

**О.С. КИРИЛЛОВА, Н.Ю. КУЛИКОВА,
В.А. ПОЛЯКОВА**
(Волгоград)

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЛАКАТОВ КАК МНОГОМЕРНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИЛЛЮСТРИРОВАНИЮ СКАЗОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Освещаются проблемы и перспективы использования мультимедийных интерактивных плакатов как многомерных дидактических инструментов при обучении иллюстрированию сказочной литературы для детей. Обсуждаются вопросы, связанные с обоснованием преимуществ их применения на уроках изобразительного искусства для обеспечения активности учащихся и наиболее высокого уровня наглядности. Представлен опыт создания и использования мультимедийных интерактивных плакатов на уроках изобразительного искусства.



Ключевые слова: обучение изобразительному искусству, иллюстрирование, сказочная литература, мультимедиа, интерактивные плакаты, многомерные дидактические инструменты.

Одной из приоритетных целей национальной доктрины развития системы образования в Российской Федерации на период до 2025 г. является создание максимально благоприятных условий для выявления и развития творческих способностей каждого школьника. Большое значение для достижения данных целей имеют уроки изобразительного искусства, когда учитель не фрагментарно включает учащихся в творческую деятельность, а ведет целенаправленную работу по решению проблем, связанных с развитием интеллектуально-творческих способностей, начиная с младшего школьного возраста. Для проведения подобной работы особую роль играют занятия книжной иллюстрацией [8]. В книге органично сочетаются текст и изображения, способные воздействовать на учащихся через разные каналы восприятия информации и способствовать развитию их фантазии и воображения. В трудах многих ученых и педагогов, работающих в

области эстетического воспитания средствами изобразительного искусства, отмечается положительное влияние занятий иллюстрированием литературных произведений на развитие творческих способностей учащихся. Проблемы книжной иллюстрации для детей рассматриваются в работах Е.Б. Адамова, А.Д. Гончарова, В.Н. Ляхова, А.А. Сидорова, В.А. Фаворского, Ю.Я. Герчука и др.

Необходимо также отметить, что иллюстрирование сказочной литературы (сказок, былин, прибауток, загадок, колыбельных песен и др.) является наиболее эффективным средством развития образного мышления учащихся и воспитания их художественно-творческой активности [2; 7; 8]. Несмотря на то, что создание иллюстраций к литературным произведениям относится к самым сложным видам изобразительной деятельности, анализ школьных программ по изобразительному искусству (В.С. Кузин, Б.М. Неменский, Т.Я. Шпикалова и др.) показывает, что иллюстрирование литературных и сказочных произведений занимает много времени в учебном процессе [13].

Процесс обучения иллюстрированию предполагает личную интерпретацию произведения сказочной литературы, в основе которой лежит опыт познания реальной действительности и свое, индивидуальное восприятие прочитанного, исполнение замысла в русле своих пластических привязанностей. При подготовке к урокам иллюстрирования учителю важно тщательно подбирать наглядный материал, содержащий различные примеры создания сказочных образов как в народном творчестве, так и в национальных видах графики и живописи, а также в иллюстрациях наиболее известных художников-графиков. Например, показать учащимся, как создаются сказочные «полудиковинные» животные в народе и профессиональными художниками, как выглядят старинные предметы одежды, утвари и быта, древнерусские ладьи или парусные корабли и др.

Сегодня идет активный поиск путей для повышения качества образовательного процесса, направленного на формирование образовательных результатов на основе использования современных информационных технологий. Во многих общеобразовательных школах и школах искусств активно используется компьютерная, интерактивная техника и электронные образовательные ресурсы [14]. Со-

временные электронные образовательные ресурсы являются интерактивными мультимедийными дидактическими средствами обучения и позволяют обеспечивать наиболее высокий уровень наглядности и активности для поддержки творческой деятельности учащихся при иллюстрировании сказочной литературы [12; 14]. Мультимедийные технологии предоставляют возможность интеграции различных технологий обработки информации с интерактивным компонентом и создают новые способы общения и обучения, что открывает новые перспективы для обучения изобразительному искусству. Данные средства помогают создавать диалог в процессе творческой деятельности и употреблять полученные знания и навыки в реальной жизни. В учебном процессе они обеспечивают новый подход построения образовательного пространства. Мультимедиа помогают значительно повысить мотивацию учащихся, т. к. на уроке новый материал подается в красочной и интерактивной форме [9].

