**«Формирование навыков создания афиши средствами компьютерной графики у школьников старших классов»**

В современном мире компьютерные технологии и информационные системы играют ключевую роль в развитии общества. Важным аспектом этого процесса является обучение молодого поколения использованию и разработке информационных продуктов и технологий. Одной из актуальных и интересных тем в области компьютерной графики является создание афиш с использованием специализированных программ и инструментов.

Формирование навыков создания афиш средствами компьютерной графики представляет собой важный элемент в обучении школьников старших классов.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что в современном обществе существует потребность в высококвалифицированных специалистах в области компьютерной графики, а формирование навыков создания афиши является важным этапом в подготовке таких специалистов. Кроме того, создание афиш способствует развитию творческих способностей учащихся, их креативного мышления и художественного вкуса. Обучение компьютерной графике также помогает школьникам адаптироваться к условиям современного информационного общества, где работа с компьютерной техникой является неотъемлемой частью профессиональной деятельности.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ СОЗДАНИЯ АФИШИ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ У ШКОЛЬНИКОВ СТАРШИХ КЛАССОВ

Психолого-педагогические особенности формирования навыков создания афиши у школьников старших классов

Компьютерная графика и анимация являются важным инструментом в кино, рекламе, искусстве, архитектуре, а также в разработке компьютерных игр и образовательных программ. С появлением новых сфер применения компьютерной графики необходимы педагогические и методологические подходы к обучению будущих специалистов в этой области.

Обучение компьютерной графике – одному из ключевых направлений использования персонального компьютера – в настоящее время рассматривается как важный компонент образования и как отдельное научное направление в развитии информационных технологий.

Способность компьютерной графики быть многозначной, необычной и символичной, скрывать некие смыслы за иносказательной формой имеет большую дидактическую ценность. Применение графики в учебных компьютерных системах не только позволяет увеличить скорость передачи информации и повысить уровень ее понимания, но и способствует развитию образного мышления. Большое образовательное и психологическое значение имеет и тот факт, что цвет графических изображений воздействует на мысли и чувства, стимулируя воображение. Глубина, тональность и насыщенность красок способны оказать глубокое воздействие на психику человека. Графика, как и другие формы искусства, основанного на принципах гармонии, обладает способностью активизировать или расслаблять человека, снимать стрессы и стимулировать разум к сознательной творческой деятельности [1].

Обучение компьютерной графике должно основываться на единстве образования и воспитания, творческой деятельности и сочетании практической работы с развитием у школьников старших классов способности воспринимать и понимать произведения искусства.

Одной из ключевых особенностей современных образовательных стандартов является новый подход к формированию учебного плана и оценке результатов обучения, основанный на принципе “от знания и умения – к знанию, умению и способности применять это на практике”.

Именно такие навыки, как способность использовать полученные знания на практике, самостоятельно ставить задачи и решать их, а также брать на себя ответственность за решение возникающих проблем, лежат в основе понятия “компетентность”. На сегодняшний день существует определенная классификация компетенций и набор компетенций, которые необходимо развивать у современных школьников.

Компетентность – это способность человека применять полученные знания, умения и навыки на практике. Она включает в себя способность самостоятельно ставить цели и задачи, принимать решения и нести ответственность за них. Базовая компетентность в области компьютерной графики формируется на основе общетеоретических знаний и небольшого количества основных инструментов графических редакторов [2].

Компетентность учителя в области компьютерной графики подразумевает не только наличие знаний, умений и навыков в использовании компьютерной графики, но и способность ориентироваться в современном потоке графической информации, готовность выбирать подходящие программные средства и эффективно использовать современные инструменты компьютерной графики в педагогической деятельности.

Накопленный опыт позволяет нам выделить два этапа обучения школьников 8-9 и 10-11 классов компьютерной графике [см. таблицу].

**ТАБЛИЦА**

**Этапы обучения школьников 8-9 и 10-11 классов компьютерной графике**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название этапа | Этапы общего образования | Класс | Форма обучения | Назначение этапа | Предполагаемый результат |
| Основной этап | Основная школа | 8-9 | Уроки технологии, информатики, интегрированные уроки по технологии, элективный курс «Основы компьютерной графики» | Освоение принципов, методики, алгоритма работы в графических системах: «КОМПАС», ГЕОС® K3W и др. | Информационная грамотность |
| Учебно-исследовательский этап | Старшая школа | 10-11 | Самостоятельная работа, консультации преподавателей, работа в научных и творческих секциях | Применение основ компьютерной графики в учебно-исследовательской деятельности. Работа в графических редакторах: «Gimp», «Corel Draw», «Adobe Photoshop», «Figma» и др. | Информационная обученность |

Основной этап обучения проходит в основной школе (8-9 классы) на уроках технологии, информатики и интегрированных уроках технологии. Он включает в себя самостоятельную работу дома и изучение элективного курса “Основы компьютерной графики”. Цель этого этапа – изучить принципы, методы и алгоритмы работы в графических программах “КОМПАС” и “ГЕОС K3W” и др., создавая графические изображения и чертежи на компьютере и сохраняя их на носителях или выводя на печать.

