## «Развитие художественно творческих способностей учищихся художественного отделения ДШИ в процессе изучения курса компьютерной графики»

Цель: Обучение учащихся художественного отделения ДШИ комьютерной графике.

Рассматриваются необходимость формирования информационно-художественной культуры подростков и пути решения этой проблемы с помощью интеграции компьютерной графики в образовательный процесс ДШИ. Разработана программа и методическое пособие. Компьютерная графика, как художественный феномен, стала частью повседневной жизни, основным выразительным средством коммуникативных и электронных технологий. Под влиянием именно этой среды во многом сегодня формируются вкусы и эстетические предпочтения подрастающего поколения. Тревожит то, что уровень современной электронной визуалистики, далек от идеального, зачастую отличается агрессивностью подачи, вульгарностью, отсутствием вкуса и профессионализма. Педагогам художественной сферы известно, что даже очень способные учащиеся самостоятельно не находят связи между традиционной и экранной культурой, не редко впитывают навязываемые стереотипы и шаблоны, заимствуют чуждые ценностные ориентиры. Формирование информационно-художественной культуры одаренных подростков – назревшая, требующая теоретического осмысления и практического решения проблема художественной педагогики. Наиболее эффективным способом её решения по общему мнению является объединение традиционных художественных ценностей с новыми выразительными возможностями в процессе обучения компьютерной графике, которая введена в учебный план ДШИ в качестве предмета по выбору. Однако, на данный момент пути реализации, объем и содержание предмета «компьютерная графика» для юных художников теоретически не разработаны, имеющийся практический опыт разрознен и не систематизирован. Анализ научной литературы позволил выявить художественную культуру, как часть общей и эстетической культуры , а информационную культуру, как эффективный фактор освоения культурной реальности. Исходя из этого, определяем информационно-художественную культуру, как часть общей культуры, в которой материально-духовные и смысловые ценности художественной и информационной частей культуры выступают в гармоничной взаимосвязи. отмечал «XX век привел в художественную культуру новые сложнейшие синтетические образования, основанные на принципиально новых способах технического опосредования художественною синтеза». Опираясь на предложенную им концепцию строения мира искусств, определяем компьютерную графику – как новый вид творчества, объединяющий в себе традиционные ценности искусства с новыми формами его создания и восприятия, и являющийся искусством, в тех случаях, когда продукты ее творчества художественны по форме и содержанию. Процесс формирования информационно-художественной культуры у подростков мы осуществляем, опираясь на ряд положений. Главным средством художественного и эстетического воспитания является занятие искусством, обучение придает этому процессу целенаправленность и осмысленность. Формирование творческой личности наиболее активно происходит в детском и подростковом возрасте. Специально организованное воспитание и обучение базируется на задатках и активности самой личности, и служит основанием гармоничного развития всех ее сторон. Разработанный авторский курс компьютерной графики для ДШИ, теоретической основой имеет утверждение, что художественные принципы в компьютерном творчестве понимаются таким же образом, как и в традиционных видах искусств. Смыслообразующим фактором является неразрывная слитность освоения принципов работы в компьютерных технологиях с процессом творческой деятельности, базирующаяся на актуализации художественного опыта учащихся и учитывающая специфику учебной деятельности начального художественного образования. Целью курса компьютерной графики является формирование информационно-художественной культуры учащихся, достаточной для реализации творческого потенциала личности и востребованной в будущей жизнедеятельности. Задачи курса включают в себя: · актуализацию в новой информационной среде опорных знаний и умений учащихся в области изобразительного искусства; · развитие художественно-практических навыков учащихся в новой технологической среде; · развитие визуальной культуры, эстетического опыта учащихся, включающее восприятие экранных образов и критическое освоение экранной эстетики; · формирование знаний о принципах, правилах и приемах создания визуальных образов посредством овладения программными средствами; · формирование умений и практических навыков работы с аппаратными средствами; · вовлечение в активную творческую деятельность с помощью новых выразительных средств. Новизной компьютерной графики являются экранная форма восприятия и опосредованная форма создания и редактирования изображений. Практический опыт показал, что из всего многообразия компьютерных технологий наиболее подходящей для начального этапа является векторная компьютерная графика, имеющая сходство с традиционными видами детского декоративного творчества (аппликация, коллаж), что облегчает ее освоение учащимися. Начальный курс, наряду с перечисленными задачами, призван помочь в адаптации к новой экранной среде, освоении навыков манипулирования устройствами ввода информации (мышь, клавиатура, графический планшет). Итогом длительной экспериментальной работы явились разработка программы курса обучения векторной компьютерной графике учащихся ДШИ, и создание учебно-методического пособия «Векторная компьютерная графика». Изучаемый материал систематизирован для логичного усвоения юными художниками, схожим по функциям инструментальным средствам дан сравнительный анализ, описаны рекомендуемые действия для решения творческих задач. Освоение компьютерного материала происходит на знакомых художественных образах. Каждая тема включает знаниевую и творческую составляющие, и опирается на уже известные учащимся к этому моменту художественные законы, правила и средства. Выбрана последовательность заданий постепенно возрастающей сложности. На первых порах они сопровождаются пошаговой инструкцией, которая технически обеспечивает выполнение законченной работы. По мере освоения программных средств и усложнения заданий, требования постепенно смещаются в область индивидуального творческого решения. Обязательным требованием является не формальное, сухое, схематичное изображение, а передача живого чувственного образа, отображающего индивидуальный вкус и почерк.

