

- усиление правового воспитания студентов, профилактической работы по предотвращению нарушений общественного порядка, правил общежития путем организации лекций и бесед с приглашением специалистов органов суда, прокуратуры;

- проведение среди студентов пропаганды по проблемам рационального природопользования.

Таким образом, гражданское, нравственное, правовое воспитание студентов, в его многоаспектной теоретико-методологической характеристике, представляет собой актуальную социально-педагогическую проблему, требующую активизации творческого потенциала педагогической общественности на поиск её эффективного решения. Оно является важным фактором и необходимым условием формирования гражданской культуры будущего специалиста.

Список использованных источников

1. <http://www.minedu.unibel.by/>
2. Грядунов М. В. Динамика социокультурных ценностей во взаимодействии Запада и Востока. // Социально-гуманитарные знания. -2009.- № 2.

УДК 316.774

ПРИМЕНЕНИЕ НЕТРАДИЦИОННОГО ПОДХОДА К ОБУЧЕНИЮ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

Т.М. Даргель

УО «Государственная гимназия № 4 г. Витебска», г. Витебск, Республика Беларусь

Интерес к изучению проблемы использования информационных технологий в обучении и развитии одаренных детей с каждым годом усиливается. Идет разработка методов обучения, ориентированных на одаренных детей, методик выявления и оценки одаренности, а также выявления позитивных и негативных последствий, которые оказывает информатизация на психическое развитие одаренных детей.

Целью нашей работы с одаренными детьми является создание условий развития личности учащихся, его самореализации, разрешение проблем личности средствами образования.

Задача учителей нашей гимназии заключается в том, чтобы научить самостоятельно (или не вполне самостоятельно) поставившего перед собой вопрос ребенка правильно и быстро отыскивать информацию, оценивать ее достоверность и пригодность для решения поставленной им познавательной задачи и, умело обработав, применять в действии. Главное, чтобы поиск и выработка новых знаний служили развитию его способностей.

Вот этапы нетрадиционного подхода: 1. творчество и креативность; 2. проблема современного компьютерного творчества; 3. образование; 4. индивидуальность и своеобразие; 5. создание творческой атмосферы; 6. работа с творческими проектами

Первый типе пятый пункты настолько многословны, что это тема отдельного доклада. Но все же хочется напомнить определение понятий «творчество и креативность»

Творчество и креативность - деятельность, порождающая нечто качественно новое, нестандартное и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью.

Творчество (творческий процесс) — в прямом смысле есть созидание нового. В таком значении это слово могло бы быть применено ко всем процессам органической и неорганической жизни, ибо жизнь — ряд непрерывных изменений. И все обновляющееся или вновь зарождающееся в природе есть продукт творческих сил.

Сегодня компьютерная графика является значимым фактором организации материально-предметной среды и духовного окружения человека. В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания, развития креативности ребенка. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, когда знакомство с компьютерной графикой выходит на уровень практической деятельности учащегося художественной школы и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, и, наконец, мультимедийных презентаций.

Ряд уникальных свойств, которыми обладает данный вид искусства, отличает ее от всех традиционных способов создания графического образа. Прежде всего, это легкость манипулирования

изображением. Ребенку очень просто не только стереть какие-то его части и добавить новые, но и заменить один цвет на другой, высветлить или затемнить и даже поменять всю гамму.

Но хотелось бы видеть компьютерную графику отдельным от информатики предметом, так как компьютер здесь выступает просто как инструмент художника, такой же, как и карандаш, перо или кисть, но, естественно, обладающий своими специфическими возможностями. Самое важное здесь - не то чем, а кто и как. Это новый, необычайно интересный и перспективный предмет, но что он должен изучать?

Дизайн! Деятельность по проектированию объектов среды, окружающей человека, как нельзя лучше подходит под изучение на компьютерной графике.