При этом анализ современной образовательной практики свидетельствует о недостаточном использовании потенциала мультимедиа, несмотря на активное применение компьютерной и интерактивной техники на уроках. В указанном плане востребован поиск новых подходов к разработке и задействованию мультимедийных интерактивных образовательных ресурсов. Для более полного использования потенциала мультимедиа и повышения качества обучения предмету рассмотрим возможности мультимедийных интерактивных плакатов, являющихся новыми дидактическими многомерными инструментами, многомерность которых позволяет интегрировать электронные мультимедийные учебные материалы, тренажеры, тестовые и проверочные задания в одно педагогическое средство, направленные как на изучение нового материала, так и на закрепление, отработку навыков и контроль качества усвоения получаемой информации.

При проектировании и создании мультимедийных интерактивных плакатов для использования их возможностей в процессе иллюстративной деятельности мы опираемся на теоретико-психологическую концепцию Л.С. Выготского. Данная концепция лежит в основе современного развивающего обучения, педагогики сотрудничества, и в ее основе находится единство знака (слово), социума (общение) и деятельности [4].

Под *мультимедийными интерактивными плакатами* (Г.О. Аствацатуров [1], Т.В. Минькович [11] и др.) будем понимать современные многофункциональные средства обучения, обеспечивающие при максимальной визуализации учебной информации многоуровневую работу с ней на всех этапах работы: первичной передачи, переработки, контроля и др. [9; 12]. В данном случае под *интерактивностью* будем понимать непосредственное или опосредованное интерактивным плакатом взаимодействие участников образовательного процесса, при котором реализуются принципы обратной связи, обеспечивающие учебный диалог, свободу выбора образовательной траектории, управление учебной деятельностью [10].

Интерактивность в мультимедийных плакатах обеспечивается различными встроенными элементами: гиперссылками, кнопками перехода, областями для ввода текстовой или цифровой информации, «активными зонами» и др. Современные мультимедийные плакаты позволяют использовать не только гиперссылки при внутренней навигации, но и средства, предоставляемые сетью Интернет (например, социальные интернет-сервисы), что расширяет их образовательные возможности.

Мультимедийные интерактивные плакаты можно отнести к многомерным дидактическим инструментам. Под *многомерными дидактическими инструментами* вслед за В.Э. Штейнбергом будем понимать универсальные образно-понятийные модели для многомерного представления и анализа знаний на естественном языке во внешнем и, соответственно, во внутреннем плане учебно-познавательной деятельности [16].

В основе обоснования преимуществ применения многомерных дидактических инструментов лежит сформулированное А.А. Вербицким назначение в дидактике визуализации, дающей возможность свергивать мыслительное содержание в наглядный образ, который после того, как он будет воспринят, можно развернуть и сделать опорой адекватных мыслительных и практических действий [3]. В задачу современных дидактических наглядных средств обучения (В.Э. Штейнберг и др.) входит поиск возможностей представления учебного материала в незавершенной форме, в виде «знаниевого конструктора», обладающего моделирующими и образно-понятийными свойствами, в удобной форме для визуального, логического восприятия и для преоб-

разования и оперирования элементами знаний [16]. Практика показывает, что для усиления эмоционально-психологических впечатлений от уроков и улучшения запоминания учебного материала в содержание урока важно включать каркасы в виде чего-то материализованного, которое «к завершению интерпретации перехватило бы инициативу у первичного – чувственного – слепка и “на его плечах въезжало” в сознание и память учащегося» [15, с. 37]. Создание новых дидактических средств важно осуществлять в виде подобных каркасов, встраиваемых в знания учащихся и служащих опорой для выполнения учебных действий, где основная задача деятельности – вычленение, экспликация, анализ и репрезентация объекта познания. Здесь основную роль в познании играет интеллект, выполняющий выделение и связывание элементов знаний, свертывание их в образы-модели, развертывание данных образов-моделей и оперирование ими [15]. Основным потенциалом дидактических многомерных инструментов заключен, по мнению В.Э. Штейнберга, в объединении образного и вербального языков мозга. Подобное объединение позволяет целостно отражать действительность в образах и моделях представлений знаний, чтобы с опорой на них «осмысление» подаваемого учебного материала происходило в процессе использования «операций анализа и синтеза, через внешнюю и внутреннюю речь, через свертывание и развертывание информации» [Там же, с. 44].

