

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Институт изобразительного и декоративно-прикладного искусства

(наименование института полностью)

Кафедра «Живопись и художественное образование»

(наименование)

44.04.01 Педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки)

Художественное образование

(направленность (профиль))

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ)

на тему «Компьютерная графика как способ формирования профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства»

Студент

Е.Ю. Кузнецова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Научный
руководитель

к.п.н., Н.В. Виноградова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2021

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Компьютерная графика в системе формирования профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства.....	16
1.1 Профессиональная компетентность педагога изобразительного искусства: содержание, современные требования, условия формирования, значение информационно-коммуникативных технологий.....	16
1.2 Компьютерная графика и возможности ее использования в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства.....	25
1.3 Разработка методической системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» для студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство».....	35
Глава 2 Опытно-экспериментальное исследование системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» студентами направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство».....	57
2.1 Ход и результаты констатирующего эксперимента.....	57
2.2 Ход и результаты формирующего эксперимента.....	73
Заключение.....	91
Список используемой литературы и используемых источников.....	94
Приложение А Система заданий в рамках дисциплины «Компьютерная графика» направленных на развитие профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства.....	104

Приложение Б Критерии оценки творческих работ в рамках дисциплины «Компьютерная графика»	108
Приложение В Результаты констатирующего эксперимента, анализ результатов.....	113
Приложение Г Результаты формирующего эксперимента.....	122
Приложение Д Результаты формирующего эксперимента: диагностика, анализ, сравнение.....	131

Введение

Век информатизации и стремительного развития компьютерных технологий изменил отечественный рынок труда, охарактеризовав его высокой конкурентностью, мобильностью, интеграцией различных сфер деятельности, появлением новых и исчезновением устаревших профессий. На сегодняшний день Министерством труда и социальной защиты ведется актуализация, пересмотр, а также разработка новых профессиональных стандартов, задача которых систематизировать современные профессиональные требования к кандидату, определить необходимые уровни образования, которые позволят ему занять вакансию. Данный процесс не обошел стороной сферу образования и, соответственно, работников, занятых в ней.

К сегодняшней профессиональной компетентности выпускника педагогического направления предъявляются новые требования, где владение информационно-коммуникационными технологиями, инструментами цифровой среды, компьютерными технологиями, инновационными цифровыми методиками являются неотъемлемой частью. Современный педагог обязан постоянно повышать свои профессиональные навыки, расширять сферу профессиональной компетентности, осваивая новые технологии, а так называемый «горизонтальный» карьерный рост, связанный с осознанным повышением квалификации, является сегодня необходимым элементом развития системы образования и повышения уровня образования молодого поколения.

Образовательная система в школе, современные ученики, обновленный рынок труда, расширение сферы визуальной культуры диктуют потребность в педагогах изобразительного искусства, обладающих развитыми профессиональными качествами, владеющих навыком создания современной визуальной среды, посредством компьютерных графических редакторов, стремящихся к развитию педагогического мастерства и личного творчества.

Недостаточная разработанность методик подготовки таких специалистов, отсутствие программ в области компьютерной графики, ведет к снижению профессионального уровня выпускников художественных профилей педагогических специальностей, оставляя проблему неразрешенной. Потребность общества в компетентных, профессионально развитых, обладающих компьютерной графической культурой педагогах изобразительного искусства подтверждает целесообразность, своевременность и актуальность данного исследования.

Формирование профессиональной компетентности будущего педагога во многом основано и урегулировано нормативным документам: ФГОС ВО по направлению бакалавриата 44.03.01/44.03.05 «Педагогическое образование», профессиональными стандартами – «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)», «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», реестром примерных основных образовательных программ высшего образования в рамках данной направленности; документами, формируемыми ВУЗами – основными образовательными программами по направлению подготовки «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство». Все вышеперечисленные документы содержат требования к информационно-коммуникационной составляющей компетентности будущего педагога, что подтверждает необходимость освоения «общих» компьютерных технологий и «специализированных» в соответствии с направленностью педагога. Именно освоение компьютерной графики открывает перед будущими педагогами изобразительного искусства широкие профессиональные перспективы.