Главная ценностная ориентация дизайнерского образования - воспитание проектности, проектного мышления, трансляция учащимся методов проектирования (а это суть мультимедийных презентаций) - выдвигается для всех учащихся средней школы, независимо от их способностей и наклонностей.

Быть одаренным дизайнером и притом не иметь никакой склонности к теоретизированию не страшно, в этом случае для развития художественных способностей нет ничего лучше, чем свободное экспериментирование, как с чужими работами, так и на чистом листе бумаги. В упражнениях этих нужно найти оптимальное соотношение бесцельности и целенаправленности.

Но все же, дизайнер — это художник или нет? Разумеется, художественные способности - необходимый критерий отбора будущих профессионалов в области дизайна. Но нужна еще и дополнительная система тестов, вскрывающих именно проектные способности.

Свойство креативности, безусловно, главный критерий отбора учащихся в творческие группы. Один из возможных тестов - складывание конфигураций из определенного набора элементов - позволят оценить такие качества ума, как быстрота, гибкость (разнообразие идей), оригинальность (уникальность форм), масштаб охвата (число элементов, использованных в конфигурации). Наиболее доступный тест - предъявление простого задания проектного характера.

Актуальность предмета «Компьютерная графика» бесспорна - востребованность компьютерной графики возрастает в разных отраслях дизайна: промышленного, архитектурного, полиграфического, художественного и других.

Наиболее простой способ увидеть компьютерную графику, итог работы дизайнера на практике - включить телевизор. Заставки ко многим телевизионным программам представляют собой именно компьютерную графику.

Наша гимназия как нельзя лучше шагнула в ногу со временем. У нас мощная материальная база, талантливые педагоги и, находясь впереди всех, есть возможность для творчества.

Цель образования - с помощью компьютерной графики привить учащимся культуру визуального мышления. Речь идет здесь о воспитании креативного зрительного воображения, в буквальном смысле этого слова - воображения, то есть воплощения в образ, и об умении оперировать зрительными образами.

Визуальное мышление осуществляется на основе трех видов зрительных образов: рождающихся при непосредственном восприятии объекта; воспроизводимых в зрительной памяти; создаваемых путем рисования или каким-либо другим способом. Изображение в дизайне, в любом проявлении, в любой форме, - это язык, приспособленный для передачи проектных идей.

Многовековой опыт искусства и художественной педагогики доказал, что фундамент этого языка составляет рисунок. Значение занятий по рисунку для развития визуального и проектного мышления трудно переоценить, умение рисовать - одно из существеннейших условий свободы творчества.

Но не нужно забывать, что мы имеем дело с компьютерами, специфическими карандашами и кистями. Здесь необходима постановка в обучении рисунку аналитических задач: учащегося следует учить анализировать средствами графики логику и закономерности структуры, конструкции, формообразования в пространстве и выявлять эти закономерности в рисунке. Будущий дизайнер должен обладать уверенным чувством формы, умением организовать ее, интерпретировать и варьировать в соответствии с проектной задачей.

Представляется очевидным, что обучение дизайну активизирует интерес учащихся ко всем другим учебным предметам. Из общеобразовательных гуманитарных дисциплин особенно близки к дизайнерскому образованию литература, иностранный язык, история, из естественнонаучных - физика, химия, математика.

Вопрос о личности, о способностях, склонностях и характере человека в программах дизайнерского образования имеет принципиальное значение. Ведь очевидно, что дать учащимся достаточно глубокие знания и привить твердые навыки в области дизайна за столь короткое время

практически невозможно. Поэтому процесс профессионального обучения должен иметь направленность не столько образовательную, сколько воспитательную. Основная воспитательная установка педагогов заключается в том, что дизайнерское образование должно готовить выпускников школ ко все убаыстривающимся изменениям в самом обществе, а не в средствах приспособления к нему - тому обществу, которое известно нам сегодня. В этом смысле дизайнерское образование призвано не только интегрировать все получаемые в школе общие и специальные знания, умения и навыки, но и формировать черты личности, необходимые для активного восприятия изменений, происходящих в мире. В нашей школе это осуществляется не автоматически, а целенаправленно, при самом активном творческом участии преподавателей, которые поощряют развитие тех или иных положительных качеств личности, помогают преодолевать неизбежные в подростковом возрасте сомнения и т. д.

