

Подальший напрямок дослідження полягає у пошуку інтегративних механізмів на основі синтезу мистецтв, які б підвищували ефективність формування естетичних почуттів старшокласників.

Література

1. Бабанский Ю. К. Рациональная организация учебной деятельности. – М.: Знание, 1981. – 96 с.
2. Державна національна програма “Освіта” (“Україна XXI ст.”). – К., 1992.
3. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка: Навчальний посібник. 3-є видання, доп., 2001. – 608 с.
4. Орфоэпический словарь русского языка: Произношение, ударение, грамматические нормы / Под ред. С. Н. Брунова и др. – М.: Русский язык, 1988. – 704 с.
5. Советский энциклопедический словарь / Под рук. А. М. Прохорова. – М.: Сов. энциклопед., 1980. – 1600 с.
6. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. – К.: Радянська школа, 1971. – 242 с.
7. Сухомлинський В. О. Як виховати справжню людину // Вибрані твори: В 5 т. – Т. 2. – К.: Радянська школа, 1976. – С. 414.
8. Шевченко Г. П. Эстетическое воспитание в школе. – К.: Радянська школа, 1985. – 144 с.

ІНТЕГРАЦІЯ МУЛЬТІМЕДІА ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬО-ВИХОВНИЙ ПРОЦЕС ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ ПЕДАГОГІЧНИХ ВНЗ

Переверзов О. В.,

Криворізький державний педагогічний університет

Анотація. В статті розглядаються можливості впровадження в освітню програму художньо-графічних факультетів педагогічних навчальних закладів комп'ютерних технологій для раціоналізації та збільшення коефіцієнту засвоєння корисної інформації, формування розвиненої творчої особистості студента.

Ключові слова: Комп'ютерні технології, інформаційне середовище, розвиток, навчання.

Анотация. В статье рассматриваются возможности внедрения в образовательную программу художественно-графических факультетов педагогических учебных заведений компьютерных технологий для рационализации и увеличения коэффициента усвоения полезной информации, формирования развитой творческой личности студента.

Ключевые слова: Компьютерные технологии, информационная среда, развитие, учеба.

Annotation. Possibilities of introduction in the educational program of fine art departments of pedagogical educational establishments of computer technologies for

rationalization and increase to the coefficient of mastering of useful information, forming of the developed creative personality of student are examined in the article.

Keywords: Computer technologies, informative environment, development, studies.

Постановка проблеми. Протягом тривалого часу художньо-педагогічна освіта використовувала комп'ютери як уніфікований інструмент окремої галузі спеціалізованого напрямку навчання або облікових завдань, ігноруючи широкий спектр можливостей інтеграції в інші дисципліни. Сьогодні все більше фахівців вважають, що вирішення проблеми освоєння нових комп'ютерних технологій лежить не стільки в царині економічних або адміністративних рішень, роботі критиків або діячів мистецтва, скільки в реформі системи освіти у галузі інноваційних методологій. Зважаючи на те, що комп'ютерні технології стають дедалі доступнішими вже й в Україні — навички роботи з ними потребують критичного осмислення значення і можливостей цих технологій в просторі всього розмаїття наукових та творчих знань.

Аналіз досліджень та публікацій. Зазначену проблему у контексті завдань вищої школи висвітлюють у своїх працях такі науковці О. Овчаров та Н. Петрова. Низка публікацій з'явилась останнім часом і стосовно мистецько-дизайнерських дисциплін серед них – публікації Т. Трубочанінової, А. Марченко, Н. Удріс. Проте, Можливості використання комп'ютерних технологій у викладанні фахових образотворчих дисциплін потребують детальнішого вивчення.

Метою статті є висвітлення такого явища як комп'ютеризація вищої освіти та впровадження цифрових технологій в навчальний процес з метою підвищення якості освіти на прикладі підготовки художників-педагогів.

Отримані результати. Інтенсивний розвиток обчислювальної техніки, а разом з цим і програмного забезпечення на сьогоднішній день ставить абсолютно особливі вимоги до підготовки педагогів, як в практичному, так і в теоретичному планах. Адже викладачу, що спирається на використання мультимедіа засобів на уроці, окрім знання власного предмету, потрібно вміло володіти відповідним технічним устаткуванням для ефективного залучення в навчальну систему комп'ютерних технологій. Як відомо, дієвий інструмент у невмілих руках набуває зворотних властивостей, починає заважати, обтяжувати і

заплутувати. Застосовуючи комп'ютер на уроці, необхідно реально усвідомлювати, яка переслідується мета і які засоби для її реалізації необхідно привернути.