Компьютерная графика в системе формирования профессиональной компетентности студентов педагогического направления художественных профилей широко не представлена в научной литературе и была частично рассмотрена следующими авторами: так М.М. Голова [8, 9] в основном

рассматривала компьютерную графику как технический инструмент формирования профессиональной компетентности; К.А. Гребенников [10] рассматривал роль компьютерных технологий в подготовке студентов творческих специальностей; значительным трудом в изучении компьютерной графики в контексте педагогического художественного образования является работа Л.Я. Нодельмана [31], который рассматривал вопрос технологий обучения компьютерной графике студентов художественно-графического факультета. В разрезе темы настоящего исследования сегодня публикуются статьи, рассматривающие различные аспекты взаимосвязи компьютерных технологий и обучения педагогов-художников, здесь можно выделить следующих авторов – О.В. Дмитренко, С.К. Крылов, В.А. Зеленская.

Однако, все представленные исследования рассматривают компьютерную графику и графические редакторы для педагогов-художников с точки зрения дополнительного инструмента и технологии овладения ими с технической стороны, частично затрагивая вопрос формирования «изобразительных, графических навыков» [8, 10], и не ставят перед собой цель – решить вопрос формирования профессиональной компетентности, подразумевающей под собой не только совокупность психолого-педагогических и художественных знаний, умений, навыков, но и владение современными методиками проектирования и подачи визуальной информации, создания корректных «компьютерных» визуальных коммуникаций, крайне необходимых в работе современного педагога изобразительного искусства в век визуальной культуры и информатизации.

Подтверждением необходимости владения современными методиками проектирования визуальной информации на основе компьютерной графики служит опрос выпускников педагогического направления художественной направленности, работающих в сфере образования по своему профилю на различных его ступенях (общее, среднее, дополнительное, высшее): опрос показал, что все практикующие педагоги (10 опрошенных) используют различное программное обеспечение, в том числе и простейшее, например

неспециализированный для этого Microsoft Word (так как не владеют профессиональным пакетом программ) для создания визуальной информации (компьютерной графики) в различных целях – презентации, графическое сопровождение различных мероприятий, печатная продукция, ведение социальных сетей. Другим подтверждением актуальности и нехватки навыка в компьютерных технологиях педагогов-художников является появление образовательной программы «Дизайн и компьютерные технологии» в рамках направления подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование» (ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена»). Здесь же стоит отметить, что среди художественных профилей педагогического направления подготовки студентов вопрос компьютерной графики остро встает еще на стадии технического владения. Данное подтверждается опросом студентов старшего 4 курса бакалавриата профиля «Изобразительное искусство» (2020 г.), еще не освоивших курс «Компьютерная графика», на предмет наличия практического опыта работы в графических редакторах: 6 студентов из 8 не знают ни одного графического редактора и, соответственно, подобного опыта не имеют, 1 студент имеет опыт работы с графическими редакторами в связи с наличием среднего профессионального образования по специальности «Дизайн», 1 студент имеет практические навыки работы с компьютерной графикой в связи с личным интересом.

Таким образом, мы имеем противоречие:

- родственность живописи, рисунка и новых средств визуализации – компьютерной графики;
- процессы информатизации и компьютеризации на всех ступенях образования;
- опережающее развитие молодого поколения в области владения техническими средствами и их использования;

и в тоже время – отсутствие владения молодыми педагогами изобразительного искусства профессиональными компьютерными технологиями, ведущее в дальнейшем к их неконкурентоспособности.

Также необходимо отметить, что компьютерная графика не только инструмент реализации творческого потенциала педагога-художника, формирование его профессиональной компетентности, но и возможность дальнейшей дополнительной реализации в смежных изобразительной деятельности сферах, таких как – визуальные коммуникации, графический дизайн, иллюстрирование, веб-дизайн. Навык работы в графических редакторах, актуальных сегодняшнему дню, позволяет молодому специалисту совершенствоваться, как в профессиональной педагогической сфере, в сфере развития личного творчества, так и спокойно перемещаться в смежные области, перечисленные выше. Подобная мобильность и полифункциональность молодого специалиста крайне актуальна для современного образовательного рынка труда.

