

*Шла лесною стороной,
Увязался черт за мной,
Думала - мужчина,
Что за чертовщина!*

И ведь каковы кокетки: они и вильнут, и глазками по заигрывают – абсолютно не стандартный подход к изображению Бабы-Яги.

В советской мультипликации образ Бабы-яги многогранен. Она может быть и мудрой, и страшной, и грозной, но в то же время – молодой, доброй и красивой.

Источники и литература:

1. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Д. Н. Бабиченко. – М. : Искусство, 1964. – 144 с.
2. Зиновьева, Н. В. Образы Бабы-яги в современной культуре / Н. В. Зиновьева, С. А. Зиновьева // Филологический журнал. – 2020. – № 24. – С. 124–131.
3. Зотова, С. А. Баба – яга, кто она, Богиня или ведьма? Или как современной девушке не стать бабой – ягой? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://worldofteacher.com/4045-833.html>. – Дата доступа: 25.10.2022.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ КОМПОЗИЦИИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ОБСЛУЖИВАЮЩЕГО ТРУДА И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

А.А. Клевжиц (Мозырь)

Развитие информационных технологий, увеличение числа компьютеров, появление Интернета и т.д. – все это неуклонно проникает в систему получения высшего образования.

Электронно-вычислительная машина позволяет значительно расширить и обогатить традиционные методы обучения различным дисциплинам. Компьютер и, в частности, машинная графика становится интегрирующим, объединяющим элементом многих современных технологий. Опыт работы показывает значительные возможности интегрирования учебного материала при изучении информатики и изобразительного искусства, что способствует более активному и полному его усвоению.

В настоящее время рисовать на экране компьютера могут даже пользователи, не имеющие опыт работы с ЭВМ. Как правило, студенты технологического факультета – будущие учителя обслуживающего труда и изобразительного искусства располагают начальными сведениями о компьютере, понимают такие термины, как «двойной щелчок мышью» или

«выпадающее меню», умеют работать с операционной системой Windows. При этом они имеют хороший вкус и творческую фантазию.

Именно для такой категории пользователей и созданы пакеты иллюстративной графики. С их помощью можно создавать многоцветные иллюстрации, красивые заголовки, графики и диаграммы, чертежи, многослойные текстовые документы, слайды для презентации и т.д.

В данной статье рассмотрены некоторые примеры использования информационных технологий.

Лучший способ при выполнении заданий на «равновесие» в курсе «Композиция» – переход от форм, взятых с природы, к простым геометрическим силуэтам, то есть к условному графическому языку. Целесообразно в этом случае применить графические пакеты. Студенты внимательно смотрят на природу, отбирают три-пять предметов, представляют их в простых геометрических фигурах и переводят их изображения на экран монитора.

Передвигая силуэты, меняя их положение, они получают варианты композиций, фиксируют наиболее интересные из них в памяти компьютера и зарисовывают. Фигуры по желанию можно расположить на экране на разных дистанциях друг от друга, вплоть до соприкосновения и даже наложения одного силуэта на другой. Так создается композиция. Те же богатые возможности компьютер представляет и в раскраске фигур.

Эскизы можно составлять, к примеру, из элементов природы: растений, трав, цветов, листьев. Фон желательно брать однотонным, темным или светлым. Темы разные: «Осень», «Вид из окна», «Первый снег», «Лесная сказка». Причем главное здесь не сама тема, а ее композиционное воплощение, соответствие поставленной задаче.

Таким образом, информационные технологии обеспечивают наглядность и развивают композиционное мышление студента. Полученные изображения могут составить основу для целой коллекции персональных или курсовых альбомов эскизов, с помощью которых можно создавать новые компьютерные изображения или использовать их в качестве вспомогательного материала для дальнейшей работы с помощью как традиционных, так и компьютерных технологий.

В дальнейшем файлы с курсовым альбомом эскизов могут храниться централизованно в университетской компьютерной сети, которая обеспечивает доступ к данной библиотеке файлов, как отдельному студенту, так и студентам из других групп. Работая с исходными файлами, учащиеся могут использовать их фрагменты или добавлять свои собственные работы, изображения. Они могут изучать на каких этапах и как информационные технологии заменяют традиционные технологии, разрабатывать свои идеи по использованию информационных технологий в этом направлении. При таком подходе к использованию информационных технологий в предмете «Композиция» у студентов накапливается собственный электронный альбом рисунков, который они могут использовать в дальнейшем, как на других предметах, так и после окончания университета.