Подобные многомерные дидактические инструменты имеют особое значение для обучения изобразительному искусству школьников. Так, на уроках иллюстрирования сказочной литературы при организации учебно-творческой деятельности данные средства позволяют быстро переключаться между различными видами наглядности при демонстрации книжных иллюстраций, приемов создания различных сказочных образов и сюжетов и оперативно переходить к тренажерам, творческим и контрольным заданиям. Особо отметим возможность ведения в процессе иллюстративной деятельности опосредованных мультимедийными плакатами «диалога-обсуждения» (условно равные партнеры) и «диалога-имитации» (вопросно-ответная форма). Учителю важно заранее продумывать вопросы, с помощью которых он сужает ответы учащихся, связывает их с изучаемой информацией. Подобный учебный диалог позволяет в

динамике работы с мультимедийным плакатом обсуждать с учащимися примеры иллюстраций, анализировать используемые художниками приемы, конструировать новые образы и сюжеты сказок и др.

Учителю больше не нужно стоять спиной к учащимся во время объяснения пошагового построения учебного рисунка. Интерактивный плакат дает возможность учителю разбить подачу учебного материала на шаги в зависимости от способностей учащихся и уровня их обученности, далее при работе над каждым из этих шагов создать условия для последовательной работы в зоне ближайшего развития учащихся, постепенно снижать степень поддержки деятельности учащихся до самостоятельного использования ими приобретаемых знаний и умений в процессе иллюстративной деятельности [5].

Анализ практики показал, что сегодня для создания электронных образовательных ресурсов для уроков, в том числе и мультимедийных интерактивных плакатов, учителями используются различные инструменты. Среди них наиболее популярны:

- графические редакторы (Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw и бесплатные GIMP, Paint.net, Krita и др.);
- программа Adobe Flash;
- презентационные пакеты (MS PowerPoint и др.);
- программные средства интерактивной доски (SmartBoard, StarBoard и др.);
- постоянно развивающиеся интернет-сервисы (среди интернет-сервисов особо выделим популярный онлайн графический редактор Pixlr (<http://pixlr.com/editor>) и сервисы для создания интерактивных презентаций (<https://www.powtoon.com>, <https://www.knovio.com>, <https://prezi.com> и др.); интерактивных плакатов (<https://www.thinglink.com>, <https://casoo.com> и др.); интерактивных презентаций и плакатов, инфографики и открыток, игр и викторин (<https://www.genial.ly>)).

Чаще всего учителя создают к своим урокам презентации, используя для этого MS PowerPoint. Данная программа является простым в освоении, но мощным средством создания мультимедийных интерактивных образовательных ресурсов. MS PowerPoint позволяет использовать триггеры и прозрачные объекты для создания «активных зон» на слайде; настройку действия; перенос и поворачивание объектов на слайде; увеличение или уменьшение отдельных частей изображения; быстрое

переключение на различные формы наглядности; встраивание видео на слайд; гиперссылки для внутренней навигации или для перехода к ресурсам сети Интернет и др. К сожалению, весь потенциал данной программы учителями изобразительного искусства практически не используется. Чаще всего учителя изобразительного искусства на уроках применяют линейные презентации, в основном для традиционной визуализации и трансляции учебного материала.

Далее рассмотрим один из примеров авторских мультимедийных интерактивных плакатов, созданных студентами Волгоградского государственного социально-педагогического университета, будущими учителями изобразительного искусства, и успешно апробированных на уроках изобразительного искусства в общеобразовательной школе. Представленный пример был разработан с помощью инструментов интернет-сервиса Casoo (casoo.com) и презентационного пакета MS PowerPoint.

Рассмотрим структуру мультимедийного интерактивного плаката «Примеры использования средств художественной выразительности и композиционных приемов национального изобразительного наследия», разработанного для мультимедийной поддержки серии уроков иллюстрирования сказочной литературы для детей.

