

ответы на вызовы образованию XXI века. Именно в этом нам видится значимость кластерной модели развития педагогического образования в Республике Беларусь.

 **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:**

1. Концепция развития педагогического образования на 2015–2020 годы [Электронный ресурс]. – RL: [http://bspu.by/adminpanel/vendor/kcfinder/upload/files/klaster/The %20concept %20of %20teacher %20education.pdf](http://bspu.by/adminpanel/vendor/kcfinder/upload/files/klaster/The%20concept%20of%20teacher%20education.pdf)
2. Торхова, А. В. Кластерный подход в развитии непрерывного педагогического образования / А. В. Торхова, А. В. Позняк, З. С. Курбыко // Адукацыя і выхаванне . – 2017 . – № 8. – С. 34-41.
3. Торхова, А. В. Теоретико-методические основы развития индивидуального стиля профессиональной деятельности будущего учителя: монография / А. В. Торхова. – М.: МГОПУ, 2005. – 226 с.

CONSULTING SUPPORT OF THE LABORATORY SCHOOL ON CREATING POLYSTYLE EDUCATIONAL SPACE

*Torkhova A.,
Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank
Minsk (Republic of Belarus)
atorkhova@yandex.ru*

Annotation. Consulting support by the university of the school-laboratory is positioned as an effective mechanism for the cluster development of continuous pedagogical education. The subject of consulting is the creation of a polystyle educational space, providing increased satisfaction of all participants in the educational process. Developing such a space and being a base of practices for students, the school-laboratory together with the pedagogical university works on the cumulative effect of the preparation of the modern teacher, able to respond to the challenges of education of the XXI century.

Key words: continuous pedagogical education, concept of development, cluster model of development, polyvinyl education space, consulting support, effects of consulting support.



УДК 378.147.091.33:71:004.92

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ МЕДИАПРОЕКТОВ
БУДУЩИМИ УЧИТЕЛЯМИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

*Фурсикова Т. В.
Центральноукраинский государственный педагогический университет
имени Владимира Винниченко,
Кропивницкий (Украина)*

tan_u@ukr.net

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы использования средств компьютерной графики в подготовке будущих учителей изобразительного искусства. Обсуждаются возможности компьютерной графики в проектной деятельности студентов. В работе предлагаются тематика и алгоритм реализации медиапроектов с использованием компьютерной графики.

Ключевые слова: будущие учителя, изобразительное искусство, компьютерная графика, проектная деятельность, медиапроект.

Современный этап развития художественного образования характеризуется спектром новых требований. Приоритетом государственной политики в области художественного образования является подготовка специалистов с высоким уровнем образования и культуры, способных к творческому труду, профессиональному развитию, мобильности в освоении и внедрении новых научных и ин-

формационных технологий. Эти задачи обозначены Законом Украины «О высшем образовании», Национальной доктриной развития образования Украины в XXI веке, Концепцией художественно-эстетического воспитания учащихся в общеобразовательных учебных заведениях. Успешное их выполнение предусматривает направленность высшего образования на подготовку учителя как социально активной, интеллектуально развитой личности, которая должна не только основательно знать свой предмет и владеть методикой его преподавания, но и использовать в учебном процессе современные достижения науки и компьютерных технологий.

Научно-теоретические основы подготовки учителя изобразительного искусства, формирования его личностных и профессиональных качеств в процессе обучения нашли отражение в работах А. Алёхина, В. Зинченко, С. Коновец, В. Кузина, Н. Ростовцева, А. Унковского, Е. Шорохова и др. Изучением вопроса подготовки учителей изобразительного искусства с использованием компьютерных технологий занимались теоретики и практики педагогической общественности: Т. Батиевская, Л. Залогова, М. Петров, Л. Турлюн, О. Яцюк и др.

Отметим, что компьютерная технология обучения изобразительному искусству предполагает применение комплекса функционально зависимых педагогических, художественных, информационных, методологических, психофизиологических и эргономических средств и методик, созданных и организованных на базе технического и программного обеспечения компьютера и направлена на решение задач изобразительного искусства в школе [1].

По утверждению Л. Турлюн [2], важнейшим фактором, определяющим эффективность использования компьютерных технологий, служит уровень развития компьютерной графики, поскольку именно она является их неотъемлемым функциональным компонентом, который легче воспринимается, скорее обрабатывается (с информационной точки зрения) и усваивается человеком, а главное – в полной мере соответствует естественным психологическим особенностям восприятия личностью окружающей среды.

