

МІСЦЕ ТА РОЛЬ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Т.В.Фурсикова

Анотація. У статті здійснено аналіз поняття «комп'ютерна графіка» в педагогічних і мистецтвознавчих дослідженнях, в літературі з питань впровадження комп'ютерних технологій, розглянуто сучасні погляди на зміст і роль комп'ютерної графіки в професійній діяльності вчителів образотворчого мистецтва.

Ключові слова: комп'ютерна графіка, образотворче мистецтво, майбутні вчителі, професійна діяльність.

Аннотация. В статье осуществлен анализ понятия «компьютерная графика» в педагогических и искусствоведческих исследованиях, в литературе по вопросам внедрения компьютерных технологий, рассмотрены современные взгляды на содержание и роль компьютерной графики в профессиональной деятельности учителей изобразительного искусства.

Ключевые слова: компьютерная графика, изобразительное искусство, будущее учителя, профессиональная деятельность.

Summary. The article analyzes the term «computer graphics» in teaching and art history studies in the literature on the implementation of computer technology, current views on the meaning and role of computer graphics in the profession of art teachers has been discussed.

Keywords: computer graphics, art, future teachers, professional activities.

Постановка проблеми в загальному вигляді. Процес комп'ютеризації художньої освіти – створення, упровадження та розвиток комп'ютерно зорієнтованого освітнього середовища на основі інформаційних систем, ресурсів і технологій – нині набуває все більшої актуальності, оскільки комп'ютеризація навчальних закладів вимагає пошуку всіх можливостей використання комп'ютера в навчальному процесі, ґрунтовних досліджень ефективності впровадження цих засобів навчання, визначення оптимальних меж їх дидактичного застосування в процесі вивчення дисциплін художньо-естетичного циклу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зазначимо, що в багатьох дослідженнях (М.Жалдак, Н.Морзе, О.Пехота, Е.Полат та ін.) акцентується увага на тому, що комп'ютерні технології є інструментом, який дає змогу вчителю якісно змінити методи, а також організаційні форми своєї роботи і завдяки цьому розвивати індивідуальні здібності школярів, спонукати кожного гармонізувати властиві йому особистісні якості; концентрувати основну увагу на формуванні пізнавальних здібностей, на ефективній навчальній діяльності; підтримувати й розвивати прагнення до самовдосконалення; посилювати міждисциплінарні зв'язки в навчанні, комплексність вивчення явищ дійсності, забезпечувати нерозривні взаємозв'язки між гуманітарними науками і мистецтвом; здійснювати постійне динамічне оновлення навчального процесу, його форм і методів, забезпечувати постійну адаптацію навчальних закладів до змінних зовнішніх умов і контингенту тих, хто навчається. «При цьому, – зазначає М.Жалдак, – в основу інформатизації навчального процесу слід покласти створення і використання в педагогічній практиці нових комп'ютерно орієнтованих методичних систем навчання на принципах поступового і неантагоністичного, без руйнівних перебудов і реформ, вбудовування інформаційно-комунікаційних технологій у чинні дидактичні системи, гармонійного поєднання традиційних та комп'ютерно зорієнтованих технологій навчання, не заперечування і не відкидання здобутків педагогічної науки минулого, а навпаки, їх удосконалення і посилення, в тому числі й за рахунок досягнень у розвитку комп'ютерної техніки» (курсив наш) [3, с. 5].

У цьому зв'язку науковий інтерес викликає дослідження М.Жалдака, який вважає, що комп'ютерні технології сприяють розв'язанню проблем гуманізації навчального процесу, оскільки з'являються можливості значної інтенсифікації спілкування вчителя і учнів; урахування індивідуальних нахилів і здібностей дітей та їх розвитку; розкриття творчого потенціалу учня і вчителя; диференціації навчання відповідно до запитів, індивідуальних особливостей школярів; подолання відсторонення дитини і вчителя від навчальної діяльності й одне від одного; звільнення дитини і вчителя від потреби виконання рутинних, технічних операцій; надання їм усіх можливостей для розв'язування пізнавальних і творчих завдань [3].

