

17. Юркевич П.Д. Философские произведения / П.Д. Юркевич. – М.: Правда, 1990. – 669 с.

*А.А.Марченко,
Криворізький ДПУ*

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІННОВАЦІЙНІ ЗАСОБИ УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

У статті розглядаються особливості викладання образотворчого мистецтва на художньо-графічних відділеннях, з використанням новітніх інформаційних технологій.

Ключові слова: новітні інформаційні технології, графічні редактори, комп'ютерна графіка.

В статье рассматриваются особенности преподавания изобразительного искусства на художественно-графических отделениях, с использованием новых информационных технологий.

Ключевые слова: новые информационные технологии, графические редакторы, компьютерная графика.

This article contemplates peculiarity of visual art teaching of in art graphic based department with using information technologies.

Key words: new information technologies, graphics editors, computer graphics.

Національне відродження України, інтеграція її у світове товариство вимагають створення нової системи професійної підготовки у вищих навчальних закладах, адаптованої до умов реального соціально-економічного середовища. Вона має володіти високим науково-освітнім потенціалом, мати систему організаційного, методичного, психологічного, програмного, інформаційного матеріально-технічного та фінансового забезпечення. Сучасне світорозуміння, складність завдань, що постають сьогодні перед вищою школою, необхідність трансформації усієї системи освіти актуалізують комплекс питань розробки та впровадження нових освітніх технологій. Особливо це стосується художньої освіти, яка є віддзеркаленням соціокультурних перетворень.

Аналіз останніх досліджень та публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми показав, що сьогодні вже накопичено значний досвід використання сучасних комп'ютерних технологій в навчальному процесі школи та вищих навчальних закладах, який висвітлено в працях Н.В.Апатової,

Н.Р.Балик, В.Г.Болтянського, А.Ф.Верляня, О.М.Довгяло, А.П.Єршова, М.І.Жалдака, Л.В.Занкова, Т.Б.Захарова, О.А.Кузнєцова, В.І.Клочка, В.М.Монахова, Л.М.Покровщук, С.А.Ракова, Ю.С.Рамського, В.Г.Розумовського та інших. Проблема підготовки вчителя в вищих навчальних закладах залишається однією із центральних у педагогічній науці. Висвітленням цієї проблеми займалися такі психологи і педагоги як: Р. Бернс, Ю.К.Бабанський, В.П.Беспалька, В.М.Галузинський, М.Б.Євтух, А. Колбі, А. Маслоу, Е. Фромм, К. Юнг, Т. Грегорі, Дж. Картер, М. Ліпмен, та інші. Проблеми взаємодії різних видів мистецтв у навчально-виховному процесі висвітлені в дослідженнях Н.Аніщенко, Н.Голоти, Б.Івасіва, Т.Козакової, А.Ларькова, О.Миронова.

Метою статті є методичний аналіз застосування новітніх комп'ютерних технологій в навчальний процес на художньо-графічних відділеннях.

Однією з основних задач вищої школи сьогодні є підготовка студентів до життя в інформатизованому суспільстві. Інформаційну культуру потрібно розглядати як невід'ємну складову загальної культури та освіти фахівця. Під час формування інформаційного суспільства комп'ютер стає робочим інструментом діяльності фахівця будь-якої галузі. Використання новітніх інформаційних технологій має бути педагогічно виправданим та розглядати треба передусім з точки зору педагогічних переваг, які вони можуть дати, порівняно з традиційною методикою.

Використання нових освітніх технологій на основі сучасного розуміння навчального процесу вимагає від викладача аналізу освітньої ситуації, проєктування її розвитку, експортування та програмування реалізації проєкту, контролю і корекції освітньої практики, експертизи результатів.

Впровадження нових інформаційних технологій в освіту, зумовлює необхідність володіння викладача сучасними програмними й апаратними комп'ютерними засобами, та використання їх у своїй професійній роботі. Особливо це стосується фахівців з образотворчого мистецтва, які можуть використати комп'ютерну техніку не тільки в роботі з текстової, але й художньо-графічною, аудіовізуальною інформацією. Графічні редактори дозволяють досягнути таких ефектів, які неможливо виконати традиційними художніми засобами. Комп'ютер не зволікає творчою свободою, не замінює уяву, бо сам не

приймає ніяких рішень, він лише швидко й чітко виконує ті елементи, які автор запланує. Новітні комп'ютерні технології дають можливість користуватись художніми засобами, які принципово не відрізняються від стандартних (пензлі, олівці, фарби та ін.). Віртуальні програми дозволяють швидко й ефективно моделювати твір.

Отже, образотворче мистецтво має великий потенціал для використання комп'ютера з врахуванням його технічних можливостей. Дослідник Г.Кедрович визначив аспекти використання комп'ютерної графіки таким чином:

1. Графічні – малювання, проектування;
2. Пам'ять – швидкий доступ до необхідної інформації, багаторазове її повторення;
3. Анімація рухів – зображення різних рухових дій у віртуальному просторі;
4. Використання фарб – залучення широкої гами кольорів для зафарбовування фігур, форм;
5. Тестування й закріплення матеріалу – застосування цікавих засобів перевірки та закріплення знань [4, с. 177].

