наук

Кашекова И.Э.

Общая характеристика исследования

Актуальность исследования. Современное общество приоритетами своего развития определяет формирование творчески активного нового поколения, способного к самообразованию, саморазвитию и самореализации в условиях изменчивой и насыщенной информационной среды. Деятельность человека в этих новых условиях носит ярко выраженный творческий характер, выражающийся в способностях выявлять проблемы, формулировать и осуществлять инновационные проекты, инициативно и плодотворно работать с информацией. Для решения этих задач определяющее значение имеет вектор гуманистической направленности в формировании личности, обращение к опыту художественной культуры как системообразующему фактору современного образования.

Актуальные методы познания мира позволяют рассматривать художественное образование, включающее в себя компьютерные технологии как интегративную основу инновационной деятельности в области всего общего образования, так как сочетает в себе три фундаментальных компонента современной педагогики: «Творчество» (развитие творческого мышления), «Проектность» (развитие проектного мышления), «Информационные коммуникационные технологии» (как новая инструментальная сфера творческой познавательной деятельности).

Внедрение компьютерных технологий в образовательную сферу обусловило появление большого спектра проблем, сопровождающих любую инновационную деятельность. Компьютер рассматривается как новое техническое средство обучения, функции и возможности которого до сих пор не оценены в полном объеме. Декларируемый разработчиками информационных технологий творческий развивающий потенциал компьютерной техники не используется, возможности компьютерных технологий остаются скрытыми. Сегодня можно сделать вывод, что при широком внедрении компьютерных технологий в сферу гуманитарной деятельности и образование, экспериментальный и методологический этапы освоения были опущены или осуществлялись недостаточно. Инновационные технологии получили массовое распространение, не имея при этом теоретических оснований для их полноценной интеграции со сложившимися формами педагогической деятельности.

За последние десятилетия поиск подходов к построению образовательных моделей, основывающихся на возможностях информационных коммуникационных технологий, развивается интенсивно и является предметом деятельности многих современных ученых и педагогов-теоретиков (Андреев

А.А., Беспалько В.П., Гершунский Б.С., Гура В.В., Зазнобина Л.В., Роберт И.В., Стародубцев В.А., Тихомиров О.К. и др.).

В настоящее время уже известны примеры серьезного осмысления практического опыта и подходов к интеграции компьютерных технологий в сферу творческого образования (Бондаренко Е.А., Красильников И.М., Селиванова Т.В., Фоминова М.Н.). Но, тем не менее, в сфере художественного образования пока не существует ни обстоятельно разработанных теоретических гипотез, ни глубоких научных обобщений педагогического опыта, связанных с интеграцией компьютерных технологий в процесс обучения. Возможно, это объясняется тем, что данная сфера деятельности достаточно нова.

Анализ диссертационных исследований в области медиаобразования и использованием технических средств обучения, подготовленных в последнее десятилетие, показал, что такое значимое для современного отечественного образования направление, как информационные коммуникационные технологии, осмысляются главным образом с позиций до-компьютерных медиа средств (телевидение, кинематограф, радио и т.п.). Так, современные подходы в медиаобразовании рассматривают компьютерные технологии в общем ряду других медиа устройств (фотография → кинематограф → телевидение → компьютер). Тогда как генезис персонального компьютера восходит к феномену книги, а не к экранным ретрансляционным формам. Кроме того, медиаобразование, помимо задач медиаграмотности, осознает своей главной целью формирование критического мышления по отношению к масс медиа (К. Бээлгэт, Л. Мастерман, А.В. Федоров и др.). Безусловно, критический подход к однонаправленным «монологическим» формам медиа коммуникации имеет основания, но в то же время нельзя согласиться с механическим переносом этой позиции на диалоговую форму компьютерной коммуникации. Бесперспективно рассматривать дескриптивные критические педагогические подходы в качестве основы развития творческого мышления и внедрения компьютерных технологий в художественное образование.

Проведенный в диссертации системный анализ существующей ситуации позволил выявить следующие актуальные проблемы в сфере включения информационных технологий в художественное образование подростков:

- отсутствие фундаментальных психолого-педагогических разработок интеграции компьютерных средств в художественное образование;
- отсутствие методов, позволяющих осваивать компьютерные технологии как инструмент для художественного творчества и эстетического развития подростков;

- сложившийся в педагогической практике стереотип отношения к компьютеру как инструменту, подменяющему известные виды деятельности (инструмент для чтения, письма, рисования, демонстрации), а не формирующему свои специфические формы творческой познавательной деятельности;
- механический перенос целей медиаобразования, сложившихся в до-компьютерную эпоху (масс-медиа), на качественно новое средство коммуникации диалогового типа – информационные коммуникационные технологии (в дальнейшем - ИКТ).

В целом, можно выделить следующие факторы, которые обуславливают **актуальность данного исследования**: необходимость выявления наиболее значимых аспектов педагогической деятельности, на основе которых осуществляется интеграция компьютерных технологий в художественное образование; важность определения средств и возможностей в сфере компьютерных технологий для их использования в художественной образовательной деятельности; значимость описания и анализа многолетнего практического эксперимента, что позволяет обосновать целый спектр методологических подходов к художественному образованию.

Творческий поиск в этом направлении детерминирован необходимостью разрешения **ключевого противоречия**, характерного для современной системы художественного образования: между потребностью включения компьютерных технологий в образование и отсутствием разработанных теоретических основ и методологических подходов к решению этой задачи.

С учетом указанных противоречий обозначена **проблема исследования**: в чем состоит специфика интеграции компьютерных технологий в художественное образование и как эта интеграция влияет на процесс творческого развития подростков?

Выявленная проблема обусловила выбор **темы** данного диссертационного исследования: «**Педагогические условия интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков**».