На рисунке на с. 44 в развернутом виде представлена часть интерактивного плаката, который используется при объяснении учащимся приемов разработки народных образов «полудиковинных» существ, в динамике работы с ней в режиме демонстрации презентации.

Данная часть интерактивного плаката имеет встроенные слайды первого плана (дают начальное представление о смысле и общем содержании представляемых информационных блоков) и подчиненные ему слайды-сцены (содержат более подробную информацию (в данном примере – о средствах художественной выразительности и композиционных приемах при разработке народных образов «полудиковинных» существ)). «Меню» слайда первого плана позволяет с помощью управляющих элементов легко и быстро переходить к подчиненным ему слайдам-сценам. На слайдах второго и третьего плана имеются управляющие элементы, с помощью которых можно переключаться на наглядную теоретическую информацию, практические задания, тренажеры

и тесты. На каждом слайде можно выводить справочные материалы и подсказки. На представленной части плаката в режиме демонстрации со слайдов третьего плана по ходу интерактивного диалога с учащимися можно переходить к наглядным примерам и увеличивать их отдельные части; показывать примеры использования различных приемов при создании образов «полудиковинных» существ; отработать с использованием тренажеров теоретический материал; вспоминать материал прошлых занятий [12]. Управляющие элементы на слайдах позволяют выводить справку, подсказки или дополнительную информацию на экран, переходить между слайдами, возвращаться в любой момент на слайд первого плана и др.

После апробации серии уроков изобразительного искусства с использованием подобных многомерных дидактических инструментов у учащихся было выявлено значительное повышение интереса к изобразительной и творческой деятельности и увеличение их активности на уроке. Использование интерактивных плакатов значительно увеличило темп урока с использованием различных видов деятельности учащихся на уроке. При регулярной работе с интерактивными плакатами учащиеся уже в начале урока быстро и с интересом включаются в работу и интерактивный диалог, опосредованный интерактивным плакатом, в процессе учебно-творческой деятельности, что служит более эффективному достижению поставленных целей обучения и более высоких результатов, по сравнению с традиционной формой подачи учебного материала.

Подводя итоги, отметим, что мультимедийные интерактивные плакаты, созданные для уроков иллюстрирования сказочных произведений, позволяют:

- повышать мотивацию учащихся к учебно-творческой деятельности;
- быстро переключаться на различные виды информации;
- управлять учебно-творческой деятельностью учащихся;
- вести интерактивный диалог с учащимися, опосредованный интерактивным плакатом;
- обеспечивать концентрацию учащихся при подборе средств художественной выразительности иллюстраций;
- выделять в иллюстрациях в процессе интерактивного диалога главное и второстепенное;

– отражать необходимые сюжетные ступени в повествовании;

– находить изобразительные приемы, отражающие характеры героев и др.

Чтобы эффективно использовать потенциал многомерных дидактических инструментов в своей деятельности, учителю важно:

– владеть коммуникативными и фасилитативными навыками;

