

А.И.ХАЛДЫБЕТОВА, З.Б. БОЗТАЙ

А.И.ХАЛДЫБЕТОВА, З.Б. БОЗТАЙ
РАЗВИВАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОГРАММ В
ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

In given article is considered use the graphic programs in aesthetic education and artistic forming the future teachers graphic arts.

Changes to modern system of the formation condition need to activations theoretical and practical studies of the pedagogical conditions of the use information technology for decision of the problems in education

The Variety computer technologies allow considering the computer as scholastic-developing ambience for creative activity, artistic formation pupil and teachers.

Разработка компьютерных технологий в настоящее время требуют глубокого осмысления вопросов обучения и воспитания будущих специалистов – преподавателей изобразительного искусства, выявление и развитие их общих и специальных способностей, профессиональных качеств. Время не стоит на месте, и в современных условиях мультимедийные функции успешно совмещает в себе персональный компьютер, дополненный предметной медиатекой. Благодаря комплексу мультимедийных возможностей компьютера и большому разнообразию приобретенных для медиатеки кабинета образовательных CD-дисков, работа по созданию уроков с применением новых информационных технологий становится увлекательной и для самого учителя. Диски содержат большое количество информации по предмету, делая процесс обучения ещё более эффективным и увлекательным для учеников.

Компьютерные системы и мультимедийные технологии раскрывают перед учителем и учеником новые горизонты в разных областях человеческого бытия и, несомненно, в эстетическом воспитании.

Известно значительное количество цифровых ресурсов, предназначенных для целей художественного развития личности. Большинство крупнейших музеев мира предоставляют открытый доступ к многотысячным базам цифровых образов, издаются электронные каталоги и энциклопедии, предлагаются виртуальные экскурсии по залам музеев и галерей, существует огромное число персональных сайтов художников, мастеров изобразительного искусства. Художественное образование является сферой самого широкого применения компьютерных технологий и в частности графических программ.

Реализация задач эстетического цикла с использованием графических программ, как одного из направлений всестороннего, гармоничного развития личности требует совершенствования систем художественного воспитания и образования будущих учителей изобразительного искусства. Оно должно быть направлено не только на формирование понимания и эстетической оценки произведений духовной культуры, но и на развитие творческой деятельности.

Будущие учителя изобразительного искусства должны и на практике реализовать свои знания и умения, развивать у учащихся увлеченность, инициативу, воображение и творческую фантазию при выполнении компьютерного рисунка.

Основная задача эстетического воспитания на уроках изобразительного искусства – развивать потребность воспринимать, понимать и создавать прекрасное. Глубокое, комплексное знание изобразительного искусства является важнейшим условием эстетического исследования произведений искусства [1, 11].

И в этом направлении современные компьютерные технологии позволяют наполнить образовательное пространство необходимым содержанием высокохудожественного эстетического материала для полноценного развития личности обучающихся в процессе работы и эмоционального освоения графических компьютерных программ. Существуют программы, ориентированные на компьютерное рисование, компьютерный дизайн, объемное моделирование и т.д., охватывая весь круг возможных приложений компьютера в области визуального творчества и позволяя сразу, за счет автоматизации многих процессов и подготовительных этапов, самореализоваться в искусстве. В компьютерной графике особенно отчетливо осознается, что рисование – это процесс, идущий изнутри, поэтому студента не столько следует учить, как надо рисовать, сколько необходимо помочь осознать, что он рисует. Современные компьютерные системы дают реальную возможность реализовать себя не только в качестве зрителя, но и непосредственно войти в творческую лабораторию создателя графических изображений.

Знакомство с разными средствами выразительности, улучшают исполнительские качества, которые направлены на развитие моторики руки, зрительной памяти, глазомера. Формирование таких качеств как целеустремленность, трудолюбие, выдержка укрепляет творческий потенциал студента.

Для оптимизации образовательного процесса применяются наглядные методы обучения. В том числе и на уроках изобразительного искусства используются разнообразные технические средства обучения, иллюстрации, технологические карты; сравнительно недавно для этих целей начали использовать компьютер.

Работа с персональным компьютером на уроках эстетических дисциплин, а также систематическое его внедрение в образовательное пространство не только самого урока, но и предмета в целом, несомненно, оказывает сильное эмоциональное воздействие на учащихся особенно в процессе восприятия произведений искусства.

Компьютер предоставляет возможность преподавателю и обучающемуся подключаться к демонстрации, замедляя или повторяя, по мере необходимости, изучаемый материал; управлять и моделировать процессы, систематизировать, классифицировать и фиксировать на экранемонитора необходимую информацию и т.п. Мультимедийная компьютерная система способна обеспечивать широкий диапазон наглядного материала с использованием звука и анимации, поддерживать устойчивый интерес на высоком уровне.

Более эффективный результат на каждом уроке будет тогда, когда информационные технологии используются не весь урок, а при решении более сложных заданий на уроке. Использование мультимедиа в течение всего урока неэффективно, проще и легче использовать фрагменты или конкретный вопрос.

Формы и средства эстетического воспитания и образования, используемые на предметах художественно-графического цикла, весьма разнообразны.

На факультетах изобразительного искусства внедряется система графических программ, применяются инновационные методики преподавания с учетом индивидуальности каждого юного художника, которые нацелены на раскрытия и развитие творческого потенциала.

Компьютерные графические программы – это своего рода помощники и конструкторы для учителей, которые помогают равномерно и экономно распоряжаться временем на уроке. Педагога заменить собой они, конечно, не могут, но расширяют возможности совместного использования на любом этапе урока, значительно повышают наглядность урока и заинтересованность студентов в усвоении новой информации, снижают трудоемкость обучения.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций [2, 290].