Объектом исследования является творческое развитие подростков в условиях информационного общества.

Предмет исследования: теоретические и методологические основания интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков.

Цель исследования: разработать, научно обосновать и экспериментально проверить педагогическую модель творческого развития личности подростка на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование.

Задачи исследования:

1. На основе анализа философско-эстетических, психолого-педагогических, культурологических и методических исследований сформулировать основные принципы интеграции компьютерных средств в художественное образование и определить теоретические позиции для разработки педагогической модели творческого развития подростка в условиях их применения.
2. Выявить сущностные характеристики компьютерных технологий как инструмента творческого развития подростков. Научно обосновать специфику использования компьютерных технологий в художественной деятельности и педагогике искусства.
3. Теоретически определить и апробировать в практике новые функции и методы педагогического руководства творческой деятельностью подростков при использовании компьютера в художественном образовании.
4. Провести опытно-экспериментальную работу по реализации педагогической модели и обобщить в диссертации ее результаты.

Гипотеза исследования:

Успешность интеграции компьютерных технологий в художественное образование с целью творческого развития личности подростка может быть обеспечена при соблюдении таких педагогических условий организации этого многокомпонентного динамичного процесса, как:

- направленность учебного процесса на развитие знаково-символического и творческого мышления подростка с опорой на понимание художественной культуры как интегративной основы включения компьютерных технологий в педагогику искусства;
- построение учебной деятельности на основе специфических познавательных и выразительных возможностей компьютерных технологий (интерактивность, виртуальность, гипертекстуальность и мультимедийность);
- использование интегративных педагогических методов обучения, соответствующих многокомпонентной природе компьютерных репрезентативных средств;
- организации учебно-воспитательного процесса в форме творческих проектов, позволяющих формировать у подростков мотивацию на дальнейшее саморазвитие и самореализацию, а также навыки их осуществления в условиях личностно-ориентированного обучения;
- внедрении в практику педагогической модели творческого развития подростков, основанной на следующих принципах: ротации познавательных установок у участников процесса обучения; проблематизации учебного содержания, обеспечивающей

инновационный, поисковый характер деятельности учащихся; доминирующем значении процесса творческой познавательной деятельности над ее результатом, который позволяет использовать дискретность творческой проектной деятельности в качестве инструмента управления образовательным процессом.

Методологической основой исследования явились: философские труды теории познания (Т. Кун, К. Поппер, А.Н. Уайтхед); теории интегративных систем (П.К. Анохин, Н. Винер); культурно-историческая концепция психологического развития личности (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, Ж. Пиаже); труды в области когнитивной психологии и лингвистики (Дж. Брунер, Дж. Лакофф, Н. Хомский); педагогические теории игры и игровых методов познания (Р. Кайуа, Ф. Фребель, Й. Хейзинга, Г.П. Щедровицкий); положения теорий о деятельностной сущности человека и его творческой активности (Д. Дьюи, А.Н. Леонтьев); философские положения, определяющие взаимодействие культуры, науки и техники (Э. Капп, М. Маклюэн, П.К. Энгельмейер); теория проектной культуры (Ф.Л. Райт, Г.Г. Курьерова, О.И. Генисаретский); концепции художественного образования (А.В. Бакушинский, А.А. Мелик-Пашаев, Б. М. Неменский, З.Н. Новлянская); представления о ведущей роли образования в современном мире, его влиянии на становление человека и развитие общества (Б.С. Гершунский, Н.Д. Никандров), теоретические труды в области культурной социологии (Т. Адорно, Ж-Ф. Лиотар, Ю. Хабермас, Ю.А. Фохт-Бабушкин); основные положения о путях совершенствования развивающего обучения (В.В. Давыдов, В.П. Зинченко, Д.Б. Эльконин); принципы гуманитарного синтеза, взаимодействия искусств и участия самих детей в процессе создания творческого продукта (Б.П. Юсов); история и теории медиа (В. Беньямин, М. Маклюэн, П. Вирилио, Ю.Н. Усов); семиотические исследования (Ю.М. Лотман, Р. Барт).

Методы исследования: изучение и теоретический анализ психолого-педагогической, философской и методической литературы по исследуемой теме, изучение и анализ новых педагогических подходов в художественном образовании с применением компьютерных средств обучения, целенаправленное педагогическое наблюдение; анализ и выявление технологических и методологических особенностей компьютерных средств, используемых для художественного образования и творческого развития подростков, ретроспективное изучение собственного педагогического опыта и обобщение результатов экспериментальной деятельности (20 лет); экспериментально-практическая проверка разработанной педагогической модели творческого развития подростков на основе компьютерных технологий; использование методов эмпирического наблюдения, опроса преподавателей и

учащихся; проведение педагогического эксперимента и статистической обработки итоговых данных; изучение творческих работ учащихся.

База исследования включает в себя: Краснопресненскую детскую художественную школу, Российский государственный гуманитарный университет (специализация «Кураторство проектов современного искусства» факультета Всеобщей истории искусств), цикл образовательных проектов в Государственной Третьяковской галерее («Третьяковка – музей XXI века», «next.tretykovgallery.ru»), Институт Информационных Технологий в Образовании ЮНЕСКО (проект «Art, education and ICT: intregation for development one's personality»), Московский центр современного искусства (проект «Объединенные художественные мастерские»), Московский институт открытого образования (курс «Компьютер для проектирования» для педагогов общеобразовательных школ), некоммерческую детскую образовательную организацию «Мастерская художественного проектирования», образовательные мероприятия для детей в рамках ежегодного Музейного компьютерного фестиваля. В общей сложности экспериментальным исследованием было охвачено более 800 подростков в возрасте 11-14 лет.

