

# ЗАВДАННЯ ХУДОЖНЬОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

А. В. Литвин

м. Львів, Львівський НПЦ ПТО НАПН України  
alytvyn@rambler.ru

Глобальна інформатизація суспільства, розвиток телекомунікацій та інших технологій зумовили ґрунтовні зміни соціально-виробничих відносин в сучасному світі. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в усі форми соціальної комунікації ставить нові завдання перед освітою в цілому та художньою освітою зокрема.

Фундаментальні трансформації форм суспільного виробництва і споживання спричинили потребу у фахівцях з комп'ютерних засобів візуалізації. Йдеться про актуальні напрями художньої творчості, які тісно пов'язані з електронними засобами, передусім в галузі дизайну середовища, інтер'єру, архітектурного проектування, поліграфії, а також нові електронні технології – комп'ютерна графіка, телекомунікації та екранні технології, цифрове відео та комп'ютерна анімація, комп'ютерна оптика, веб-дизайн тощо. Цей запит задовольняють переважно випускники технічних ВНЗ, які опанували роботу з ІКТ, однак не мають необхідної мистецької та культурологічної бази (окрім архітекторів і дизайнерів), або професіонали художнього профілю, які самостійно опановують нові технічні засоби, вивчають значні обсяги технологічних знань і вмінь, що можна порівняти з отриманням другого фаху. Практика свідчить, що випускники навчальних закладів художнього профілю, як правило, не підготовлені до діяльності в найбільш затребуваних і перспективних новітніх художніх спеціалізаціях, оскільки технічні засоби та ідеологія їх використання є принципово іншими, ніж у традиційних художніх спеціальностях.

Процес залучення інформаційно-комунікаційних технологій в систему освіти, впровадження комп'ютерної техніки в навчальні заклади відбувається вже протягом декількох десятиліть. ІКТ поступово стали невід'ємним компонентом освіти, який сприяє створенню унікального інформаційного середовища, спроможного вирішити різноманітні навчально-пізнавальні, виховні та методичні завдання. На загальну думку, ІКТ мають значні дидактичні можливості [1, с. 16-17]:

- миттєвий зворотний зв'язок між учнем і засобами ІКТ;
- комп'ютерну візуалізацію навчальної інформації про об'єкти, процеси та явища, як реальні, так і віртуальні;

- зберігання великих обсягів інформації з можливістю швидкого доступу до неї;
- комп'ютерне моделювання явищ і процесів, які вивчаються або досліджуються;
- автоматизацію процесів обчислювальної та інформаційно-пошукової діяльності, оброблення результатів навчального експерименту з можливістю багаторазового повторення;
- автоматизацію процесів управління навчальною діяльністю та контролю за результатами засвоєння навчального матеріалу тощо.

Реалізація можливостей ІКТ, включення нових видів інформаційної діяльності учнів у навчальний процес створюють інноваційні моделі художньої освіти. До них відносять навчання на основі інформаційної діяльності, пов'язаної з накопиченням, обробленням, продукуванням інформації різного роду, і навчання шляхом інтерактивної взаємодії за допомогою інформаційних систем, програмних засобів і мережі Інтернет [3]. Однак у реальному навчальному процесі величезний арсенал комп'ютерних технологій обмежується вузькотехнологічними завданнями навчання навичкам програмування, використання офісних редакторів, пошуком інформації в мережі та майже не використовується для розвитку творчих здібностей учнів. Причини цього становища не лише в обмеженості технологічної бази, а в неефективності навчально-методичних підходів до інформатизації занять, а також у невідповідності педагогів до використання ІКТ в освітній діяльності.

На сьогоднішній день впровадження ІКТ в навчальні заклади професійно-художнього профілю залишається, переважно, чужорідним елементом у складеній десятиліттями вітчизняній системі традиційної художньої підготовки. Натомість у практиці зарубіжної освіти є досвід органічного включення комп'ютерно орієнтованих предметів і навіть спеціалізацій у навчальний процес, зокрема професійно орієнтованого циклу, які спрямовані на розвиток художнього мислення учнів в інформаційному світі з метою підготовки нового типу фахівців художнього профілю. Хоч українські навчальні заклади усіх рівнів також включили в навчальний процес програми, пов'язані з електронними технологіями візуалізації, на жаль, у більшості випадків ці новачки обмежуються опануванням програмних продуктів для роботи в технологіях комп'ютерної графіки, що не впливає на методи, зміст і стратегію навчання в цілому. В наслідок цього у випускників розвиваються навички, спрямовані лише на імітацію традиційних художніх технік за допомогою електронних засобів.