В настоящее время рынок наполнен многообразием обучающих компьютерных программ. Однако, среди них практически не встречаются обучающие в увлекательной форме программы для изучения предмета. Школьникам не интересен «сухо» изложенный материал, и большинство из них, к сожалению, вообще не интересуются различными программными средами. На сегодняшний день подростков больше интересуют компьютерные игры, не всегда благотворно влияющие на интеллектуальное развитие и психику подростков. Поэтому перед педагогами часто стоит нелегкая задача разнообразия и стимулирования учебно-познавательной деятельности учащихся. Одним из решений проблемы является разработка интерактивных приложений в игровых мультипликационных формах. Работа с анимацией и программированием очень сложна, к тому же за отведенное программой время практически невозможно овладеть навыками работы в графических и анимационных редакторах. В связи с этим на базе МБОУ гимназии № 10 была создана творческая лаборатория - мультипликационная студия «Клякса» работающая по профильному курсу «Компьютерная графика и анимация», в которой учащиеся с старших классов занимаются графикой и анимацией в таких программных приложениях как Adobe Photoshop C3, Adobe Flash C3. Имея возможность свою собственную игру (пусть и самую простую) учащиеся получают невероятный стимул к обучению информатике в целом. Однако, несмотря на интерес, который учащиеся проявляют к компьютерной графике, при практической работе большинство из них не готовы принять сложный и объемный материал. Работа дизайнера компьютерной графики, прежде всего, основывается на креативности мышления и кропотливом труде. Большинство учащихся, сталкиваясь с подобной проблемой, не имея привычки преодоления трудностей, теряют первоначальный интерес к подобной работе. Поэтому их постоянно необходимо стимулировать возможным результатом. С этой целью учителями информатики разработан цикл интерактивных уроков, выполняя которые участники творческой лаборатории развивают не только творческие способности в художественной среде, но овладевают приёмами программирования на языке Action Script 2.0., что заметно повышает интерес к изучению раздела «Объектно- ориентированное программирование», преподаваемого в рамках школьной программы. Вместо программирования задач с применением массивов содержащих отвлеченные от жизни численные или символьные элементы участники творческой лаборатории с успехом овладевают основами программирования в ходе создания отдельных фрагментов Flash игр. Задачи профильного курса «Компьютерная графика и анимация»: развивать творческие способности учащихся через создание проектов с использованием растровой и векторной графики; научить понимать язык компьютерного и художественного искусства; развивать моторику руки, зрительную память, глазомер; развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение; развивать культуру общения с цветами как одно из средств эстетического воспитания; Принципы построения элективных курсов: модульность; практическая направленность; дифференцированный подход к обучению; использование новых технологий в обучении. Обосную каждый из принципов.

