

УДК 373.016:74

Наталія Краснова,
аспірант лабораторії естетичного виховання Інституту проблем виховання НАПН України, відмінник освіти України,
учитель-методист ІЗ «ЛСШ І – ІІ ступенів – гімназія № 30» (м. Луганськ)

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОБРАЗОТВОРЧІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ПІДЛІТКІВ

Метою статті є висвітлення використання окремих комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в 5–7-х класах загальноосвітніх навчальних закладів.

Ключові слова: мультимедійні та комп'ютерні технології, планшетні комп'ютери, образотворча діяльність.

Постановка проблеми. Сьогодні педагогічно грамотний фахівець зобов'язаний орієнтуватися в широкому спектрі сучасних інновацій, володіти арсеналом освітньо-виховних технологій, методик роботи з учнями, зокрема й тих, що потребують використання комп'ютерів, інтерактивних дощок та інших пристроїв, які відкривають нові можливості у викладанні різних шкільних предметів. Особливо важливо це для уроків мистецтва, де передбачено візуальне, слухове сприйняття мистецької інформації, процес донесення якої до школярів має бути організований на досить високому рівні – це стосується якості демонстрації педагогом творів мистецтва на уроці, а також швидкості пошуку інформації учнями під час уроку та підготовки до занять. Проблема актуалізується у процесі навчання учнів 5–7-х класів, які мають досвід роботи на комп'ютері, знають програми й мають потребу використовувати їх. Зокрема, використання комп'ютерних технологій допоможе у вирішенні одного з основних завдань уроків образотворчого мистецтва – ознайомлення учнів із різноманітним видами мистецької діяльності: вивчення технік, різних матеріалів і засобів, а також створення художніх образів.

Аналіз педагогічної та методичної літератури засвідчує, що проблему застосування комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі розглядали А. Андреев (комп'ютерні й телекомунікаційні технології в освіті); А. Ашерев, Є. Громов (покоління інформаційних технологій навчання); В. Вакулук (мультимедійні технології у навчальному процесі) О. Волощук (дидактичні можливості та якість мультимедійних навчальних програм); П. Гевал (загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів); І. Дичківська (інноваційні педагогічні технології); Л. Журавльова (міжнародна програма запровадження сучасних комп'ютерних та інформаційно-комунікаційних технологій у ЗНЗ); В. Лапінський,

Л. Карташова (використання засобів ІКТ у професійній діяльності вчителів). Використання ППЗ (педагогічних програмних засобів) на уроках художнього циклу висвітлюються О. Гумінською (використання мультимедійних засобів – оновлення методики викладання мистецтва) [2], Е. Василенко (шляхи застосування комп'ютерних технологій на уроках музичного мистецтва) [1], Т. Гризозлазовою, Н. Новиковою (застосування мультимедійних технологій у проектній діяльності підлітків на уроках музичного мистецтва) [4] та ін., але використання цих технологій в образотворчій діяльності підлітків не знайшло належного висвітлення. З огляду на це **мета статті** – розкрити деякі аспекти застосування комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва в 5–7-х класах.

Потік нової інформації, реклами, застосування комп'ютерних технологій на телебаченні та в кіно, поширення ігрових приставок, електронних іграшок мають великий вплив на виховання сучасного школяра та його сприйняття навколишнього світу. Суттєво змінюється і характер улюбленої діяльності дітей – гри, в якій комп'ютерним пристроям відводиться основна роль як засобу здійснення такої діяльності (можливість грати зі складною реалістичною 2D/3D графікою і звуковим супроводом).

Можливості комп'ютера змінюють і процес засвоєння знань – часто інформація, що подається через комп'ютерні програми (з мінімумом тексту й максимумом кольорових схем, наочності, звукового ряду) запам'ятовується швидше і на довше. Нагадаймо тут про нові вітчизняні педагогічні програмні засоби курсу «Мистецтво» для 1–4-х класів – мультимедійні підручники з мистецтва для колективної та індивідуальної роботи з учнями, створені колективом приватного підприємства «Контур-плюс» (м. Рівне, директор Є. Левченко, керів-

ник проекту Т. Крук); крім того, для вивчення мистецького курсу «Художня культура» в 9–11-х класах тим самим колективом створено педагогічний кейс з різноманітним мультимедійним матеріалом.

