

МОДУЛЬ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» И ЕГО МЕСТО В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Стрекалова В.В.

ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

студент кафедры дополнительного образования

Никольская Т.М.

ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

доцент кафедры дополнительного образования, кандидат филологических наук,

доцент

Аннотация. В данной статье рассматривается важность модуля «Компьютерная графика» в системе школьного образования, говорится о нормативных документах на основе которых выявляются положительные стороны и существующие недостатки при преподавании.

Ключевые слова. Школьное образование, модуль «Компьютерная графика», нормативные документы, проблемы внедрения модуля.

Современное образование всё активнее интегрирует цифровые технологии в учебный процесс. Сегодня уже недостаточно уметь пользоваться компьютером на базовом уровне - важно понимать, как применять цифровые инструменты для творчества, проектирования и анализа информации. Модуль «Компьютерная графика» занимает особое место в обновлённой структуре технологического образования. Он сочетает технические и художественные аспекты, помогает школьникам осваивать базовые цифровые навыки и развивать визуальное мышление. Работа с графическими редакторами и 3D-моделированием способствует формированию проектных и инженерных компетенций, что особенно важно в условиях стремительно меняющегося мира.

В связи с этим, модуль «Компьютерная графика» способен занять центральное место в обновлённой системе школьного технологического образования. Он объединяет традиционные навыки труда с современными цифровыми технологиями и способствует формированию у школьников креативного и инженерного мышления. Также помогает повысить мотивацию к обучению, так как чаще всего использование новых технологий интересны обучающимся.

Рассмотрение нормативных документов и педагогических публикаций подтвердило, что цифровизация курса технологии уже стала приоритетом и занимает центральное место

в модернизации модуля. Включение компьютерной графики в программу позволяет сделать обучение практичным, увлекательным и приближённым к реальной профессиональной деятельности.

В ходе анализа были выявлены ключевые проблемы внедрения модуля «Компьютерная графика»:

1. отсутствие единой структуры и системного подхода (это может препятствовать достижению единой цели);
2. нехватка технического оснащения (с данной проблемой сталкивается большинство учебных заведений);
3. ограниченное количество часов в учебных планах (нехватка часов может привести к «пробелам» в изучении модуля, что помешает переходу на более сложный уровень);
4. недостаточная подготовка педагогов к работе с графическими редакторами (нехватка времени на прохождение обучающих курсов и курсов повышения квалификации приводят к недостаточным теоретическим и практическим знаниям учителей, что в дальнейшем сказывается на работе).

Несмотря на эти трудности, высокий интерес учащихся к цифровому творчеству показывает огромный потенциал модуля.

Модуль может стать основой для интеграции предметов технологии, информатики и изобразительного искусства, формируя межпредметные связи и новые формы проектной деятельности.

Для успешного внедрения модуля необходимы три ключевых условия:

1. доступная техническая база (позволит получать информацию в полной мере);
2. методическая поддержка педагогов повышение профессиональных компетенций позволит улучшить качество преподавания данного модуля);
3. рациональное распределение учебного времени (дополнительны часы помогут сохранению последовательного изучения модуля).

Всё это позволяет превратить курс технологии в современную образовательную среду, где теория и практика соединяются с творчеством и цифровыми инструментами. Модуль «Компьютерная графика» открывает перед учащимися новые возможности самовыражения и подготовки к будущим профессиям, связанным с дизайном, инженерией и ИТ-технологиями. В современном мире все эти профессии набирают огромную популярность и пользуются спросом. Изучение и улучшение модуля «Компьютерная графика» - это открытие перспектив и возможностей для обучающихся.

Список источников

1. Бочарова Т. В. Повышение квалификации педагогов в условиях цифровизации образования. М.: Академия педагогики, 2019. 224 с.
2. Ефимов А. Н. Инновации в технологическом образовании. - М.: Наука, 2020. - 208 с.
3. Григорьева С. А. Технология в цифровой школе: методическое пособие. СПб.: Просвещение, 2021. 168 с.
4. Крылова Н. А. Изобразительное искусство и компьютерная графика в образовательной среде. М.: Искусство, 2018. 190 с.
5. Лайтинен М., Сеппяля П. Digital Design in Finnish Schools. - Helsinki: EduPress, 2017. 134 p.