Таким образом, учитывая актуальность темы, выделенное противоречие, была определена проблема исследования – необходимость изучения студентами педагогического направления профиля «Изобразительное искусство» компьютерной графики в целях формирования профессиональной компетентности будущего педагога изобразительного искусства.

Цель исследования – решение проблемы исследования, путем разработки методической системы формирования элементов профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика», способствующей повышению профессиональной компетентности, конкурентоспособности и мобильности педагога изобразительного искусства.

Объект исследования – процесс формирования профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства.

Предмет – средства, приемы, методы формирования профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика».

Гипотеза исследования: формирование профессиональной компетентности, повышение уровня конкурентоспособности педагога изобразительного искусства и развитие его профессиональных качеств в процессе освоения курса «Компьютерная графика» будет достигнуто, если будет разработана и апробирована методическая система, включающая в себя:

- целевой компонент (цели, задачи), основанный на запросе современного общества, учитывающий требования актуальной нормативной документации;
- содержательный компонент модели, построенный на освоение современных цифровых инструментов, представляющий компьютерную графику как инновационный инструмент для различных сфер деятельности педагога изобразительного искусства (педагогический процесс, личное творчество, освоение смежных профессий), направленный на освоение технического и грамотного проектирования различных видов компьютерной графики, а также на интеграцию знаний, полученных на специальных творческих дисциплинах таких как «Живопись», «Рисунок», «Композиция» в сферу компьютерной графики;
- контрольно-регулирующий блок методической модели, включающий разнообразные практикоориентированные формы проведения занятий, критерии оценки, средства, приемы и группы методов, обеспечивающих мотивацию к изучению компьютерной графики, способствующих развитию профессиональных качеств.

В соответствии с проблемой, целью, объектом, предметом и гипотезой исследования сформулированы задачи:

- проанализировать содержание профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства на предмет содержания, условий формирования и требований современного рынка труда;

- сформулировать терминологический аппарат исследования, определить дефиниции понятий: профессиональная компетентность, профессиональные компетенции;
- изучить теоретические аспекты компьютерной графики, определить возможности ее использования в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства;
- спроектировать и внедрить методическую систему формирования элементов профессиональной компетентности на базе курса «Компьютерная графика», разработать цикл учебных занятий, направленных на теоретическое и практическое освоение курса;
- провести диагностику формирования профессиональной компетентности в процессе освоения курса «Компьютерная графика» на начальном и заключительном этапах обучения; оценить результативность разработанной методики, сделать выводы.

Теоретической и методологической базой исследования стали следующие источники:

- нормативная база, включающая в себя – федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования по педагогическому направлению, профессиональные стандарты в области образования, основные профессиональные образовательные программы профиля «Изобразительное искусство»;
- в области профессиональных качеств и педагогического мастерства-исследования современных ученых – В.С. Елагиной, Е.Ю. Немудрой, Л.Л. Балакиной [13], Ш. Шаронова, М. Умаровой [57], О.Н. Ярыгина [59], Б.М. Тлеубердиева [46], акцентирующих внимание на формирование качеств самостоятельности и мобильности будущих педагогов, так же в области профессионально важных качеств будущего специалиста-педагога разной направленности были проведены исследования И.Б. Будик, Е.А. Климовым, Н.Н. Савушкиным, И.А. Шаршовым;

- для изучения профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства и условия ее формирования стали труды В.И. Байденко [2], М.Н. Карповой [20], Н.М. Коваль [21], П.В. Пайдукова [37,38], Г.Ю. Коробко [25], О.А. Козырева [22], Л.Л. Малинской [28], Т.П. Терентьевой [45], стоит отметить, что многие из представленных исследователей рассматривают формирование отдельных узких профессиональных качеств;
- в области изучения теоретических и практических сторон компьютерной графики, а также возможности использования компьютерной графики в образовательном процессе рассмотрены работы В.В. Корешкова [24], С.И. Мокроусова [30], Л.Н. Турлюн [47, 48], Е.И. Тучкевич [49, 50], В.А. Дыганова [12], Х.А. Гербекова [7], И.Т. Халкечевой [7], Ю.В. Сакулиной [43], И.В. Рожиной [43], А.Р. Хайруллина [52], З.Н. Ширмамедовой [58], A. Chalmers, D. Colin [61].