Аналіз психолого-педагогічної літератури з окресленої проблеми засвідчив, що низка дослідників указує на потребу оновлення змісту художньої освіти в умовах комп'ютеризації навчально-виховного процесу, однак спеціальних досліджень щодо підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до професійної діяльності в умовах комп'ютеризації художньої освіти не проводилося.

Мета статті – з'ясувати роль та місце комп'ютерної графіки як компонента комп'ютерних технологій у професійній діяльності вчителів образотворчого мистецтва.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інтерес сучасних дослідників до проблеми використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності вчителів образотворчого мистецтва є цілком закономірним. Окремі її аспекти розкрито в працях Н.Володіної-Панченко, С.Катюхи, Л.Покровщук, І.Реброва, М.Селіванова, Т.Селіванової, Т.Трубчанінової, І.Удріс.

Зокрема, Т.Трубчанінова вивчає питання запровадження комп'ютерних технологій у практику навчання образотворчого мистецтва і зауважує, що головною ланкою процесу комп'ютеризації художньої освіти є зміна мети і змісту навчання. Технологічне переоснащення навчального процесу, поява нових методів і організаційних форм навчання – це лише похідні, що забезпечують досягнення поставленої мети. З-поміж шляхів, за якими відбувається зміна змісту навчання, автор розмежує активне використання комп'ютерів і комп'ютерних комунікацій, що зумовлює зміни предметного змісту дисциплін художньо-естетичного циклу [9, с. 108–113].

На вивчення можливостей комп'ютерних технологій для розвитку творчих здібностей на заняттях образотворчого мистецтва спрямовує дослідницьку увагу Л.Покровщук, зазначаючи, що вони є засобом, який може реалізувати збалансовану систему педагогічного впливу, охоплюючи при цьому розвиток сенсорної, інтелектуальної та творчої активності особистості. Автор переконана, що завдяки художнім комп'ютерним засобам уможлиблюється прискорене сприйняття візуального досвіду та переживань художника порівняно зі словесно-понятійними формами передачі художньо-естетичного ставлення до навколишньої дійсності. Саме тому, як стверджує Л.Покровщук, комп'ютерні технології розвивають візуальне мислення, формують систему знань, понять та уявлень про художньо-виразні засоби образотворчого мистецтва, стимулюють творчу активність, пов'язану з пошуком і реалізацією способів самовираження у сфері живопису, графіки, архітектури та інших видів образотворчого мистецтва [7, с. 35–36].

Можливість застосування комп'ютерних технологій у художній освіті підтверджують дослідження і практичний досвід російського вченого І.Реброва, який зазначає, що комп'ютер може слугувати інструментом втілення художнього задуму, вносячи щось якісно нове в образотворче мистецтво.

У дослідженнях М.Селіванова взагалі йдеться про потребу самовизначення нового напрямку педагогічної діяльності – комп'ютерної педагогіки, метою якої повинно стати не вивчення комп'ютера і комп'ютерних програм, а пізнання світу за допомогою комп'ютерних технологій у процесі творчої діяльності [8], однак В.Кардашов зауважує, що вчителі не повинні бездумно використовувати комп'ютерні технології, оскільки «завдання сучасної школи в умовах комп'ютеризації – забезпечити баланс технічних і художніх начал, створити умови для гармонійного розвитку особистості» [5, с. 71–76].

З-поміж переваг комп'ютерних технологій, порівняно з традиційним навчанням образотворчого мистецтва, М.Демчишин і О.Гайдамака виокремлюють такі: 1) інформаційні (використання електронних ресурсів Інтернет, гіпертекстів, візуальних й аудіовізуальних матеріалів із фондів і каталогів музеїв та галерей, що значно збільшує обсяг доступних для школи джерел, створює передумови для укладання фонотек і відеотек); 2) інтерактивні (розширення масштабу полікультурного спілкування, віртуальної взаємодії в умовах глобалізації); 3) дидактичні (гнучка індивідуалізація навчання, умови для пристосування до типу мислення, темпу художньо-пізнавальної діяльності кожного учня через систему завдань різної складності; використання графічних редакторів і анімаційних програм для пошукових вправ у сфері мистецтва, вільного проектування й моделювання); 4) інтегральні (синтез вербальної, візуальної, звукової, рухової, тактильної інформації; поєднання абстрактно-логічних, знаково-символічних, предметно-образних форм наочності); 5) психологічні (підвищення мотивації навчання завдяки єдності пізнання й розваги, ігрових стимулів, зацікавлення спецефектами; єдність раціонального та емоційного, свідомого й підсвідомого); 6) професійно-педагогічні (розширення методичного арсеналу вчителів образотворчого мистецтва незалежно від професійної кваліфікації і досвіду, демонстрація педагогічних малюнків високої якості, підготовлених кращими фахівцями, створення всеукраїнського фонду обміну методичним досвідом, матеріалами); 7) ергономічні (варіативність темпу, компактність систем зберігання інформації) [6, с. 317–318].

