

Кострова Лариса Арнольдовна

учитель

МАОУ «СОШ №61»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ

***Аннотация:** в статье обосновывается, что использование компьютерных графических программ на уроках технологии позволяет углубить знания, расширить кругозор, научиться самостоятельно находить ответы на поставленные вопросы и самим уметь задавать их, пользоваться интернет-ресурсами, что делает обучение более качественным и мотивированным.*

***Ключевые слова:** цифровые технологии, компьютерная графика, интернет-ресурсы, компьютерные программы, творческие способности, самостоятельность, инициатива.*

Основной задачей современной школы является создание благоприятных условий для становления активной, инициативной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. В наше время успешно решить подобную проблему помогает активное применение цифровых технологий в обучении. Программа по технологии, кроме теории, включает множество практических заданий, не предусматривающих работу на компьютере. Но программа по компьютерному дизайну хорошо вписывается в учебную программу в каждом классе, так как является отличным инструментом для развития универсальных учебных действий в области компьютерных технологий. Кроме того, использование ИКТ учителем при объяснении самых сложных тем создаёт яркую визуальную картинку необходимую для более глубокого усвоения учебного материала, экономит время. Умение пользоваться интернет-ресурсами помогает быстро найти и использовать необходимую информацию, визуальный ряд.

В мире цифровых технологий компьютерная графика очень популярна. Она используется во всех видах дизайна: проектирование интерьеров, ланд-

шафта, моделирования одежды, анимации, компьютерных игр, создания сайтов, иллюстраций, открыток, плакатов, рекламы. Эти направления очень привлекательны для подростков, поэтому большинство учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические программы. Формирование интереса к овладению компьютерными технологиями является важным средством повышения качества обучения учащихся. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного рисования обычными материалами: карандашами, фломастерами, акварелью, гуашью и другими.

С помощью графического редактора можно создавать сложные цветные и чёрно-белые композиции, редактировать их, вводить шрифтовые элементы, затем получать печатную продукцию. Введение программы «Компьютерная графика» в предметную область «Технология» является своевременным и актуальным процессом, так как позволяет овладеть основами компьютерного дизайна, познакомиться с профессией художника-дизайнера.

В рамках программы «Компьютерная графика» изучаются как общие понятия, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки векторной графики на примере графического редактора CorelDRAW. Для успешного создания качественного графического продукта, например, элементов фирменного стиля: плаката, визитки, логотипа или открытки нужно не только владеть цифровыми технологиями, но и уметь разбираться в художественных дисциплинах, таких как «Рисунок», «Цветоведение и колористика», «Проектирование», «Шрифтоведение», «История дизайна», где формируется эстетический вкус учеников, определённые критерии качества. Интеграция компьютерной графики с другими дисциплинами повышает эффективность обучения этим дисциплинам, активизирует межпредметные связи, повышает мотивацию, благодаря творческому характеру работы.

Любая форма обучения компьютерной графике должна вести к развитию следующих качеств:

- пространственно-образного мышления;

- проектно- и визуально-графической культуры как одного из аспектов художественно-эстетического развития учащихся;
- способностей к творческому решению задач средствами компьютерной графики;
- самостоятельному добыванию информации, в том числе из Интернета, анализу её и применению;
- самостоятельной оценке результата.

В процессе обучения учащиеся должны овладеть умениями нахождения визуальных образов для воплощения собственной концепции, а это возможно в ходе решения проектно-творческих задач. Компьютерная программа позволяет оперировать с визуальной идеей, «ожившими» продуктами воображения, наглядно выявляя сильные и слабые стороны идеального образа ещё до выполнения его в материале.

Для успешного усвоения материала, мотивации учащихся большую роль играет внеурочная деятельность. В нашей школе это студии изобразительного искусства и дизайна. Программы этих студий создают художественную основу для изучения графического дизайна.

Кроме того, ученики активно участвуют в дизайнерских конкурсах различного уровня. В том числе в конкурсе по компьютерному дизайну WORLD SKILLS (компетенция «Графический дизайн»), где было задание по созданию фирменного стиля. Участница заняла 2-е место.

Таким образом, знания в области компьютерных технологий позволяют сделать процесс более активным, интересным и эффективным. Ученики с удовольствием погружаются в творческие задания по графическому дизайну, получают профессиональные навыки, знакомятся с возможной профессией.

Список литературы

1. Воронцов А.Б. Практика развивающего обучения (система Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова). – М.: Русская энциклопедия, 1998.
2. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М.: ИНТОР, 1996.

3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009.
4. Ньюрак К. Что такое графический дизайн? – М.: АСТ; Астрель, 2005.
5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008.
6. Губанов А.Р. Обусловленность как лингвистическая онтология верхнего уровня / А.Р. Губанов, Ю.Н. Исаев, О.В. Свеклова [и др.] // Вестник Чувашского университета. – 2017. – № 4. – С. 271–278.
7. Исаев Ю.Н. Фитонимический концептуарий как словарь нового типа (материалы чувашского и русского языков) / Ю.Н. Исаев; науч. ред. В.И. Сергеев; Чувашский государственный институт гуманитарных наук. – Чебоксары, 2013.