

намагається за рахунок урізання вибору для абітурієнта. Кожен рік відбувається все більше обмеження вибору навчальних закладів. Це рано чи пізно приведе до того, що «живими» залишаться під двадцять чи тридцять вишів, де буде шалений конкурс, а інші за державний рахунок будуть утопати в самоті. Дітей слід готувати до майбутньої професії за допомогою профорієнтації та мережею екскурсійних програм до ряду різних закладів, де, можливо, в майбутньому вони будуть працювати [2].

Наприклад, у теперішню кризу технічних кадрів, слід проводити екскурсії та профорієнтаційну практику на місцевих підприємствах. У випадку значних успіхів слід проводити матеріальне та моральне заохочування за допомогою низки послуг зі сторони держави, то ж наприклад, екскурсійні програми до різних міст України чи країн Європи або мережею путівок до літніх таборів відпочинку. Це дасть за десять років великий прибуток для всіх, особливо для самої ж держави.

Тож, як висновок, хочу зазначити, що поєднання класичних основ педагогіки та досвіду педагогів з сучасними інформаційними технологіями, створить нам нову школу, надасть за короткий термін прекрасне нове покоління – покоління українського майбутнього.

#### Література

1. Інтерактивне навчання; [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://interactive.ranok.com.ua/>
2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи; [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/12/05/konczepczija.pdf>
3. Мієр Т. І. Організація навчально-дослідницької діяльності молодших школярів у взаємодії з собою та з іншими : монографія / Тетяна Мієр. – Кіровоград : ФО-П Александрова М. В., 2016. – 424 с.

*Артемьєва І.С., Зінченко О.О.,*

### Навчання комп'ютерній графіці та анімації як технології синтезу мистецтв і комп'ютерних технологій



## II.

### Методика викладання



Технологічний компонент навчання комп'ютерної анімації має як недоліками, так і достоїнствами з точки зору освіти. З одного боку, технологічні можливості нових медіа-засобів підвищують творчий потенціал і творчі запити, спонукають до творчих розробок і експериментування, розширюють відчуття можливого. Нові цифрові та інтерактивні технології настільки навантажені експресивним потенціалом, що творча сторона стає самоцінною. З іншого боку, тільки креативне сприйняття і людські потреби генерують і підтримують технологічні можливості. Без подібних креативних додатків технології мультимедіа починають спотикатися.



Це означає, що система практичних завдань і технологія практичного навчання комп'ютерної анімації повинні стимулювати учнів не тільки освоювати багатий інструментарій, але і генерувати художні завдання, що вимагають творчого дослідження цього інструментарію. Цей другий етап - етап художнього самовираження засобами освоєної технології - часто відсутня при навчанні комп'ютерної анімації. Причин цьому як мінімум дві: по-перше, учні шкіл та вузів часто розучуються за час навчання висловлювати свої думки за допомогою візуальних образів, а, по-друге, самі курси навчання зазвичай обмежуються поясненням принципів роботи інструментарію анімаційних пакетів, не ставлячи за мету навчити ні візуальному мисленню за допомогою комп'ютерної анімації, ні критичному аналізу цих програмних засобів і медіа-продуктів, створених з їх допомогою. [1]

Крім того, говорячи про теоретичну значущість цього етапу освоєння технології комп'ютерної анімації, необхідно зауважити, що оскільки учні повинні зрозуміти вже наявну технологію, то частина часу слід присвятити вивченню методів професійної роботи. Однак це повинно розглядатися не як відпрацювання професійних навичок, а лише як створення добротного фундаменту, на основі якого вже можна оцінювати і, де необхідно, критикувати вже існуючий процес. Таким чином практичні заняття дають їжу теоретичному аналізу медіа-повідомлень і створюють базу для розвитку в учнів критичного мислення.

Однак при виробленні критичного мислення у сучасних учнів виникає ще одна нетривіальна проблема. Коли батьки сьогоdnішніх школярів і студентів навчалися в школі і вузі, вони витягували основні знання з друкованих матеріалів. Нинішнє покоління народилося в епоху телебачення, ширше - візуального зображення. Для нового покоління все це здається природним, педагогічні рефлексії штовхають викладачів на те, щоб якось пояснити їм, що медіазображення не є простим і природним виразом [2].