Учебно-исследовательский этап проходит в старшей школе (10-11 классы). Он предполагает самостоятельную работу школьников под руководством преподавателей учебного заведения, а также использование компьютерной графики в учебно-исследовательской работе. Основные принципы этого этапа – научность, добровольность и доступность, творческая реализация. Стоит сказать, что мы не можем целиком полагаться на данные этой таблицы, поскольку вопрос исследования объемный и требует более детального изучения.

Несомненно, формирование навыков создания афиши у школьников старших классов имеет свои психолого-педагогические особенности. Во-первых, это связано с возрастными особенностями старшеклассников. В этом возрасте у учащихся активно развивается самостоятельность, критическое мышление, они начинают осознавать свои интересы и предпочтения. Поэтому важно учитывать эти особенности при организации учебного процесса и выборе методов и подходов к обучению. Например, использовать проектный метод обучения, где ученики работают над созданием афиш в небольших группах, что поможет им развить коммуникативные навыки и способность работать в команде. Также можно применять индивидуальные задания, позволяющие учащимся проявлять свою креативность и независимость.

Во-вторых, формирование навыков создания афиши требует от учащихся не только знаний и умений в области дизайна и графического искусства, но и понимания основ маркетинга и рекламы. Это позволяет учащимся не только создавать качественные афиши, но и успешно применять их в будущем.

В-третьих, процесс формирования навыков создания афиши должен быть творческим и интересным для учащихся. Это может быть достигнуто за счет использования разнообразных методов и приемов обучения, таких как проектная работа, творческие задания, работа в группах и индивидуальные консультации с учителем. Творческие задания могут быть самыми разнообразными.

Например, они могут использовать различные графические элементы и шрифты для создания уникального дизайна. Также ученики могут работать над созданием анимационных афиш, которые будут привлекать внимание зрителей. Еще один пример творческого задания – это создание интерактивной афиши. Ученики могут использовать различные технологии, такие как HTML5 и CSS3 для создания веб-страницы с афишами. Они могут также добавить аудио и видео элементы, чтобы сделать афишу более интересной для зрителей.

Наконец, формирование навыков создания афиши должно быть интегрировано в общий образовательный процесс. Это позволит учащимся не только получить конкретные знания и умения, но и развить свои коммуникативные навыки, критическое мышление и способность к самообразованию.

Что касается межпредметных связей, то знания и навыки, полученные при создании афиш с помощью компьютерной графики, могут быть использованы учащимися для создания изображений для различной визуальной продукции, такой как рекламные буклеты, поздравительные открытки, школьные газеты, грамоты и рефераты. Эти знания также важны для прикладных исследований и научных работ, проводимых в рамках школьного образования в различных областях, таких как физика, химия, биология, история и др. Кроме того, знания в области компьютерной графики являются незаменимой базой для освоения программ в сфере видеомонтажа, 3D моделирования и анимации.

Способы и приёмы создания афиши в графических редакторах как средство формирования навыков у школьников старших классов

При выборе программного обеспечения для проведения занятий по теме «Компьютерная графика» в каждой школе нужно руководствоваться двумя требованиями: во-первых, возможностями имеющейся в наличии компьютерной техники и программного обеспечения, во-вторых, необходимостью раскрыть наиболее полно современные возможности обработки графической информации.

Эффективно совмещать освоение интерфейса конкретного графического редактора через выполнение упражнений и практических заданий. После этого нужно решить, какие упражнения и задания будут наиболее подходить для обучения пользователя работе в среде графического редактора. Нужно на практических примерах показать, как выполнить работу, указывая на особенности и трудности, возникающие в процессе деятельности. Характер заданий при этом должен обеспечивать достаточно широкий простор для индивидуального творчества учащихся [3].

Для формирования у школьников старших классов навыков создания афиши средствами компьютерной графики отлично подходит концепция комбинированного урока. Комбинированный урок – это форма организации учебного процесса, при которой сочетаются различные виды и методы обучения. Целью такого урока является разностороннее рассмотрение и изучение конкретной темы или проблемы, а также активизация познавательной деятельности учащихся.

