

ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

Васильева В.С.

НВГУ, г. Нижневартовск

POSSIBILITIES OF COMPUTER GRAPHICS FOR DEVELOPMENT OF CREATIVE ACTIVITY OF CHILDREN IN ESTABLISHMENTS OF ADDITIONAL EDUCATION OF CHILDREN

Viktoriya Vasileva

Nizhnevartovsk State University, Nizhnevartovsk

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков [2].

Психолого-педагогические исследования свидетельствуют о том, что познавательные возможности, художественно-творческие проявления младших школьников интенсивно развиваются в процессе продуктивных видов деятельности (Л.С. Рубинштейн, Н.П. Сакулина, Т.С. Комарова и др.).

Познавательная активность как качество личности имеет ведущее значение не только в деятельности, но и способствует формированию социального опыта детей, их идейно нравственной направленности личности (Л.И. Бажович, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, А.Г. Ковалев, А.Н. Леонтьев, А.А. Люблинская, Б.М. Теплов и др.). Естественная для ребенка младшего школьного возраста познавательная потребность, любопытство перерастают в определенных условиях в любознательность, в постепенно формирующийся познавательный интерес, а затем и в потребность к систематическому усвоению знаний.

Необходимым условием для развития творческой активности является разнообразие форм и видов деятельности, в которых участвует сам ребенок. Понятие синтеза искусств означает сегодня такую работу воображения, которая объединяет в себе творческое мышление и знания на качественно новом уровне. Общество требует уровня невиданного ранее синтеза и сплава нескольких, ещё недавно противоположных, знаний и умений. Творец новой формации обязан не только уметь тонко чувствовать прекрасное и одухотворяющее начало в жизни, но так же рационально и расчётливо доносить найденное до зрителей. Наиболее ярким представителем такого синтеза следует считать компьютерную графику. В практике педагогики сложилось явное противоречие между накопленным теоретическим и практическим опытом развития творческой активности и недостаточности исследований с позиции применения современных компьютерных средств [3].

Компьютерная графика - это область информатики, которая занимается проблемами получения различных изображений (рисунков, чертежей или мультипликации) на компьютере. Основными областями применения компьютерной графики являются деловая и научная графика, иллюстративная и конструкторская графика, художественная и рекламная графика, а также компьютерная анимация. Слово «анимация» означает «оживление».

Исходя из сущности понимания познавательной активности как свойства личности ребенка, ее проявления в компьютерной графике мы связываем со следующими показателями:

- наличие познавательного интереса и познавательной потребности к деятельности;
- проявление нравственно-волевых усилий, направленных на усвоение новых знаний и способов деятельности;
- реконструкция и трансформация усвоенного опыта в новых ситуациях;

- элементы поисковой деятельности на основе сотрудничества со взрослым, входящие в «зону ближайшего развития»;
- степень проявления самостоятельности и творчества в изображении.

В компьютерной графике решаются следующие задачи [1]:

- представление изображения в компьютерной графике;
- подготовка изображения к визуализации;
- создание изображения;
- осуществление действий с изображением.

С решением таких задач обучающимся в дополнительном образовании могут помочь детские киностудии или мультлаборатории. В муниципальном бюджетном образовательном учреждении районном центре дополнительного образования детей «Спектр» (Нижневартовский район ХМАО – Югры) реализует работу объединение «Творческая киностудия», в рамках которой дети знакомятся с различными анимационными техниками, в том числе и компьютерной анимацией - получение движущихся изображений на дисплее.

Наша рабочая программа разработана на основе программы дополнительного образования детей Л.М. Баженовой «Азбука кино» [4, с. 152-166]. Программа состоит из 4 разделов:

Раздел 1. «Всё о кино и мультипликации» - цикл занятий об основах кино и мультипликации («История создания кино», «Что такое кадр?», «Образ героя в кино и в книге», «Сюжет фильма и мультфильма» и т.д.);

Раздел 2. «Это всё мультики» - цикл занятий о видах мультфильмов, о различных анимационных техниках («Принципы съемки. Организация рабочего места», «Как заставить двигаться предметы», «Анимационные техники: живые картины» и т.д.);

Раздел 3. «Создаем свой мультфильм» - цикл практических занятий по созданию своего «мультфильма» в одной технике на выбор обучающегося (пластилиновая перекладка, объемная анимация, живая картина, сыпучая техника);

Раздел 4. Социальная практика – участие в мероприятиях Центра (возможность продемонстрировать свои работы).

Первый раздел – теоретическая база, которая обогащает обучающихся новыми знаниями в области компьютерной анимации и мультипликации. Второй раздел – практическая часть, каждый ребенок не только знакомится, но и выполняет коллективные работы, а вот с помощью практической работы, предусмотренной третьим разделом ребенок, проявляя творческую активность, разрабатывает не только образ своего персонажа и декораций, но и продумывает сюжетную линию его истории.

Подводя итоги сказанному, отметим, что существенным фактором для успешной реализации программы является наличие познавательного интереса и познавательной потребности к деятельности, реконструкция и трансформация усвоенного опыта, проявления самостоятельности и творчества. Таким образом у компьютерной графики для развития творческой активности в УДОД есть большие возможности.

Литература

1. Сайт «Studfiles. Все для учебы». Лекции по компьютерной графике [Электронный ресурс]. URL: <http://www.studfiles.ru/dir/cat32/subj117/file9654/view93166.html> (дата обращения: 2.12.2014)
2. Web-ресурс «Методическая копилка учителя информатики» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.metod-kopilka.ru/page-1-1-58.html> (дата обращения: 2.12.2014)
3. Бердюгин В.С. Развитие творческой и познавательной активности учащихся на уроках компьютерной графики // Научно-практический журнал «Психология, социология и педагогика», 2013 №11 [Электронный ресурс]. URL: <http://psychology.snauka.ru/2013/11/2577> (дата обращения: 3.12.2014)
4. Баженова Л.М. Азбука кино. Учебная программа для детей 7-10 лет // Программы дополнительного образования детей. М.: Просвещение, 2005. С.152-166