

УДК 373.1:63:004

Богдан Чернявський, викладач Богуславського гуманітарного коледжу  
імені І.С. Нечуя-Левицького

### СУТНІСТЬ ТА ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ

*У статті розглянуто сутність використання комп'ютерних технологій навчання у художній освіті, висвітлено сучасний стан комп'ютеризації навчальних закладів. Запропоновано впровадження у навчальний процес сучасних інформаційних освітніх технологій, передусім інтеграція образотворчого мистецтва з комп'ютерними формами навчання.*

**Ключові слова:** комп'ютерні технології, художня освіта, учитель образотворчого мистецтва, Інтернет.

*Лит. 4.*

Богдан Чернявский, преподаватель Богуславского гуманитарного колледжа  
имени И.С. Нечуй-Левицкого

### СУЩНОСТЬ И ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

*В статье рассмотрены сущность использования компьютерных технологий обучения в художественном образовании, освещено современное состояние компьютеризации учебных заведений. Предложено внедрение в учебный процесс современных информационных образовательных технологий, прежде всего интеграция изобразительного искусства с компьютерными формами обучения.*

**Ключевые слова:** компьютерные технологии, художественное образование, учитель изобразительного искусства, Интернет.

Bohdan Chernyavsky, Lecturer of  
Bohuslav Humanitarian College by I. Nechuy-Levutsky

### ESSENCE AND FEATURES USING OF COMPUTER TECHNOLOGY IN LEARNING ARTISTIC EDUCATION

*In the article using essence of computer technology in learning artistic education, modern status educational institutions were considered. Proposals introduction to teaching process of educational technology, first total integration of art forms of teaching.*

**Keywords:** computer technologies, art education, teacher of arts, internet.

**П**остановка проблеми. Початок нового тисячоліття характеризується реформаторськими підходами до реалізації освітньої мети, професійної підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до використання комп'ютерних технологій навчання. Зміна освітньої парадигми вимагає відображення в спрямованості освітнього процесу у вищих навчальних закладах, у методологічній переорієнтації професійної підготовки майбутніх учителів в Україні. Назріла необхідність концептуального переосмислення, подолання інертності навчально-виховного процесу у педагогічних коледжах I – II рівня акредитації. Нині особливу роль відіграє інноваційний потенціал суспільства, що потребує людей, здатних системно й конструктивно мислити, швидко знаходити потрібну інформацію, приймати рішення, генерувати принципово нові ідеї в різних галузях

знання. А це, у свою чергу, формує соціальне замовлення на нові підходи в системі освіти, нове педагогічне мислення, нове ставлення педагога до своєї діяльності. В освітній сфері має панувати дух творчості, постійного пошуку, які стануть підґрунтям нових ідей, пошуків, досягнень у художній освіті.

Сутність процесу підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до використання комп'ютерних технологій навчання полягає в тому, що на всіх відділеннях вивчаються гуманітарні дисципліни, які не вимагають вивчення об'єктів техніки – від комп'ютерної техніки до оволодіння вмінням працювати з нею. У здійсненні даного поєднання образотворче мистецтво виступає одним з найсуттєвіших чинників виконання таких важливих завдань, як інтеграція гуманітарних і технічних дисциплін. Саме ці дисципліни, в першу чергу, потребують

наочних посібників при пояснювально-ілюстративному навчанні. Особливо важливо так подати навчальний матеріал, щоб студент отримав цілісне уявлення про предмет вивчення, вірно сприйняв і осмислив отриману інформацію [1].

Зараз загальноосвітні, вищі та професійні навчальні заклади забезпечені майже формально викладачами образотворчого мистецтва. Відповідно існує гостра потреба у зміні підходів до змісту навчальної дисципліни, принципових позицій щодо її творчоактивізуючого впливу на особистість, саме тому комп'ютерні технології відкрили шлях новим методам подання навчального матеріалу. До недавнього часу був присутній певний консерватизм у розробці змісту підготовки вчителів образотворчого фаху та уникання широкого впровадження сучасних освітніх технологій. За останні десятиріччя відбувся бурхливий розвиток комп'ютерної та оргтехніки, які стали використовуватися в системі освіти.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вчені Н. Завієна, О. Ямпольська, В. Александров, В. Шнейдеров, Н. Володіна-Панченко, О. Ларін наголошують, що образотворча роль комп'ютера унікальна. Велике значення мають образотворчі ефекти комп'ютера, з допомогою яких можуть демонструватися процеси і явища, що вивчаються [3].