Комбинированные уроки обычно включают в себя следующие этапы:

1. Организационный момент (приветствие, проверка готовности к уроку, объявление темы и целей урока).
2. Проверка домашнего задания (фронтальный опрос, индивидуальные ответы, работа с карточками или тестами).
3. Актуализация знаний (повторение пройденного материала, установление связей между новыми и старыми знаниями).
4. Объяснение нового материала (лекция, рассказ, демонстрация наглядных пособий, просмотр видеоматериалов).
5. Закрепление новых знаний (решение задач, выполнение упражнений, работа с учебником или рабочей тетрадью).
6. Контроль усвоения нового материала (тестирование, контрольные работы, самооценка и взаимооценка учащихся).
7. Подведение итогов урока (рефлексия, обсуждение достигнутых результатов, определение домашнего задания).

Комбинированный урок позволяет преподавателю использовать различные методы и приемы обучения, а учащимся – лучше усваивать материал и развивать свои навыки и умения. Такой урок является результативным подходом к изучению компьютерной графики, поскольку он обладает рядом достоинств. Он обеспечивает частую смену видов активности и обратную связь, поддерживает индивидуальный подход к обучению и создает условия для оперативного применения новых знаний. В процессе изучения компьютерной графики можно выделить три ключевых вида учебной деятельности: демонстрация, коллективная работа, фронтальная работа и практикум.

Демонстрация на уроках компьютерной графики может быть использована для различных целей, например, таких как:

1. Объяснение новых понятий;
2. Демонстрация примеров работы с различными инструментами и программами;
3. Сравнение различных подходов и методов;
4. Показ результатов работы других учащихся или учителей;

Помимо этого, для демонстрации на уроках компьютерной графики могут использоваться различные материалы, такие как:

1. Презентации в PowerPoint или других программах;
2. Видеоуроки и обучающие видео;
3. Интерактивные материалы, такие как виртуальные доски или онлайн-сервисы для совместной работы;
4. Скриншоты и другие изображения.

Важно выбирать материалы, которые соответствуют уровню знаний учащихся и помогают им лучше понять изучаемый материал.

Что касается коллективной работы на уроках компьютерной графики, то она помогает школьникам старших классов развивать коммуникативные и командные навыки, а также получать больше опыта в области новых технологий. Это происходит благодаря тому, что в процессе коллективной работы учащиеся обмениваются друг с другом информацией и делятся полученными знаниями.

Коллективная работа на уроках компьютерной графики может включать в себя различные виды деятельности, такие как:

— обсуждение и обмен идеями: учащиеся могут обсуждать свои идеи и предложения, обмениваться опытом и помогать друг другу находить решения задач;

— оценка и критика работ других учащихся: учащиеся могут оценивать работы своих одноклассников и давать им обратную связь, помогая улучшить их навыки и знания;

Важна и фронтальная работа на уроке – это вид учебной деятельности, при котором учитель работает со всем классом одновременно. Этот метод обучения позволяет учителю контролировать работу всех учащихся, а также обеспечивает активное участие каждого ученика в процессе обучения.

При фронтальной работе учитель может использовать различные методы, такие как объяснение нового материала, опрос учащихся, выполнение заданий и т. д.

Одним из преимуществ фронтальной работы является то, что она позволяет учителю быстро оценить уровень знаний учащихся и корректировать учебный процесс в зависимости от их ответов. Кроме того, фронтальная работа способствует развитию коммуникативных навыков учащихся, так как они должны слушать и понимать объяснения учителя, отвечая на его вопросы.

Однако, следует отметить, что фронтальная работа может быть менее эффективной для некоторых учащихся, которые испытывают трудности в участии в общей дискуссии или в выполнении заданий. В таких случаях учитель может использовать индивидуальные или групповые формы работы, чтобы помочь в усвоении материала.

Большое значение в формировании навыков создания афиши у школьников старших классов имеет практическая работа. Практика на уроках компьютерной графики – это комплекс заданий и упражнений, направленных на закрепление теоретических знаний и развитие практических навыков работы с программным обеспечением.

Практика может включать в себя:

– Создание и редактирование изображений с помощью графических редакторов (Adobe Photoshop, GIMP и др.);

– Работа с 3D-моделями и анимацией (Autodesk 3ds Max, Blender и др.);

– Разработка веб-сайтов с использованием технологий HTML, CSS, JavaScript и других;

Во время практической работы учащиеся должны выполнять задания, связанные с решением конкретных задач в области компьютерной графики, таких как создание логотипов, баннеров, иконок, 3D-моделей, анимаций, веб-страниц и других графических элементов.