Этапы исследования: I – *эвристический* (1990-2002 гг.) был связан с формулированием первичных гипотез о возможностях творческого развития личности средствами информационных технологий, включая изучение теоретических вопросов медиа культуры и теории познания, разработку проектов на основе интеграции компьютерных технологий в образование, изучение международного опыта (ИИТО ЮНЕСКО, 2002) и выявление концептуальных позиций интеграции информационных коммуникационных технологий с художественным образованием. На II *преобразующем этапе* эксперимента (2003 - 2005 гг.) определялись педагогические условия эффективной реализации педагогической модели творческого художественного развития подростка на основе компьютерных технологий, были сформулированы основные положения гипотезы, разработаны, осуществлены и проанализированы несколько экспериментальных проектов, подводящих итоги многолетней работы по формированию методов интеграции компьютерных технологий в сферу художественного образования. На III *аналитическом этапе* (2006-2008гг.) систематизированы, обобщены результаты исследования, сформулированы выводы и завершено письменное оформление материалов диссертации.

Научная новизна исследования.

Разработана авторская концепция творческого развития личности на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование.

Теоретически обоснована и практически подтверждена необходимость разработки специальных педагогических методов для внедрения компьютерных технологий в художественное образование подростков. Определены принципиальные отличия компьютерных технологий от всех до-компьютерных медиа. С позиций авторской концепции переосмыслено понятие «проектирование», трактуемое как особая форма интеллектуальной инструментальной деятельности, I. локализованная рамками конкретной цели, II. осуществляемая с помощью определенной системы управления проектными действиями (организационной схемы, плана и т.п.) и репрезентативными технологиями (средства выражения, методы, инструменты и т.п.), III. направленная на создание и предъявление нового интеллектуального или материального продукта, IV. как форма активного личностно-ориентированного обучения.

Раскрыты особенности освоения подростками разнообразных технических форм репрезентации, используемых в современной художественной практике (свето-оптических инсталляций, кинетических устройств, различных фотопроцессов, видео и др.). Выявлены общие закономерности построения образовательного медиа проекта. На этой основе детально описана специфика компьютерных технологий в контексте опыта медиа культуры. Обосновано ключевое значение феномена диалогичности, воплощенного в технологиях интерактивности как системообразующего аспекта компьютерного творчества и педагогики.

Разработана педагогическая модель творческого развития подростков на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование.

Теоретическая значимость

- 1) обоснованы педагогические условия интеграции компьютерных технологий в художественное образование, основанные на принципах ротационной смены творческой и аналитической учебной деятельности, доминирующем значении процесса творчества над его результатом, использовании проектных форм организации обучения;
- 2) теоретически доказано и подтверждено практической апробацией, что художественное образование при внедрении компьютерных технологий становится интегративной основой инновационной деятельности в области общего образования, позволяющей эффективно развивать творческое и знаково-символическое мышление подростков;
- 3) определены концептуальные связи с передовыми научными направлениями (когнитивистика, теории коммуникации, теория информации, теория метафоры и др.), позволяющими последовательно развивать методы художественного

образования, связанные с информационными коммуникационными технологиями;

4) определены и системно охарактеризованы специфические возможности компьютерных технологий, составляющие инструментальную основу для достижения целей художественного образования.

Практическая значимость исследования

Выдвинутая в исследовании система принципов, методов, форм и специфических педагогических условий интеграции информационных коммуникационных технологий в художественное образование с целью развития творческого мышления подростков, может служить основанием для создания инновационных образовательных электронных систем, программ элективных курсов, факультативов по компьютерному художественному творчеству для разных образовательных учреждений. Описанные методологические алгоритмы разработки и осуществления медиа проектов могут являться практическим руководством для самого широкого спектра творческих образовательных проектов, основывающихся на использовании технических репрезентативных средств (в общеобразовательных школах, учреждениях дополнительного образования, ВУЗах).

Разработаны варианты электронных обучающих систем для развития творческого мышления подростков и молодежи на основе культурного наследия («АртНавигатор», CD Rom, 1999; «Книга художника», CD Rom, 2004; «Возвращение волхвов» CD Rom, 2005; «Диафильм», CD Rom, 2007; «Живое письмо», игровая обучающая программа для музея А.П. Чехова в Мелихово, «Сочини пейзаж! Виртуальный конструктор на основе картин Федора Матвеева», CD Rom, ГТГ, 2008 и др.).

Достоверность исследования обеспечена его широкой теоретической и практической базой, опорой на фундаментальные труды в области педагогики, психологии, философии, эстетики, социологии образования, а также совокупными методами исследования, его продолжительностью, практической проверкой основных положений на широкой экспериментальной базе, охватывающей представительный ряд таких отечественных и зарубежных учреждений культуры и образования, как Государственная Третьяковская галерея, Российский государственный гуманитарный университет, Краснопресненская детская художественная школа г. Москвы, Московский центр современного искусства, Институт информационных технологий в образовании ЮНЕСКО. Эксперимент проводился лично соискателем в процессе педагогической работы в течение 20 лет.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялось на разных этапах эксперимента: в Краснопресненской детской художественной школе (в работе по авторской программе «Проектная культура и информационные технологии»; рецензии Мин. Образования РФ, Института художественного образования РАО, Союза дизайнеров России и др.); в Российском государственном гуманитарном университете (разработано и внедрено в практику 9 авторских учебных курсов, составляющих специализацию «Кураторство проектов современного искусства» на факультете Всеобщей истории искусств; в программе для музееологов «Музейное проектирование в контексте информационных технологий»; в инновационной компьютерной программе для дистанционного обучения «Открытый музей», 1999); в цикле образовательных проектов в Государственной Третьяковской галерее («Третьяковка – музей XXI века», «next.tretykovgallery.ru»); в Московском центре современного искусства (проект «Объединенные художественные мастерские»); в Московском Институте Открытого Образования (курс «Компьютер для проектирования» для педагогов общеобразовательных школ); в образовательной деятельности АНО «Мастерская художественного проектирования»; в практике образовательных мероприятий для детей, проводящихся на ежегодных общероссийских Музейных компьютерных фестивалях. Материалы исследования представлялись на многих российских научно-практических конференциях, связанных с информационными технологиями и образованием, среди них: ежегодная конференция АДИТ (с 1998 – ежегодно), конференция «Образ исторической науки в век глобализации и информации» (Институт Всеобщей Истории РАН, 2005), Российский философский конгресс (МГУ, 2004), «История искусства на рубеже столетий» (РГГУ, 2000) и др.; на международных конференциях EVA'МОСКВА (с 1998 – ежегодно).