Очевидно, що комп'ютерні технології навчання є тим інструментом, який дає змогу вчителю образотворчого мистецтва якісно змінити методи, а також організаційні форми професійної діяльності

для того, щоб ефективно розв'язувати навчальні, виховні й розвивальні завдання образотворчого мистецтва.

Зважаючи на сказане вище, зазначимо, що комп'ютерна технологія навчання образотворчого мистецтва має на меті застосування комплексу функціонально залежних педагогічних, художніх, інформаційних, методологічних, психофізіологічних та ергономічних засобів і методик, які створено й організовано на базі технічного й програмного забезпечення комп'ютера і спрямовано на розв'язання завдань образотворчого мистецтва у сучасній школі.

За твердженням дослідників (Ю.Дорошенко, О.Завадський та ін.), найважливішим фактором, що визначає ефективність використання комп'ютерних технологій, слугує рівень розвитку комп'ютерної графіки, оскільки саме вона є їхнім невіддільним багатофункціональним складником, який найлегше сприймається, найшвидше обробляється (з інформаційного погляду) й засвоюється людиною, а головне – повною мірою відповідає природним психологічним особливостям сприйняття особистістю навколишнього середовища.

Питання застосування комп'ютерної графіки як складника комп'ютерних технологій у навчально-виховному є досить актуальним. Так, О.Глазунова [1] досліджуючи методичні аспекти навчання майбутніх фахівців аграрного профілю засобами комп'ютерної графіки, встановила, що комп'ютерну графіку можна використати: у процесі пояснювально-ілюстративного навчання – для візуалізації навчального матеріалу; під час комп'ютерного та дистанційного навчання – для створення та розміщення графічних зображень у програмних засобах навчального призначення та дистанційних навчальних системах; у проблемному навчанні – у засобах імітації та моделювання; під час ігрового навчання – для демонстрації явищ та процесів у навчально-ігрових програмних засобах; у процесі практичного навчання – картографічні пакети, інженерна графіка, графічні редактори.

Дослідження В.Кондратової дало змогу вивчити дидактичні умови застосування комп'ютерної графіки в навчанні учнів 5–7 класів загальноосвітньої школи. Автор пропонує методичні рекомендації щодо застосування комп'ютерної графіки на уроках образотворчого мистецтва; за допомогою програмного засобу Microsoft Power Point вона розробила окремі презентації, що можуть бути використані на уроках образотворчого мистецтва, історії, українознавства.

Отже, навчальні й образотворчі можливості комп'ютерної графіки вказують на доречність її застосування як сучасного засобу в процесі навчання образотворчого мистецтва.

Для визначення місця і ролі комп'ютерної графіки у професійній діяльності вчителів образотворчого мистецтва видається важливим з'ясування суті основної дефініції й звернення до її змістового аналізу в сучасній вітчизняній та зарубіжній літературі.

Вивчення науково-педагогічних (Н.Вовковінська, О.Глазунова, С.Горобець, В.Кондратова, В.Михайленко та ін.), мистецтвознавчих (Н.Сокольникова, А.Пасічний, Л.Турлюн та ін.) і технічних (У.Боумен, К.Вауліна, Г.Веселовська, С.Луцій та ін.) праць підтверджує той факт, що нині існують розбіжності в поглядах учених і практиків щодо розуміння та вживання поняття «комп'ютерна графіка».