С. Гончаренко, розглядаючи методіку як галузь сучасної педагогічної науки, наголошує на безумовно необхідній зміні “знанієвої парадигми” на діяльнісну та творчо-розвиваючу і обов'язковому підході від “інформаційно-репродуктивного навчання до особистісно орієнтованого”.

В освітній програмі О.Д. Сороневич традиційний зміст образотворчого мистецтва доповнений розділами “Архітектура та дизайн”, “ДПМ”, а можливості мікропроцесорної техніки дозволяють транспонувати зміст деяких із цих тем на мову комп'ютера.

**Виклад основного матеріалу.** Способи творчої діяльності вимагають пошуку власних шляхів реалізації задумів, перенесення відомих способів діяльності у нестандартні ситуації.

Особливого значення набувають способи образотворчої діяльності у різних видах мистецтва та художніх техніках їх виконання з використанням комп'ютерних технологій. Об'єм знань з образотворчого мистецтва, графічні вміння, що засвоюються лише за зразком, не можуть забезпечити реалізацію творчих можливостей особистості, якщо вони не базуються на

автентичній основі і не враховують особливостей професійного, народного, самодіяльного або дитячого мистецтва з використанням комп'ютерних технологій.

Програми курсу образотворчого мистецтва, варто розглянути під новим кутом зору, а саме: з врахуванням розвитку сучасних інформаційних технологій, але на автентичній основі. Така можливість уже назріла і є реальною. Важливо для вчителя бути обізнаним в образотворчому мистецтві та сучасних комп'ютерних технологіях.

Образотворче мистецтво належать до предметів такого типу, в яких провідним компонентом змісту освіти є емоційно-ціннісна оцінка навколишнього, особистісне сприймання, усвідомлення власного ставлення до явищ, подій та об'єктів довкілля. Найдоступнішим для учителів вищих навчальних закладів є не стільки складний рисунок (професійний рівень), скільки комп'ютерні технології (сучасний графічний рівень).

Комп'ютер, дуже вдало входить у синтез з традиційним, природним середовищем школи мистецтв, гармонійно доповнює його і значно розширює можливості для інтенсивного, емоційно активного введення дитини у світ мистецтва та художньої творчості, спроможний сприяти формуванню чутливості як особистісної властивості дитини.

Графічні системи є новим інструментом в руках майстра, їх можливості дозволяють максимально наблизити графічну модель до реального об'єкта.

Цілком зрозумілим є те, що великий інтерес до комп'ютерної графіки виявляють і студенти, адже їм властивий потяг до малювання, схильність фантазувати, бажання висловити власне світосприйняття через малюнок. Водночас комп'ютер є для підлітків надзвичайно привабливим інструментом. Таким чином, комп'ютерна графіка з одного боку сприяє розвитку естетичних, художніх і конструкторських здібностей майбутнього викладача образотворчого мистецтва, а з іншого, є великим стимулом для опанування студентами сучасних інформаційних технологій в тому числі і з опорою на комп'ютерну графіку.

З метою залучення молоді до комп'ютерної графіки та активізації роботи з впровадження перспективних технологій в навчальних закладах у багатьох країнах світу проводяться численні конкурси та олімпіади з комп'ютерного дизайну. В Інтернет можна знайти сайти клубів, що об'єднують тих, хто цікавиться комп'ютерною графікою, та надають можливість авторам

## СУТНІСТЬ ТА ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ

(професіоналам та аматорам) розмішувати там свої роботи [4].

Олімпіади з комп'ютерного дизайну дають змогу учням не тільки підтвердити свої знання щодо сучасних інформаційних технологій, а й виявити власну творчу індивідуальність, відкрити в собі митця.

Проведення олімпіад з комп'ютерного дизайну серед школярів повинне стати традицією, адже комп'ютерна графіка заслуговує на те, щоб у шкільних програмах їй приділялося більше уваги. При вивченні основ орнаментаций з опорою на комп'ютерну графіку разом з умінням користуватися сучасними графічними системами формується естетичне ставлення до дійсності, розвивається уява та фантазія. Це сприяє художньому збагаченню молоді людини, розкриває перед нею невичерпні творчі можливості.

