

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Коростель П.В.

аспірант,

*Національний педагогічний університет
імені М.П. Драгоманова*

ОСНОВНІ ПРОБЛЕМИ ВИВЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ТА ШЛЯХИ ЇХ РОЗВ'ЯЗАННЯ

Стрімкий вплив мережі Інтернет та масова цифровізація освітньої сфери формує нові запити щодо розвитку сучасного суспільства. Тому, педагогу для реалізації своїх життєвих позицій потрібен прояв власної ініціативи, креативності підходів, творчої самостійності, професійних компетентностей. Одним із таких напрямків курсу, здатних запропонувати зазначений «простір» для самореалізації – навчання комп'ютерній графіці.

Проблеми пов'язані із вивченням графічної підготовки є доволі актуальними. Одним із основних завдань закладів вищої освіти – забезпечити навчання майбутніх фахівців, у яких сформовано готовність виконувати професійні обов'язки. Для досягнення цієї мети потрібно «озброїти» студента відповідними знаннями, уміннями та навичками, які стануть необхідними в майбутній діяльності.

Досвід опанування професійними програмами підтверджує кваліфікацію користувача, але не визначає рівень його мислення. Особливо важливо це у тих випадках, коли слід на практиці застосувати увесь функціонал програмних редакторів, використовуючи різні методи створення зображень. Але, на мою думку, головне питання – виробити художньо-графічну культуру, використавши при цьому сучасні комп'ютерні технології. Зазначена характеристика, як частина естетичного виховання, є одним із показників гармонійного розвитку особистості.

Відповідно до цього, у студентів виникає цілком логічне питання – де я зможу використати набуті компетентності? Звичайно, у першу чергу, при безпосередньому вивченні дисципліни «Основи комп'ютерної графіки» у ЗВО. Також, значні можливості відкриваються для вирішення власних потреб, а саме: здійснення обробки та коригування фотографій;

компонування зображення із кількох існуючих; створення вітальних листівок, написів, емблем, макетів, банерів тощо; формування текстових елементів із застосуванням різноманітних ефектів оформлення; розробка графічного супроводу до теоретичного матеріалу і т.д. Перспективою подальшого розвитку у даній сфері може бути безпосередня участь у створенні комп'ютерних ігор, систем (3D, 4D) віртуальної реальності, спецефектів для кінематографії чи телебачення.

Одним із вирішальних факторів, що впливає на освітній процес навчання майбутніх фахівців у галузі комп'ютерної графіки є значні матеріальні затрати, які пов'язані з придбанням коштовних програмних та технічних засобів. А також якість матеріально-технічної бази, що об'єктивно визначає рівень підготовки спеціаліста. Згідно цього, важливим аргументом виступає ефективне використання ресурсів: при мінімальних затратах часу студенти повинні отримати максимальні знання.

Специфікою викладання комп'ютерної графіки є наявність значної кількості програмних продуктів, а саме: CorelDraw, 3ds Max, AutoCAD, Flash, Expression, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Premiere, Autodesk Maya тощо. Проте, виникає важливе питання: «Яким чином охопити такий об'єм інформації й забезпечити якісний рівень викладання при мінімальних витратах часу та коштів?».

Вирішити дану проблему можливо шляхом впровадження дистанційних курсів навчання. Наприклад, використовуючи перегляд навчальних онлайн відео, мультимедійних матеріалів, які значно скорочують час вивчення та підвищують практичні вміння роботи з графічними програмами.

Для об'єктивності освітнього процесу необхідно дотримуватись принципу концентрації розміщення методичних матеріалів на одних електронних ресурсах. Слід зауважити, що ключовою методичною проблемою дослідження комп'ютерної графіки є недостатня кількість навчальної літератури. Тому, станом на зараз, актуальним питанням є розробка електронних підручників, методичних матеріалів, навчальних програм, додаткових інструкцій, презентаційних матеріалів, лабораторно-практичних завдань тощо.

Важливого значення у графічній підготовці займає метод проєктів. Актуальність цього методу полягає в необхідності розуміння змісту та функціонального призначення своєї роботи, правильного вибору засобів для її виконання. При застосуванні проєктного навчання освітній процес

будується не в логіці предмету, а в її діяльності, що в свою чергу підвищує мотивацію. У студентів виникає певний алгоритм дій: це я вже вмію робити, а це мені ще потрібно навчитися. Глибоке засвоєння базових знань забезпечується за рахунок їх використання у різних життєвих ситуаціях.

Основний акцент при вивченні зорієнтований на набуття практичних навичок та умінь, що формуються у процесі розв'язання вправ із запропонованим алгоритмом. Наступний етап – виконання творчих завдань для розвитку просторової уяви та формування умінь вибору інструментів, методів і засобів створення або обробки. При цьому, детального алгоритму дій не надається, а є лише рекомендації щодо певних етапів роботи. Для виконання самостійної роботи студентам пропонується комплекс лабораторно-практичних робіт з алгоритмами (для закріплення вивченого матеріалу) та без алгоритму (для формування умінь та навичок).

Таким чином можемо констатувати, що загальними проблемами, згідно дослідженої тематики, залишається: застарілість апаратних засобів комп'ютерної графіки; відсутність оновлення програмних засобів, а також обмежений їх ліцензійний супровід; низька якість знань із шкільної програми, зокрема це стосується таких предметів як креслення та геометрія; відсутність сучасних методичних матеріалів, електронних курсів, навчальних посібників тощо; недостатній рівень навичок самостійної роботи, базової комп'ютерної підготовки.

Для вирішення зазначених проблем слід здійснити перехід на інноваційну діяльність, усвідомлену постановку нових творчих завдань і здатність вирішувати ці завдання сучасними професійними методами, зокрема перехід на безконтактне навчання. Забезпечити вивчення комп'ютерної графіки із застосуванням сучасних інформаційних технологій, що істотно підвищують якість професійної освіти та формують професійні якості навчання у майбутніх педагогів.