

Дидактические возможности компьютерных технологий в обучении изобразительному искусству

Одной из центральных проблем школьного образования на современном этапе является его компьютеризация.

Сейчас, когда происходит активное внедрение в учебный процесс вычислительной техники в средней школе, применение компьютерных технологий стало актуальным и необходимым в обучении. При этом компьютер используется не только как предмет изучения на уроках информатики, но является эффективным средством обучения в преподавании учебных дисциплин [1].

Занятия изобразительным искусством в школе с использованием компьютера, как показывает практика, не только развивают художественно-творческие способности школьника, но и совершенствуют знания и умения в области информационных технологий, что является немаловажным для общего развития ребенка.

По мнению ряда исследователей, нет лучшего способа наблюдать и изучать любое явление или объект, чем экспериментировать с его компьютерной моделью [1–3].

Следует отметить, что художники на протяжении всей истории человечества с большим энтузиазмом осваивали любые нововведения, перенимая новые краски, материалы, инструменты. Поэтому с появлением компьютеров, а особенно прикладных графических программ, эти средства были сразу же восприняты художниками, в результате возникло новое направление в искусстве – компьютерная графика.

Оно как средство развития художественно-творческих способностей школьника представляет особый интерес для художника-педагога. С одной стороны, как самостоятельный раздел изобразительного искусства и информатики, а с другой – как мощное педагогическое средство.

Дидактические возможности компьютерных технологий по изобразительному искусству позволяют легко и не теряя много времени вернуться назад для уточнения предъявляемой информации, легко вносить различные изменения, дополнения, исправления; увеличить количество тренировочных упражнений по цветоведению, перспективе, композиции. Диалог с программой, базирующейся на зрительных наглядных образах, приобретает характер учебной игры, что способствует мотивации и активизации учебной деятельности. Новизна и занимательность работы с компьютером сама по себе нередко способствует повышению интереса к учебе. Если рассматривать занимательность как источник мотивации учения, то возможности компьютерных технологий здесь наиболее зримы. Главное, чтобы занимательность не увела ученика в сторону от поставленных на уроке учебных задач.

Во все времена в обучении основам изобразительной грамоты придавалось большое значение педагогическому рисунку, выполняемому учителем во время изложения учебного материала. Этому посвящены научные исследования и публикации [4–6].

Важность этого вида обучения не теряет актуальности до настоящего времени. Классная доска, бумага, картон, мел и др. являются неотъемлемой частью обеспечения условий для педагогического рисования.

Новые художественно-выразительные качества приобретает педагогический рисунок на экране компьютера в исполнении учителя. При наличии компьютерного класса, например, урок живописи можно провести не за мольбертами. При помощи программ, работающих со слоями, к примеру, Adobe Photoshop CS3, учитель может показать ученикам всю работу поэтапно от первого штриха до завершения. При этом педагог может поменять вариант работы, используя другое решение или всю композицию. Только через традиционные средства в педагогическом рисовании показать это не представляется возможным.

Как правило, при использовании компьютерных технологий экономится время на выполнение практических работ. Работая с традиционными художественными материалами – акварелью и гуашевыми красками, школьник вынужден часто останавливаться из-за подсушивания краски, на что уходит нерационально потраченное время в условиях урока. С помощью компьютера эти неудобства легко устранимы. Если нужно немного изменить цвет, стиль, тон, свет, достаточно продублировать с помощью программ использующие слои Adobe Photoshop CS2, Iase Paint Shop 10.

В настоящее время в сочетании с компьютером используется мультимедийный проектор (MP 8640, MP 8620, MP 8730, MP 8660), позволяющий демонстрировать информацию с экрана монитора компьютера на настенный экран. Это дает новую дидактическую возможность – увеличивать изображение до оптимальных размеров, не требуя затемнения помещения; также используется дистанционное управление изображением, позволяющее регулировать темп (ускорение или замедление) просмотра, смену кадров и даже звуковое сопровождение. Это служит удобным средством наглядности при проведении лекций, бесед по изобразительному искусству.

Преимущество компьютера как инструмента над обычными формами обучения заключается в широких возможностях эксперимента над плоскостным или объемным изображением, в возможности в любой момент вернуться к ранней стадии работы и, как следствие, исключает боязнь испортить работу, раскрепощает учащихся (что маловероятно при работе с бумагой и красками и т.д.). Особо важно это при работе с детьми раннего и среднего школьного возраста. Через такую форму обучения можно привить школьнику вкус к эксперименту и творческому поиску.

Программы могут являться источником информации по разделу восприятия произведений искусства и эстетического в объект действительности. Используя компьютер, школьник может отправиться в виртуальное путешествие по национальному парку, совершив интересную прогулку, по национальной галерее живописи и т.п. В другом случае программы помогут создать проекты решения задач по композиции, объемному проектированию, книжной графике. В программах 3 DMAX возможно создание объемного изображения скульптурного объекта в пространстве, обозревание его с разных точек зрения. В этом случае она может служить инструментом при поиске нужного решения.

Применение цвета, мультипликации, звука, других современных средств видеотехники позволяет воссоздать реальную обстановку действительности. По своим изобразительным возможностям компьютер не уступает ни кино, ни телевидению.

В настоящее время, когда на уроки изобразительного искусства отводится мало часов, крайне важно найти максимально эффективную форму обучения, которая может дать максимум знаний в определенные временные рамки. В этом плане компьютер представляет широкое поле для педагогической деятельности и,

используя его в обучении изобразительному искусству, надо в первую очередь решить, в какой форме и в каком направлении будет идти процесс обучения. Исходя из этого, и нужно строить конкретную программу, учитывая специфику работы со школьниками. Не допуская, по возможности, методических ошибок, как правило, авторы программ не могут учесть возрастных и индивидуальных особенностей конкретной группы учащихся, поэтому здесь крайне важна роль учителя.

