

НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ МЕТОДИЦІ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ І КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ХУДОЖНІЙ І ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ОСВІТІ

У статті проаналізовані основні підходи до використання інформаційних технологій в освітньому процесі образотворчого мистецтва та дизайну. Розглянуті методичні аспекти інтеграції ІКТ і художньо-педагогічної діяльності та визначені труднощі щодо розробок навчально-методичних матеріалів. Висвітлені методичні підходи до викладання навчального курсу «Інноваційні технології у графічному дизайні», що забезпечує формування інформаційно-графічних компетенцій викладачів.

Інформатизація школи та впровадження інноваційних технологій в освіту неможлива без удосконалення методичної підготовки вчителів, їх навчання методам роботи з інформаційними та комунікаційними технологіями. В інформаційному середовищі роль і функції педагога значно ускладнилися, особливо вчителя образотворчого мистецтва. Актуальною стала проблема розробки методики викладання образотворчого мистецтва в школі відповідно до сучасних вимог інформаційного суспільства та проектування навчального матеріалу з використанням ІКТ в педагогічній роботі.

Це, в свою чергу, на базі педвузів зумовило необхідність розробки нових підходів до використання інформаційних технологій в художній та дизайнерській освіті та комплексного вивчення можливостей інноваційних технологій у вирішенні педагогічних завдань. Разом з цим, не залишаються без змін і методи навчання традиційним художнім технологіям із впровадженням мультимедійних електронних освітніх ресурсів.

Намітилися загальні підходи до використання інформаційних технологій в освітньому процесі образотворчого мистецтва:

- ✓ мультимедійна культура в естетичному вихованні особистості;
- ✓ електронні засоби навчання на уроках образотворчого мистецтва;
- ✓ мультимедійна презентація як засіб візуалізації навчального матеріалу при вивченні образотворчого мистецтва.

Визначаючи роль інформаційних технологій в художньо-педагогічній освіті педвузів, можна окреслити ті аспекти, які впливають на формування творчої особистості в дизайн-освіті:

- ✓ використання ІКТ як інструменту проектної діяльності та виховання інформаційно-графічної культури особистості;
- ✓ інтеграція дисциплін загально професійного циклу та ІКТ у реалізації художньо-творчих і дизайнерських ідей та проектів;
- ✓ використання комп'ютерних технологій як засобу активного залучення студентів у навчальний процес, спрямування до самоосвіти і творчої самореалізації.

Необхідно зазначити, що у художньо-педагогічній і дизайнерській освіті залишається актуальним аспект використання культурного досвіду людства для виявлення власних образів та ідей за допомогою засобів ІКТ. Для цього використовується широкий спектр методів роботи з інформацією, удосконалення методів різних художніх технологій і методів інтерпретації культурного досвіду, що розглядаються в інтегрованих навчальних курсах з комп'ютерними технологіями: «Кольорознавство», «Комп'ютерна графіка», «Основи комп'ютерного дизайну» тощо [1].

На часі розробка навчальних курсів, за допомогою яких готують майбутніх учителів до роботи з новими інформаційними технологіями та ознайомлюють з методикою використання їх у професійній роботі в школі. Необхідність таких курсів, як «Технологія розробки мультимедійних навчальних матеріалів», «Використання інформаційних і комунікаційних технологій у навчальному процесі» та «Інноваційні технології у графічному дизайні», очевидна.

Основним завданням такого навчання є розвиток у студентів цілісного уявлення про синтез інформаційних технологій із загально культурними процесами в освіті, розуміння ролі комп'ютерних технологій у педагогічній діяльності, формування інформаційно-графічної культури рівнобіжно з творчими і дослідницькими якостями особистості та вміння професійно застосовувати інноваційні технології у навчально-виховному процесі.

На думку автора, уважне ставлення до формування інформаційно-графічної культури при навчанні студентів, майбутніх вчителів, стане протиположним непрофесійному, аматорському підходу до створення мультимедійної продукції навчального призначення, що вже сьогодні потребує критичного аналізу з боку фахівців.

Спостерігається професійна некомпетентність щодо розробок навчально-методичних матеріалів, мультимедійних посібників та створення мультимедійних презентацій, візуалізації навчального матеріалу при вивченні образотворчого мистецтва як практикуючими вчителями, так і студентами, майбутніми педагогами.