А тим часом потужність, багатозначність і вплив потоку візуальної медіа-інформації сьогодні величезні. Західні університети, в яких викладають курси комп'ютерної анімації, графіки для телебачення або електронної продукції мультимедіа, добре оснащені технічно, студенти зацікавлені в навчанні, оскільки навчання в університеті дає їм реальні можливості побудови кар'єри в сфері нових медіа та комп'ютерних технологій. При цьому фахівці в сфері медіаосвіти відзначають, що система західної освіти часто використовує нові технології в рамках освітньої моделі, яка не змінювалася впродовж століть. Велика частина освітніх систем не намагається викладати знання і навички в міждисциплінарному аспекті, а підносить кожен навчальний предмет поза зв'язком з іншими. В результаті у багатьох студентів виникають професійні труднощі при реальній роботі, оскільки вони навчені мислити безсистемно.

У зв'язку з цим, вбачається за необхідне реалізувати в структурі практичного навчання комп'ютерної анімації і передати школярам і студентам глобальну ідею про те, що сутністю мистецтва є створення унікального, глибинного, індивідуалізованого бачення, яке при комунікації з глядачем призводить до неповторного духовно-



змістовному досвіду. Саме в зв'язку з цим технології мультимедіа є величезною ареною для художньої діяльності. Навіть загальноосвітнє або прикладне навчання комп'ютерної анімації має містити художній компонент, що забезпечує учневі розвиток його візуального мислення, що має універсальну цінність при будь-якому виді діяльності [3].

У найближчому майбутньому доцільно, щоб навчання інженера або конструктора супроводжувалося більш глибоким і великим за обсягом навчанням його різним мистецтвам. У той же час в освіті людей, які обрали своєю спеціальністю художню діяльність, значно більше місця будуть займати політехнічна освіта. Необхідно піднести учням комп'ютерну анімацію як засіб і знаряддя творчості, потужний прикладної інструмент, засіб створення медіа-повідомлень і віртуальної реальності, а не тільки як об'єкт вивчення. Треба навчити молодих людей ставити творчі та прикладні завдання і вирішувати їх засобами комп'ютерної анімації: не можна давати учням зупинятися на рівні оволодіння інструментарієм анімаційних пакетів.

Постановка далеких цілей дозволяє надати технічного засобу гідну, але не перебільшену, роль і уникнути тим самим псевдоінформаційної грамотності.

Дуже важливо, щоб комп'ютерна візуалізація і моделювання будь-якого призначення і виду змушували уява напружуватися і розвиватися, а не тільки спрощували рішення задач. Ця проблема ще раз підтверджує переваги перед навчальними програмами на користь комп'ютерних оболонок (програмних середовищ) типу анімаційних пакетів, що створюють дитині умови для самостійної творчості, а не викладають йому якусь інформацію в певній обов'язковій послідовності, що полегшує, звичайно, рішення приватних завдань, але одночасно створює у учнів «системні» труднощі.

#### Література

1. Каримов Г. В. Анимация как средство медиаобразования. – М.: Изд-во МГУ, 2006. – 268 с.
2. Массачусетському технологічному інституті В. І., Введення в медіообразование, М., 1999.
3. Никитин К.А., Устройство современной анимации. – М.: Изд. Центрполиграф, 2001. – 204 с.

*Голобородов К В., Яновська Л.Г.*

### **Особливості формування тимчасового дитячого об'єднання в умовах ДЗОтВ «Артек-Буковель»**

В статті розглядається питання особливостей формування тимчасового дитячого об'єднання в нових соціально-педагогічних умовах «Артек-Буковель».

Ключові слова: тимчасове дитяче об'єднання, соціально-педагогічні умови, МДЦ «Артек», дитячий колектив.

Виклики та зміни в соціально-економічній ситуації в країні та нові соціально-педагогічні умови ДЗОтВ «Артек-Буковель», які відрізняються від умов МДЦ «Артек», а також індивідуально-психологічні особливості сучасних дітей стимулюють вивчення