

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНАМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

Роль информационных технологий чрезвычайно важна в настоящем постиндустриальном обществе, они занимают центральное место в процессе интеллектуализации общества, развития его системы образования и культуры. Зачастую, система образования недооценивает психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения, недостаточно учитывает психологические особенности деятельности педагога и учащегося. Опыт преподавания компьютерных дисциплин показывает, что многие психолого-педагогические понятия и концепции требуют тщательного анализа, пересмотра и введения новых положений, взглядов, методик в области обучения компьютерным дисциплинам.

Один из важных разделов при подготовке специалистов в области компьютерных технологий — это компьютерная графика (КГ), которая заняла свое место в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные проекты, создание прототипов и имитации динамики и др. Особое значение в процессе образования, в частности и при преподавании дисциплин цикла КГ, приобретают проблемы гуманизации с позиции раскрытия духовно-нравственного потенциала личности, что в значительной степени реализуется в творческой деятельности. Происходит изменение содержания и форм обучения от простой передачи знаний, умений, навыков воспроизводящего характера к процессу перенятия опыта, самоутверждения в творчестве, приобщения к миру искусства, взаимосвязи обучения и творчества, развития «компьютерных изобразительных способностей».

Психолого-педагогический анализ процесса обучения дисциплинам КГ показывает изменение личностно-значимых свойств участников педагогического процесса, а также изменение значимости самого учебного предмета. Лабораторно-практические занятия по дисциплинам данного направления могут рассматриваться как средства терапии (арт-терапии). В процессе создания изображений обучаемый углубляется в эту деятельность и как бы уходит от отрицательного влияния окружающе-

го мира. Поглощенный процессом художественного творчества, он «живет» в другом мире, в мире виртуальном, в мире идеальных линий, красок и нереальных возможностей. Всего несколько приемов и на экране расцветает радуга, тысячи звезд, вселенная, так происходит изучение кисточек в растровых графических редакторах. Зачастую студенты очень сильно увлекаются, и в них «просыпается маленький ребенок», каждому хочется нарисовать лучше, чем другие, поразить окружающих необычным ракурсом, нестандартным алгоритмом создания кисти и т. д. Те положительные эмоции, которые испытывает студент, его группа и преподаватель, оказывают благоприятное воздействие на нервную систему каждого участника педагогического процесса. Обучаемый, при условии успешного овладения деятельностью, становится более уверенным в себе, что очень важно, если в других учебных предметах студенту не удастся выделиться или проявить себя. Коллективные эмоции, возникающие на занятиях, еще больше объединяют группу в изучении учебного материала, появляются чувства эмпатии, взаимопомощи, чаще студенты дают друг другу советы — «а ты сделай так», «попробуй изменить так», «не расстраивайся, у меня сначала тоже не получалось» и т. д. На занятиях всегда приятная «творческая тишина», много положительных откликов на работы сокурсников — «да, ты молодец», «ну, просто мастер». Рабочая атмосфера благоприятна, комфортна, наполнена художественным содержанием, что способствует эстетическому развитию студентов нехудожественных специальностей.

Распределение социальных ролей во время занятий по КГ другое, появляются другие лидеры, а звезды группы, становятся тихими и незаметными, если их деятельность не совсем успешна. Педагог видит все эти изменения, происходящие с группой и каждым индивидуумом, новая «расстановка сил» позволяет откорректировать межличностные, групповые отношения.

Терапевтическое воздействие изобразительной деятельности достаточно широко обсуждается в научной литературе, но, как правило, охватывает дошкольную и школьную аудитории. Как показывает опыт, в студенческой среде можно отметить также арттерапевтический эффект от практической деятельности в дисциплинах данного направления.

Исследователи творческой деятельности отмечают, что не столько качества личности являются причиной творческой про-

дуктивности, сколько участие человека в творческой деятельности порождает определенные качества личности. Выполняя учебные проекты по КГ (реклама, интерьер, ландшафт), обучаемый глубоко погружается в ситуацию, время отходит на второй план, «часы сжимаются в секунды», человек близок к состоянию эйфории, все делает с удовольствием и большим интересом, он хочет повторить, доделать каждую деталь, преодолеть себя, превзойти себя и своего учителя.

Во время творческих занятий психологи отмечают высокую интеллектуальную активность. Мозг очень активен, большинство ресурсов освобождает на игру, но это не игра, а учебный проект близкий к реальному, это наглядно, интересно и личностно значимо.

Анализируя практические занятия по КГ у нехудожественных специальностей можно отметить изменение состояний участников педагогического процесса, выраженные в эмоциональных проявлениях, в проявлениях, характеризующих познавательную и творческую активность, волевые усилия для получения результата деятельности. Для более глубокого использования этих состояний в целях улучшения процесса обучения следует создавать методические системы, которые будут способствовать развитию интереса к области компьютерной графики, умения видеть характерные особенности предметов, явлений, а затем — создавать компьютерные модели, образы и миры.

Краткий анализ психолого-педагогических взглядов дает возможность увидеть основные тенденции в изучении проблемы компьютерного творчества, всю ее сложность и многоаспектность, актуальность изучения с позиций современных научных концепций.

Литература

1. Теория и методика развития детского изобразительного творчества: учеб. пособ. для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Дошк. педагогика и психология», «Педагогика и методика дошк. образования» [Текст] / Т.Г. Казакова. — М.: Гуманитар. изд. центр «ВЛАДОС», 2006. — 255 с.