В ходе работы над диссертацией были использованы следующие методы исследования:

- метод теоретического анализа отечественной и зарубежной литературы по вопросу исследования;
- методы эмпирического исследования, такие как наблюдение, анкетирование, педагогический эксперимент (констатирующий и формирующий);
- статистические методы, представляющие собой количественный и качественный анализ полученных результатов и продуктов деятельности испытуемых.

Научная новизна исследования:

- Представлено научно-методическое обоснование становления профессиональной компетентности современного педагога изобразительного искусства средствами компьютерной графики.

- Разработана и экспериментально проверена методическая система становления профессиональной компетентности будущего учителя изобразительного искусства через дисциплину «Компьютерная графика» на основе современных цифровых инструментов, актуальных запросов общества, интеграции творческих профессий.

Теоретическая значимость результатов исследования:

- на основе анализа, систематизации научной литературы получены теоретические материалы в области профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства, современных требований предъявляемым к ней, роли информационно-коммуникативных технологий в структуре профессиональной компетентности, возможностей компьютерной графики в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства, приведены обоснования для необходимости реализации курса «Компьютерная графика» в рамках подготовки будущих учителей изобразительного искусства;
- разработано содержание дисциплины «Компьютерная графика», способствующего эффективному развитию профессиональной компетентности студентов старших курсов как будущих учителей изобразительного искусства.

Практическая значимость результатов исследования:

- разработка эффективной методической системы становления профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в рамках освоения курса «Компьютерная графика» и ее успешному внедрению в практику преподавания данной дисциплины;
- материалы исследования могут быть использованы в качестве теоретико-методологической базы для научных изысканий в смежных темах;

- материалы исследования могут быть применены в образовательном процессе высших и средних учебных заведений художественной направленности в качестве алгоритмов эффективного освоения компьютерной графики.

Организация исследования. Исследование было организовано в период с 2019 по 2021 гг. Экспериментальная база исследования – АНО ВО «Поволжский православный институт», аудитория эксперимента – студенты с 1 по 4 курс направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленность «Изобразительное искусство».

Исследование проходило в несколько этапов.

Первый этап (2019 г.) – подготовительный этап экспериментального исследования в ходе которого был проведен анализ научной литературы по вопросу профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства, роли и возможностях компьютерной графики в данном процессе, проведена подготовка экспериментальной базы.

Второй этап (2019-2020 гг.) – разработка методической системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» у студентов педагогического направления: определение структуры, цели, задач, содержания методов становления профессиональной компетентности средствами компьютерной графики. Так же в рамках второго этапа определены и уточнены методики организации опытно-экспериментальной работы.

Третий этап (2020-2021 гг.) – опытно-экспериментальная работа по исследованию: апробация разработанной методической системы становления профессиональной компетентности в процессе освоения компьютерной графики, систематизация полученных экспериментальных данных, их количественно-качественный анализ. Также в рамках третьего этапа исследования были сформулированы основные выводы по работе, проделана работа по оформлению диссертационного исследования.

На защиту выносятся следующие положения:

- понятие профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства;
- возможности компьютерной графики в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства;
- обоснование необходимости реализации дисциплины «Компьютерная графика» в рамках подготовки будущих учителей изобразительного искусства;
- методическая система становления профессиональной компетентности будущего педагога изобразительного искусства средствами компьютерной графики;
- научно-обоснованный, подтвержденный практическими результатами исследования вывод о необходимости реализации методической системы по дисциплине «Компьютерная графика» для становления профессиональной компетентности современного педагога изобразительного искусства.

Достоверность результатов исследования подтверждается их апробацией: публикациями автора в рецензируемых научных изданиях, внедрением результатов исследования в педагогическую деятельность. Так, на основе материалов исследования издано три научных публикации в известных педагогических и искусствоведческом журналах: 2 публикации опубликовано в журналах российского индекса цитирования, 1 публикация в журнале, рекомендованном высшей аттестационной комиссией. Материалы исследования так же были заслушаны и одобрены заседанием кафедры изобразительного искусства Поволжского православного института, что явилось основанием внедрения разработанной методической системы для реализации дисциплины «Компьютерная графика» у студентов 4 курса. На основе представленной методической системы было подготовлено и внедрено в образовательный процесс учебно-методическое пособие по «Компьютерной графике».