Навчання образотворчому мистецтву з комп'ютерною підтримкою має ґрунтуватися на знанні комп'ютерних технологій та глибокому розумінні законів автентичного мистецтва. Тут повинні співпрацювати вчителі інформатики та образотворчого мистецтва із залученням останніх до опанування сучасних інформаційних технологій. Творча взаємодія представників різних галузей знань забезпечує перспективу для ефективного використання інформаційних технологій в системі дидактичних засобів для цілісного сенсорного всебічного розвитку учнів.

У контексті розвитку методики викладання ПК в рамках сучасної педагогіки доцільним є зосередження уваги на розгляді першочергового завдання уроків образотворчого мистецтва на формуванні в дітей спроможності сприймати художній образ з його подальшим відтворенням у власних художніх творах.

Викладання образотворчого мистецтва в сучасних умовах потребує від учителя широкого впровадження електронно-інформативних методів, прийомів та засобів навчання, які забезпечуються використанням комп'ютерних програм.

Комп'ютер дозволяє створювати малюнки, фотоколажі, електронні аплікації, прибрати проблему пошуку кольорових декоративних поєднань, розбиття площини картини і заповнення її симетричними, асиметричними і рекурсивно повторювальними елементами. Він креслить шрифти, будує проєкції деталей, обертає й переміщує їх, змінює масштаб, генерує кольорові і тонові зображення різних поверхонь.

Комп'ютер спроможний швидко створити багато ескізних варіантів майбутньої композиції,

внести зміни, зберігаючи попередні замальовки, записати у пам'ять та, за необхідності, відтворити їх всі.

Комп'ютерні технології які наділені графічними можливостями під час занять з образотворчого мистецтва, ефективно реалізують найбільш значущі, з позиції дидактичних принципів, методичні цілі:

1) комп'ютерна візуалізація навчальної інформації: по-перше, досліджуваного об'єкта (наочне подання на екрані комп'ютера об'єкта, його складових частин або їхніх моделей, а при необхідності – у будь-яких ракурсах, у деталях, із можливістю демонстрації внутрішніх взаємозв'язків складових частин); по-друге, досліджуваного процесу (наочне подання на екрані комп'ютера даного процесу або його моделі, у тому числі схованого в реальному світі, а при необхідності – у розвитку, у часі і просторовому русі, подання графічної інтерпретації досліджуваної закономірності процесу, який вивчається);

2) моделювання або імітація всіх досліджуваних об'єктів, процесів або явищ;

3) проведення контрольних робіт в умовах імітації в комп'ютерній програмі реального дослідження або експерименту;

4) створення і використання інформаційних баз даних, необхідних у навчальній діяльності, і забезпечення доступу до інформаційної мережі;

5) посилення мотивації навчання (наприклад, за рахунок образотворчих засобів програми або використання ігрових ситуацій);

6) розвиток наочно-образного виду мислення;

На основі перерахованих методичних цілей використання програмних засобів, наділених графічними можливостями, наведемо типологію за методичним призначенням:

- навчальні програмні засоби, методичне призначення яких – повідомлення суми знань з відповідними ілюстраціями, формування вмінь, навичок навчальної і практичної діяльності, забезпечення необхідного рівня засвоєння, який встановлюється зворотним зв'язком, реалізується засобами програми;

- програмні засоби (системи) – тренажери, призначені для відпрацювання вмінь, навичок навчальної діяльності, здійснення самопідготовки, звичайно використовуються при закріпленні раніше вивченого матеріалу;

- інформаційно-пошукові програмні системи, інформаційно-довідкові програмні засоби, що дають можливість вибору і виведення необхідної користувачу інформації, частіше за все їх методичне призначення – формування вмінь і навичок щодо систематизації інформації;

## СУТНІСТЬ ТА ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ

- імітаційні програмні засоби (системи), що являють собою певний аспект реальності для вивчення його основних структурних або функціональних характеристик за допомогою деякого обмеженого числа параметрів;

- моделюючі програмні засоби довільної композиції, що дають у розпорядження учня основні елементи і типи функцій для моделювання певної реальності. Вони призначені для створення моделі об'єкта, явища, процесу або ситуації (реальних або віртуальних) з метою їхнього вивчення, дослідження;

- демонстраційні програмні засоби, що забезпечують наочне подання навчального матеріалу, візуалізацію досліджуваних явищ, процесів і взаємозв'язків між об'єктами;

- навчально-ігрові програмні засоби, призначені для програвання навчальних ситуацій;

- дозвільні програмні засоби, які використовуються для організації навчально-ігрової і просто ігрової діяльності учнів, що мають на меті, як правило, розвиток уваги, реакції, пам'яті.

