

Притуляк І.В.

студентка,

*Прикарпатський національний університет
імені Василя Стефаника*

ПРОЕКТУВАННЯ ОЗНАЙОМЛЮВАЛЬНОГО КУРСУ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ «GIMP З НУЛЯ»

На даний момент комп'ютерна візуалізація використовується в найрізноманітніших сферах діяльності людини. Візуальний контент присутній у рекламі, бізнесі, освіті, медицині, не кажучи про графічний дизайн веб-ресурсів і т.п. Вміння користуватися засобами комп'ютерної графіки є невід'ємною частиною інформаційної грамотності кожного школяра. Завдяки вивченню у шкільному курсі інформатики теми «Растрова графіка» учні отримують можливість використовувати набуті теоретичні та практичні знання у подальшій діяльності.

Можна виділити декілька найбільш розповсюджених графічних редакторів, а саме: Krita, Paint.NET, Corel Painter, Adobe Photoshop, GIMP. Перевагу у вивченні та використанні здебільшого надають Adobe Photoshop (комерційний) та GIMP (безкоштовний) [5].

Проте, як вважає Рудик О.Б., доцент ІППО Київського університету імені Бориса Грінченка, кандидат фізико-математичних наук: *«Зараз відсутні усталені джерела фінансування ліцензійно-чистого програмного забезпечення в освітніх навчальних закладах Києва зокрема і України загалом. У зв'язку з цим і завершенням строків дії ліцензій програмного забезпечення виробництва Microsoft у цілому дедалі гостріше постає проблема переходу на альтернативне ліцензійно чисте вільно поширюване програмне забезпечення»* [4]. Тому між Adobe Photoshop та GIMP часто вибирають друге.

У багатьох країнах для обробки фотографій та інших растрових зображень зазвичай використовують Adobe Photoshop. Це факт. Але лідерство серед відкритих растрових графічних редакторів вже тривалий час утримує GIMP (General Image Manipulation Program) – растровий графічний редактор, із деякою підтримкою векторної графіки. Засновник освітньої онлайн платформи EdEra, Філіпов І.К у своїй статті «Аналіз програмних засобів для обробки зображень» стверджує, що *«багато користувачів називають її аналогом графічного редактора Adobe*

Photoshop» [5]. Можливості GIMP не поступаються Adobe Photoshop, і його можна використовувати при обробці фото, створенні колажів, розробки дизайну веб-сторінок та багато іншого.

GIMP користується великою популярністю в художників, любителів, веб-розробників та освітян. За його допомогою можна підготувати графічні матеріали для слайдів, роздаткових матеріалів та різних проєктів. Французька художниця Ізабель Сайж описує, як вона використовує GIMP для своєї роботи: *«Цю програму я використовую для різних робіт: редагування світлин (змішування зображень разом), малювання (мої «цифрові фрагменти» щодо мого «реального фрагменту» зроблено на папері), навчання підлітків, підготовки зображень під відео та ін.). Іншими словами, це одна з моїх найулюбленіших програм»* [2].

Функціонал і технічні характеристики растрового графічного редактора GIMP свідчать про доцільність застосування цього редактора у школі. Проте відсутність навчально-методичних матеріалів, застосування яких сприятиме освоєнню школярами можливостей GIMP, що зумовлює необхідність розробки навчального курсу «GIMP з нуля» для використання в навчальному процесі як загальної середньої, так і позашкільної освіти. Основну увагу в курсі пропонується приділити створенню та редагуванню графічних об'єктів. Оскільки курс розрахований на початківців, розробка завдань для вивчення растрового графічного редактора містить не лише практичні завдання, а й коротку теоретичну базу. Всі завдання містять покрокову інструкцію до виконання, а також ілюстрації кінцевих результатів роботи, деякі – зображення з налаштуваннями та проміжними результатами. Таким чином, одні завдання є тренувальними й показують учням, як працюють інструменти растрового графічного редактора, а інші спрямовані на закріплення отриманих навичок та самостійну роботу учнів. Більш того, оскільки робота з графікою – це по суті творчість, то крім чіткого виконання поставленої задачі, учні можуть проявити креативність та додати нові елементи до зображення, використовуючи вже набуті знання.

Курс «GIMP з нуля» розрахований на 4 тижні, кожен з яких представлений окремим змістовим модулем. Оскільки для роботи з редактором необхідні базові теоретичні знання, перший тиждень навчання знайомить з редактором, його можливостями та інструментами.

Таблиця 1

Тиждень	Назва модуля	Що навчатися	Назва завдань
1	Знайомство з GIMP. Панель інструментів	Учні ознайомляться з графічним редактором GIMP, його інтерфейсом, та основними можливостями; Навчатися встановлювати програму на свій ПК.	
2	Особливості при роботі з шарами. Створення анімації	Ознайомляться з шарами в графічному редакторі; навчатися працювати з інструментами виділення; навчатися змінювати фон на фото та створювати логотипи	«Місяць над морем», «Заміна фону», «Логотип Instagram».
3	Робота з текстом. Маска шару в Gimp	Ознайомляться з інструментом «Текст»; навчатися створювати різні текстові ефекти; ознайомляться з маскою шару та її застосуванням.	«Корзина з яблуками», Колаж «Весна», «Палаючий текст», «Ефект малюнка олівцем».
4	Тонові корекції фото. Покращення фото	Ознайомляться з тоною та колірною корекцією фото; навчатися швидко покращувати фото; навчатися створювати анімацію та працювати з нею.	«Як швидко покращити фото», «Земля на долонях», «Спільний фотоальбом».

Другий тиждень навчання несе в собі інформацію про шари в графічному редакторі та містить в собі 3 практичні завдання за даною тематикою.

На третьому тижні учні дізнаються про маску шару, її застосування та можливості інструменту «Текст». Даний тиждень містить 4 практичні завдання, кожне з яких розвиває творчий потенціал учнів.

Останній тиждень курсу несе в собі інформацію про художнє опрацювання та покращення якості фото. Учні навчатися швидко покращувати власні фото та використовувати різні фільтри та режими накладання шарів.

Останнім завданням курсу є спільний фотоальбом, де всі учасники можуть поділитися власними роботами, а також залишати зауваження та пропозиції на форумі, що підвищує мотивацію до виконання завдань.

Впродовж курсу учні опановують основні інструменти графічного редактора GIMP, вчаться працювати з шарами, текстом, створювати власні зображення та покращувати наявні. Детальніше в таблиці 1.

Таким чином, створений курс буде корисний як в навчальній діяльності учнів так і для всіх охочих навчитися працювати з растровою графікою на прикладі Gimp. В перспективі подальших досліджень – розробка веб-ресурсу для підтримки розробленого курсу.

Список використаних джерел:

1. Gimp. URL: <http://www.gimp.org/>
2. Беримець Ю.Ю. GIMP як вільне програмне забезпечення на уроках інформатики. 2018. URL: https://informatika.udpu.edu.ua/?page_id=4292
3. Дмитрів І.В. Використання вільно-поширюваних графічних редакторів у навчальному процесі. URL: https://informatika.udpu.edu.ua/?page_id=1980
4. Рудик О.Б. Міркування про перспективи переходу до платформно незалежної та linux-орієнтованої інформатики в Україні. URL: <http://conf.kubg.edu.ua/img/1.pdf>
5. Філіпов І.К. Аналіз програмних засобів для обробки зображень. Сучасні тенденції розвитку української науки. 2018. URL: <https://cutt.ly/5TFipgj>