Магистерская диссертация состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка используемой литературы и используемых источников и приложений, представляющих различные материалы исследования. Объем магистерской диссертации – 134 страницы, где 31 страница – приложения.

Глава 1 Компьютерная графика в системе формирования профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства

1.1 Профессиональная компетентность педагога изобразительного искусства: содержание, современные требования, условия формирования, значение информационно-коммуникативных технологий

Одним из ключевых понятий данного исследования является сложное психолого-педагогическое понятие «профессиональная компетентность», данный термин имеет широкую и неоднозначную трактовку в различных педагогических исследованиях, имеет родственное понятие «профессиональные компетенции», поэтому в рамках исследования необходимо рассмотреть и проанализировать существующие в современной педагогике трактовки данных понятий, сформулировать их дефиниции, доказать оправданность использования термина «профессиональная компетентность», рассмотреть профессиональную компетентность педагога изобразительного искусства на предмет ее содержания, современных требований и условий формирования, роли компьютерных технологий в структуре профессиональной компетентности.

Широкому распространению и внедрению в современную жизнь России понятий профессиональная компетентность и профессиональные компетенции, сформировавшихся в США, способствовало принятие в образовании Болонской декларации, где в качестве методологической основы образовательного процесса служит компетентностный подход, цели и задачи которого подробно изучаются такими отечественными учеными как В.А. Адольф, В.И. Байденко, И.А. Зимняя, Н.В. Кузьмина, В.Д. Шадриков. Особый интерес в разрезе темы нашего исследования представляет труд И.А. Зимней, которая рассматривает эволюцию и дифференциацию понятий

«компетентность» и «компетенция», выделяя три этапа [16]: 1 этап – 1960-1970-е гг. – введение в научную терминологию понятий «компетенция», «компетентность», первые попытки их дифференциации; 2 этап – 1970-1990-е гг. – активное использование данных понятий в управленческой сфере и некоторых областях образования. Публикация Джона Равена «Компетентность в современном обществе», разработка терминов «социальные компетенции/компетентность»; 3 этап – 1990-2001 гг. развитие и становление методологии компетентностного подхода, внедрение в образование, формирование научного подхода в изучении и использовании понятий «компетенции/компетентность», появление научных трудов, основанных на изучении данных понятий с точки зрения психологии и педагогики.

Внедрение компетентностного подхода на третьем этапе привело к написанию новых отечественных образовательных стандартов, в которых модель выпускника представляется, как совокупность компетенций. Подготовка и внедрение новых образовательных стандартов стимулировало ученых рассмотреть содержательную сторону понятий «компетентность» и «компетенция», представим некоторые из них. Так А.В. Хуторской пишет: «компетентность – владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности. Компетенция – включает совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов, и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним» [55]. Э.Ф. Зеер понимает под профессиональной компетентностью «совокупность профессиональных знаний, умений, а также способы выполнения профессиональной деятельности» [44]. В.Д. Симоненко, М.В. Ретивых пишут: «под профессиональной компетентностью понимают интегральную характеристику деловых и личностных качеств специалистов, отражающую уровень знаний, умений и навыков, опыта, достаточных для

осуществления определенного рода деятельности, которая связана с принятием решений», а затем отмечают, что одна из важнейших составляющих профессиональной компетентности это «персональная компетентность – способность к постоянному профессиональному росту и повышению квалификации, а также реализации себя в профессиональном труде» [32]. И.А. Зимняя считает, что «компетентность – это социально-профессиональная жизнедеятельность, которая основывается на знаниях и обусловлена интеллектуальным и личностным уровнем развития» [15].