Також на допомогу вчителю образотворчого мистецтва в мережі Інтернет існує велика кількість Web-сайтів, зокрема, у нових випусках часопису «Артклас» та на сайті www.artclass.lviv.ua до уваги учнів та вчителів цікаві й змістовні ілюстровані матеріали з образотворчого мистецтва та художньої культури.

Сайти, присвячені **світовій художній культурі**: <http://schools.techno.ru/sch19/mxk/mxk.htm> (містить інформацію про використання тих чи інших творів мистецтва у процесі навчання художньої культури, а також про етапи розвитку художньої культури); <http://artclassic.edu.ru/> та <http://www.world-art.ru> (World Art : Art in all display) (статті про види мистецтва, стилі, епохи, жанри, а також каталог творів мистецтва в царині живопису, літератури, анімації, кіно, архітектури тощо).

Сайти – картинні галереї та музеї Європи і світу:

<http://rusportrait.narod.ru>

<http://jivopis.ru>

<http://ruslandscape.narod.ru>

<http://rusgenre.narod.ru>

<http://www.kontorakuka.ru/museums/right.htm>

Сайти з інформацією про **українську художню культуру**:

<http://www.artsmaidan.kiev.ua> «ArtsMaidan» – галерея сучасного українського мистецтва» (розміщено твори сучасних українських митців online у жанрах живопису, графіки, скульптури, кераміки, портрета й натюрморту, декоративно-прикладного мистецтва);

www.heritage.com.ua «Українська спадщина» (матеріали з архітектури та краєзнавства); www.artofukraine.com «Art Of Ukraine – сучасне мистецтво українських художників» (про сучасних українських художників); www.sophia.org.ua «Софія Київська – національний заповідник» (цікаві матеріали про історичні архітектурні пам'ятки України);

<http://art-gallery.kiev.ua> (Київська віртуальна художня галерея).

Комп'ютер стає одним із засобів підвищення мотивації до навчання, формування навички самостійного здобуття інформації, індивідуалізації навчання, розвитку здібностей учня. Дозоване

використання комп'ютера може стати вдалим доповненням бесіди вчителя на уроках художньо-естетичного циклу, значно розширює можливості для інтенсивного, емоційно активного введення школяра у світ мистецтва та художньої творчості.

Досвід і тематика проведених уроків мистецтва з використанням планшетних комп'ютерів, які пройшли ап-



робацію в КЗ «ЛСШ ІІІ ступенів – гімназія № 30», засвідчують, що вони є моделлю інтерактивного навчання та можуть застосовуватися під час

вивчення різних тем з курсів образотворчого мистецтва та художньої культури.

Наприклад, ознайомити учнів із традиційним мистецтвом українського народу – гончарством, розкрити особливості самобутнього декоративного стилю гончарів Луганщини, удосконалювати навички з виготовлення глеків можна не тільки за допомогою технології ліплення з глини (що нелегко зробити в умовах школи: потрібні гончарний круг, піч для випалювання виробів, глина певної вологості тощо), а й за допомогою новітніх технологій (планшетів iPad і смартфонів на Android). Одна з таких програм «Let's Create! Pottery» розроблена для імітації процесу створення різноманітних віртуальних глиняних виробів: горщиків, глечиків, куманців і ваз. За досить короткий проміжок часу учні мають змогу ознайомитися з усіма **етапами створення керамічних виробів**: від роботи на гончарному крузі до розпису та випалювання.



Щоб виліпити виріб, потрібні спеціальні навички. Отже, вчимося виконувати руками дії, які робить гончар під час ліплення справжніх виробів з глини. Ліплення на планшетному комп'ютері відбувається наступним чином: на екрані на гончарному крузі обертається стандартна заготовка; за допомогою пальців рук ми розтягуємо заготовку, створюючи широкі отвори горловини та вузькі денця глечика. Таким же чином задається висота виробу. Можливість виправити виріб є упродовж усього

процесу, за необхідності можна запустити завдання спочатку.