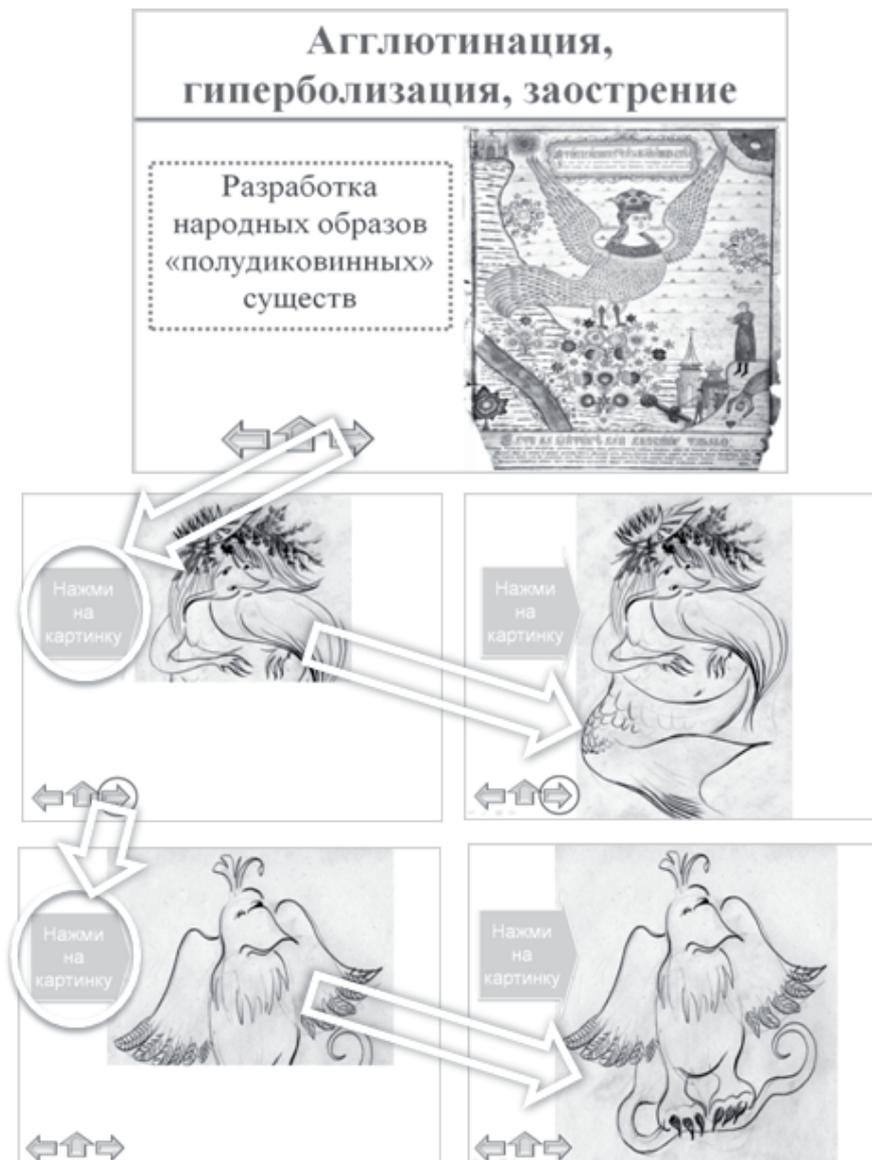
– уметь в процессе использования мультимедийного плаката ставить перед учащимися как наводящие, так и проблемные вопросы;

– уметь выбирать в соответствии с содержанием обучения интерактивные плакаты и электронные образовательные ресурсы для них, позволяющие активизировать учебную деятельность учащихся на уроке;

– уметь отбирать активные методы обучения для обеспечения эффективного взаимодействия участников образовательного процесса;

– уметь переводить учебный материал в деятельностно-коммуникативную форму из знаково-символьной;

Пример части структуры авторского мультимедийного интерактивного плаката



– знать основные дидактические и психологические принципы активизации учебно-творческой деятельности учащихся;

– осуществлять рефлексии и самостоятельный анализ урока;

– оценивать целесообразность использования многомерных дидактических инструментов на конкретном уроке.

Необходимо отметить новую роль учителя как «фасилитатора» (от англ. *facilitate* – «облегчение, содействие, создание благоприятных условий») на уроке для стимулирования развития личностного потенциала учащихся как субъектов учебно-творческой деятельности [6]. Сегодня фасилитация становится одним из важных показателей профессионализма учителя (К. Роджерс, Р.С. Димухаметов, Ф.Э. Зеер, Р.С. Немов, Г.С. Саволайнен, Г.П. Щедровицкий и др.). В данной роли учитель должен на уроке уметь не только общаться с учащимися, но и заинтересовывать их, обеспечивать включение в осознанную учебно-творческую деятельность, действительно использовать большое количество ситуаций взаимодействия в обучении и др. [10].

Одним из важных педагогических условий применения интерактивных плакатов является их систематическое использование на уроках изобразительного искусства. При этом для каждого конкретного урока нужно использовать определенные интерактивные плакаты, реализующие разнообразные типы заданий, исходя из дидактических целей урока. Учителю необходимо при разработке содержания интерактивных плакатов учитывать принципы индивидуализации и дифференциации, а на стадиях изучения нового материала и оперативного контроля – оперативно проводить с использованием встроенных в плакат интерактивных инструментов-заданий, тренажеров и тестов всестороннюю диагностику уровня усвоения изучаемого материала.