Серед запропонованих напрямів використання комп'ютерної графіки в процесі навчання слід особливо виділити наступні: візуалізація навчального матеріалу при пояснювально-ілюстративному навчанні (застосовуються види комп'ютерної графіки, що дозволяють демонструвати наочний матеріал, будову та властивості досліджуваних об'єктів, що дозволяє розвивати наочно-образний вид мислення); розміщення графічних зображень в програмних засобах навчального призначення та дистанційних навчальних системах при комп'ютерному та дистанційному навчанні (види комп'ютерної графіки, які підтримуються при розробці програмних засобів навчання, дозволяють розмістити наочний матеріал у комп'ютерних навчальних програмах для забезпечення більш зрозумілого сприйняття інформації); імітація та моделювання при проблемному навчанні (види комп'ютерної графіки, які володіють інтерактивними властивостями і дозволяють здійснювати дослідницьку діяльність щодо об'єктів, явищ, процесів); для практичного навчання можливості комп'ютерної графіки полягають у роботі студентів з графічними даними за допомогою професійно-орієнтованих пакетів (картографічні, пакети інженерної графіки), пакетів ділової графіки, графічних редакторів тощо.

Одним із найважливіших завдань сучасної освіти є створення необхідних умов для формування творчої особистості, реалізація її природних здібностей. Особливе місце в процесі гуманізації освітнього середовища належить художньо-естетичному циклу навчальних

дисциплін. Так, сьогодні образотворче мистецтво є важливою складовою частиною системи художньої освіти. Педагогічна інтерпретація проблеми навчання студентів вищих навчальних закладів комп'ютерній графіці на заняттях з образотворчого мистецтва передбачає розробку з систематизацію і узагальнення методів, а також створення нових методик, які дозволили б конструктивно впливати на систему компонентів естетичної культури у їх взаємозв'язку; розробку комплексу відповідних педагогічних умов.

Перед нами постає питання про можливість залучення саме студентів вищої школи до занять цим складним і водночас цікавим видом образотворчого мистецтва, який поєднує в собі велике різноманіття трудових операцій і можливість творчого самовираження.

Впровадження комп'ютерної графіки в процес навчання образотворчого мистецтва відповідає тим вимогам, які висувають педагоги і психологи стосовно організації занять. Займаючись комп'ютерною графікою на заняттях з образотворчого мистецтва мають можливість самостійно творити створюючи стилізовані рисунки, спираючись на історичні відомості про видатні події в житті народу, народний фольклор, твори видатних українських художників, використовувати традиційні народні орнаменти, предмети побуту, національний одяг. Крім того комп'ютерна графіка дає можливість залучення студентів до дизайн-освіти, бо він тісно пов'язаний з різними видами не тільки мистецтва а й технологіями матеріалів.

Особливого значення набувають способи образотворчої діяльності у різних видах мистецтва та художніх техніках їх виконання. Це, насамперед, стосується образотворчого мистецтва, коли застосовують традиційні і сучасні методи та прийоми. Об'єм знань образотворчого мистецтва і художньої праці, графічні вміння, що засвоюються лише за зразком, не можуть забезпечити реалізацію творчих можливостей особистості, якщо вони не базуються на автентичній основі і не враховують особливостей професійного, народного, самодіяльного або дитячого мистецтва [2].

**Висновки.** Отже, комп'ютерні технології навчання спрямовані на розвиток творчої здатності майбутніх учителів, яка забезпечує практичну, духовну і широку світоглядну основу суспільної та навчальної діяльності. Це має допомогти їм у пошуках повноцінних сучасних засобів створення предметного простору: проектування матеріальних об'єктів і моделювання життєвих функцій на основі методу компонування, щоб надати результатам

## ПОДГОТОВКА К ОБУЧЕНИЮ: ПРОБЛЕМЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

проектування естетичних і гуманних якостей суспільства, гармонізувати взаємодію людини і суспільства.