Современные исследователи (Г.Ф. Махмутова, Р.З. Фёдорова), опираясь на интегративный подход пишут: «компетенции являются процессуальным понятием, т. е. они как проявляются, так и формируются в деятельности. Компетентность – это интегрированная концепция, которая описывает не только элементы системы, но и связь между ними. Компетентность возникает и развивается в точке соприкосновения человека и мира, описывает потенциал, который проявляется ситуативно, поэтому она может служить основой для оценки только поздних результатов образования» [29]. Л.С. Богачева считает, что «В понятие компетенции в качестве структурных компонентов входят знания, умения, навыки, а также личностные качества (инициативность, целеустремленность, способность к целеполаганию, ответственность, толерантность и прочие), социальная адаптация, критическое мышление, а также опыт профессиональной деятельности в избранной сфере... в совокупности эти компоненты формируют поведенческие модели, а соответственно компетентность человека в решении поставленных перед ним задач» [3]. Не менее интересен подход ученых из Института образования НИУ ВШЭ, которые в своем докладе «Оценка универсальных компетентностей как результатов высшего образования», ушли от принятой в нормативной образовательной документации формулировки – компетенция, к понятию компетентность: «Понимание универсальных компетентностей в исследовательской среде достаточно размыто. При этом они включены в России в перечень федеральных

государственных образовательных стандартов (ФГОС), где понимаются как компетенции, способствующие достижению успеха в самых разных сферах профессиональной деятельности... или «навыки мышления высокого порядка» [36].

Анализ множества понятий «компетентность/компетенция» в области педагогики и психологии, их соотношение, показывает многогранность научных подходов в данной области, но позволяет вычленить среди них единое (компетенция – область, знания, умения, навыки; компетентность – интеграция компетенций, способность, качества личности, опыт; соотношение понятий как общее и частное), которое позволяет сделать вывод что:

- профессиональная компетенция – область деятельности человека, в которой используются полученные знания, умения и навыки человека;
- профессиональная компетентность – это способность человека решать профессиональные задачи на высоком уровне, готовность человека принимать актуальные решения в профессиональной области, во многом основанная на личностных качествах, таких как – инициатива, саморазвитие, ответственность.

Для раскрытия сущности и авторской формулировки понятия «профессиональная компетентность педагога» обратимся к нормативной документации в данной сфере – ФГОС ВО по направлению «Педагогическое образование», ПС педагога. Так, в соответствии с ФГОС ВО в результате освоения образовательной программы у выпускника должны быть сформированы группы компетенций в следующих сферах: «системное и критическое мышление; командная работа и лидерство; коммуникация; межкультурное взаимодействие; самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение); безопасность жизнедеятельности; правовые и этические основы профессиональной деятельности; разработка основных и дополнительных образовательных программ; построение воспитывающей образовательной среды; контроль и оценка формирования результатов

образования; психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности; взаимодействие с участниками образовательных отношений; научные основы педагогической деятельности» [39]. Профессиональный стандарт педагога, построенный на основе градации обобщенных трудовых функций на более узкие трудовые функции, которые в свою очередь определяются набором трудовых действий, необходимых умений и необходимых знаний, представляет три основных сферы деятельности педагога: «Общепедагогическая функция. Обучение; Воспитательная деятельность; Развивающая деятельность» [40]. Представленный широкий спектр необходимых навыков, умений, знаний, личностных качеств формирует профессиональную компетентность будущего педагога.

Итак, исходя из вышесказанного, сформулируем понятие профессиональной компетентности будущих учителей как совокупность теоретической и практической готовности к осуществлению педагогической деятельности на высоком профессиональном уровне. Содержательный компонент профессиональной компетентности педагога основывается на наличии у него психолого-педагогических и специализированных знаний, умений, навыков и личностных качеств, позволяющих развиваться в профессии.

Определив дефиницию основного понятия исследования – профессиональная компетентность педагога, перейдем к рассмотрению содержания профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства. Исследуя данный вопрос, следует привести научные представления следующих ученых – С.Н. Дорошенко, Л.Л. Малинская, С.И. Мокроусов, П.В. Пайдуков.