Дослідження цієї проблеми є дуже цікавим, оскільки згідно Г. Кирмайєру, при використуванні інтерактивних мультимедійних технологій в процесі навчання частка засвоєного матеріалу може скласти до 75 % [1, 63]. Цілком можливо, що це, швидше за все, оптимістична оцінка, але про підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу, коли до процесу сприйняття залучаються і зорова і слухова складові було відомо задовго до появи комп'ютерів. Мультимедійні технології перетворили учбову наочність із статичної в динамічну, тобто, з'явилася можливість відстежувати процеси, що вивчаються, в часі. Раніше такою можливістю володіло лише учбово-освітнє телебачення, але у цієї галузі наочності відсутній аспект, пов'язаний з інтерактивністю. Можливість моделювати процеси, які розвиваються в часі, інтерактивно міняти параметри цих процесів, складають дуже важливу дидактичну перевагу мультимедійних повчальних систем. Тим більше, що досить багато освітніх задач пов'язані з тим, що демонстрацію явищ, які вивчаються, неможливо провести в учбовій аудиторії, в цьому випадку засоби мультимедіа є єдино можливими на сьогоднішній день.

Використання комп'ютера для художньої освіти, творчого розвитку особистості, має два можливі напрями: використання комп'ютерних технологій як інструменту для творчої реалізації і використання інформаційних технологій як інструменту навчання. Сучасне суспільство існує в умовах перенасиченого інформаційного поля, і йдеться не тільки про Інтернет і ЗМІ, а про всі мас-медіа, сповнені ідеями, що репрезентуються, цитатами, символами, обігом. У цій ситуації, особливої цінності набувають ті освітні продукти, які формують в свідомості студента методи абстрагування і систематизації інформаційних об'єктів, тобто, узагальнення, розрізнення типологічних рис в явищах, виявлення системних особливостей об'єктів інформації, визначення їх взаємозалежностей і взаємовпливу. І для цього найпродуктивнішим полем має бути історія цивілізації, що інтерпретується пам'ятниками мистецтва і культури, в яких

формулювалися і інтегровано виражалися знання і уявлення про світ, а також моделі управління ним. Інформаційні технології дозволяють аналізувати, моделювати і представляти інформацію наочно, у всій її структурній складності.

Правомірність використання комп'ютерної графіки як допоміжного засобу в процесі навчання малюнку ґрунтується на тому факті, що малюнок будь-якого об'ємного тіла є імітацією тривимірного простору на плоскому двовимірному аркуші паперу. Застосування ж тривимірного комп'ютерного моделювання дозволяє полегшити процес розуміння конструкції реального тривимірного тіла, а також дає можливість дослідити просторові лінії зв'язків за допомогою каркасної моделі об'єкту і отримати реалістичну візуалізацію за допомогою накладення текстур і фактур.

Дуже важливим в результативності роботи є застосування у навчальному процесі форм та методів навчання, які повинні сприяти формуванню знань, умінь та навичок з конкретної теми.

Комп'ютерна графіка, так само як і малюнок і живопис, знайомить студентів із основами зображувальних технік і одночасно виховує відповідні якості особистості. Здійснюється це в ході педагогічного процесу, який спирається на дидактичні принципи навчання: свідомості і активності; наочності; систематичності та послідовності; принцип ідейно-моральної спрямованості; науковості; доступності; зв'язку теорії з практикою; принцип виховного навчання.

[5]

Комп'ютерні технології дозволяють утілювати складні репрезентативні задуми, гранично переконливо вибудовувати тривимірні об'єкти і простори, імітувати будь-які фактури, грати зі світлом, кольором і шрифтами, але все це – вторинне, а первинним є формування автором творчого задуму, розробка і планування процесу реалізації, вибір оптимальних рішень творчих задач, самостійне дослідження, інтеграція різномірної інформації, відбір матеріалів і виражальних засобів. Подібний принцип художньої освіти, що розвивається в руслі актуальних уявлень, фокусує увагу не на підготовці до якої-небудь однієї художньої спеціалізації, а на вихованні людини, здатної долати вузькопрофесійні і конвенціональні межі.