На защиту выносятся следующие положения.

1. Интеграция компьютерных технологий в художественное образование обеспечивает развитие знаково-символического и творческого мышления современного подростка, активизирует его познавательные мотивации, формирует целостное представление об окружающем мире, позволяет преодолевать социальное отчуждение, свойственное индустриальной цивилизации, развивает представления о взаимосвязанности художественного, научного и технического творчества.
2. Педагогическими условиями интеграции компьютерных технологий в художественное образование для целей творческого развития подростков являются: опора на познавательные и выразительные возможности компьютерных технологий; использование интегративных педагогических

методов обучения, соответствующих многокомпонентной природе компьютерных репрезентативных средств; осуществление образовательной деятельности в форме творческих проектов, позволяющих формировать у учащихся мотивацию к саморазвитию и самореализации и навыки их осуществления в условиях личностно-ориентированного обучения; использование ротационного принципа смены познавательных установок у участников процесса обучения; использование принципа проблематизации учебного содержания; успешность обучения определяется принципом доминирующего значения процесса творческой познавательной деятельности над ее результатом.

3. Концептуальную основу художественного образования подростков, осуществляемого на основе компьютерных технологий, составляют интегративные педагогические методы, позволяющие реализовывать творческие, порождающие, а не критические дескриптивные (описательные) методы обучения, обеспечивающие активную творческую мотивацию.

4. Интегративной основой для включения компьютерных технологий в художественное образование подростков является художественная культура, как опыт целостного познания мира в процессе творческой, проектной и игровой деятельности.

Структура исследования: Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы (158 источников), приложений.

Основное содержание работы

Во введении обосновывается актуальность исследуемой проблемы; формулируются объект, предмет, цель, гипотеза, задачи; раскрываются методологические основы, этапы и методы исследования, его новизна, теоретическая и практическая значимость: формулируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Теоретические и общенаучные предпосылки интеграции компьютерных технологий в художественное образование» дается теоретическое обоснование интегративности как концептуальной основы педагогических методов развития художественного мышления подростков с помощью компьютерных технологий. Положения теории полихудожественного обучения (Б.П. Юсов), метод интеграции средств выражения (взаимодействие языков разных искусств, авторов, эпох и т.п.), определяются как методологическая основа внедрения компьютерных технологий в творческий образовательный процесс. Анализируются общенаучные, философские и концептуальные предпосылки интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков; определяются ключевые психолого-

педагогические идеи, позволяющие осмыслить компьютерные технологии в рамках педагогической теории; выявляются наиболее значимые научные направления, определяющие проблемное поле педагогического поиска для внедрения и полноценного использования компьютерных технологий в художественном образовании подростков. Опора на идеи активного познания (К. Поппер) и опережающих механизмов мышления (П.К. Анохин), анализ исторического процесса развития синтеза искусств и технических средств репрезентации позволяют определять интегративность как общий принцип становления человеческого мышления, научного и художественного творчества.

В главе раскрывается фундаментальное значение проектирования как «метода открытий» (А.Н. Уайтхед) для всех форм творческого познания, определяются проектные методы обучения, решающие ключевые мотивационные, творческие и познавательные задачи формирующегося мышления, находящегося на «ступени персонализации» (по классификации В.И. Слободчикова). Сформулировано понимание сущности проектной деятельности в контексте критического анализа «метода проектов» (Дж. Дьюи, В.Х. Килпатрик) и его современной интерпретации (Е.С. Полат) в контексте авторской концепции интеграции компьютерных технологий в художественное образование. В качестве теоретически значимой основы развития проектного мышления выделяется методология проектно-игровых развивающих конструкторов австрийского педагога Ф. Фребеля. В русле программированного обучения (Б. Скиннер, Н.Э. Краудер) рассматривается методология американского математика и педагога С. Пейперта, выделившего творческие проектные возможности персонального компьютера, его культурное, а не техническое значение для целей образования.

В ходе теоретического исследования определена широкая психолого-педагогическая научная база для постановки проблем интеграции компьютерных технологий в художественное образование и выделены три направления в психологии развития: инструментальный метод в психологии и концепция «зоны ближайшего развития» Л.С. Выготского; теория формирования представлений и концепции репрезентативной деятельности Дж. Брунера; теория метафоры Дж. Лакоффа.

Во второй главе диссертации «Особенности и возможности компьютерных технологий, определяющие педагогические условия их интеграции в художественное образование» раскрываются специфические инструментальные возможности компьютерных технологий с позиций современного художественного образования подростков.

В главе также описывается и анализируется исторический опыт медиа образования, связанный с внедрением медиа средств в учебную деятельность;

выявляются направления интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков на основе концептуальных установок современного медиа образования; характеризуются специфические средства компьютерных технологий, которые имеют определяющее значение для художественного образования подростков; раскрываются способы адаптации компьютерных технологий к опыту художественного образования подростков; выявляется потенциал компьютерных технологий, развивающих личность подростка в сфере педагогики искусства с помощью музейных и культурно-исторических цифровых ресурсов, игровых и тематических проектов, дистанционных форм образовательной деятельности.