По мнению П.В. Пайдукова «профессиональная компетентность будущего учителя изобразительного искусства – интегративное профессиональное и личностное формирование субъекта, обеспечивающее его готовность к сознательной и качественной педагогической и художественной деятельности, успешной организации художественного

образования учащихся» [37]. С.И. Мокроусов представляет профессиональную компетентность учителя изобразительного искусства как «готовность и способность учителя к профессиональной и художественной деятельности, включающая мотивационную направленность на самообразование, самосовершенствование в художественном и педагогическом творчестве» [30]. Л.Л. Малинская считает, что «профессиональная компетентность учителя изобразительного искусства – это обобщенная особенность свойств личности педагога-художника, характеризующая его возможность решать профессиональные задачи, как с художественной, так и с педагогической точки зрения, умение применять полученные знания, ценности и наклонности, жизненный, профессиональный, а также творческий опыт» [28]. С.Н. Дорошенко описывает профессиональную компетентность педагога-художника «как комплексное личностное качество, которое характеризует готовность учителя к осуществлению художественно-педагогической деятельности, обеспеченную развитой способностью к принятию нетривиальных решений педагогических и художественных задач» [11].

Для формирования авторской позиции по вопросу профессиональной компетентности учителя изобразительного искусства обратимся к условиям ее формирования, содержанию и предъявляемым к ней современным требованиям.

Формирование ключевого базиса профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства происходит в процессе обучения в ВУЗе. В современных условиях данный процесс происходит на нескольких уровнях:

- первым уровнем можно определить формирование компетенций, определенных в нормативных документах как – «универсальные и общепрофессиональные компетенции», именно они отвечают за формирование личностных, коммуникационных, информационных, общепсихологических знаний, умений и навыков;
- вторым уровнем можно выделить формирование «профессиональных компетенций», содержательный компонент которых отвечает за

профессиональную компетентность в области художественной и педагогической подготовки, то есть формируют знания, умения и навыки в области преподавательских качеств, живописи, рисунка, истории искусства, декоративно-прикладного искусства. Формирование содержания профессиональных компетенций является прерогативой образовательного учреждения, реализующего основную профессиональную образовательную программу направленности «Изобразительное искусство».

Выделенные уровни осваиваются студентом синхронно и интегрируются с друг другом. Показателями освоения компетенций служат индикаторы освоения. Индикаторы освоения представляют собой наборы конкретных знаний, умений и навыков.

Содержательно профессиональная компетентность будущего учителя изобразительного искусства представляет совокупность трех компонентов: ценностно-мотивационного, когнитивного, деятельностного [45].

Рассмотрим содержательную сторону профессиональных компетенций, установленных образовательными программами бакалавриата направленности «Изобразительное искусство» ведущих педагогических ВУЗов, интересных в разрезе исследования, классифицировав их на две группы – ПК области художественной подготовки, ПК области информационно-коммуникативных педагогических качеств.

ПК области художественной подготовки:

- «способен осуществлять профессиональную деятельность в области обучения академическому рисунку, живописи, композиции, скульптуре, ДПИ, народным промыслам, дизайну, мировой художественной культуре» [34] (МГПУ);
- «способен реализовывать программы учебных дисциплин в рамках основной общеобразовательной программы в предметной области «Искусство» на основе специальных знаний, умений и навыков в различных типах образовательных учреждений» [33] (НГПУ).

ПК области информационно-коммуникативных педагогических качеств:

- «способен реализовывать образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями, в том числе информационными, для обеспечения качества учебно-воспитательного процессами» [34] (МГПУ, ЛГПУ);
- «способен осуществлять отбор и методическую обработку предметного содержания для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов начального общего, основного общего, среднего общего и программ дополнительного образования с применением современных образовательных технологий, в том числе информационно-коммуникационных технологий» [35] (УрГПУ).

Как показывает содержание приведенных профессиональных компетенций – информационные и компьютерные навыки будущего педагога изобразительного искусства являются содержанием не только универсальных или общепрофессиональных компетенций, но и профессиональных компетенций, а содержание профессиональных компетенций области художественной подготовки наряду со способностями педагога в классических видах изобразительного искусства (живопись, рисунок, скульптура, ДПИ, графика) требует знаний, умений и навыков в области дизайна, основой которого является компьютерная графика. Это говорит о формировании новой модели профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства, для которой характерно:

- полифункциональность и широта профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства, расширение которой связано с процессами ускорения развития информационных технологий и увеличения потока информации;
- способность работать с новыми видами и формами художественного творчества (создавать объекты дизайна на основе базовых принципов проектирования);

- владение компьютерными технологиями актуальными в настоящий момент времени, служащими для обеспечения качества и своевременности учебного процесса (в том числе и компьютерными технологиями, позволяющими создавать объекты дизайна);
- профессиональной мобильностью, позволяющей «перемещаться» из одной предметной сферы в смежные.

