



ВІСНИК

СКОВОРОДИНІВСЬКОЇ АКАДЕМІЇ МОЛОДИХ УЧЕНИХ



*"Ми сотворим світ лучишій,
Бозихдем день веселейший"*
Г.С.Сковорода



Харків 2021

РОЗДІЛ 6. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

Кожуріна К. В.

ТРАДИЦІЙНИЙ УКРАЇНСЬКИЙ РОЗПИС В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ 446

Мелешко Ю. О.

СТВОРЕННЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ РОЗВИТКУ
ХУДОЖНІХ НАВИЧОК ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ 449

Ростовцева Н. С.

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ НА ФОРМУВАННЯ
ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ 452

Сазіна Ю. В.

ВИТИНАНКА ЯК НЕВІДЄМНА ЧАСТИНА СУЧАСНОГО
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА 456

Совик І. В.

ПРИНЦИПИ МУЗИЧНОЇ ТЕРАПІЇ У РОБОТІ З ДОШКІЛЬНИКАМИ В
УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ 460

Фаустова Д. А.

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЗИЧНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ
КОНЦЕПЦІЇ КАРЛА ОРФА У ТВОРЧОМУ РОЗВИТКУ ДОШКІЛЬНИКІВ
..... 464

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ 468

знань, першочерговим інструментом буде наявність в освітньому закладі творчого середовища.

Список використаних джерел

1. Кравченко В.О. Творче освітнє середовище як умова підготовки до самовиявлення майбутнього викладача. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*: зб. наук. пр. / Класич. приват. ун-т. Запоріжжя, 2020. № 69. Т.2. С. 192 – 196.
2. Логвіна-Бик Т. Освітнє середовище як фактор розвитку особистості майбутнього вчителя біології. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького*. Серія: Педагогіка , 1 (10). С. 178-183.

Ростовцева Н. С.

магістрант спеціальності «Образотворче мистецтво»

Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ НА ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

Науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент Н.В. Чен

Необхідність введення компетентнісного підходу в українській вищій освіти сьогодні не викликає жодних сумнівів. Отже, сьогодні компетентнісний підхід розглядається як активне переосмислення педагогічних ідей видатних педагогів, напрям модернізації освіти. Сутність компетентнісного підходу полягає в тому, що весь процес освіти спрямований на досягнення певного результату – формування компетентностей, які будуть відповідати вимогам ринку праці.

На сьогодні у педагогічній та методичній літературі поки що практично відсутні фундаментальні дослідження, присвячені формуванню інформаційної компетентності майбутніх учителів образотворчого мистецтва. Але є роботи, присвячені проблемам комп'ютерної графіки, її застосування для підготовки фахівців різних напрямів та спеціаліцій.

У контексті проблеми, яка присвячена викладанню комп'ютерної графіки, серйозної уваги варті праці вітчизняних науковців таких, як С. Горобець, В. Мироненко, М. Новожилова, Н. Федотова, О. Глазунова, І. Герасименко, У. Когут, О. Тютюнник та ін.

Комп'ютерна графіка - це сфера інформатики, що включає всі без винятку ресурси і способи розвитку і оброблення зображень за допомогою комп'ютерів. Об'єктом її дослідження вважається формування, збереження і оброблення комп'ютерно графічних модифікацій.

Зображення – це зорове відображення реального предмета, фіксованого людиною за допомогою певного механічного, електронного, фотографічного процесу. У комп'ютерній графіці зображенням є предмет, який сприймається механізмом виведення. У наш час ресурси комп'ютерної графіки дають можливість формувати реальні зображення і ніяк не поступаються фотографічним знімкам.

Виникнувши ще у 50-х роках минулого століття, комп'ютерна графіка пройшла етап від викреслювання елементарних ліній і відрізків до концепції віртуальної реальності і навіть створення повнометражних кінофільмів.

Однією з фундаментальних наук освіти є комп'ютерна графіка. Її застосовують майже в усіх наукових і інженерних дисциплінах з метою наочної візуалізації отриманих результатів.

Крім освітнього значення вона суттєво впливає на розвиток професійних компетенцій сучасного фахівця з високим творчим потенціалом.

О. Глазунова проаналізувала дидактичні можливості комп'ютерної

графіки та шляхи її впровадження в навчально-виховний процес. Так, на її думку, комп'ютерна графіка є багатофункціональною складовою графічно-інформаційних технологій, найлегше сприймається та найшвидше обробляється (в інформаційному плані) і засвоюється людиною, а головне – повною мірою відповідає природним психічним особливостям сприйняття нею інформації з навколишнього середовища (Глазунова, 2002 :113).

За словами Ю. Дорошенка, комп'ютерна графіка є творчим застосуванням набутих знань, розширення та закріплення їх та стимулом більш ґрунтовного вивчення загальнотеоретичних дисциплін. Комп'ютерну графіку необхідно оцінювати з позицій подальшого практичного використання набутих у школі знань, умінь і навичок у самостійній продуктивній діяльності молодшої людини (Дорошенко , 2001:4).

Комп'ютерна графіка вважається однією з наук технічної освіти. Крім освітньої значущості, вона істотно впливає на формування інформаційних компетенцій майбутніх фахівців.

Навчання предмета комп'ютерна графіка в наш час вважається важливим компонентом освіти. Тому, інформаційна компетентність випускника закладу вищої освіти – це вміння ефективного пошуку та структурування інформації, її адаптація до особливостей професійної діяльності, регулярна самостійна пізнавальна діяльність, вміння використовувати отримані знання для вирішення творчих задач з використанням комп'ютерних і мультимедійних технологій. Формування інформаційної компетентності відбувається поступово, як на етапі вивчення комп'ютера, так і на етапі його застосування як засобу подальшого навчання та у професійній діяльності.

Застосування комп'ютерних технологій дають можливість уявити будь-які данні у вигляді графічних образів: креслень, малюнків, начерків, презентацій, візуалізацій, мультиплікаційних роликів, віртуальних світів тощо. Комп'ютерна графіка і анімація – потрібний інструмент в подібних сферах, як кіно,

мистецтво, реклама, архітектура, моделювання прототипів, імітації динамічних явищ, формування комп'ютерних ігор, і навчальних проектів. На ринку праці виникають нові спеціальності: спецефектор, векторний арт-фахівець, CAD-фахівець, дизайнер, аніматор, текстуровщик, візуалізатор, які неможливі без знань комп'ютерної графіки.

Список використаних джерел

1. Глазунова О. Г. Дидактичні можливості комп'ютерної графіки. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання*: зб. наук. праць. Випуск 19. К. Видавничий центр КНЛУ, НМАУ, 2002. С. 113–116.
2. Горобець С.М. Розвиток творчих компетентностей майбутніх фахівців під час вивчення дисципліни "Основи комп'ютерної графіки". *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2014. Вип. 6. С. 92-96.
3. Дорошенко Ю.О. Основи комп'ютерної графіки в школі. *Інформаційні технології в освіті сьогодні і завтра. Інформатика та комп'ютерно-орієнтовані технології навчання*. К. 2001. № 15. С.4-8.
4. Новожилова М.В., Мироненко В.В. Комп'ютерна графіка. Ч. 1. Х.: ХНУБА, 2015. 60 с.