Потім виріб проходить стадію випалювання. Створену нами та уже випалену вазу програма розділяє на ділянки (смуги), які можна розфарбувати або покрити візерунком. Цей процес теж має свої тонкощі. За допомогою програми створюються інгредієнти, змішуються кольори та комбінуються візерунки. У разі невдалого виконання завдання скасувати можна лише кілька останніх дій.

Коли виріб набув остаточного вигляду, маємо можливість продати його на аукціоні, який проходить у автоматичному режимі. Програма «Let's Create! Pottery» сама оцінює створену вазу. Отримані бали (віртуальні гроші) підуть на купівлю нових фарб і візерунків.



Коли майстерність гравця стає досить високою, до нього починають надходити замовлення на виготовлення керамічного виробу за зразком на фотографії.

Спробувати зіпнати щось самому в «Let's Create! Pottery» обов'язково варто хоча б тому, що це дуже захоплююча справа. Поділитися результатами своєї роботи можна з учителем і однолітками, відправивши «фотографію» власноруч виготовленого виробу на e-mail просто з програми.

Цікавим для учнів 6-го класу виявився урок образотворчого мистецтва за темою «Гончарство Луганщини – традиції та сьогодення», що передбачав виконання практичної роботи на планшетних комп'ютерах за допомогою програми «Let's Create! Pottery». Нижче наведено приклад конструктора уроку.

Конструктор уроку

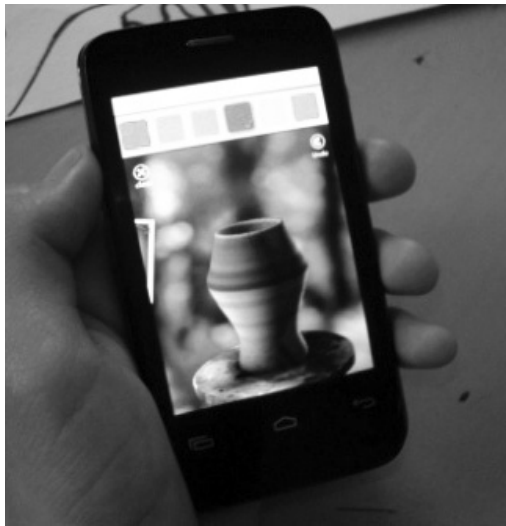
Етапи уроку	Час	Методи та прийоми	Зміст
1. Організаційний	1	Привітання	Побажання гарного настрою, позитивного спілкування, активної роботи. Повідомлення про організацію роботи на уроці.
2. Мотиваційний	5	Демонстрація слайдів. Інтерактивна гра «Картинна галерея». На одному слайді розміщено 4-5 репродукцій чи фотографій гончарних виробів, які мають самобутні риси різних гончарних шкіл України (Полтавська, Київська, Дніпропетровська області)	Об'єднавши учнів у групи, учитель пропонує їх представникам назвати загальні ознаки гончарного промислу різних областей України. Які загальні риси і специфічні особливості гончарного мистецтва України ви бачите на слайді? Що об'єднує ці твори мистецтва? Обговорення. Яке значення має мистецтво в суспільстві? Чи є у Вас особиста зацікавленість у вивченні запропонованої теми?
3. Визначення мети уроку	2	Мультимедіа «Дива Луганщини (Макарів Яр)»	Обговорення відеосюжету та формулювання мети уроку.
4. Засвоєння нових знань	10	Інтерактивна частина. Групова робота з теоретичним матеріалом, викладеним на картках-завданнях для кожної групи окремо. Робота побудована на основі інтерактивного методу «Ажурна пилка»	Об'єднання учнів у чотири групи «одноколірних» (1 – Євсузькі свистуни; 2 – Макарово-ярівська гончарна школа; 3 – Брусівські горшколіпи; 4 – Орнаментация Луганського гончарного посуду). Кожна група одержує від учителя свою картку-завдання. Учні в групах вивчають і обговорюють текст, роблять висновки, знаходять особливості розвитку гончарного промислу в різних селах Луганщини. Акцентується увага учнів на трансформації гончарних стилів з плином історичного часу.
5. Практична робота учнів	10	Робота з програмою «Let's Create! Pottery»	Послідовність виконання роботи: Процес формування глека Процес випалювання Процес розфарбування виробу Готовий виріб