Компьютерную графику мы рассматриваем как средство для создания художественных работ, редактирование изображений с помощью компьютерных технологий, а также как систему способов, принципов и методов, которые применяются в работе с такими изображениями.

Проведенное нами исследование показывает, что в профессиональной деятельности учителей изобразительного искусства компьютерная графика может применяться как дидактическое и изобразительное средство, ориентированное на современные формы обучения в сочетании с традиционными учебными материалами.

Среди преимуществ использования компьютерной графики в профессиональной деятельности учителей изобразительного искусства ученые выделяют следующие:

- информационные (использование электронных ресурсов Интернет, визуальных и аудиовизуальных материалов из фондов и каталогов музеев и галерей);
- интерактивные (расширение масштаба поликультурного общения, виртуальное взаимодействие в условиях глобализации);
- дидактические (гибкая индивидуализация обучения, условия для приспособления к темпу художественно-познавательной деятельности каждого ученика через систему задач различной сложности, использование графических редакторов и анимационных программ для поисковых упражнений в сфере искусства, свободного проектирования и моделирования);
- интегральные (синтез вербальной, визуальной, звуковой, двигательной, тактильной информации, сочетание абстрактно-логических, знаково-символических, предметно-образных форм наглядности);
- психологические (повышение мотивации обучения за счет единства познания и развлечения, игровых стимулов, интерес к спецэффектам; единство рационального и эмоционального, сознательного и подсознательного);

- профессионально-педагогические (расширение методического арсенала учителей изобразительного искусства, демонстрация педагогических рисунков высокого качества);
- эргономические (вариативность темпа, компактность систем хранения информации) [3; 4].

В профессиональной подготовке студентов-художников компьютерную графику мы используем как средство для реализации медиапроектов. Необходимость внедрения метода проектов доказана многими исследователями (В. Болотов, С. Горлицкая, Е. Полат и др.). Он обусловлен необходимостью научить студента понимать смысл и назначение своей будущей профессиональной деятельности, самостоятельно определять цели и задачи, продумывать способы их осуществления, вовлекаться в процесс самостоятельного сбора и обработки учебной информации, приобретения знаний и поиска путей решения профессиональных задач.

Опираясь на проведенный анализ научного наследия отечественных и зарубежных ученых по этапам проектирования, в процессе исследования в основу был взят такой алгоритм:

1. Организационно-подготовительный этап:
 - диагностирование проблемы;
 - целеполагание;
 - планирование.
2. Технологический этап:
 - поисково-исследовательский этап;
 - создание проекта;
 - разработка инструментария;
 - реализация проекта.
3. Заключительный этап:
 - контрольно-оценочный этап;
 - рефлексивно-коррекционный этап;
 - оформление проекта;
 - презентация результатов проектирования (выступление на мероприятиях различных уровней, публикации в периодических изданиях, размещение оформленных материалов проекта в сети Интернет и др.).

Применение разработанного алгоритма в профессиональной деятельности учителей изобразительного искусства позволит им четко и планомерно выстроить образовательную траекторию достижения поставленной цели педагогического проектирования [5].

Проектная деятельность является частью методики формирования готовности будущих учителей изобразительного искусства к применению компьютерной графики в профессиональной деятельности. Вместе с преподавателями кафедры изобразительного искусства и дизайна Центрально-украинского государственного педагогического университета имени Владимира Винниченко мы разработали тематику творческих проектов, направленных на формирование системы знаний и умений применения компьютерной графики в изобразительной деятельности, формирование готовности к решению профессиональных задач. Это способствовало не только формированию системы профессиональных умений, но и совершенствованию целостной совокупности качеств личности будущего специалиста.

Во время проведения опытно-экспериментальной работы студенты успешно защитили медиапроекты профессиональной направленности. Интересными для будущих учителей оказались темы исследования: «Формирование информационной компетентности учащихся средствами компьютерной графики», «Использование инструментальных средств компьютерной графики в изобразительной деятельности школьников», «Методические особенности применения средств компьютерной графики на примере кружка «Витражное искусство в общеобразовательной школе», «Взаимодействие традиционных и компьютерных технологий в процессе обучения изобразительному искусству».