Другой пример – разработка рисунка аппликации. Программные пакеты компьютерного дизайна являются незаменимым инструментом для разработки различных орнаментов, эскизов аппликаций и рисунков для тканей разнообразной структуры и назначения. Использование компьютерных технологий во многих случаях упрощает процесс создания рисунка, увеличивая при этом точность и сокращая время планирования и разработки на всех стадиях проекта по созданию рисунка для ткани.

Используя инструментарий по созданию геометрических форм, будущие учителя обслуживающего труда и изобразительного искусства могут создавать наборы базовых «образующих» форм, с помощью которых затем будет разработан законченный узор. Изменяя размеры и пропорции, и используя возможности графических пакетов (например, зеркальное отображение совместно с копированием и вставкой), студенты могут экспериментировать, размещая и перекрывая формы, до тех пор, пока не будет получен желаемый результат. Имеющиеся в программах функции по разметке сеток позволяют учащимся позиционировать и перемещать формы с высокой точностью.

Перед окончательным выбором фактуры и цвета ткани можно с помощью компьютера проанализировать различные варианты комбинаций цветов. Полученные изображения можно затем распечатать на клетчатой бумаге для создания точной подосновы нужного размера, которая может быть наложена на ткань для последующей вышивки традиционными методами.

Следует отметить целесообразность другого направления компьютерного искусства, которое заключается в развитии у компьютера «навыков» самостоятельного рисования.

Компьютер создает композиции из геометрических фигур, где форма, размер, положение, ориентация и цвет задаются не пользователем, а случаем (например, с помощью подпрограммы, называемой генератором случайных чисел). Студент задает машине программу, которой та следует, а сам, возможно, даже не знает, что получится в результате.

Подводя итог вышесказанному, можно выделить следующие несомненные преимущества применения компьютера на занятиях по композиции.

Во-первых, это инструмент для рисования. В распоряжении студентов линии любой толщины, начертания, цвета и интенсивности, цветовые плоскости, окрашиваемые в любой из миллиона цветов.

Во-вторых, это инструмент для манипуляций с изображением и вычислениями. Построение перспективного изображения объекта в любом ракурсе, светотени, бликах, полутонах, а также вращение, масштабирование, перемещение, зеркальное отображение.

В-третьих, это хранилище изображений. Компьютер хранит и оперативно воспроизводит контурные, тоновые и цветные изображения одежды, мебели, утвари, животных, растений и т.д.

В то же время, для правильного использования компьютера в обучении предстоит исследовать целый ряд проблем, среди которых центральной является проблема организации учебной деятельности в условиях применения компьютерных технологий.

Так, наиболее важным достоинством компьютерных систем программированного обучения выступает их адаптивность по отношению к индивидуальному стилю и особенностям деятельности обучающихся, обусловленная наличием эффективной обратной связи. Более того, исследования и практика подтверждают правомерность применения этих систем для решения частных задач обучения, прежде всего для формирования практических навыков, умений и др.

С учетом сказанного следует отметить, что компьютерное обучение не заменяет традиционные методы преподавания композиции, а лишь дополняет их, занимает свое место в общей технологии образования.

МОДЕЛИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО РЕСУРСА В ОБЛАСТИ СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННО- ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ (ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ)

А.А. Ковалёв (Минск)

В Государственных образовательных стандартах Высшего профессионального образования Российской Федерации и Республики Беларусь в пункте, определяющем квалификационную характеристику выпускника, обозначен ряд профессиональных компетенций, которые формируются в процессе изучения общепрофессиональных дисциплин и дисциплин предметной подготовки. Качественное осуществление образовательного процесса в области художественной и художественно-педагогической деятельности должно опираться на выверенные, научно обоснованные теоретико-методологические и методико-технологические основы. Теория и практика базовых дисциплин в области ИЗО и ДПИ опирается на определенный информационный ресурс, который в настоящее время постоянно пополняется. И что характерно, объём этого информационного ресурса постоянно нарастает, самостоятельно освоить этот объём практически невозможно. В такой ситуации возникает необходимость создания теоретико-методологического и методико-технологического информационно-практического блока (информационного ресурса) в области ИЗО и ДПИ.

Определяющим принципом в создании такого блока (центра) является принцип функциональной полноты содержания образования, который, в свою очередь, вытекает из того, что всякая система, в том числе педагогическая, не может эффективно функционировать или функционировать вообще, если набор ее существенно значимых подсистем (элементов систе-