Зокрема, в тлумачному словнику «Мій комп'ютер» (К.Вауліна) пропонується об'єднати в цю категорію методи, прийоми і засоби, потрібні для зберігання, перероблення й перетворення зображень за допомогою комп'ютера та використання комп'ютерної графіки в різних сферах діяльності людини.

За твердженням Л.Залогової, комп'ютерна графіка є розділом інформатики, який містить прикладні програми для створення, редагування і збереження графічних образів [4, с. 5]. Справді, згідно з чинною навчальною програмою для учнів 9 класу загальноосвітніх навчальних закладів, у шкільному курсі інформатики на вивчення комп'ютерної графіки як окремої навчальної теми відводиться 7 годин. На заняттях передбачено опрацювання засобів перегляду й перетворення графічної інформації, засвоєння основ растрової та векторної графіки. На нашу думку, визначення, запропоноване Л.Залоговою, є тотожним попередньому, оскільки сама по собі інформатика також вивчає закони, методи і способи збирання, обробки та передачі інформації за допомогою комп'ютерної техніки.

У деяких дослідженнях комп'ютерну графіку розглядають більш широко. Наприклад, В.Габрусев і Н.Вовковінська зазначають, що аналізоване поняття потрібно вивчати в двох аспектах: 1) як зображення, які створюються, редагуються й відображаються засобами обчислювальної техніки (комп'ютер, монітор, принтер, плоттер тощо); 2) як сукупність методів, прийомів і засобів, що використовуються для опрацювання зображень за допомогою комп'ютера. Іншими словами, йдеться про те, що комп'ютерну графіку розуміють, з одного боку, як графічний об'єкт, а з другого – як систему дій для роботи з ним, зокрема для його аналізу, перетворення й синтезу на екрані монітора. Ми підтримуємо цей підхід до розуміння суті комп'ютерної графіки, оскільки він вимагає процесу

матеріалізації зорового образу дійсності, в якій перебуває людина, і передбачає використання комп'ютерних засобів та технічних прийомів, а також остаточні результати цього процесу. На наш погляд, таке визначення найбільш повно характеризує комп'ютерну графіку.

У літературі з образотворчого мистецтва та методики його викладання (А.Поліщук, Т.Селіванова, Н.Сокольникова) комп'ютерну графіку розглядають як сучасний вид мистецтва, що є, на нашу думку, чітким і небагатослівним визначенням, яке досить вдало характеризує аналізоване поняття. Художники виконують композиції із ліній, які перетинаються, об'ємних елементів, візерунків, кольорових плям на екрані дисплея, а потім отримані зображення друкують на принтері, – зазначає Н.Сокольникова. Справді, основними виражальними засобами образотворчого мистецтва є лінії, колір і композиція, тому комп'ютерна графіка може слугувати інструментом для створення художнього образу.

Науково-педагогічні праці О.Сидоренка і Т.Коломійця також доводять, що комп'ютерна графіка – новий засіб художньої діяльності, який активізує увагу, розвиває спостережливість та нестандартність мислення, викликає інтерес до образотворчої діяльності, підвищує рівень швидкості виконання робіт. Автори стверджують, що використання комп'ютерної графіки дає можливість здійснити новий крок у розвитку ініціативи і художньої творчості. Створення зображень у графічних редакторах здійснюється комбінуванням точок, відрізків, ламаних ліній, прямокутників, ромбів, кіл та овалів. Малюнки в процесі роботи можна багаторазово копіювати й переносити, повертати, відображати відносно осі, замальовувати окремі фрагменти, одержувати інвертне за кольором зображення. Відкриваючи необмежений простір фантазії, графічні редактори дають змогу значно прискорити розробку композицій для різних видів художньо-творчих робіт. Як бачимо, йдеться про художню комп'ютерну графіку, яка дозволяє виразити образотворчу ідею, всебічно розкрити її зміст.

Образотворчу значущість комп'ютерної графіки розкриває Л.Турлюн у дисертації «Комп'ютерна графіка як особливий вид сучасного мистецтва» [10]. За переконанням автора, комп'ютерна графіка – один із напрямів мистецтва постмодернізму, специфікою якого є нестандартний підхід до класичних традицій образотворчого мистецтва: форми, методів малювання, використання інструментів, з-поміж яких чільне місце посідає комп'ютер. Саме комп'ютер, на думку мистецтвознавця, є засобом моделювання і демонстрації законів, покладених в основу художньої творчості як засіб створення нових витворів мистецтва [10, с. 7].

