

требностях общества, меняясь со временем и вбирая в себя все ключевые особенности присущие каждой пройденной эпохи, подстраиваясь под нужды людей, популярных веяниях мирового сообщества, это здание по сути своей является аналогом современным торговым и бизнес-центрам. На данный момент ратуша, практически в любом городе в котором она сохранилась, является одной из главных точек притяжения для туристических потоков, при этом, в некоторых случаях, частично сохраняя функции городского управления. Охрана данных памятников и их восстановление, является неопределимым вкладом не только в изучение истории, но в улучшение градостроительной инфраструктуры.

Список используемых источников

1. Чантурья У.А. Шклоўская ратуша // Архітэктура Беларусі: Энцыклапедычны даведнік. — Мн.: БелЭн, 1993. — 620 с
2. Архітэктура Беларусі: Энцыклапедычны даведнік. — Мн.: БелЭн., 1993. — 620 с.
3. Дзяржаўны спіс гісторыка-культурных каштоўнасцей Рэспублікі 4. Беларусь: [Даведнік] / склад. В.Я. Абламскі, І.М. Чарняўскі, Ю.А. Барысюк. — Мн.: БЕЛТА, 2009. — 684 с. — 1000 экз.

УДК 373.5:004

ОБ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСАХ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ОСНОВАМ АНИМАЦИИ

Дерябина Н.Ю., студент

*Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка*

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: канд. пед. наук Зенько С.И.

Аннотация:

В статье поднимается проблема востребованности поиска нового программного обеспечения для изучения темы «Основы анимации» в школе. Проводится обзор электронных образовательных ресурсов с целью анализа тенденций развития данного направления – техноло-

гий создания компьютерной анимации, а также используемых электронных образовательных ресурсов для обучения разработчиков.

«Основы анимации» – одна из тем современного школьного курса информатики, изучаемая на данном этапе учащимися в 8 классе. Традиционно, в качестве прикладного программного обеспечения для раскрытия сущности данной темы в белорусских учебных пособиях рассматривается редактор Adobe Flash. Однако, компанией-разработчиком поддержка этого редактора закончилась в 2020 г. Поэтому становится актуальным вопрос поиска направлений развития этой темы в школьном курсе информатики, возможного современного подхода изложения учебного материала и соответствующего программного обеспечения. Для этого мы решили проанализировать электронные образовательные ресурсы, которые в настоящее время используются для обучения разработчиков компьютерной анимации.

Отметим, что под электронными образовательными ресурсами (далее ЭОР) мы будем понимать, разделяя точку зрения Н.Е. Есенина «совокупность программных средств, информационных, технических, нормативных и методических материалов, полнотекстовых электронных изданий, включая аудио и видеоматериалы, иллюстративные материалы и каталоги электронных библиотек, размещенные на компьютерных носителях и/или в сети Интернет» [2]. При этом, важным для нас будет сущность того или иного ЭОР-а, а также возможность его применения в явном виде или при возможности адаптации для изучения с учащимися основ анимации в соответствии с действующей школьной учебной программой по информатике.

С научно-методической точки зрения можно также говорить о том, что выделяются информационные, практические, контрольные и комбинированные ЭОРы. Исходя из названия вида ЭОРа можно понять, о превалировании какого вида деятельности при работе с ресурсом будет идти речь: в информационных – о формировании знаний и представлений об изучаемом объекте (в нашем случае, о компьютерной анимации); в практических – о развитии прикладных умений исходя из контекста рассматриваемого учебного материала, а также универсальных учебных действий на основе знаний; в контролирующих – о проверке знания учеников и степень сформированности их умений, их готовность к самостоятельной работе. Комбинированные ЭОРы сочетают в себе частично или цели-

ком вышеописанные признаки. Примером комбинированного ЭОРа по компьютерной анимации может служить интерактивное пособие по информатике С. Г. Пузиновской, Р. Злобин «Основы анимации» [3], которое в 2016 г. было признано в качестве одного из проектов-победителей Республиканского конкурса «Компьютер. Образование. Интернет» и на протяжении последних пяти лет используется при обучении учащихся в школе. Представленная логика изложения учебного материала нам близка, однако, как отмечалось выше, в современных условиях требуется поиск нового программного обеспечения и соответствующая адаптация учебного материала.

Для изучения основ анимации в сети в настоящее время наиболее распространены видеуроки. Их можно в определенном виде (частично) отнести к информационным и практическим ЭОРа. Такие ресурсы наиболее просты для восприятия обучающимися, так как позволяют отследить каждое действие, производимое учителем, что значительно упрощает воссоздание алгоритма действий. Важным фактором усвоения информации при этом является ее наглядность. Примером данного ЭОР является платформа «Все курсы онлайн» [1]. Она содержит курс по обучению основам создания анимации. Он состоящий из 10 видеофрагментов, подобранных разработчиками курса. Вместе с тем, этот ЭОР не подходит для использования в школе, так как материал в нём не систематизирован и не соответствует учебной программе. Также на ресурсе отсутствуют примеры практических заданий, с помощью которых учащиеся смогли бы развивать свои умения (или хотя бы проверить уровень усвоения представленного учебного материала).

Если говорить об информационном ЭОРе, посвященном компьютерной анимации, то можно рассмотреть в качестве ресурса официальный веб-сайт того или иного разработчика исследуемого прикладного программного обеспечения. На нем традиционно содержится полная информация об инструментах приложения и способах их применения, возможностях данного приложения. Однако, все сведения обычно представлены с точки зрения программного продукта, а не с точки зрения обучения конкретной группы пользователей (в нашем случае речь идет об учащихся средней общеобразовательной школы) и для нас являются избыточными.

Помимо рассмотренных выше бесплатных ЭОРов (или образовательного контента, на основе которого можно разрабатывать ЭОРы

открытого типа), существуют ЭОРы для работы с компьютерной анимацией, предлагаемые пользователям в рамках платные курсов. Однако, кроме того, что они требуют дополнительных финансовых затрат, так еще зачастую ориентированы на обучение тех групп учащихся, которые уже имеют определенный уровень знаний в указанной образовательной сфере и хотят развиваться и совершенствовать свои практические знания с целью дальнейшего профессионального трудоустройства. Примером является платформа «Школа анимации» [4]. Очевидно, что такого вида ЭОРы также не отвечают задачам общеобразовательного школьного курса информатика для изложения темы «Основы анимации». Вместе с тем будущими учителями могут быть изучены для методического видения стратегии выстраивания учебного материала.

В целом, можно сделать вывод, что на данный момент для обучения учащихся основам анимации в школе востребована разработка ЭОРа нового поколения. При этом важно, чтобы такой ЭОР по основам анимации:

- содержал теоретический и практический учебный материала, который отвечает современным научным знаниям и представлениям;
- соответствовал учебной программе школьного предмета «Информатика»;
- реализовывался с учетом методических подходов к изложению учебного материала в соответствии с возрастными особенностями и запросам учащихся.

Список использованных источников

1. Все курсы онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vse-kursy.com/> – Дата доступа: 08.02.2021.

2. Есенина, Н.Е. Обзор электронных образовательных и информационных ресурсов для обучения иностранному языку / Н.Е. Есенина // Информатика и образование. – 2006. – № 12. – С. 103–105.

3. Пузиновская, С.Г. Интерактивное пособие по информатике «Основы анимации» / С.Г. Пузиновской, Р. Злобин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-asveta.edu.by/index.php/koi/proektyi-pobediteli-koi/133-informatika>. – Дата доступа: 05.02.2021.

4. Школа анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://animationschool.ru/> – Дата доступа: 10.02.2021.