Элективный курс компьютерной графики как средство развития творческих способностей учащихся начальной школы

В нашу информационную эпоху у детей появилось куда больше возможностей для творческого самовыражения, чем раньше. Я в корне не согласна с мнением о том, что информационные технологии уничтожают творчество и противостоят ему. Информационные технологии – средство, которое может быть использовано как для воспроизводства, так и для творческого созидания, и примеров тому не счесть. Многие художники в настоящее время умело используют графические редакторы и приложения в своей профессиональной деятельности, композиторы и музыканты занимаются цифровой обработкой звука, добиваясь более чистого звучания, а также оцифровывают и реставрируют старые, аналоговые записи, сохраняя их для потомков. Писатели используют текстовые редакторы в своем творчестве. Режиссеры обрабатывают видеозаписи с помощью специального программного обеспечения, создают удивительные спецэффекты, добиваясь верного восприятия своих кинокартин. Информационные технологии прочно вошли в нашу жизнь в сфере искусства, уже неоднократно и неопровержимо доказав, что в руках настоящего художника они становятся настоящим подспорьем и отличным средством, позволяющим добиться впечатляющих результатов при минимальных технических затратах.

Достойное место в перечне средств для развития творческих способностей занимает компьютерная графика, уникальность которой состоит в том, что она не только развивает воображение и творческое мышление ребенка, но и знакомит его с основами информационных технологий, позволяет на практике осуществлять требуемые алгоритмы, формирует понимание технологического процесса.

Опросы учащихся свидетельствуют, что и после окончания курса более восьмидесяти процентов учеников используют полученные знания и навыки в области компьютерной графики в своей повседневной жизни – как школьной, так и личной, что свидетельствует об актуальности данного курса.

В нашей школе изучение компьютерной графики реализуется следующим образом: в начальной школе ведется элективный курс растровой графики для желающих (редактор Adobe Photoshop), в пятых классах вводится специальный курс растровой графики и, наконец, в шестых классах учащиеся проходят специальный курс векторной графики на примере редактора Corel Draw.

Приобретенные в процессе изучения растровой графики навыки я хотела бы разделить на две основные категории: сугубо прикладные и творческие. К прикладным навыкам, прежде всего, относится всевозможная коррекция изображений. Наши ученики успешно овладевают способами коррекции цвета, устранения мелких дефектов, восстановления старых, поврежденных изображений и т.д.

Важной частью работы является формирование навыков творческой деятельности. Adobe Photoshop – благодатная среда для творческого эксперимента, чему в сети Интернет есть многочисленные примеры, которые я регулярно демонстрирую ученикам. Технология дарит ребятам большую свободу в использовании, комбинировании, изменении исходного материала, свободу манипуляции с ним, что для творчества безусловно привлекательно, да и просто удобно. Во многих своих работах ученики выходят за рамки предложенной инструкции и в итоге создают работы более сложные и интересные, каждая из которых по-своему уникальна.

Дадим краткий обзор основных этапов работы и их специфики. Первый этап: ознакомление с интерфейсом, инструментами и принципами построения рабочей среды, настройкой ее в соответствии со своими потребностями и задачами. Мы изучаем принципы работы графического редактора, вступаем с ним в диалог, на что, в частности ,направлены различные игры и упражнения. Интересно также и то, что некоторые игры дети изобретают сами, включая в игровой процесс не только внимание, память и зрение, но и всё тело, воображение и фантазию, делая процесс обучения еще более творческим и более осязаемым, чувственным. Таким образом незнакомая, пугающая среда графического редактора довольно скоро становится для учеников начальной школы понятной и пригодной для реализации поставленных задач. На этапе освоения мы создаем несложные работы, включающие в себя простые алгоритмы и использование одного, двух инструментов.

Постепенно осуществляется переход ко второму этапу – собственно творчеству. Мной уже не первый год используется схема альтернативных материалов для работы: при выполнении единого алгоритма ученик имеет право выбирать исходный материал для работы и комбинировать его по своему усмотрению. Также большую роль в обучении играет постоянное побуждение к дальнейшему изучению материала, повышение мотивации и формирование познавательной потребности. У каждого ученика наступает момент, когда он понимает, что реализация его творческого замысла требует еще немного информации – новой, на данный момент неизвестной. И каждый ученик знает, что он вправе такую информацию запросить, и он ее получит. Сама творческая потребность подталкивает ученика сделать еще один шаг по пути обучения, что делает сам процесс еще увлекательнее.

Полученные знания в дальнейшем пригодятся ученикам в средней и старшей школе – не только на уроках информатики, но и на специальных и элективных курсах WEB-дизайна, FLASH-анимации, компьютерной верстки, фотоискусства и других.

Таким образом компьютерная графика позволяет ученикам творчески преобразовывать действительность, экспериментировать с материалом, вариативно его используя, создавая новые оригинальные работы, и приобретая навыки, способствующие развитию творческого отношения к действительности.