При освоении учителем дидактических многомерных инструментов и создании мультимедийных интерактивных плакатов требуются такие же усилия, как и при освоении любых новых инструментов. Использование мультимедийных интерактивных плакатов позволяет значительно повысить качество обучения изобразительному искусству, открывает большие возможности для повышения уровня творческой активности учащихся и развития их интеллектуально-творческих способностей через деятельное художественное преобразование действительности.

Список литературы

1. Аствацатуров Г.О. Технология конструирования интерактивного плаката [Электронный ресурс]. URL: <http://didaktor.ru/tehnologiya-konstruirovaniya-interaktivnogo-plakata> (дата обращения: 21.03.2018).
2. Баженова Е.А. Развитие творческих способностей учащихся 1–3 классов при иллюстрировании сказок на основе декоративного подхода: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2009.
3. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высш. шк., 1991.
4. Леонтьев А.А. Ключевые идеи Л.С. Выготского – вклад в мировую психологию XX века // Психологический журнал. 2001. № 4. С. 8–9.
5. Данильчук Е.В., Куликова Н.Ю. Интерактивные средства обучения как инструментарий современного педагога в формировании метапредметных образовательных результатов обучающихся // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. 2017. № 8(121). С. 4–12.
6. Димухаметов Р.С., Мунарбаева Б.Г. Социально-педагогическая фасилитация как инновационная технология в образовании: разработка научно-практического курса подготовки бакалавра педагогики, педагога-фасилитатора: учеб.-метод. пособие. Костанай – Челябинск, 2014.
7. Кириллова О.С. Взаимодействие предметов гуманитарного и художественного циклов в обучении иллюстрированию литературных произведений // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. 2007. № 3. С. 116–119.
8. Кириллова О.С. Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект: учеб. пособие / М-во образования Рос. Федерации, Волгогр. гос. пед. ун-т. Волгоград, 2016.
9. Кириллова О.С., Полякова В.А. Использование интерактивных мультимедийных плакатов на уроках изобразительного искусства в начальной школе // Научный руководитель. 2017. № 5(23). С. 23–33.
10. Куликова Н.Ю., Данильчук Е.В., Борисова Н.В. Формирование готовности педагога к использованию интерактивных средств обучения как важнейшей составляющей его информационной компетентности // Вестн. Волгогр. академии МВД России. 2015. № 2(33). С. 136–141.
11. Минькович Т.В. Укрупнение дидактических единиц в информатике: принцип знакового укрупнения // Информатика и образование. 2013. № 7. С. 41–48.
12. Полякова В.А. Опыт использования интерактивных плакатов на уроках изобразительного искусства // Вестн. современных исследований. 2017. № 11-1(14). С. 99–100.
13. Фурманская Д.Ю. Использование цвета на уроках иллюстративного рисования в школе // Уче-

ные записки ОГУ. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. 2008. № 3. С. 256–259.

14. Чикова Т.А. Влияние мультимедийных технологий на развитие эстетического воспитания учащихся детской школы искусств // Инновационные проекты и программы в образовании. 2014. № 3. С. 28–30.

15. Штейнберг В.Э. Дидактическая многомерная технология + дидактический дизайн (поисковые исследования): моногр. Уфа: Изд-во БГПУ, 2007.

16. Штейнберг В.Э., Мустаев А.Ф. Основания графической реализации логико-смыслового моделирования в дидактике // Образование и наука. 2017. Т. 19. № 3. С. 46–76.

* * *

1. Astvacaturov G.O. Tehnologija konstruirovaniya interaktivnogo plakata [Elektronnyj resurs]. URL: <http://didaktor.ru/tehnologiya-konstruirovaniya-interaktivnogo-plakata> (data obrashheniya: 21.03.2018).

2. Bazhenova E.A. Razvitie tvorcheskih sposobnostej uchashhihsja 1–3 klassov pri illjustrirovani skazok na osnove dekorativnogo podhoda: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. M., 2009.