Обучающие программы могут служить источником знаний по проблеме цвета, изучения основ изобразительной грамоты, композиции.

Использование компьютерных технологий является незаменимым инструментом для художественного оформления интерьера, разработки различных орнаментов, эскизов для художественного оформления тканей, посуды, предметов быта. С программными пакетами для компьютерного дизайна ученикам полезно познакомиться уже в школе. Компьютерные технологии упрощают процесс творческого поиска вариантов, сокращая время разработки всех стадий проекта по поиску оптимального варианта. Имеющиеся в программе возможности позволяют ученикам позиционировать, перемещать формы с высокой точностью, располагая их относительно друг друга, проводить эксперименты по композиционному и цветовому решению. При этом элементы, входящие в композицию, в процессе поиска могут усложняться или упрощаться, стилизоваться, выделяться тоном, размером, цветом.

В разделе «Лепка» рекомендуем учителю использовать программы трехмерного моделирования при объяснении учебного материала, которые дают возможность ученикам исследовать множество композиций и визуализировать результаты применения различных подходов, методов и технологий.

Трехмерная компьютерная графика и ее программное обеспечение дают возможность создать более сложные конструкции, в объемной форме. Прорисовывая профильный контур изображаемого объекта, а затем сжимая, растягивая или вращая их относительно центральной оси, создается трехмерная форма. Даже из простого линейного контура изображаемого объекта можно мгновенно получить множество вариантов, его объемной формы. После чего эти формы можно рассматривать в качестве каркасных моделей (точек поверхности, соединенных линиями), структура которых наглядно демонстрирует один из подходов к созданию скульптурных форм в материале – пластилине, глине.

Изменяя форму профиля, ученики модифицируют созданные конструкции и тут же могут видеть результат своих действий. Таким образом, компьютерные технологии обеспечивают наглядность и развивают композиционные способности ученика. Трехмерное моделирование на компьютере позволяет поворачивать формы и рассматривать их в различных точках пространства, что, в свою очередь, развивает пространственное воображение учеников и дает им возможность работать с пространственными объектами, а не только с плоскими.

Компьютер может использоваться в рисовании с натуры. Конечно, здесь должна быть неразрывность экспериментальных поисков с натурой. Работа может идти в двух направлениях: перенесение изображения, например, натюрморта через сканер в память компьютера для дальнейших экспериментов, либо непосредственное перерисовывание напрямую с помощью графического планшета. Ученик может увеличить размер любой части рисунка, чтобы проработать ее детально; компоуя рисунок, изменяя размер того или иного фрагмента, перемещать изображение в другую часть экрана, а также стереть часть рисунка, дать окраску выбранным цветом и, если нужно, вывести на принтер и отпечатать.

Применяя компьютерные технологии в учебном процессе, следует помнить о том, что компьютер не заменяет учителя изобразительного искусства, но дает ему в руки новое мощное средство в области применения наглядности и освоения основ изобразительного искусства.

Компьютер является инструментом, позволяющим по-новому описать и реконструировать объект. Компьютер – великолепное средство моделирования и демонстрации законов, лежащих в основе художественного творчества, средство создания новых произведений и даже новых видов искусства. Примером могут служить художественные выставки, демонстрирующие произведения, выполненные с помощью компьютерных технологий.

При использовании компьютера возникают новые условия для применения активных методов обучения, апеллирующие к природному детскому любопытству, требующие от школьника самостоятельного исследования. Начинают превалировать учебные задачи творческого и поискового характера. Вместо традиционных создаются новые образовательные технологии, происходит индивидуализация обучения. При использовании компьютера увеличивается возможность интенсификации обучения, что особенно важно, когда на обучение изобразительному искусству в общеобразовательной школе отводится так мало учебного времени.

Однако, несмотря на все имеющиеся положительные дидактические возможности в области наглядности и обучения основам изобразительного искусства, необходимо включать компьютерную графику в уже существующий перечень образовательных средств и технологий, находить способы оптимального использования компьютера и компьютерных технологий в образовательной системе, не пытаясь заменить ими все, в том числе традиционные технологии.

Приобщение к графическим программам не ставит целью заменить сложившиеся формы обучения и традиционные средства наглядности, а является важным вспомогательным средством, составной частью педагогического процесса.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Антошин, М.К.** Учимся работать на компьютере / М.К. Антошин. – М.: Айрис-пресс, 2007.
2. **Айриг, С.** Сканирование. Профессиональный подход / С. Айриг. – Минск: Попурри, 1997.
3. **Семанович, С.** Занимательный компьютер / С. Семанович, Д. Евсеев. – М.: АСТ Пресс, 2001.
4. **Терентьев, А.Я.** Рисунок педагогической практики учителя изобразительного искусства / А.Я. Терентьев. – М.: Просвещение, 1981.
5. **Ростовцев, Н.Н.** Методика преподавания изобразительного искусства в школе / Н.Н. Ростовцев. – М.: Просвещение, 1988.
6. **Харитонов, М.Ф.** Рисование мелом на классной доске / М.Ф. Харитонов. – М., 1982.

S U M M A R Y

The analysis of the didactic possibilities of applying computer technologies in the process of teaching fine arts is given in the article. The description of the possibilities of applying computer technologies at school is done by taking into consideration the varieties, structure and the character of didactic process.

Поступила в редакцию 25.09.2008