Проведение практической работы помогает учащимся лучше понять и освоить теоретические знания, полученные на уроках, а также развить практические навыки, необходимые для успешной работы в области компьютерной графики и дизайна.

Создание афиши в графических редакторах у школьников старших классов – это отличный способ развивать творческое мышление, умение работать с цветом, композицией и графическими элементами.

Следующие приемы и способы помогут учащимся создать качественную и эффектную афишу:

1. Определение цели и аудитории: перед тем как начать работу, важно понять, для кого будет создана афиша и с какой целью. Например, если афиша предназначена для рекламы школьного мероприятия, то она должна быть привлекательной и акцентировать внимание на дате, времени и месте его проведения.
2. Подбор шрифтов: выбор подходящего шрифта является важным аспектом создания афиши. Шрифты должны быть читаемыми и сочетаться с общей стилистикой афиши. Для заголовков можно использовать более крупные и эффектные шрифты, а для основных текстов – более нейтральные, но все равно интересные.
3. Использование цветовых решений: цвета играют важную роль в создании афиши. Они должны соответствовать выбранной теме и привлекать внимание. Яркие и контрастные цвета могут быть использованы для привлечения внимания к главным элементам, а спокойные и приглушенные цвета работают лучше для фона и второстепенных элементов.
4. Создание композиции: композиция определяет расположение графических элементов на афише. Она должна быть удобочитаемой и логичной. Важно помнить о главном фокусе афиши и разместить его в соответствующем месте, чтобы привлечь внимание зрителя.
5. Использование графических элементов: иллюстрации, фотографии и другие графические элементы могут быть использованы для улучшения визуального впечатления афиши. Важно выбрать подходящие изображения, которые подчеркнут тему и сообщение, которое вы хотите передать.
6. Эффекты и фильтры: графические редакторы позволяют использовать различные эффекты и фильтры, чтобы придать афише дополнительный стиль. Например, можно применить эффект размытия или обработки фотографий, чтобы сделать афишу более интересной и запоминающейся.
7. Использование текстур и фонов: добавление текстур и фоновых рисунков может помочь создать уникальный внешний вид афиши. Это может быть, например, использование текстуры дерева для афиши о экологическом мероприятии или текстуры картона для афиши о школьном спектакле.

Комбинирование этих приемов и способов позволит создать уникальные и творческие афиши на уроках компьютерной графики в старших классах. Они помогут учащимся развивать навыки визуального искусства, а также учиться передавать информацию с помощью графических элементов.

Конечно, создание афиши в графических редакторах может быть выполнено различными способами и приемами, в зависимости от задачи и индивидуальных предпочтений учащегося. Несколько основных шагов, которые важно помнить и применять на практике при создании афиши:

1. Задача и анализ. Этот пункт подразумевает необходимость определить цель создания афиши и анализ потребности аудитории, на которую она рассчитана. Т. е. решить, какую информацию нужно передать и в каком стиле оформить афишу.
2. Выбор графического редактора. Прежде чем приступить к созданию афиши, нужно выбрать подходящий графический редактор. Примеры популярных программ включают Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, GIMP и Canva. Выбор зависит от навыков и предпочтений учащихся.
3. Размер и композиция. Важно определить необходимый размер афиши, учитывая место ее применения и формат печати. Элементы афиши располагаются таким образом, чтобы общий вид и информация были легко воспринимаемыми.
4. Фон и цвет. Цветовая палитра выбирается исходя из темы афиши. Подходящие цвета для афиши, – это те, которые сочетаются между собой и легко читаются. Можно использовать однотонный фон или градиентную заливку.
5. Текст. Определить шрифты для заголовков и основного текста. Выбрать шрифты, которые хорошо читаются в разных размерах и подходят к общему стилю афиши. Думать о структуре текста и его условном разделении на блоки.
6. Визуальные элементы и изображения. Важно работать над графическими компонентами, которые будут привлекательными и информативными: фотографии, иллюстрации, элементы векторной графики.
7. Логотипы и контактные данные. Если вы создаете афишу для бизнеса или организации, следует включить логотип и контактные данные. Размещать их необходимо в удобном месте, чтобы они были видны, читаемы и легко находились для зрителя.
8. Финальная проверка и экспорт. Всегда афиша просматривается на предмет ошибок, опечаток и несоответствий. Нужно убедиться, что все тексты читаемы и изображения выглядят качественно. При необходимости вносятся корректировки и экспортируется готовый дизайн в нужном формате (например, JPEG, PNG или PDF).