У мистецькій освіті досі поширене ставлення до комп'ютерних технологій як до ще одного художнього матеріалу, придатного для

творчості. Ця помилковий підхід призводить до автоматичного перенесення методик навчання традиційним художнім технологіям образотворчого мистецтва на поле ІКТ. Безперечно, у графічних програмах закладена сукупність знайомих усім засобів (олівець, пензель, аерограф, гумка тощо) й імітаційних ефектів (акварель, літографія, гравюра, мозаїка тощо). Але специфіка електронних технологій полягає в тому, що екран не підміняє аркуш паперу, це – простір, який інтегрує певний обсяг інформації, активно змінюваної та організованої в нелінійну структуру. Параметри екранного комп'ютерного образу – не лише висота, ширина, глибина, колір і контраст, а й параметри руху, динаміка взаємодії між користувачем і програмою, симультанність інформаційних блоків (здатність одночасно здійснювати кілька складних операцій для виконання завдання), інтерактивність і гіпертекстовість. При цьому створення певного зображення за допомогою графічних програм – лише одна зі складових навчальної роботи. Візуальні ефекти, закладені в комп'ютерних програмах, майже невичерпні, вони постійно оновлюються, їх кількість і варіативність зростає з кожним роком. Тому головним для освіти із застосуванням ІКТ є не навчання програмним засобам, а розвиток методів і навичок роботи щодо їх використання, у тому числі проектних. Інтерактивність ІКТ докорінно змінює процес навчання: від учнів вимагається ініціатива, осмисленість запиту й активність в отриманні знань. У художній освіті ця властивість є визначальною в плані організації процесу навчання, провідна форма якого – проектний підхід, що може розглядатися як базова модель професійної підготовки.

Для професійно-художньої освіти найбільш істотними в ІКТ є засоби творчої самореалізації, які пов'язані зі створенням візуальних об'єктів комунікації, моделюванням віртуального середовища та інформаційних об'єктів, інтегруванням різних образів у єдиному задумі. Безпосередньо впливають на формулювання завдань художньої освіти такі можливості інформаційних технологій [2]:

- 1) комплексний вплив на користувача, включно з його емоційною сферою, завдяки інтеграції зорових, слухових і рухових образів;
- 2) імітація візуальних засобів вираження, зокрема побудова тривимірних об'єктів, ілюзії руху, віртуальне моделювання;
- 3) перетворення елементів екранного зображення в інтерактивний об'єкт, тобто в об'єкт для взаємодії з користувачем, якому присвоєна функція, що викликає низку наступних подій;
- 4) розроблення багаторівневих інформаційних об'єктів, які розкривають свій зміст у процесі просторово-часової нелінійної взаємодії користувача з інтерактивними елементами;

5) моделювання інформаційних систем, які саморозвиваються, зокрема, художні проекти в Інтернеті, колективні інтернет-твори;

6) опрацювання навчальної інформації з власною швидкістю, притаманною особистості вмотивованістю і напрямом розвитку думки, що дає можливість значно інтенсифікувати засвоєння інформації;

7) підвищення наочності й активізація сприйняття (інтеграція різних за характером візуальних образів – зображень, схем, символів, анімованих візуальних коментарів, відео- та звукової індексації подій; симультанність експонованих образів; динамічне оновлення інформації; інтерактивна модифікація зображень і коментарів).

Таким чином, ІКТ комплексно впливають на майбутніх фахівців, їхню емоційну сферу, об'єднуючи в електронних освітніх ресурсах та спеціалізованому програмному забезпеченні не лише багатоаспектну текстову інформацію, а й мультимедійне супроводження, залучаючи учнів до активної взаємодії з інформаційним середовищем. Нескінченно різноманітні та неповторні засоби ІКТ полегшують реалізацію творчих задумів, перетворення їх у завершені форми творчої фахової діяльності, які є основою професійної компетентності.

Отже, зміни в художній освіті, що відбуваються під впливом інформатизації, дозволять краще мотивувати учнів до художньо-творчої та дослідницької роботи, готують їх до навчання протягом усього життя, а також комплексного застосування ІКТ у професійній діяльності. Актуальним завданням є створення спеціалізованих електронних освітніх ресурсів та електронних навчально-методичних комплексів на їх основі для підготовки фахівців художнього профілю.

### **Список використаних джерел**

1. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И. В. Роберт ; 3-изд. — М. : ИИО РАО, 2010. — 356 с.

2. Селиванова Т. В. Значение проектной культуры для художественного образования в контексте развития новых информационных коммуникационных технологий [Електронний ресурс] / Селиванова Т. В. // Педагогика искусства : электронный научный журнал. — 2007. — № 1. — Режим доступа : [http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2007/selivanova\\_7-04-2007.htm](http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2007/selivanova_7-04-2007.htm).

3. Удалов С. Р. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в художественном образовании [Електронний ресурс] / Удалов С. Р. // Современные проблемы науки и образования : электронный научный журнал. — 2012. — № 4. — Режим доступа : <http://www.science-education.ru/104-6669>.