6. Закріплення знань	10	Методичний прийом «Класифікація» Групи отримують робочі картки з фотографіями гончарних виробів Луганщини, які виготовлені в селах Євсуг, Брусівка, Макарів Яр і відрізняються кольором глини, формою, орнаментациєю.	Спираючись на отримані знання, учні згруповують картки за гончарними промислами Луганщини Обговорення. Пояснити поняття «промисел», «гончарний стиль» Порівняння виробів відомих гончарних промислів України з виробами Луганських гончарів.
7. Підбиття підсумків	2	Слово вчителя	Оцінювання роботи учнів на уроці, аналіз досягнення мети й завдань уроку.
8. Рефлексія	5	Написання синк-вейна	Робота в групах. Обговорення результатів. Синк-вейн: 5-хвилинний твір з метою підбиття підсумків уроку й фіксування думок і висновків, що сформулювалися на уроці з теми. 1. Одне слово. Іменник. Тема. 2. Два слова. Прикметники. Опис теми. 3. Три слова. Дієслова. Опис дій за темою. 4. Фраза з чотирьох слів. Ставлення автора до теми. 5. Одне слово. Синонім до першого.

Опанування навичок, отриманих на уроці, продовжується в позаурочній діяльності (відвідування майстер-класів народних майстрів, самостійна діяльність – виготовлення виробу в майстерні тощо).

Висновки. Використання комп'ютерних технологій на уроках образотворчого мистецтва відкриває **вчителю** нові можливості для випробування власних ідей та проєктів, забезпечує нові шляхи донесення інформації до учнів; а **учні** одержують можливість опанувати в класі художні прийоми й техніки, самостійно опрацювати всі без винятку етапи виготовлення виробу з глини та удосконалити прийоми роботи, щоб потім на практиці, наприклад, у майстерні гончаря, продемонструвати свої навички роботи з глиною чи фарбами. З використанням такої технології процес навчання набуває, на наш погляд, більшої результативності і сприяє розвитку творчості учнів. Робота на планшеті вельми зацікавлює сучасних школярів і тим самим заохочує до пізнання мистецтва.

Перспективи подальшого вивчення проблеми. Актуальною залишається проблема використання ін-



формаційних технологій, зокрема планшетів iPad і смартфонів на платформі Android, в мистецькій діяльності учнів на уроках музичного мистецтва та художньої культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Василенко Е. В. Шляхи застосування комп'ютерних технологій на уроках музичного мистецтва / Е. В. Василенко // Мистецтво в школі (музика, образотворче мистецтво, художня література). – 2010. – № 1 (13). – С. 3–5.
2. Гумінська О. Використання мультимедійних засобів – оновлення методики викладання мистецтв / О. Гумінська // Мистецтво та освіта. – 2009. – № 3 (53). – С. 21–25. – 2009. – № 4 (54). – С. 19–22.
3. Тараєва Г. Р. Комп'ютер і інновації в музикальній педагогіці / Г. Р. Тараєва. – Кн. 1 : Стратегії і методики. – М. : Изд. дом «Классика-XXI», 2007. – 128 с.
4. Гризоглазова Т., Новикова Н. Застосування мультимедійних технологій у проєктній діяльності підлітків на уроках музичного мистецтва / Т. Гризоглазова, Н. Новикова // Мистецтво та освіта. – 2012. – № 4 (66). – С. 25–28.

Стаття надійшла до редакції 29 січня 2013 року