В главе дано определение информационным коммуникационным технологиям (ИКТ), определяется их сфера. Согласно авторской концепции, всю сферу ИКТ, все проявления цифровой техносферы следует разделять на три группы, по их отношению к компьютерным технологиям: собственно компьютерные; опосредованные компьютером; производные от компьютерных технологий. Такое разделение позволяет осуществлять разноплановую художественную образовательную деятельность, объединяемую целостным представлением о возможностях и смысле внедрения компьютерных технологий в самые разные сферы творческой художественной деятельности.

В главе осмысливаются качественные отличия компьютерных технологий от всех до-компьютерных медиа средств, описан генезис персонального компьютера, сформированного в сфере разработок «машин для обучения», осуществляемого в русле программированного обучения. Выделены основные специфические средства компьютерных технологий, становящиеся предметами художественной образовательной деятельности: виртуальное моделирование, мультимедиа, интерфейс, программная среда. Каждому из средств даны развернутые характеристики и намечены пути их использования для целей художественного образования подростков.

В диссертации определены и охарактеризованы наиболее существенные направления образовательной деятельности с использованием компьютерных технологий. Это: творческие проекты интегрального типа; игровые формы организации творческой образовательной деятельности; дистанционные формы художественного образования. Таким образом, ключевые возможности компьютерных технологий раскрываются прежде всего с помощью игровых форм творческого образовательного процесса. В исследовании систематизирована типология компьютерных игровых форм, в которой соотнесены типы игр, их характеристика, проектные и познавательные возможности с характеристиками игр по классификации Ж. Пиаже.

В исследовании показано, что содержательной основой художественного образования подростков с использованием компьютерных технологий является изучение и интерпретация знаково-символического содержания культурного наследия человеческой цивилизации.

В главе третьей «Апробация педагогических модели творческого развития подростков на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование» описаны педагогические условия интеграции компьютерных технологий в художественное образование и педагогическая модель творческого развития личности подростков, базирующаяся на этих условиях (Схема 1).

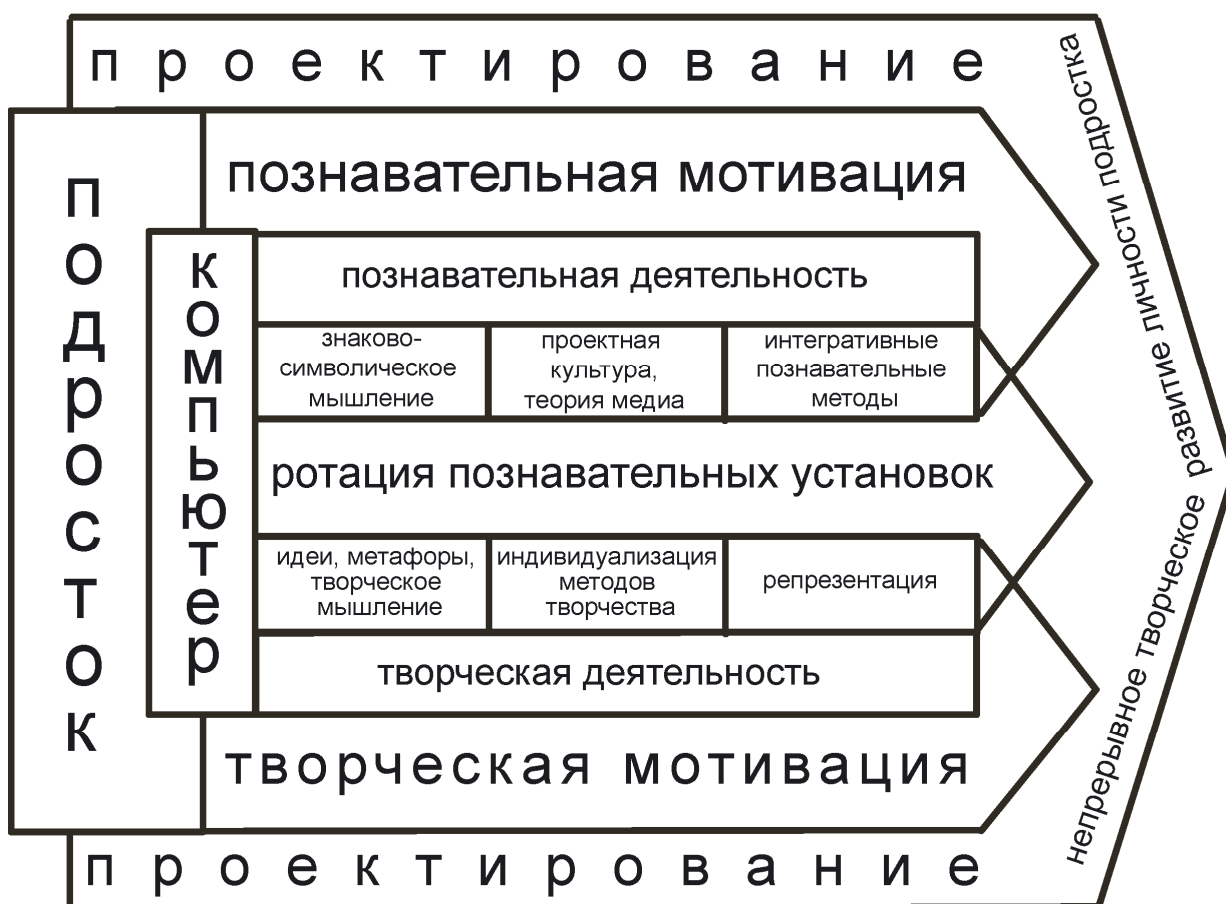


Схема 1. Педагогическая модель творческого развития личности подростков на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование.