Важно помнить, что создание афиши – это творческий процесс, и учащиеся могут экспериментировать с различными приемами и стилями, чтобы достичь наилучшего результата.

В контексте создания афиши для культурного мероприятия, важно учитывать, что чрезмерное количество текста может затруднить восприятие информации аудиторией. Если количество исполнителей или участников превышает пять, то указание их полных имен и фамилий не является обязательным и может быть заменено ссылками на социальные сети или средства массовой информации, где будет доступна более подробная информация. Таким образом, афиша останется лаконичной и эффективной для привлечения внимания аудитории к мероприятию.

Что касается композиции афиши, то в ходе многочисленных исследований было установлено, что человеческий мозг обладает большей склонностью к восприятию информации, представленной в правой части зрительного поля. В связи с этим, при составлении афиши рекомендуется размещать наиболее значимую информацию в соответствующих областях. Например, если основной задачей является продвижение определенного бренда, логотип и название бренда следует разместить в правом верхнем углу. Если же акцент делается на дате проведения мероприятия, соответствующую информацию следует поместить в нижнем правом углу. В случае использования изображений артистов, необходимо учитывать степень их популярности и узнаваемости среди аудитории. Самого известного или значимого артиста следует расположить в правой или центральной части изображения.

Помимо этого, в процессе психологических исследований было выявлено, что человеческий мозг склонен к восприятию асимметрии. В связи с этим при создании афиши рекомендуется размещение текста на различных уровнях визуального поля (см. приложение).

**ПРИЛОЖЕНИЕ**



*Пример симметричной и асимметричной композиции в афише*

Даже если концепция афиши предполагает идеальную симметрию (например, изображение круга в центре квадрата), допустимо небольшое отклонение от симметрии, например, путем вынесения одного небольшого элемента за пределы круга. Исключением является случай, когда используется асимметричное, динамичное изображение. В этом случае текст на афише может быть центрирован и расположен симметрично.

Следует сказать о том, что, проанализировав степень востребованности компьютерной графики для успешной учебной и научной деятельности учеников в школе или взрослой жизни, можно сделать вывод о необходимости раннего освоения таких программ, как, например, GIMP, Corel Draw, Figma и др.

Подводя итог, можно сказать, что одной из приоритетных задач при формировании навыков создания афиши в общеобразовательной школе является задача формирования самостоятельности учащегося. На современном этапе развития общества учащемуся для реализации своих жизненных приоритетов требуется проявление личной инициативы и творческой самостоятельности. При выборе программного обеспечения для преподавания “Компьютерной графики” в школе необходимо учитывать возможности имеющегося оборудования. Важно эффективно совместить освоение интерфейса графического редактора через упражнения и практические задания. На практических примерах следует показать, как выполнять работу, обращая внимание на особенности и сложности, возникающие в этом процессе. Уроки должны быть организованы в форме комбинированных уроков, целью которых является всестороннее рассмотрение темы, активизация познавательной деятельности учащихся и формирование у них навыков создания афиш с помощью компьютерной графики.

Сочетание различных методов и приемов позволит создать уникальные и креативные афиши в рамках уроков компьютерной графики для школьников старших классов. Это поможет учащимся развивать навыки в области визуального искусства и учиться передавать информацию с использованием графических элементов.

Создание афиши в графических редакторах можно выполнить различными методами и техниками в зависимости от задачи и предпочтений учащегося. Но существует ряд ключевых шагов, которые следует помнить и применять при создании афиши всегда: постановка задачи и анализ, выбор графического редактора, размер и композиция; работа с фоном, цветом, текстом и изображением; проверка и корректировка афиши.

Обучение компьютерной графике является важным направлением в образовании и развитии информационных технологий, так как этот инструмент широко используется в различных сферах – от кино и рекламы до архитектуры и разработки игр. Способность графики быть многозначной и символичной имеет большую дидактическую ценность, способствуя развитию образного и творческого мышления.

Процесс формирования навыков должен быть интересным и творческим для учащихся, что может быть достигнуто путем использования разнообразных методов обучения, таких как творческие задания, проектная или групповая работа.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Коджаспирова Г. М., Петров К. В. Технические средства обучения и методика их использования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Изд. центр “Академия”, 2005.
2. Компьютерная графика как средство формирования профессиональных компетенций. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyu-ternaya-grafika-kak-sredstvo-formirovaniya-professio-nalnyh-kompetentsy (дата обращения: 20.12.2023).
3. Особенности методики преподавания компьютерной графики. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-metodi-ki-prepodavaniya-kompyuternoy-grafiki (дата обращения: 20.12.2023).