

Пушкарева Т. П.

**СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ В ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ**

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/1/2008/10-2/60.html](http://www.gramota.net/materials/1/2008/10-2/60.html)

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по данному вопросу.

Источник

**Альманах современной науки и образования**

Тамбов: Грамота, 2008. № 10 (17): в 2-х ч. Ч. II. С. 144-144. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/1.html](http://www.gramota.net/editions/1.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/1/2008/10-2/](http://www.gramota.net/materials/1/2008/10-2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [almanac@gramota.net](mailto:almanac@gramota.net)

## СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ В ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ

*Пушкарева Т. П.*

*Политехнический институт Сибирского Федерального Университета*

Курс «Информатика в прикладном искусстве» является логическим продолжением курсов «Информатика» и «Компьютерная графика», который предназначен для студентов высших учебных технических заведений, имеющих специальности художественной направленности. Это относительно новая дисциплина, поэтому так велико разнообразие в подходах к его изучению.

Проведенный анализ профессиональных программ, квалификационных характеристик и требований к современному специалисту показал, что на качество преподавания данного курса существенно влияют два фактора:

### 1. Инициативная позиция преподавателя.

Основной задачей педагога является, прежде всего, создание дидактических и психологических условий для возникновения и развития у студентов самой потребности в образовании, стремления к активности и самостоятельности.

2. Эффект от ведения занятий можно получить только тогда, когда они организуются и проводятся в виде целостной системы, пронизывающей все этапы обучения студентов в вузе.

Предлагаемая модель обучения состоит из нескольких взаимосвязанных этапов.

Задача первого этапа – это обеспечение мотивации изучения дисциплины. С нашей точки зрения, наилучшим решением этой проблемы является использование технологии контекстного обучения предметного направления. Интеграция информатики с такими предметами как «Рисунок», «Живопись», «Лепка» позволяет ликвидировать формализм в обучении, оторванность компьютерных технологий от практики, будущей профессии. На этом этапе преподаватель стремится создать условия для индивидуально-творческой деятельности с учетом сформированных интересов.

Второй этап – создание условий для изучения теоретического материала, не рассматриваемого на лекциях. Решается этот вопрос через использование проектно-исследовательской деятельности, в основе которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие творческого мышления, умение увидеть, сформулировать и решить проблему. Проектно-исследовательская деятельность осуществляется по определенной схеме, начиная с выбора темы проекта и заканчивая представлением результатов исследования в виде докладов, презентаций, web-сайтов и т.п. во время лекции. Темы проектов студенты выбирают из предложенного списка в зависимости от их заинтересованности в какой-то области знаний, связанной с будущей профессией. Все темы разбиты на три группы по уровню сложности, каждая из которых содержит различные направления прикладного искусства (художественное литье, художественнаяковка, ювелирное дело, дизайн и т.п.). Студент может выбрать тему проекта любой сложности и любой направленности. Перед выполнением заданий преподаватель проводит инструктаж по выполнению, включающий цель задания, его содержание, сроки выполнения, ориентировочный объем работы, основные требования к результатам. Контекстная технология обеспечивает мотивацию применения компьютерных технологий в искусстве. А проектно-исследовательская деятельность повышает уровень заинтересованности и качество усвоения материала.

Не менее важную роль играет организация практических занятий. На данном этапе предлагается использовать работу в группах, а именно индивидуально-групповую работу. Практика показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Главная идея обучения в сотрудничестве - учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе.

Студенты разбиваются на две-три группы. Каждой группе предлагается одна из тем прикладного искусства и направление деятельности – дизайн, реставрация, создание макета изделия. В связи с этим построена база проблемных задач профильного направления, решение которых требует знания определенных разделов прикладного искусства и компьютерной графики. Студенты в группах обсуждают возможные пути решения поставленной задачи. Затем каждый персонально реализует решение на компьютере.

И завершающий этап – осуществление контроля и самоконтроля. Самоконтроль поддерживает внимание и интерес, повышает активность памяти и мышления, позволяет студенту своевременно обнаружить и исправить допущенные ошибки. Для проведения самоконтроля студентам предлагаются компьютерные тесты, которые позволяют определить уровень своих знаний и при необходимости пройти их неоднократно.