1. Биков В.Ю., Гапон В.В., Плескач М.Я. Розвиток структури комп'ютерних систем опрацювання статистичної звітності для забезпечення управління освітою // *Комп'ютер в школі та сім'ї*. – 2005. – №3. – С. 3 – 6.

2. Биков В.Ю., Луговий В.І., Жалдак М.І., Морзе Н.В. та ін. Концепція інформатизації освіти // *Рідна школа*. – 1994. – № 11. – С. 26 – 29.

3. Володіна-Панченко Н.В. Комп'ютер замість олівця і пензля // *Мистецтво і освіта*. – 1998. – №2. – С. 12 – 16.

4. Гуржій А.М., Биков В.Ю., Гапон В.В., Плескач М.Я. Аналіз стану комп'ютеризації загальноосвітніх навчальних закладів за 1997 – 2001 роки // *Комп'ютер у школі та сім'ї*. – 2002. – №4. – С. 3 – 7.

Стаття надійшла до редакції 29.12.2014

УДК 37.361:356.13

**Ольга Кондрашова**, преподаватель кафедры иностранных языков, аспирант Кременчугского национального университета имени Михаила Остроградского

### ПОДГОТОВКА К ОБУЧЕНИЮ: ПРОБЛЕМЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В статье представлен взгляд на подготовку к обучению как проблему проектирования учебной деятельности. На основе деятельностного подхода исследованы сущность и этапы подготовки преподавателя к обучению в контексте проектирования развивающей среды в процессе учебной деятельности. Отмечено, что во время проектирования занятия процесс подготовки преподавателя к обучению должен учитывать тему, доступное время, общие и конкретные цели обучения и содержать такие параметры: 1) фазы занятия (введение, основная часть, выводы); 2) методы; 3) средства; 4) планирование времени. Представлено модель плана занятия, правила его подготовки и концептуальный образец плана занятия.

**Ключевые слова:** подготовка к обучению, проектирование учебной деятельности, деятельностный подход.

**Рис. 1. Табл. 2. Лит. 3.**

**Ольга Кондрашова**, викладач кафедри іноземних мов, аспірант Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського

### ПІДГОТОВКА ДО НАВЧАННЯ: ПРОБЛЕМИ ПРОЕКТУВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті представлено погляд на підготовку до навчання як проблему проектування навчальної діяльності. На основі діяльнісного підходу досліджені сутність та етапи підготовки викладача до навчання в контексті проектування розвивального середовища у процесі навчальної діяльності. Зазначено, що під час проектування заняття процес підготовки викладача до навчання має враховувати тему, доступний час, загальні й конкретні цілі навчання та включати наступні параметри: 1) фази заняття (вступ, основна частина, висновки); 2) методи; 3) засоби; 4) планування часу. Представлено модель плану заняття, правила його підготовки та концептуальний зразок плану заняття.

**Ключові слова:** підготовка до навчання, проектування навчальної діяльності, діяльнісний підхід.

**Olga Kondrashova**, Lecturer of Foreign Languages Department, Ph.D. Student of Kremenchuh National University by M. Ostrohradsky

### TEACHING PREPARATION: ISSUES OF TRAINING ACTIVITY DESIGNING

The article takes a look at the teaching preparation as the problem of training activity designing. The purpose of the article is to investigate on the base of experiential approach the process and the stages of teacher preparation to teaching in the context of designing developing environment in the process of training activity. It is indicated that during the designing of a class the process of teacher preparation to the training activity considers the topic, available time, general and specific learning objectives and includes the following options: 1) phase of the classes (introduction, body, conclusion); 2) methods; 3) means; 4) time planning. Emphasis is also that the use of the learning means should be planned according to the selection criteria, namely: relevance of content; cost; effectiveness; frequency of use; the number of students; suitability of equipment.

**Keywords:** teaching preparation, designing of training activity, experiential approach.

**Постановка проблеми.** Проектирование компонентов системы подготовки будущих специалистов в различных областях можно без преувеличения отнести к признакам современной педагогики в действии. Научно-методическое обеспечение профессиональной подготовки