Новые компьютерные технологии, позволяют ярко и образно представить событие или эпоху, помогают лучше понять основы какого-либо явления, процесса, расширяют кругозор студентов. Осваивая изобразительную грамоту за компьютером, они не только овладевают достаточно высоким уровнем умений, навыков реалистического рисования, но и глубоко понимают сущность творчества, ясно представляют процесс формирования художественного образа, являющегося специфической формой отражения объективной действительности в изобразительном искусстве, готовясь к профессиональной деятельности.

Учитель изобразительного искусства должен в полной мере представлять себе процесс рисования как результат художественно-образного познания окружающей действительности, место изобразительной грамоты в развитии эстетического восприятия и творческой самореализации учащихся [3, 159].

Все новое и непривычное вызывает закономерную настороженность и опасения. Не является исключением и компьютерная графика, особенно в своих педагогических приложениях. Такие опасения можно только приветствовать в качестве первого шага к построению действительно эффективной системы ее использования в области эстетического воспитания.

Очень часто компьютерную графику, как и вообще все экранные искусства, обвиняют в том, что они настолько увлекают ребенка, что он теряет органическую связь с действительным миром, уходя в фантастическую реальность оторванной от жизни сказки. Программа обучения может быть построена таким образом, чтобы ребенок практически сразу освоился в ней и обходился без помощи взрослых. Обязательное взаимное сотворчество взрослого и ребенка за компьютером и непереносимое продолжение его в совместных играх, прогулках, конструировании, чтении, лепке, вышивании и т.п. Компьютерная графика служит для украшения реального мира, и ее педагогическое использование должно осуществляться в этом же направлении не только в постановке перспективных целей, но и для каждого отдельного случая.

Необходимо показать возможности использования компьютера не только в качестве дорогой игрушки с примитивными «стрелялками-догонялками» и печатной машинки с большим экраном, но и сформировать у студентов устойчивые представления по вопросам применения информационных технологий и обучающих программ, особенно для развития творческих способностей.

Компьютерные графические и образовательные программы содержат в себе различные видеосюжеты, фотографии, биографии исторических личностей, словарные статьи, иллюстрации. Информация в них помещена в файлах стандартных форматов, так что учебные материалы с этих дисков можно использовать в различных программах. Собранные нужные документы по конкретным темам в предметные папки к каждому уроку, учитель может использовать их для самостоятельного составления компьютерного сценария урока с использованием программы по созданию тематических презентаций PowerPoint. Эта программа позволяет полностью собрать все необходимые материалы к уроку, а затем продемонстрировать их в нужной последовательности на мониторе компьютера. В ней предусмотрены различные типы слайдов, содержащие разные формы подачи материала, и программы для работы с ними. В программе Power Point не только учитель может подготовить материал для объяснения урока, но и учащиеся могут выполнять домашние задания по определенным темам, творческим проектам, создавать электронные рефераты, доклады.

Умение учащихся работать с компьютером, свободное владение современными компьютерными технологиями, несомненно, будут способствовать их творчеству, осознанию своей индивидуальности, желанию мечтать, изобретать, создавать, созидать.

Работа с персональным компьютером на уроках эстетических дисциплин, а также систематическое его внедрение в образовательное пространство не только самого урока, но и предмета в целом, несомненно, оказывает сильное эмоциональное воздействие, особенно в процессе художественного восприятия произведений искусства. Самое интересное то, что использование компьютерных технологий в эстетическом воспитании, формировании гармонически развитой личности, является развитием способности самих учащихся придумывать свои композиции и графически воплощать их при помощи графических компьютерных программ.

Создание композиции изображения, его контурного решения, затем работа над цветовым спектром является творческим процессом. Работу можно выполнять как в офисных программах системы WINDOW/S, так и в графических – Paint, Corel Draw, Adobe Photoshop, 3D studio max и т.п. В какой из программ выполнять работу зависит от умения, знаний и интереса студентов.

Современные компьютерные графические программы позволяют создавать графические и анимационные экранные образы с использованием выразительной линии, формы, объёма, цвета, движения, музыки, повествования, что дает реальную возможность реализовать себя не только в качестве зрителя, но и непосредственно войти в творческую лабораторию создателя мультфильмов. Они предоставляют возможность экспериментировать с различными вариантами изображений, синтезировать разнообразные виды визуальной информации. Процесс компьютерного моделирования, основанный на современных графических инструментах, создаёт атмосферу творчества и позволяет взглянуть на мир глазами созидателя. Новые компьютерные технологии не заменяют и не подменяют творческий процесс создания произведения искусства, но и не являются безразличными к нему, открывая новые возможности, предлагая новые задачи, определяя новые закономерности построения художественного образа.

По-прежнему в основе восприятия и создания произведений искусства лежит потребность человека выявить свои глубинные личностные смыслы в чувственной форме, характер и степень развитости эстетического чувства, и художественный вкус [4, 124].

Л.Н. Гумилев атындагы ЕҰУ Хабаровшысы

Таким образом, все перечисленные возможности соответствуют целям образовательного процесса и способствуют восприятию учащимися сложных событий, явлений, процессов в их динамике, во времени и пространстве, чем создается основа познания изобразительно – графического мира.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Громов Е.С. Начала эстетических знаний: Эстетика и искусство. – 2-е изд., доп. – М.: Сов. художник, 1983. – 335с.
 2. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005. – 480 с.
 3. Изобразительное искусство в школе: Сб. материалов и документов/Сост. Г.Г. Виноградова. – М.: Просвещение, 1990. – 175 с.
 4. Толстых В.И., Эренгросс Б.А., Макаров К.А. Эстетическое воспитание: Учебн. для проф.-техн. училищ. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Высшая школа, 1984. – 224 с., ил.
- Поступила в редакцию 28.09.2010.