Крайне важно пробудить в ребенке познавательную мотивацию, но для развития его одаренности и тем более для обеспечения полноценной творческой отдачи этого еще недостаточно. Необходимо предоставить ему возможности адекватно удовлетворять пробудившуюся страсть к познанию. Возможности мультимедийных презентаций в этом плане удивительно богаты, компьютер обеспечит быстрое усвоение школьной программы, расширит кругозор, научит пользоваться энциклопедическими изданиями. Ребенок располагает средствами доступа к обширной информации об интеллектуальном, культурном опыте человечества, ведь компьютер и появился на свет для того, чтобы облегчить и ускорить выполнение многих операций.

Осмысление материала невозможно без постоянного обновления его содержания. Использование компьютерных технологий позволяет максимально учитывать индивидуальные особенности учащихся: задавать темп изучения материала, адаптировать учебные знания к возможностям ученика, осуществлять разноуровневое обучение. И прежде чем научить, должен уметь сам, вырастить гения может только гений. Наше главное дело – это общение с детьми. Испытайте радость от встречи с детьми.

Урок, курс, занятие – это поле для сотворчества, основанного на свободном общении, демократичности в отношениях между учителем и учениками, атмосфере доброжелательности, взаимного доверия, где не так важны оценки. Целью обучения на таких уроках является не получение хорошей отметки, а удовлетворение познавательного интереса. Все только на личном учительском примере, и в школе и во внеурочное время.

Резонерствуйте, абстрагируйте, сочиняйте теории на ходу, спрашивайте себя «а что, если»; загрузите копию нравящейся вам страницы в графический редактор и посмотрите, можете ли вы ее улучшить или хотя бы изменить, не ухудшив. Немедленно обобщайте все, чему вы научились на практике и старайтесь сразу же делать практические выводы из своих теорий. Не огорчайтесь, если наткнетесь на противоречие, — ведь осознанное противоречие есть лучший двигатель мысли.

2006 году проходил конкурс мультимедийных проектов Join Multimedia, который проводится концерном Siemens в рамках своей образовательной программы Generation21. За эти годы более 220 тысяч учащихся средних школ из всех стран Европы приняли участие в этом конкурсе, и помогали им в этом почти 23 тысячи учителей.

В конкурсе могли участвовать команды из учащихся школ в возрасте от 12 до 19 лет; команды должны были состоять от 3-х до 6-ти учащихся под руководством педагога.

Соревнования проводились среди двух возрастных групп: группа № 1 для учащихся в возрасте от 12 до 15 лет; группа № 2 для учащихся в возрасте от 16 до 19 лет.

В общей сложности в Join Multimedia участвовали 4494 юношеских команд из 37 европейских стран

Кроме группы из Беларуси на церемонию награждения были приглашены пять команд из Сербии и Черногории, а также команды из Хорватии, Латвии, Нидерланд, Польши, Румынии и Чехии.

Были предложены темы конкурса: школа и обучение «Учащиеся-добровольцы как принести пользу»; люди и места «Ваш район путеводитель местного жителя»; технологии и новаторство «Вода многосторонний элемент!»

Задача конкурса состояла в том, чтобы в команде с другими учащимися разработать мультимедийную презентацию на заданную тему. Презентация должна объединять тексты, графику, музыку, речь, анимацию и видеоклипы, т.е. должна представлять собой оригинальную развлекательную интерактивную компьютерную программу и не должна превышать 80 МВ и содержать свыше 20 страниц.