Показовим прикладом є різні за художньою та дидактичною якістю мультимедійні презентації, які можна побачити у якості педагогічного досвіду, що представлені на багатьох сайтах Інтернету. Автори розроблених уроків з образотворчого мистецтва презентаціям відводять важливе місце у структурі проведення уроку. Це зумовлено специфікою проведення уроків лекційного спрямування із залученням великої кількості ілюстративного матеріалу. Особливо це стосується уроків з художньої культури для старшокласників, для яких слайд-презентації творів митців мають пізнавально-розвиваючу і художньо-формуючу складову навчально-виховного процесу.

Учителі образотворчого мистецтва, як правило, самотужки опановують комп'ютерні програми у методичних цілях ведення уроку. Але при цьому ігнорують загальноприйняті вимоги щодо структури презентацій, текстового та ілюстративного наповнення слайдів та дизайну в цілому.

І такий «аматорській» підхід до створення презентацій, з боку художньо-дизайнерського оформлення, прямо чи опосередковано впливає на формування художнього смаку глядача, а скоріше, несмаку користувача сучасного інформаційно-комунікаційного простору.

Важливість професійного дизайну мультимедійної продукції та навчально-методичних засобів у формуванні інформаційно-графічної грамотності, художнього смаку школярів та студентів важко переоцінити. Вільний доступ до засобів масової інформації і комунікації формують соціальне замовлення на підготовку покоління, здатного вільно орієнтуватися в інформаційних потоках, усвідомлено використовувати інформаційний матеріал і графічно-інформаційну культуру в комунікаційних процесах.

Чи буде нове покоління користувачів Інтернету, у тому числі вчителів, виставляти на загальний огляд власну некомпетентність, безграмотність і відсутність смаку, чи будь-яка робота буде ретельно віверена перед публікацією, залежить від професійної підготовки особистості та загальнокультурного рівня суспільства.

Вивчення основ дизайну, знайомство з прикладами та зразками якісного мультимедійного продукту, аналіз робіт та публічне обговорення проблем графічно-інформаційної культури публікацій дозволить змінити загальну інертність та байдужість до візуального безладу і несмаку інформаційного простору.

Враховуючи темпи розвитку сучасних інформаційних технологій, вуз повинен працювати на випередження і забезпечувати підготовку майбутніх професіоналів у галузі образотворчого мистецтва і дизайну та комплексного використання ІКТ у межах професійної діяльності художника-педагога.

На вирішення цих завдань, а саме, професійну підготовку студентів, педагогами кафедри образотворчого мистецтва та дизайну КМПУ імені Б. Д. Грінченка були підготовлені навчально-методичні матеріали (навчальні програми, система навчальних завдань, мультимедійні освітні ресурси та ін.) з питань проектування та використання ІКТ у художньо-педагогічній діяльності.

Методичні підходи до викладання навчального курсу «Інноваційні технології у графічному дизайні»

Дисципліна «Інноваційні технології у графічному дизайні» продовжує цикл навчальних курсів, інтегрованих з комп'ютерною графікою та мультимедійними технологіями, спрямована на підготовку фахівців широкого профілю та опанування студентами графічно-інформаційними та проектними технологіями навчання.

У навчальному курсі з графічного дизайну, що є складовою даної дисципліни, інтегруються такі загально професійні курси: «Рисунок», «Графіка», «Композиція», «Кольорознавство», «Комп'ютерна графіка», «Основи комп'ютерного дизайну», які попередньо студенти вивчають з 1-го по 4-й курси.

Головними завданнями вивчення навчальної дисципліни «Інноваційні технології у графічному дизайні» є набуття базових знань з графіки і видів графічного дизайну та опанування студентами графічною мовою спілкування, передачею та збереженням інформації за допомогою різноманітних методів і способів її відображення. Тому важливе місце серед змістових ліній навчального курсу відводиться загальним положенням теорії та практики графіки. Чільне місце у змісті курсу посідає розділ «Закони зорового сприйняття графічної інформації, її інтерпретації і «розкодування», а також вивчення та засвоєння студентами композиційних закономірностей і принципів побудови графічного зображення, що складає професійне підґрунтя діяльності майбутнього педагога.

Теоретичні базові знання з графічного дизайну доповнюються у навчальному курсі розділами, які охоплюють проектну діяльність студентів, а саме: «Синтез традиційних засобів графічного мистецтва з інформаційними та комунікаційними технологіями» та «Основи проектування в графічному дизайні».

Проектна діяльність студентів у навчальному процесі курсу включає створення методичного та дидактичного матеріалу (у вигляді ескізу оригінал-макету) для реалізації образотворчої освіти в практичній педагогічній діяльності. Студентами освоюється метод художнього конструювання друкованої продукції, визначається роль верстки та функціонального розміщення тексту, ілюстрацій та дизайну всіх зображувальних елементів у відповідності з призначенням друкованої продукції та художнім оформленням певного стилю.