Выявлены условия влияния данной модели на творческое развитие подростков, а именно:

- 1) заинтересованность и повышение интереса к содержанию учебной программы;
- 2) высокий уровень деятельностной мотивации подростков в процессе ротации творческих и познавательных установок, который проявляется в инициативности поведения: участии в обсуждениях, предложении своих творческих гипотез, атмосфере творческой свободы и др.;

- 3) преодоление социального отчуждения, что выражается в желании подростков общаться между собой, обсуждая проблематику проектов не только на занятиях, но и в свободное время, в создании своих тематических групп, связанных содержанием обучения, в социальных сетях;
- 4) интеллектуализация мышления подростков (глубина концептуального осмысления полученной информации, ее смысловая интерпретация – метафоричность, структурная сложность проектов, знаково-символическая насыщенность и т.п.);
- 5) формирование чувства собственной полноценности и чувства собственного достоинства, которые возникают при получении опыта личной успешности и самостоятельности в реализации замысла, в процессе высокотехнологичных воплощений продолжительных и сложных проектных работ;
- 6) навыки организации своего самообразования и использование всевозможных форм самостоятельной познавательной деятельности.

В главе раскрыта методология содержания опытно-экспериментальной работы, представлена апробация подходов к интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков, разработанных автором исследования. Педагогическая позиция в ходе эксперимента понимается как поиск путей использования компьютерных технологий для развития творческой личности подростка на основе постижения культурного наследия.

Автором выявлены психологические и мотивационные особенности современных подростков, составляющие основу их познавательной активности. Охарактеризованы наиболее выраженные и распространенные мотивационные характеристики современной подростковой среды: 1) дефицит социального взаимодействия, коллективного общения, изоляция как доминирующая форма обитания современных городских подростков; 2) потребность подростка в развитии своей индивидуальности в контексте стереотипных образов, репродуцируемых масс-медиа; 3) потребность в формировании индивидуальной программы жизни – выбор направления для дальнейшего обучения, осознание ситуации конкуренции на рынке труда; 4) осознание новыми поколениями доминирующего значения интеллектуального развития личности в современном мире; 5) отсутствие или дефицит практических форм внешкольной деятельности подростка, когда сфера дополнительного образования не соответствует современному уровню представлений и технологий; 6) отсутствие в жизненной среде подростков однозначно позиционируемых и актуальных общегосударственных и общецивилизационных символических систем, являющихся контекстом для формирования индивидуальной позиции личности и осознания подростком своей жизненной цели и миссии.

Описаны педагогические условия, на основе которых разработаны методы осуществления эксперимента: 1) культуросцентричность учебного процесса, основанного на ресурсах художественной культуры, направленного на развитие знаково-символического и творческого мышления подростка; 2) опора на специфические познавательные и выразительные возможности компьютерных технологий; такие, как интерактивность, виртуальность, гипертекстуальность и мультимедийность; 3) интегративность используемых педагогических методов обучения; 4) организация образовательного процесса в форме творческих проектов и игровых форм; 5) использование ротационного принципа смены познавательных установок у участников процесса обучения; 6) проблематизация и интеллектуальная насыщенность учебного содержания, обеспечивающая инновационный, поисковый характер деятельности учащихся; 7) перенос значения с результата творческой деятельности на процесс достижения этого результата; 8) использование дискретности этапов проектного процесса для управления обучением.

В главе даются подробное описание и анализ образовательных проектов «Игра. Фотопроцессы» (Московский центр современного искусства, 1995) и «next.tretyakovgallery.ru» (Государственная Третьяковская галерея, 2005-06 гг.), направленных на интеграцию компьютерных технологий в художественное образование подростков. Методологическими инструментами программы являются лекции, проектные семинары, мастер-классы. Показано, что проект «Игра. Фотопроцессы» позволил выработать основные методы осуществления образовательного художественного медиа проекта, а «next.tretyakovgallery.ru», апробировать теоретические и методологические разработки, проверить и подтвердить гипотезу исследования, а также сделать значимые для исследования выводы.

В программе «next.tretyakovgallery.ru» творческое проектирование было помещено в «точку интеграции» двух содержательных направлений – искусства русского авангарда и истории медиа культуры. Для этой цели были организованы два параллельных теоретических цикла для подростков – по истории искусства авангарда и истории медиа культуры. Цикл лекций и мастер-классов по истории медиа культуры демонстрировал фундаментальную интегративность медиа творчества, без деления на научно-техническую и художественную специфику.

Для практической работы подростков над своими индивидуальными проектами автором исследования был разработан специальный методологический проектный инструмент, нацеленный на анализ произведений русского авангарда, с целью выявления знаково-символических элементов для их будущей медийной интерпретации. На основании проектов, разработанных с

этим инструментом, были созданы так называемые «медиа интерпретации». Работа над медиа проектами велась учащимися самостоятельно. Впоследствии подростки представляли свои произведения в процессе их создания для совместного обсуждения (всего участников эксперимента – около 80-ти человек; на конкурс и завершающую выставку было отобрано 50 проектов).

Результатами программы «next.tretyakovgallery.ru» стали художественные медиа проекты разного типа, для анализа которых были разработаны критерии, производные от интегративной образовательной модели, разработанной автором исследования. Так, критериями оценки проектов стали: 1) оригинальность; индивидуальность, проявляемая в выборе художественных средств выражения и технологических возможностей, в формулировке темы проекта; 2) интеллектуальность; смысловые свойства проекта: метафоричность, знаково-символическая насыщенность, концептуальность, структурная сложность; 3) технологичность; уровень использования компьютерных технологий определяется наличием интерактивных, гипертекстовых и мультимедийных возможностей; 4) художественность; визуальная культура, организация изображения, цветовое решение, выразительность использования средств; 5) познавательная мотивация; посещение теоретических занятий, организация самостоятельной познавательной деятельности; 6) творческая мотивация; участие в творческих мероприятиях программы, мастер-классах, разработка вариантов своего проекта, полная реализация замысла в завершённой художественной и технологической форме.

