

Можливості вивчення растрової графіки в школі

Боняк А. В.

магістрантка

ПНПУ імені В.Г. Короленка

alinabonyak21@gmail.com

Одним з головних компонентів інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), без перебільшення, можна вважати комп'ютерні графічно-інформаційні технології, які безупинно оновлюють власну методологічну основу, сферу використання та, відповідно, інструментальну базу. Провідним функціональним реалізатором даних технологій вважають графічні редактори, які гарантують значно ширші можливості для створення, обробки та форматування необхідних зображень, які використовують в різних напрямках діяльності людини. Досить складно недооцінити значимість комп'ютерно-графічної підготовки сучасних спеціалістів в епоху масової цифровізації та інформатизації суспільства та системи освіти [2].

Важко не помітити вплив комп'ютерної графіки на процес формування творчої складової школярів. Він важливий не тільки через ефективний розвиток практичних навичок, а й у зв'язку з формуванням просторової уяви, візуальної пам'яті, логічного та креативного мислення. Слід пам'ятати, що школярі зустрічаються з комп'ютерною графікою у повсякденному житті. Нині, молодь у своєму спілкуванні регулярно використовує стиль спілкування, який базується на обміні інформацією з допомогою мережі Інтернет. Значний відсоток такої інформації у графічному форматі. Учні поширюють між собою самостійно розроблені та відредаговані зображення, найчастіше растрові, з використанням нескладного програмного забезпечення. Більш того, растрова графіка має ґрунтовне практичне використання.

Знання, отримані при вивченні растрової графіки, будуть корисними в майбутній професійній та освітній діяльності, а тому не потрібно нехтувати базовими знаннями, які можна отримати ще в школі [3, с.81-83].

В цілому, в процесі вивчення курсу растрової графіки необхідно змотивувати учнів, представити їх увазі не лише наявне технічне забезпечення, а й структурований алгоритм застосування інструментів растрового редактора, можливість до самостійної розробки та редагування растрових зображень. Навичка редагування фото в майбутньому стане корисним для учнів в різноманітних сферах галузях, тому необхідно продемонструвати, що робота з растровою графікою це не тільки накладанням фільтрів у своїх смартфонах для того, щоб викласти фото в соціальні мережі. Перед учнями виникає можливість в самостійній розробці унікальних зображень [1, с.76].

Не залишається без уваги і гурткова робота. Вивчення комп'ютерної графіки є неймовірно цікавим для старшокласників у зв'язку з практичністю, можливим зв'язком з майбутньою професією, широким використанням соціальних мереж та шансом до творчого розвитку. Варто пам'ятати, що ця тема підлягає вивченню в ЗВО для здобуття різних кваліфікацій. В тій ситуації, коли вибірковий модуль «Графічний дизайн» не передбачає вивчення, то створення гуртка комп'ютерної графіки стане чудовим шансом опанувати даний курс.

Відомо, що гурткова робота є однією з найбільш гнучких форм роботи, а тому вона може базуватися на різних методах роботи. Очевидно, що створення гуртка з комп'ютерної графіки є завданням не з легких, воно потребує значних зусиль з боку вчителя, напрацювань, повинна бути створена навчальна програма, відповідне календарно-тематичне планування. Варто звернути увагу на добір теоретичного матеріалу та напрацювання бази практичних завдань. З метою якісної та ґрунтовної роботи гуртка, відповідності змісту до вимог часу та рівню класу, необхідно забезпечити проведення тестування з метою визначення рівня залишкових знань [4, с.46-48].

Отже, для підвищення рівня мотивації доцільно продемонструвати учням певний відеоролик, створити умови виникнення переліку проблемних задач. Слід здійснювати регулярний контроль за роботою учнів, особливо, коли вони працюють незалежно, варто подавати програмовий матеріал структуровано та невеликими змістовними блоками, для того, щоб учні мали змогу закріпити його на практиці. Підбирати завдання слід так, щоб вони відповідали освітньому рівню класу. За необхідністю та проханням учнів можна розробити декілька таких проєктів, над якими робота триватиме протягом кількох уроків, але вони передбачатимуть наявність таких складових, які будуть потребувати самостійного засвоєння певного переліку функцій растрового графічного редактора.

Список використаних джерел

1. Балик Н. Комп'ютерна графіка в школі. Графічний редактор Paint.NET. Графічний редактор GIMP: навчальний посібник. Видавництво: Підручники та Посібники. 2011. 128 с.
2. Власій О.О Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с
3. Тотосько О.В., Микитишин А.Г., Стухляк П.Д. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
4. Юрченко А.О. Організації та проведення гурткової роботи з інформатики в основній школі. Науковий вісник Ужгородського університету, 2019. 67 с.