Разом з цим студентами вивчаються особливості використання комп'ютерних програм та інструментів комп'ютерної верстки у вигляді окремого модуля «Використання ІКТ у графічному проектуванні друкованої продукції». На основі методичного підходу поєднання традиційних і нових засобів у навчанні студенти опановують комп'ютерні технології і розвивають проектні методи роботи для їх використання.

Особлива увага при вивченні дисципліни «Інноваційні технології у графічному дизайні» приділяється формуванню у студентів умінь використовувати сучасні методи проведення інтегрованих уроків образотворчого мистецтва та комп'ютерної графіки, а також логічних зв'язків з іншими дисциплінами, синтезу мистецтва і технологій, розвитку естетичного смаку та інформаційно-графічної культури школярів. Розробка студентами уроків образотворчого мистецтва за програмою інтегрованого курсу дозволяє сполучати традиційні та нові засоби і прийоми навчання образотворчому мистецтву у поєднанні з комп'ютерною графікою.

З метою розвитку художньо-педагогічної підготовки студента в навчальний курс додатково включений матеріал з використання інформаційних технологій у навчальному процесі у вигляді окремих модулів. Наприклад у розділі «Використання ІКТ у навчальному процесі» передбачені наступні модулі:

Модуль 1. «Аналіз існуючих цифрових освітніх ресурсів»;

Модуль 2. «Методика розробки уроку з використанням мультимедійних ЦОР та Інтернет-ресурсів»;

Модуль 3. «Презентація уроку з образотворчого мистецтва, художньої культури, дизайну».

Експериментальне навчання цих модулів виявило зацікавлення студентів до наочного показу розроблених цифрових освітніх ресурсів у якості додаткового матеріалу при створенні власних дизайн-проектів та презентацій. Аналізуючи існуючі презентації, зроблені під час практичних завдань, студенти мають можливість з фахових позицій оцінювати хороший дизайн, що є не меншим досягненням, ніж вміння його створювати.

А набуття студентами практичних навичок в роботі мультимедійними засобами комп'ютерних технологій створює професійне підґрунтя, що дозволяє в діяльності майбутнього педагога встановлювати оптимальні пропорції між комп'ютерним і традиційним навчанням образотворчого мистецтва і дизайну.

Окремого розгляду потребують інноваційні технології, що технічно накладаються на застарілі зразки методики навчання малювання. Створення шаблонів різних графічних зображень, які потрібно лише розфарбовувати інструментами комп'ютерних програм, нічим по суті не відрізняється від традиційних книжок-картинок з контурними зображеннями.

Така практика імітації малювання вже давно у професійних колах викликає цілу низку застережень від використання у навчальному процесі. Неefективність таких методів ще на початку ХХ ст. зазначали відомі дослідники художньої творчості дітей [2]. «Є тут і щось гірше: маючи готовий малюнок, саме те, над виробленням чого слід було б попрацювати, дитина, перш за все, не працює, а друге, - при звичається до думки, що працювати не варто, тому що, однаково, таких чистих ліній, які вона знаходить в друкованому оригіналі, вона, дитина, ніколи не намалює, їх можуть намалювати тільки якісь інші, вчені люди, дорослі. Дитина при звичається до тієї думки, що вона – не творець, а споживач мистецтва, присуджений на залежність од творця; і неможна, звичайно, уявити собі щонебудь більш убивче для розвитку творчої самодіяльності» [2, с. 75-76].

Висновки

Поєднання традиційних та інноваційних засобів навчання образотворчого мистецтва та дизайну має ліквідувати шаблонність занять, зробити їх цікавими, а також забезпечити високий рівень матеріалу. Разом з цим, всякі засоби, навіть найдосконаліші можна використати на користь і на шкоду. І навіть добрі наміри не забезпечують корисності використання нових технологій навчання: необхідні ще знання та відповідні методики, щоб використання сучасних ІКТ принесло безумовну користь школярам.

Література

1. Поліщук А., Проценко Т. Основи дизайну та комп'ютерної графіки. Програма курсу для студентів педагогічних спеціальностей та вчителів - Шкільний світ: Інформатика №35 (323), 2005, С. 13-23.

2. Шміт Ф. І. Психологія малювання /для педагогів. – К.: Державне видавництво, 1921. – 115 с.