Основной состав участников эксперимента составляли учащиеся трех направлений обучения, в которых активно используются компьютерные технологии: 1) учащиеся, обучаемые в русле интегративного художественного образования на основе представленной в исследовании педагогической модели; 2) учащиеся, обучаемые в русле медиа образования (медиа студии, школьные центры); 3) учащиеся, обучающиеся в русле существующих программ по информатике в общеобразовательной школе.

Оценка проектов по первым четырем критериям (оригинальность, интеллектуальность, технологичность, художественность) осуществлялась в процессе двух голосований – группы экспертов, подводивших результаты конкурса, и самими участниками эксперимента. Оценка мотиваций участников осуществлялась на основании списков посещений теоретических занятий и мастер-классов.

Следует подчеркнуть, что по критериям «оригинальность», «интеллектуальность», «творческая мотивация», подростки, обучающиеся в русле интегративного художественного образования на основе разработанной в

исследовании педагогической модели, продемонстрировали максимальные показатели.

Количественный анализ творческих работ участников проекта позволил также сделать выводы о том, что педагогические условия интеграции компьютерных технологий, использованные в этой программе, не только оказались результативными, но и принципиально изменили позиционное соотношение между нелинейными интерактивными проектами и проектами линейной структуры и автоматического воспроизведения в пользу первых.

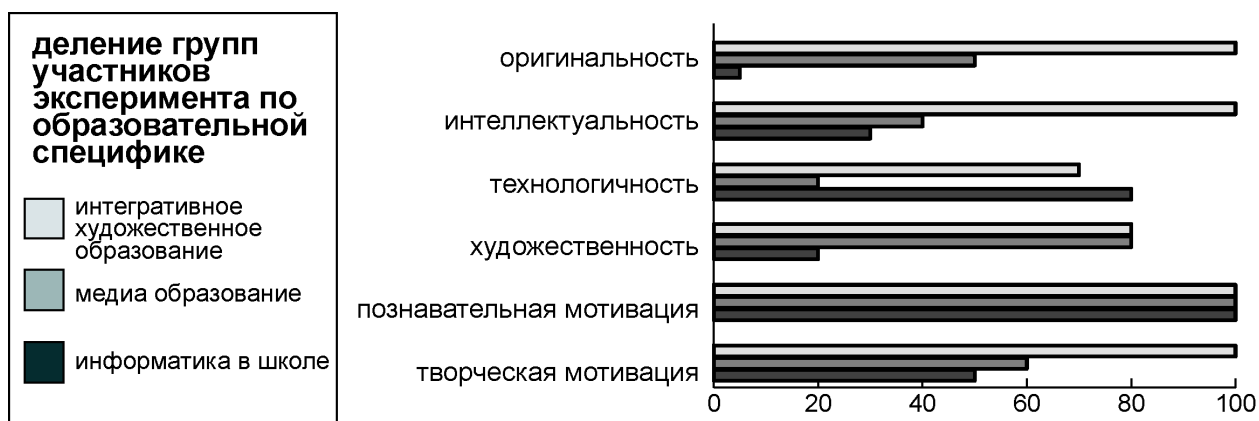


Диаграмма. 1. Анализ результатов проекта по основным выделенным критериям.

Анализ и обобщение результатов экспериментальной работы показал высокий уровень эффективности разработанной методологии и педагогических подходов к интеграции компьютерных технологий в художественное образование.

Основные **выводы** диссертационного исследования:

1. В процессе исследования получила подтверждение гипотеза о том, что выявленные автором педагогические условия интеграции компьютерных технологий в художественное образование создают эффективную среду для творческого развития подростков (включая развитие интеллектуального мышления, повышение мотивации к творческой деятельности, познавательную мотивацию и др.).

2. Установлено, что интеграция компьютерных технологий в художественное образование является основой для развития знаково-символического и творческого мышления, восполняя дефицит творческой и практической деятельности и обеспечивая полноценное развитие личности современного подростка. Таким образом, основой для осуществления инновационной педагогической деятельности по внедрению компьютерных технологий в общее образование должна стать художественная культура,

объединяющая в себе опыт целостного познания мира в процессе творческой, проектной и игровой деятельности.

3. Доказано, что теоретически обоснованная и апробированная в эксперименте педагогическая модель творческого развития личности подростка на основе интеграции компьютерных технологий в художественное образование, основанная на принципах ротации познавательных установок у участников процесса обучения; активизации творческой и познавательной мотиваций; проектных методах организации обучения; доминирующем значении процесса творческой познавательной деятельности над ее результатом – обладает значительными формирующими возможностями для развития личности подростков. Этот вывод подтверждается как творческими работами подростков, так и статистическими данными, полученными в ходе анализа общих результатов опытно-экспериментальной работы.

4. Определено, что необходимыми педагогическими условиями интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков являются 1) опора на концептуальные позиции культуроцентричности учебного процесса; 2) использование специфических познавательных и выразительных возможностей компьютерных технологий (интерактивность, виртуальность, гипертекстуальность и мультимедийность); 3) интегративность используемых педагогических методов обучения; 4) организация образовательного процесса в форме творческих проектов и игровых форм; 5) использование ротационного принципа смены познавательных установок у участников процесса обучения; 6) проблематизация и интеллектуальная насыщенность учебного содержания, обеспечивающая инновационный, поисковый характер деятельности учащихся; 7) перенос значения с результата творческой деятельности на процесс достижения этого результата; 8) использование дискретности этапов проектного процесса для управления обучением.