1. Модульный принцип обучения позволяет обеспечить вариативность и осуществить реальную профилизацию обучения, предоставляет широкие возможности для реализации различных подходов к построению учебно-воспитательного процесса, не сковывая при этом творческой инициативы учителей. Это позволяет ученику, в том случае, если он понял, что его выбор ошибочен, пойти, в следующей четверти (полугодии) на занятия по другому элективному курсу. Модульная структура курса позволяет изучать широкие возможности графических редакторов в зависимости от возрастных отличий школьников, их индивидуальных способностей и количества учебных часов. Учащиеся художественного отделения поступившие на элективный курс «Растровая графика», изучают I модуль «Растровая графика», который включает в себя основные понятия растровой графики и принципы построения растровых изображений. Они получат первоначальные навыки работы в программе Adobe Photoshop , изучают структуру и команды программы. Это не просто теоретические занятия, а занятия подкрепленные практикой. Нельзя оставлять на более поздний срок практические занятия, потому что теоретические занятия без практических становятся абстрактными и скучными. Бытует мнение о том, что без досконального изучения теории выполнение практических работ вызывает большие трудности. В принципе, это правильно. Так учителя работают на обычных уроках в школе. Но курсовые занятия являются элективными, то есть по выбору и моя задача сделать их интересными и запоминающимися. Пусть учащиеся не полностью освоили теоретический материал, подчас он очень сложный, они найдут ответы на свои вопросы сами при выполнении проектных заданий. После изучения I модуля «Растровая графика» ученики решают, продолжать ли им изучение профиля или нет. Если они понимают, что эта тема не «затрагивает» их душу или вызывает трудности, то они покидают данных курс. Таких учащихся набирается примерно 10%. Остальные приступают к изучению II модуля «Анимационная графика». Без изучения II модуля «Анимационная графика» освоение III модуля невозможно. Именно в III модуле «Интеграция растровой графики и анимационной графики» происходит наиболее полное развитие творческих способностей учащихся через создание проектов с использованием растровой графики (рисование, фотомонтаж и др.), развивается образное мышление, восприятие окружающего мира. Практические занятия реализованы в виде выполнения проектов, которые обучающие защищают в конце года.

2. Практическая направленность. Построение курса «Компьютерная графика» должно позволять в полной мере использовать активные формы организации занятий, практические или проектные формы работы. В противном случае «ликвидация пробелов» и «углубленная подготовка» переродятся во вполне традиционное заучивание материала. Большая часть учебного времени выделяется на самостоятельную работу. Наряду с репродуктивными методами обучения используется метод проблемного обучения и вовлечения школьников в процесс сотворчества. Изучение теоретического материала гармонично сочетается с выполнением обязательных графических работ. Для курса «Компьютерная графика» разработаны 2 учебно – методических комплекса (УМК), каждый из которых состоит из следующих компонентов: а) Дидактический материал – учебное руководство, б) Методический материал «Практические уроки» - практикум.

3. Дифференцированный подход к обучению. Данный курс является дифференцированным по содержанию и планируемым образовательным продуктам на 3 разных уровня. Ведь этот курс могут выбрать школьники из разных профилей обучения (информационно – технологических, естественно – научных и гуманитарных), с разным уровнем подготовки по информатике и разными интересами к тем или иным направлениям использования компьютерной графики. Целесообразно организовать разноуровневый курс с модульным построением структуры С каждым годом увеличивается количество учащихся, желающих заниматься по данному профилю. Дети увлеченно изучают теоретический материал и работают над созданием индивидуальных проектов.

4. Использование новых технологий в обучении. Как сделать урок ярким, запоминающимся. Самый распространенный в наше время метод - метод презентаций. С помощью программы PowerPoint можно создать сценарий урока и продемонстрировать его в мультимедийном классе. Этот метод уже устарел. Одними презентациями сейчас никого не удивишь, они стали обычным информационным сопровождением урока. Учащиеся профильного курса «Компьютерная графика и анимация» в процессе обучения создают проекты, являющиеся методическим сопровождением уроков по предметам: обществознание – Flash-проект «Субкультуры – за или против», естествознание - Flash-проект «Космическое путешествие», рисование-Flash-проект «Создание горного пейзажа», математика- Flash-проект «Фракталы». В настоящие время на страницах сайта http://www.proshkolu.ru/user/petsveta/blog/224584/ можно познакомиться с некоторыми из них. Данные проекты высоко оценены на конкурсах регионального уровня дипломами I степени. В результате преподавания данного курса были замечены следующие результаты: повышение творческого интереса учащихся к предмету Информатика, повышение их активности в познании нового материала, расширение кругозора учащихся в области компьютерных технологий, развитие их воображения, формирование умений и навыков при работе с программами подобного содержания.