3. Verbickij A.A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj podhod. M.: Vyssh. shk., 1991.

4. Leont'ev A.A. Kljuchevye idei L.S. Vygotskogo – vklad v mirovuju psihologiju XX veka // Psihologicheskij zhurnal. 2001. № 4. S. 8–9.

5. Danil'chuk E.V., Kulikova N.Ju. Interaktivnye sredstva obuchenija kak instrumentarij sovremennoogo pedagoga v formirovanii metapredmetnyh obrazovatel'nyh rezul'tatov obuchajushhihsja // Izv. Volgogr. gos. ped. un-ta. 2017. № 8(121). S. 4–12.

6. Dimuhametov R.S., Munarbaeva B.G. Social'no-pedagogicheskaja fasilitacija kak innovacionnaja tehnologija v obrazovanii: razrabotka nauchno-prakticheskogo kursa podgotovki bakalavra pedagogiki, pedagoga-fasilitatora: uceb.-metod. posobie. Kostanaj – Cheljabinsk, 2014.

7. Kirillova O.S. Vzaimodejstvie predmetov gumanitarnogo i hudozhestvennogo ciklov v obuchenii illjustrirovaniju literaturnyh proizvedenij // Izv. Volgogr. gos. ped. un-ta. 2007. № 3. S. 116–119.

8. Kirillova O.S. Illjustrirovanie skazochnoj literatury dlja detej: metodicheskij aspekt: uceb. posobie / M-vo obrazovanija Ros. Federacii, Volgogr. gos. ped. un-t. Volgograd, 2016.

9. Kirillova O.S., Poljakova V.A. Ispol'zovanie interaktivnyh mul'timedijnyh plakatov na urokah izobrazitel'nogo iskusstva v nachal'noj shkole // Nauchnyj rukovoditel'. 2017. № 5 (23). S. 23–33.

10. Kulikova N.Ju., Danil'chuk E.V., Borisova N.V. Formirovanie gotovnosti pedagoga k ispol'zovaniju interaktivnyh sredstv obuchenija kak vazhnejšej sostavljajushhej ego informacionnoj kompetentnosti // Vestn. Volgogr. akademii MVD Rossii. 2015. № 2(33). S. 136–141.

11. Min'kovich T.V. Ukрупnenie didakticheskix edinic v informatike: princip znakovogo ukрупnenija // Informatika i obrazovanie. 2013. № 7. С. 41–48.

12. Poljakova V.A. Opyt ispol'zovanija interaktivnyh plakatov na urokah izobrazitel'nogo iskusstva // Vestn. sovremennyh issledovanij. 2017. № 11-1(14). S. 99–100.

13. Furmanskaja D.Ju. Ispol'zovanie cveta na urokah illjustrativnogo risovanija v shkole // Uchenye zapiski OGU. Ser.: Gumanitarnye i social'nye nauki. 2008. № 3. S. 256–259.

14. Chikova T.A. Vlijanie mul'timedijnyh tehnologij na razvitie jesteticheskogo vospitanija uchashhihsja detskoj shkoly iskusstv // Innovacionnye proekty i programmy v obrazovanii. 2014. № 3. S. 28–30.

15. Shtejnberg V.Je. Didakticheskaja mnogomernaja tehnologija + didakticheskij dizajn (poiskovye issledovanija): monogr. Ufa: Izd-vo BGPU, 2007.

16. Shtejnberg V.Je., Mustaev A.F. Osnovaniya graficheskoi realizacii logiko-smysloвого modelirovanija v didaktike // Obrazovanie i nauka. 2017. Т. 19. № 3. S. 46–76.

Methodological features of the use of multimedia interactive posters as multi-dimensional didactic tools in training to illustrate fairy-tale literature

The article deals with the issues and prospects of using the multimedia interactive posters as multi-dimensional didactic tools for teaching children to illustrate fairy-tale literature. The issues related to the advantages of their use at the lessons of fine arts to ensure the activity of students and the highest level of visibility are under consideration in the article. It also presents the experience of creation and use of multimedia interactive posters at the lessons of fine arts.

Key words: *teaching fine arts, illustration, fairy-tale literature, multimedia, interactive posters, multi-dimensional didactic tools.*

(Статья поступила в редакцию 10.05.2018)