Наиболее важными критериями являлись: система навигации (понятность, четкое ведение пользователя, оформление навигации); использование мультимедийных средств (видео, аудио,

озвучивание текста, собственные разработки); раскрытие темы (информативность, оригинальность, новизна); экранный дизайн (сквозное оформление, творческий подход).

Каждый участник финишировавшей команды (наша презентация «Город великого мастера» заняла первое место) получил сертификат Join Multimedia. 6 лучших команд каждой возрастной группы были приглашены в Мюнхен, Германия, чтобы принять участие в специальном лагере, который продлился пять дней. Школы выигравших команд получили по 1000 евро, на эти деньги мы привезли ноутбук.

До того, как 12 команд встретились бы в лагере, они были перераспределены на 6 новых команд. Этим международным командам дали маленький проект, над которым они работали вместе и представляли его в лагере.

Наша команда была объединена с командой Сербии и Черногорья для создания общего проекта о наших странах, городах, великих людях города, достопримечательностях. Каждая группа страны должна была сделать около четырех страниц для общей презентации. Общая презентация не должна превышать 30 МВ и быть в одной программе.

Наша совместная презентация тоже покорила международное жюри, но одна и та же команда не могла занять оба первых места.

Мы гордимся нашими успехами. Значимость их возрастает и от того, что это первый успех команды из Белоруссии за всю 10-летнюю историю этого конкурса.

В том же, 2006 году, презентация «Город великого мастера» заняла второе место на I республиканском конкурсе «Компьютер. Образование. Интернет» уступив лишь презентации «Правила дорожного движения», выполненной преподавателем автотранспортного колледжа г. Бобруйска С. В. Барабаш. Можно сказать, что и в Беларуси среди детей мы первые.

Но «Город великого мастера» не единственная успешная наша презентация, в нашей гимназии их уже очень много. Они все удостоены первых мест различных конкурсов различного уровня и различного направления, притом некоторые в нескольких конкурсах одновременно.

Список использованных источников

1. Глазычев В. О ДИЗАЙНЕ / Глазычев В. – М: "Искусство", 1970 – 192 с.

УДК 37:398(476.4)

КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ РАБОТЫ ПО СОХРАНЕНИЮ И ПРОПАГАНДЕ ТРАДИЦИЙ НАРОДНОГО ТВОРЧЕСТВА (РАЙОННЫЙ ДОМ РЕМЕСЕЛ В Г. ГОРКИ МОГИЛЕВСКОЙ ОБЛАСТИ)

Л.В. Авхачева, Г.Е. Каданчик, И.В. Хизанейшвили

УО «БГСХА», Горецкий районный Дом ремесел, г. Горки, Республика Беларусь

Когда-то Могилёвщина была краем удивительных ремесел. Как и многие другие регионы Могилёвщины славился мастерами и Горецкий край: гончарами, резчиками по дереву, ткачихами, вышивальщицами. Само местечко Горки развивалось как ремесленный центр – документы того времени свидетельствуют о 28 специальностях Горецких ремесленников, среди них оружейники, ткачи, виноделы, ковали, гончары.

Но со временем рукотворных вещей становилось всё меньше, исчезал опыт, накапливаемый столетиями. Были утрачены почти все виды ремёсел и в Горецком районе, хотя кое-где ещё сохранилось народное творчество, остались мастера. Чтобы все это не исчезло бесследно, в сентябре 1991 года в Горках был открыт первый в Могилёвской области Дом ремесел. Заслуга в этом принадлежит Сергею Ивановичу и Наталье Викторовне Квачам, профессиональным художникам, которые приехали в Горецкий район из Нижнего Новгорода. Постепенно наладилась стабильная работа Дома ремесел, и возникла идея о создании еще и школы художественных ремесел, которая занималась бы обучением и воспитанием детей на основе народных традиций и классического мастерства, всесторонне развивая их способности. И с 1 августа 1996 года на базе Дома ремесел стала работать такая школа.