У монографії «Цифрове комп'ютерне мистецтво» [2] проаналізовано структуру комп'ютерного мистецтва і його місце в системі образотворчого мистецтва. Російський учений С.Єрохін здійснив філософсько-естетичне дослідження комп'ютерного образотворчого мистецтва і зазначив, що комп'ютерне мистецтво – це форма мистецтва, у межах якої використання комп'ютерних технологій дозволяє реалізувати художні методи і прийоми, характерні для образотворчого мистецтва [2, с.18].

Ми погоджуємося з думкою про те, що комп'ютерна графіка є сучасним видом образотворчого мистецтва, оскільки комп'ютерний малюнок може бути цілісним і реалістичним втіленням задуму, творчим аналізом у мистецтві й переконливо демонструвати явища в художніх образах. Тобто, ми говоримо про застосування комп'ютерної графіки як художньої, що має великий набір апаратного і програмного інструментарію для роботи у різноманітних традиційних жанрах образотворчого мистецтва, таких як пейзаж, натюрморт, портрет, декоративна композиція тощо. Враховуючи вищесказане, можна говорити про образотворчу комп'ютерну графіку, яка містить сукупність теоретичних, методичних, алгоритмічних і програмних засобів, що призначені для ефективного розв'язування за допомогою комп'ютера широкого кола образотворчих завдань з високим ступенем візуалізації різних етапів створення художнього образу.

Висновки з даного дослідження. Об'єднуючи науково-педагогічні, мистецтвознавчі й технічні підходи до визначення поняття «комп'ютерна графіка» і враховуючи специфіку професійної діяльності вчителів образотворчого мистецтва, визначаємо комп'ютерну графіку як зображення, витвір мистецтва, що створюється, редагується й відображається засобами комп'ютерних технологій, а також як систему способів, принципів та методів, які застосовуються під час роботи з такими зображеннями. Проведене дослідження дозволяє визначити навчальне й образотворче призначення комп'ютерної графіки, а також напрями її використання в професійній діяльності майбутніх учителів образотворчого мистецтва.

Література

1. Глазунова О. Г. Дидактичні можливості комп'ютерної графіки / О. Г. Глазунова // Теоретичні питання культури, освіти та виховання: Зб. наук. праць. Випуск 19. – К.: Видавничий центр КНЛУ, НМАУ, 2002. – С. 113–116.
2. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – СПб.: Алетейя, 2011. – 188 с.
3. Жалдак М. І. Професійна діяльність вчителя та інформаційні технології / М. І. Жалдак // Освіта. – 2004. – 3–10 березня. – С. 5.
4. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л. А. Залогова. – М.: БИНОМ.

Лабораторія знань, 2005. – 212 с.

5. Кардашов В. М. Теорія і методика викладання образотворчого мистецтва: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / В. М. Кардашов. – К.: Слово, 2007. – 296 с.
6. Книга вчителя дисциплін художньо-естетичного циклу: Довідково-методичне видання / Упоряд. М. С. Демчишин; О. В. Гайдамака. – Х.: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2006. – 768 с.
7. Покровщук Л. М. Комп'ютерні технології у творчому розвитку майбутніх учителів образотворчого мистецтва: Методичний посібник / Л. М. Покровщук. – Херсон: Айлант, 2005. – 92 с.
8. Селиванов Н. Л. Компьютерная педагогика в художественном образовании детей и подростков: Теоретические основы и опыт внедрения / Н. Л. Селиванов. – М.: КРАСАНД, 2011. – 160 с.
9. Трубочанінова Т. Комп'ютерні технології в сучасній художньо-педагогічній освіті / Т. Трубочанінова // Вісн. Харк. держ. акад. дизайну і мистец. – 2004. – № 7. – С. 108–113.
10. Турлюн Л. Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства: автореф. дис. ... канд. искусствовед.: 17.00.04 / Турлюн Любовь Николаевна; Алтайский государственный университет. – Бийск, 2006. – 23 с.