

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Епанчинцева Яна Андреевна

преподаватель

ГБПОУ КТК, г. Курган

В управлении качеством образования особую роль играет применение современных информационных технологий.

Использование информационных технологий в художественном образовании позволяет повысить интерес обучающихся к преподаваемой дисциплине, развивать наглядно-образное мышление и творческий потенциал студентов, формировать целостное отношение к информационным знаниям и навыкам информационной деятельности, к образованию и самообразованию с использованием информационных технологий и мультимедиа.

Информационные технологии обладают следующими возможностями:

- 1) компьютерная визуализация учебной информации;
- 2) хранение больших объемов информации;
- 3) компьютерное моделирование изучаемых явлений и процессов;
- 4) автоматизация процессов информационно-поисковой и учебной деятельности;
- 5) контроль за результатами усвоения учебного материала.

Реализация дидактических возможностей информационных технологий, включение новых видов информационной деятельности обучающихся в образовательный процесс создают инновационные модели художественного образования.

В системе художественного образования на занятиях профессионального цикла студенты применяют различные информационные технологии в процессе создания художественных произведений. Они используются как на этапе разработки дизайн-проекта, так и на этапе презентации разработанного объекта.

Процесс создания художественного произведения может происходить полностью или частично в цифровой среде, без использования традиционных средств творчества. Данный процесс можно представить в следующей последовательности:

- 1) формирование идеи;
- 2) сбор материалов;
- 3) создание поисковых набросков;
- 4) выбор композиционной идеи;
- 5) отрисовка работы в графической программе;
- 6) презентация работы в цифровой среде.

В настоящее время существует большое количество различных классификаций педагогических программных средств, используемых в системе художественного образования:

1. Компьютерные учебники.
2. Программы-тренажеры – программы для улучшения навыков работы.
3. Контролирующие (тестовые оболочки).
4. Информационно-справочные (энциклопедии).
5. Имитирующие – представляют определенный аспект реальности для изучения его основных структурных или функциональных характеристик.
6. Моделирующие – средства, предполагающие использование модели объекта, явления, процесса или ситуации (как реальных, так и «виртуальных»), и средства для обучения созданию моделей.
7. Демонстрационные (слайд- или видео-фильмы).
8. Учебно-игровые.
9. Программы для контроля (самоконтроля).
10. Средства поиска информации – базы и банки данных.
11. Редакторы и другие средства подготовки, преобразования и переработки текстовой, графической, аудио и другой информации.

В ходе работы над художественным замыслом студенты чаще используют следующие виды информационных технологий:

1. Электронные учебники по дисциплинам профессионального цикла.
2. Электронные библиотеки, в том числе электронные энциклопедии, альбомы по искусству, аудио- и видеоматериалы, тематические базы данных, фрагменты культурно-исторических текстов, текстов из научно-популярных изданий, фотографии, анимация.
3. Виртуальный музей – тип веб-сайта, оптимизированный для экспозиции музейных материалов.
4. Компьютерные текстовые программы – текстовый редактор Microsoft Word.
5. Компьютерные графические программы – растровый графический редактор Adobe Photoshop, векторные графические редакторы Adobe Illustrator и Corel Draw, редактор трехмерной графики 3D MAX.
6. Компьютерные программы контроля знаний.

Таким образом, среди позитивных воздействий информационных технологий на художественное образование можно выявить:

- 1) качественное повышение уровня наглядных материалов;
- 2) рост интереса, активности и мотивации обучающихся во время учебного процесса;
- 3) современный и эффективный тип взаимодействия участников образовательного процесса между собой и с преподавателем;
- 4) использование огромной базы материалов и знаний сети Интернет для информационного обогащения занятий;
- 5) использование программного обеспечения и современных инструментов рисования для создания художественных объектов;
- 6) повышение уровня и качества знаний.