

Детям необходима предварительная подготовка для изучения нового для себя материала. Поэтому подготовительной работой к занятию стало прочтение произведения А.С. Пушкина с иллюстрациями И.Я. Билибина. Педагог может использовать как средства мультимедиа (при их наличии), так и бумажные носители, также для более полного восприятия можно использовать подходящие музыкальные произведения. Итогом было проведено занятие на тему «Волшебная рыбка» (рисунок 1). Целью занятия является приобщение дошкольников к экологическим и эстетическим ценностям. Результат работы – декоративные панно, составленные детьми из соленого теста и цветной бумаги.



Рисунок 4

**Заключение.** Таким образом, эстетическое воспитание в условиях изобразительной деятельности включает в себя восприятие продуктов художественной деятельности, практическую художественную деятельность, приобщение детей к эстетическим и экологическим ценностям. На занятиях изобразительным искусством дети учатся видеть и ценить прекрасное в окружающем мире, бережно относиться к своему окружению.

#### Литература

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: Кодекс Респ. Беларусь, 13 января 2011 г. №243-З: принят Палатой представителей 2 декабря 2010 г.: одобр. Советом Респ. 22 декабря 2010 г.: в ред. от 26 мая 2012 г. – ст. 18
2. Фельков. Г.С. Теория и методика обучения изобразительному искусству / Г.С. Фельков. – Могилев: РИВШ, 2015. – 37 с.

## ОЦЕНКА УРОВНЯ КРЕАТИВНОСТИ ДЕТЕЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМУ ИСКУССТВУ

**Борткевич Д.И.**

*магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Сыроева И.А., канд. техн. наук, доцент

Определение креативности ребёнка – сложная задача, при решении которой необходимо использовать как результаты психологического обследования, так и сведения о школьной и внешкольной деятельности ребёнка, получаемые путём опроса родителей, учителей и сверстников. Только такой комплексный подход к диагностике признаётся всеми научными концепциями при сохраняющейся дискуссионности вопроса о структуре и факторах творческого развития детей [1, 3].

Проблема развития креативности учащихся в процессе овладения ими декоративно-прикладным искусством остаётся мало изученной. Поэтому целью данной работы явилось изучение уровня креативности обучающихся декоративно-прикладному искусству в школах и учреждениях дополнительного образования. Знания о творческих возможностях и об уровне креативности учащихся позволят педагогу более осознанно и целенаправленно подходить к построению занятий по декоративно-прикладному искусству.

**Материал и методы.** Используемые в данной работе методики (тест Дж. Гилфорда и тест П. Торренса) направлены на изучение креативности и творческого мышления детей школьного возраста 9–11 лет. В тестировании участвовало десять человек, посещающих занятия творческого объединения «Азбука вышивки» в ГУО «Витебский городской центр дополнительного образования детей и молодёжи», а также в УО «Подсвильская средняя школа» на уроках трудового обучения. Данное количество испытуемых является оптимальным для использования методик подобного вида.

**Результаты и их обсуждение.** Используемые тесты проводились с детьми в виде игровых занятий. Участникам предлагалось пофантазировать и дать как можно больше разнообразных ответов на вопросы, все ответы поощрялись. Большинство детей отвечали с большой охотой и с желанием продолжать занятия дальше.

*Тест Дж. Гилфорда (модифицированный).* Данная батарея тестов была предложена Е. Туник. Большинство тестов являются модификацией тестов Гилфорда или Торренса. Тесты предназначены для возрастной группы от 5 до 15 лет. Время проведения процедуры – около 40 минут.

Методика опирается на следующие факторы: 1) Беглость (легкость, продуктивность); 2) гибкость; 3) оригинальность; 4) точность [2]. Результаты тестирования по данной методике представлены в таблице 1.