Простір освіти перетворюється на інформаційно насичений простір вільної творчої комунікації, який дозволяє студенту знайомитися і освоювати найширший спектр нових технологій і матеріалів в рамках проєктної організації творчого процесу. Звідси постає завдання забезпечення психолого-педагогічними і методичними розробками, направленими на виявлення оптимальних умов використання можливостей мультимедіа та комп'ютерної графіки в цілях інтенсифікації учбового процесу, підвищення його ефективності і якості.

Перш за все необхідно відзначити основні загальні особливості використання мультимедіа в освітніх цілях:

- негайний зворотний зв'язок між користувачем і комп'ютером;
- комп'ютерна візуалізація учбової інформації про об'єкти або закономірності процесів та явищ як таких, що мають місце в реальному світі, так і “віртуальних”;
- архівне зберігання досить великих об'ємів інформації з можливістю її передачі, а також легкого доступу і обігу користувача до центрального банку даних;
- автоматизація процесів обчислювальної інформаційно-пошукової діяльності, а також обробки результатів учбового експерименту з можливістю багатократного повторення фрагмента або самого експерименту;
- автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення, організаційного управління учбовою діяльністю і контролю за результатами засвоєння.

Щодо наочності, то тут окрім власне демонстраційної мультимедіа, що має нести виховне або освітнє навантаження, необхідно враховувати і відповідне обладнання, що є необхідним для демонстрації. До такого устаткування в першу чергу необхідно віднести термінали особистого користування (персональні комп'ютери) та засоби групової демонстрації (великі демонстраційні монітори, проєктори, проєкційні екрани). Використання перших надає можливість взаємодії особи з комп'ютером, забезпечуючи безпосередній миттєвий зворотній зв'язок. Використання такого виду технічного забезпечення рекомендується під час глибокого вивчення тієї або іншої теми, що

вимагає високого рівня концентрації. У другому випадку необхідна наявність посередника (викладача), через якого власне відбувається зворотній зв'язок. Такий тип рекомендується використовувати при проведенні загальних лекційних занять, в яких основний упор робиться на передачу інформації якнайбільшому числу людей з мінімальною можливістю зворотної взаємодії, яка торкається безпосередньо лектора.

Загалом використання комп'ютерних засобів наочної демонстрації має на меті підвищити та прискорити загальний рівень освіти в окремих галузях науки, зменшивши навантаження на викладача.

Висновки. Зважаючи на вищевикладене в галузі освітніх можливостей комп'ютерних технологій комп'ютер є засобом універсального пізнання, який дозволяє надати учню або студенту збалансовану систему способів освіти, самоосвіти і пізнання, напрацьованих людством. Комп'ютерні технології в системі освіти повинні діяти як багатогранне дзеркало, що відображає всю гамму освітніх і психологічних теорій, які стосуються людського розвитку. Більш того, комп'ютер не тільки упроваджується в освітній контекст, але і здатний змінити цей контекст. Зокрема, нові технічні засоби відкривають нові можливості для комунікації. На цьому фоні виникнення комп'ютерної графіки і анімації привело до того, що в цілком реальному значенні ми можемо тепер більш ефективно донести наш досвід і наші знання іншому, ніж спробувати пояснити їх на словесно-абстрактному рівні.

Подальший напрямок досліджень. Викладений матеріал може використовуватись у дослідженні та розробці навчальних програм, що базуються на використанні комп'ютерних інформаційних технологій в освіті.

Література

1. Кирмайер Г. Мультимедиа. – М.: Малип, 1994. – 84 с.
2. Петрова Н. Нетривиальное мультимедиа, или интерактивный компьютерный перформанс // Компьютерра. – 1995. – № 44.
3. Петрова Н. Перспективы виртуальной реальности // Компьютерра. – 1995. – № 35-36.
4. Аблан Дэн. Искусство трёхмерного дизайна / Пер. с англ. – К.: Диа Софт, 2002. – 864 с.
5. Педагогическая энциклопедия (под ред. Каирова И. А.). – М.: Советская энциклопедия, 1985 (т. 4). – 498 с.