5. Основными показателями повышения уровня творческого развития подростков, осуществляемого в процессе реализации педагогической модели, являются рост интереса к содержанию учебной программы; высокий уровень деятельностной мотивации подростков (инициативность, активное участие в обсуждениях и др.); преодоление социального отчуждения; интеллектуализация мышления (глубина концептуального осмысления полученной информации, ее смысловая интерпретация – метафоричность, структурная сложность проектов, знаково-символическая насыщенность и т.п.); проявления чувств собственной полноценности и собственного достоинства; высокий уровень овладения навыками организации своего самообразования; использование всевозможных форм самостоятельной познавательной деятельности.

Основные положения диссертации отражены в публикациях по проблеме исследования, в том числе, в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Селиванов Н.Л. Волшебный фонарь. Из истории медиа. // Искусство в школе. 2008. Тематический выпуск №5. Экранные искусства: творчество и образование. – С. 30-33. – 0,4 п.л.
2. Селиванов Н.Л. Проектирование как творческое познание. Поиск методологических основ для интеграции компьютерных технологий в художественное образование. // Педагогика искусства: сетевой журн. 2008, №3. URL: <http://www.art-education.ru/AE-magazine>. – 0, 5 п.л.
3. Селиванов Н.Л. Роль компьютера как творческого инструмента в процессе социализации современного подростка. – // Педагогика искусства: сетевой журн. 2008, №4. URL: <http://www.art-education.ru/AE-magazine>. – 0,5 п.л.
4. Селиванов Н.Л. Интеграция искусств как основа педагогических методов развития творческого мышления учащихся с помощью компьютерных технологий // Интеграция искусств в систему непрерывного образования: воспитание искусством детей и молодежи как фактор социализации личности в меняющемся мире. Сб. науч. статей / Ред.-сост. Е.П. Олесина / Под общей ред. Л.Г. Савенковой. – М.:ИХО РАО, 2008. С.242-249 – 0,7 п.л.
5. Селиванов Н.Л. Субъективный взгляд на музей из виртуальной реальности.// Музей и новые технологии. – М.: Прогресс-Традиция, 1999, с.198-205. – 0, 4 п.л.
6. Селиванов Н.Л. Музей и творческое познание. // Материалы международной конференции Музей и образование. История и современность. – Санкт-Петербург; Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2008. – 0, 3 п.л.
7. Селиванов Н.Л. Новая мотивация познания // Новый образ исторической науки в век глобализации и информации. Материалы конференции. – М.: Институт Всеобщей Истории РАН, 2005. – 0, 3 п.л.
8. Селиванов Н.Л. Кураторский проект как средство интерпретации истории искусства // История искусства на рубеже столетий. Материалы научной конференции. – М.: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 2000. – 0,3 п.л.
9. Селиванов Н.Л. Виртуальные тренажеры для художественного проектирования // Международная конференция «EVA 1998 Москва». Материалы конференции. – М.: Центр ПИК, 1998. – 0, 3 п.л.
10. Н.Л. Селиванов Проект "Диалог": выставка «партитур» музейного форума. // Международная конференция «EVA 1999 Москва». Материалы конференции. – М.: Центр ПИК, 1999. – 0, 3 п.л.
11. Н.Л. Селиванов Искусство сегодня. // Международная конференция «EVA 2000 Москва». Материалы конференции. – М.: Центр ПИК, 2000. – 0, 3 п.л.
12. Селиванов Н.Л. Музейный компьютерный фестиваль как универсальный инструмент культурной политики города. // Международная конференция

- «EVA 2005 Москва». Материалы конференции. – М.: Центр ПИК, 2005. – 0, 3 п.л.
13. Розмахова О.О., Селиванов Н.Л. Проект историко-культурной реконструкции церкви святой Пуденцианы (Рим). // Международная конференция «EVA 2005 Москва». Материалы конференции. – М.: Центр ПИК, 2005. – 0, 2 п.л.
 14. Селиванов Н.Л. О методологических основах интеграции компьютерных технологий в художественное образование. // Информационное общество, культура, образование. 10 лет ежегодной международной конференции «EVA Москва». – М.: Центр ПИК, 2007. – 0, 3 п.л.
 15. Селиванов Н.Л. Предыстории (к 20-летию деятельности Мастерской художественного проектирования). – М.: «Мастерская художественного проектирования, М., 2008 – 3 п.л.
- Электронные образовательные системы**
16. Селиванов Н.Л. АртНавигатор. Образовательная система. М.: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 1999. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, содержание, программирование, дизайн.
 17. Селиванов Н.Л. РГГУ – университет будущего. К созданию новой образовательной модели. М.: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 2000. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, содержание, программирование, дизайн.
 18. Селиванов Н.Л., Селиванова Т.В. Книга художника. Образовательная система. М.: Мастерская художественного проектирования, 2004. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, содержание, программирование, дизайн.
 19. Розмахова О.О., Селиванов Н.Л. Образовательная система Возвращение волхвов. М.: Мастерская художественного проектирования, 2005. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, программирование, дизайн.
 20. Селиванов Н.Л. Next.tretyakovgallery.ru. Архив проекта. М.: Гос. Третьяковская галерея; Культурное наследие в цифровых технологиях. АДТИТ-ПРЕМИЯ, 2006. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, программирование, дизайн.
 21. Селиванов Н.Л. Диафильм. Образовательная система. М.: Мастерская художественного проектирования, 2007. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, содержание, дизайн.
 22. Сочини пейзаж. Виртуальный конструктор на основе картин Федора Матвеева. М.: Гос. Третьяковская галерея; Культурное наследие в цифровых технологиях. АДТИТ-ПРЕМИЯ, 2008. – 1 электрон. опт. диск (CDRom). – Концепция, образовательная методология, дизайн.