Можна із упевненістю сказати, що сучасні інформаційні технології в цілому впливають на систему утворення, поступово змінюючи зміст і форми навчання студентів у зв'язку з використанням персональних комп'ютерів. Застосування комп'ютерної графіки дозволяє підвищити ефективність й якість навчання майбутніх учителів образотворчого мистецтва, які повинні не тільки вміти використати персональний комп'ютер у своїй творчій художній діяльності, але й створювати навчаючі програми з художньо-графічним змістом (ілюстрації, відео-роліки, карти, схеми, малюнки та ін). Об'єктами діяльності при вивченні художньо-комп'ютерної графіки є графічні програмні й апаратні засоби персонального комп'ютера (наприклад, графічний редактор Corel Draw, Adobe Photoshop, 3D Studio Max та ін.), способи їхнього застосування для рішення творчих і прикладних художніх завдань, а також способи їхнього використання в навчальному процесі.

На різних етапах творчої діяльності визначилися два підходи до використання комп'ютерів в художній освіті. У першому підході – комп'ютер є інструментом, за допомогою якого художник різними прийомами «створює картини», де всі етапи творчої діяльності – від періоду виникнення ідеї, гіпотези, пошуку шляхів рішення, уточнення

й здійснення задуму, художник виконує на комп'ютері. Другий підхід полягає в тому, що художник задає комп'ютеру програму-пропозицію, яку вона реалізує на практиці. У цьому випадку автор ідеї прогнозує, але не завжди знає кінцевий результат, оскільки весь твір мистецтва створюється машиною, крім періоду виникнення ідеї, формулювання завдань і розробки спеціальної програми.

На сьогоднішній день визначені застосування й призначення комп'ютерної графіки, використання якої можна розглядати в якості:

1. художньої комп'ютерної графіки;
2. інженерної комп'ютерної графіки;
3. ілюстративної комп'ютерної графіки;
4. ділової комп'ютерної графіки;
5. когнітивної комп'ютерної графіки [3, с. 55].

Застосування комп'ютерної графіки в художній сфері, дає можливість використання широкого спектра програмного й апаратного інструментарію персонального комп'ютера для роботи в безлічю традиційних жанрів образотворчого мистецтва (портрет, натюрморт, пейзаж та ін.) Тобто художня комп'ютерна графіка спрямована на підтримку традиційних графічних дисциплін, наприклад, живопису, малюнка, декоративно-прикладного мистецтва, художньої й книжкової графіки, скульптури й ін., однак вона не замінює їх. Курс комп'ютерної графіки для студентів художньо-графічних відділень може бути використаний на основі залучення вивчених раніше курсів малюнка, живопису, композиції, декоративно-прикладного мистецтва, демонстрації реальних можливостей комп'ютерного інструментарію та вже існуючих пакетів графічних програм. Досвід роботи над завданнями з малюнку, живопису, композиції, декоративно-прикладного мистецтва дає базу комп'ютерному мистецтву. Таким чином, навчання комп'ютерній графіці повинне бути загальноосвітнім, інтегрованим зі спеціальними навчальними дисциплінами, а також професійно-орієнтованим. Студент повинен відігравати роль активного користувача, творчо залученого в процес взаємодії з наданим йому технічним середовищем. Взаємодія, активна участь й індивідуальний розвиток повинні бути основним у процесі навчання. Зокрема, навчаючи учнів прийомам роботи в середовищі графічного редактора, необхідно слідкувати за тим, щоб вони дотримувалися в своїх творчих роботах основних принципів композиції, кольорознавства, перспективи та ін. З багатьма з них студенти вже

знайомі з предметів профільного навчання, завдання викладача полягає в тому, щоб продемонструвати студентам, як за допомогою комп'ютера оптимізувати процедуру пошуку оптимального структурного вирішення майбутнього твору. Отже, навчаючи студентів педагогічного вузу художньо-графічних відділень основам роботи в середовищі графічного редактора, необхідно, поряд із виробленням безпосередніх умінь і навичок роботи з інструментами графічної програми, також розвивати у майбутніх учителів спеціальні вміння з академічних дисциплін.

Система практичних завдань з комп'ютерної графіки повинна стимулювати студентів не тільки освоювати багатий інструментарій, але й генерувати художні завдання, що вимагають творчого дослідження цього інструментарію. Технологічні можливості новітніх інформаційних технологій підвищують творчий потенціал, а саме творчі запити студентів, спонукають його до творчих розробок й експериментування. З іншого боку, тільки креативне сприйняття й людські потреби генерують і підтримують технологічні можливості. Без образних креативних додатків технології комп'ютерної графіки не будуть мати попиту, і як наслідок, не будуть розвиватися.