Таблица 1 – «Тест Дж. Гилфорда»

№	Имя, фамилия испытуемого	Субтест 1 (использование предметов)	Субтест 2 (последствия ситуации)	Субтест 3 (выражение)	Субтест 4 (словесная ассоциация)	Субтест 5 (составление изображений)	Субтест 6 (эскизы)	Субтест 7 (спрятанная форма)
1.	<i>Екатерина П.</i>	15	7	0	22	11,7	53	22
2.	<i>Кира М.</i>	11	8	6,4	10	9,6	-	9
3.	<i>Дарья К.</i>	11	7	0	8	13,1	-	8
4.	<i>София Ж.</i>	25	18	19	31	10,7	42	18
5.	<i>Саша К.</i>	14	7	6,4	13	12,1	-	-
6.	<i>Екатерина О.</i>	21	13	27,8	29	27	59	38
7.	<i>Яна Ш.</i>	4	6	6,1	18	17,1	49	16
8.	<i>Светлана Ф.</i>	38	13	25,3	46	24,6	53	44
9.	<i>Алина А.</i>	13	2	5,6	17	-	44	18
10.	<i>Ксения М.</i>	31	25	57,4	65	-	99	61

*Тест П. Торренса.* Данный тест предназначен для испытуемых от 5 лет. Он состоит из трех субтестов. Ответы на все задания даются в виде рисунков и подписей к ним. Для получения окончательного результата суммировались все баллы, полученные при оценке пяти факторов, исследуемых в данной методике («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «разработанность» и «замыкание»), и делились на пять [2]. В методике П. Торренса полученные цифры имеют значения: <30 – очень плохо, 30-34 – ниже нормы, 35-39 – несколько ниже нормы, 40-60 – норма, 61-65 – несколько выше нормы, 66-70 – выше нормы, >70 – превосходно.

У испытуемых выявились следующие результаты (таблица 2):

Таблица 2 – «Тест П.Торренса»

№	Имя, фамилия испытуемого	Балл	Результат
1.	<i>Екатерина П.</i>	31,2	Ниже нормы
2.	<i>Кира М.</i>	29,4	Очень плохо
3.	<i>Дарья К.</i>	30,8	Ниже нормы
4.	<i>София Ж.</i>	60,6	Норма
5.	<i>Саша К.</i>	36,8	Несколько ниже нормы
6.	<i>Екатерина О.</i>	38,6	Несколько ниже нормы
7.	<i>Яна Ш.</i>	37,4	Несколько ниже нормы
8.	<i>Светлана Ф.</i>	40,8	Норма
9.	<i>Алина А.</i>	30,2	Ниже нормы
10.	<i>Ксения М.</i>	32,2	Ниже нормы

Наивысшие баллы по двум субтестам наблюдаются у Ж. Софии и Ф. Светы. Наименьшие баллы – М. Киры, А. Алины и К. Дарьи. У большинства испытуемых наблюдается результат – ниже нормы.

**Заключение.** В процессе проведения занятий по вышивке дети с более высокими баллами по результатам тестирования (внутри данной выборки) отличаются повышенной активностью, эмоциональностью, неусидчивостью, иногда невнимательностью. Они быстро схватывают материал и также быстро с ним справляются, не подходя к заданиям с должной ответственностью. Такие дети быстро «загораются» и также быстро «потухают», они стремятся выполнять всё максимально быстро и сразу же приступить к чему-то новому.

В то время как дети с наименьшими баллами по результатам исследования, то есть с более низким уровнем креативности, любознательны, спокойны и усидчивы. Они с готовностью берутся за задание и доводят его до конца. Такие дети выполняют работу не спеша, терпеливо и аккуратно. Они четко следуют указаниям преподавателя, но проявление собственной фантазии в создании изделия для них является затруднительным.

При ранней диагностике задатков, интересов и склонностей личности, создании необходимых условий для их развития, каждый ребёнок может стать способным к творчеству. Декоративно-прикладное искусство способствует развитию у детей трудовых навыков, творческого воображения, мышления, памяти, воображения, художественного вкуса, а также несет положительный эмоциональный

заряд и обогащают их внутренний мир. Поэтому проблема обучения учащихся с целью развития их креативности доказывает значимость занятий по декоративно-прикладному искусству.

#### Литература

1. Рондели Л. Д. Народное декоративно-прикладное искусство: Кн. Для учителя. М.: Просвещение, 1984. 144 с.
2. Туник. Е. Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. — СПб.: Изд-во «Дидактика Плюс», 2002.
3. Шарипов Ф. В. Психолого-педагогические аспекты развития креативности учащихся // Успехи современного естествознания. – 2014. - №10. – С. 61-70.

## КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ КОНЦА 50-Х – НАЧАЛА 60-Х ГОДОВ XX В.

**Войдашевич В.П.**

*магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Исаков Г.П., канд. искусствоведения, доцент

Одним из главных этапов в развитии компьютерной анимации является этап ее зарождения так как зачатки теоретических и практических знаний находятся именно в этих довольно четких хронологических рамках. В конце 50-х начала 60-х годов XX в. происходит слияние двух сложнейших структур науки и искусства. Конечно эти два понятия и раньше сопоставляли в самых разных отношениях и на самых разных уровнях, но в этот период мы имеем дело с одним неделимым целым. Так же этот период является важным для изучения из-за появления программ и инструментов, которые в последствие будут усовершенствованы и уже в новом для нас виде используются по сей день.

Целью данной работы является исторический анализ ключевого этапа развития компьютерной анимации ее инструментов и достижений.

**Материал и методы.** При работе были использованы статьи периодической печати и архивные материалы. При исследовании вопроса использован метод системно-структурного анализа.

**Результат и их обсуждение.** Отправной точкой в развитии компьютерной анимации является изобретение первого электромеханического компьютера «Z1» который был спроектирован Конрадом Цузе в 1938 году [1]. Он никак не напоминает современный компьютер по своему внешнему виду или функциональности, но непосредственно в нем были заложены перспективы молодой индустрии. Впоследствии как крупными компаниями, так и энтузиастами был создан еще не один десяток различных компьютеров, которые становились все быстрее совершенней и компактней, но до середины XX века никто не использовал компьютер в качестве инструмента для создания графики. В 1958 году Джон Уитни-старший со своим братом создали первую спирографическую анимационную заставку для фильма Альфреда Хичкока «Головокружение» взяв за основу прибор управления зенитным огнем и планшет распознавания рукописного ввода, созданный Томом Димоном в сотрудничестве с Саулом Басом. Это и можно считать годом появления компьютерной графики и компьютерной анимации [2]. Но сам термин компьютерная графика появился чуть позже в 1960-ом году, и его создание приписывают Уильяму Феттеру. Его считают отцом 3D-анимации из-за его работы в «Boeing», где он использовал компьютеры для создания

3D-моделей объектов и даже человеческого тела, который стал известен как «Boeing Man» [1].

Поразительная особенность первых достижений компьютерной графики заключалась в отсутствии графического интерфейса, который является чем-то, что мы считаем само собой разумеющимся сегодня. Вместо этого пользователи того времени могли наблюдать пустой экран и мерцающий курсор. Первый графический интерфейс для компьютера мы увидели в 1963 году, Иван Сазерленд создал компьютерный графический редактор под названием «Sketchpad», который использовал «световое перо», для работы с простыми формами. Эта система является основой множества графических программ, которые в последствие будут усовершенствованы, поскольку рисование было ограничено и включало создание прямых линий и совершенных кругов. «Световое перо», используемое для системы Сазерленда, было одним из первых устройств ввода данных в компьютер за исключением клавиатуры, она использовалась еще в первых механических компьютерах. Следующим созданным инструментом для ввода данных была компьютерная мышь, которая была изобретена в 1968 году Дугласом Энгельбартом [1].

Таким образом, в США были созданы все инструменты для полноценной работы с компьютерной графикой, разработана относительно мощная техника для работы с компьютерными программами и продемонстрированы возможности компьютерной анимации как в искусстве, так и на производстве. Следующим шагом было создание учебного курса компьютерной графики и занялись Айвен Сазерленд и Дэвид Эванс на базе университета штата Юты. В то время там работали такие значимые фигуры для компьютерной графики как Джим Кларк, Эдвин Катмелл, Джон Уорнок [3].

Так же следует обратиться к истокам отечественной анимации которая зародилась и распространилась благодаря институту прикладной математики расположенному в Москве и непосредственной благодаря двум личностям Баяковскому и Сушкевичу ими был продемонстрирован первый опыт компью-