Окрім того, художня комп'ютерна графіка дозволяє говорити й про формування власних оригінальних жанрів, таких як віртуальне тривимірне моделювання, комп'ютерна анімація, спеціальні комп'ютерні ефекти, віртуальні світи та ін., робота в яких можлива тільки за допомогою застосування інструментарію комп'ютерної графіки. Для рішення подібних завдань добре себе зарекомендували такі графічні редактори, як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Fractal Design Painter, 3D Studio Max й ін.

Підсумовуючи, можна сформулювати основні завдання для викладання комп'ютерної графіки:

1. Сформулювати теоретичні уявлення про інформаційні процеси у природі та суспільстві, про поняття графічної інформації, процесів її передачі та прийомів;
2. Залучити студентів до роботи з персональним комп'ютером і навчити їх використовувати сучасні графічні редактори;
3. Розвивати засобами комп'ютерної графіки логічне мислення, творчий потенціал студентів;
4. Всебічно розвивати творчу індивідуальність майбутніх учителів образотворчого мистецтва, базуючись на вільному виборі більш

високого рівня навчання;

5. Навчити студентів використовувати засоби комп'ютерної графіки для підтримки дисциплін предметного блоку;
6. Навчити студентів використовувати засоби комп'ютерної графіки для їх майбутньої професійної діяльності, як викладачів образотворчого мистецтва і креслення [3, с. 53].

Саме тому, розгляд комп'ютерної графіки як навчальної дисципліни є актуальним на сьогоднішньому етапі розвитку освіти. Хоча, для успішного застосування комп'ютерних технологій на художньо-графічних відділеннях педагогічних університетів необхідно внести певні зміни в методику навчання спеціальних дисциплін.

Комп'ютерна графіка – це інструмент для реалізації творчого задуму, тому в практичній частині курсу комп'ютерної графіки, з метою звільнення фантазії, необхідно демонструвати студентам можливості комп'ютерних технологій і позначати перспективи їхнього розвитку. Так можна вирішити проблеми нового інформаційного середовища, виробити нові принципи взаємодії студентів з комп'ютером, нові принципи побудови програмних продуктів.

Таким чином, отримані результати дають підставу для висновку, що у зв'язку з приєднанням України до європейського освітнього простору постає необхідність оновлення змісту освіти на засадах синтезу мистецтва, науки і техніки, професійного навчання. Використання графічних редакторів як інноваційного засобу допомагає удосконаленню професійної підготовки майбутніх фахівців з образотворчого мистецтва.

Сучасний процес перетворення системи вищої освіти, виведення вітчизняної вищої школи на рівень світових стандартів і забезпечення усіх умов для професійного становлення кожного випускника як професіонала є досить тривалим, саме тому питання пошуку нових методичних засад художньої освіти виявляється досить актуальним у сьогоднішній, та потребує подальших досліджень цієї галузі.

Список використаних джерел

1. Варнавська Л.І. Дидактичні умови впровадження комп'ютерних технологій у професійну підготовку майбутнього вчителя музики / Л.І.Варнавська // Мистецько-педагогічна освіта: Проблеми та перспективи: Збірник наукових праць. – Кривий Ріг: КДПУ, 2005. – № 13. – С.28.

2. Дзюба Л.А. Психологічні чинники впровадження сучасних освітніх технологій у вищі навчальні заклади: дис. ... канд. псих. наук: 19.00.07 / Дзюба Л.А. – Луганськ, 2003. – 225с.
3. Нодельман Л.Я. Технология обучения студентов художественно-графического факультета компьютерной графике: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Нодельман Л.Я. – М., 2003. – 280с.
4. Кедрович Г. Теория и практика использования компьютерных технологий в общеобразовательных заведениях Польши / Гжегож Кедрович. – К., 2001. – 355 с.
5. Прищенко С.В. Нові комп'ютерні технології комп'ютерного навчання в дизайн – освіті та самостійна робота студентів / С.В.Прищенко // Реклама і дизайн в умовах глобалізації вищої освіти та інформаційної інтеграції. – К.: Інститут реклами, 2004. – Вип.3. – 219с.

Е.О.Манжос
асистент *Вінницького*
ДПУ ім. М.Коцюбинського

ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Статья посвящена проблеме формирования коммуникативной компетентности в педагогической практике будущего учителя иностранного языка.

The article devotes to the problem of forming communicative competence in the pedagogical practice of the future teacher.

Постановка проблеми. Процес підготовки майбутнього вчителя іноземної мови передбачає формування комунікативної компетенції.

Аналіз публікацій з визначеної теми. Оволодіння мовою є одним із головних складових формування особистості, і успіхи у навчанні мов суттєво залежать від психологічної підготовки до її вивчення. В психології мова розуміється як система знаків, яка є засобом людського спілкування, розумової діяльності, самопізнання. У навчанні мови необхідно враховувати психологічні особливості та механізми мовлення, особливості формування творчого мислення школярів, вікові особливості. Цим питанням присвячені роботи психологів Л.С.Виготського, Н.С.Лейтиса, С.Л.Рубінштейна, Ю.О.Самаріна.