Подтверждением для вышеописанной формации профессиональной компетентности педагога, в том числе и педагога изобразительного искусства, служит концепция проекта профстандарта педагога, которая говорит, что «готовность к переменам, мобильность, способность к нестандартным трудовым действиям, ответственность и самостоятельность в принятии решений – все эти характеристики деятельности успешного профессионала в полной мере относятся и к педагогу» [17].

В связи с акцентированием элемента цифровой и компьютерной грамотности [51] в профессиональной компетентности современного педагога изобразительного искусства, стоит отметить, что в том же проекте профстандарта педагога подробно описывается так называемая «Профессиональная педагогическая ИКТ-компетентность», состоящая из следующих элементов [6]:

- общепользовательская ИКТ-компетентность;
- общепедагогическая ИКТ-компетентность;
- предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности).

Именно к предметно-педагогической ИКТ-компетентности стоит отнести владение педагогом-художником средствами компьютерной графики, что подтверждает необходимость внедрения в процесс обучения студентов педагогического направления профиля «Изобразительное искусство» подобного курса, как одного из важнейших элементов профессиональной компетентности, ведь, как написано в концепции проекта профстандарта

педагога «от педагога нельзя требовать то, чему его никто никогда не учил». Уже сегодня ведущие педагогические ВУЗы страны внедряют данный курс в образовательные программы художественной направленности.

Детально изучив актуальную нормативную базу, проанализировав диссертационные исследования и психолого-педагогическую литературу в области профессиональной компетентности педагога, можно заключить что, «профессиональная компетентность современного учителя изобразительного искусства представляет собой его способность к высокопрофессиональной реализации художественного образования и эстетического воспитания на основе использования как классических, так и современных технологий обучения, наличие у педагога ценностного отношения к педагогической профессии, психолого-педагогических и специальных знаний, профессионально-педагогических умений, опыта художественного освоения действительности, понимания необходимости постоянного профессионального развития в связи с влиянием цифровых технологий на формирование современного общества» [45].

1.2 Компьютерная графика и возможности ее использования в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства

Рассмотрев содержание и особенности профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства, перейдем к освещению вопроса роли и возможностей использования компьютерной графики в профессиональной деятельности педагога-художника.

На сегодняшний момент процессы цифровизации образования крайне актуальны, это проявляется на всех его ступенях. Один из масштабных проектов по внедрению инновационных цифровых инструментов в образование стартовал весной 2021 г., реализует данный проект «Университет Иннополис». Задача проекта – подготовка кадров для цифровой экономики,

повышение квалификации профессорско-преподавательского и методического состава образовательных организаций в части освоения актуальных в приоритетных отраслях экономики компетенций – 80 000 человек к 2024 году, результаты проекта:

- выпускники образовательных организаций основного образования получают необходимые компетенции, востребованные цифровой экономикой;
- подготовка уверенных пользователей программных продуктов.

Реализация проекта направлена на изменение содержания образования на предмет использования цифровых инструментов.

В современном школьном образовательном пространстве компьютерная графика и программные редакторы служат средствами обучения во многих областях. Компьютерная графика – это изображения различного рода и назначения, инструментом создания которых выступают компьютеры и специальные программные средства. Инновационные методы обучения помогают учителям мотивировать и вовлекать учащихся в процесс обучения, они все больше склоняются получать знания в новом цифровом формате. Компьютерные технологии и различные виды компьютерной графики позволяют сделать учебный процесс более результативным. Существует большое количество актуальных исследований, освещающих вопросы использования компьютерной графики в процессе обучения предметам, таким как геометрия, информатика, технология и другие, приведем некоторые примеры [7, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66].

Так, в исследовании «Learning Effectiveness of 3D Hologram Animation on Primary School Learners» [63] проанализировано применение технологии трехмерной голограммы (3DH) для обучения учащихся начальной школы, результаты показали, что интеграция технологии 3DH имеет положительный эффект – 72% учеников имели более высокие результаты в пост-тесте по сравнению с экзаменом до теста.

В статье «Обучение компьютерной графике в системе общего образования» [7] рассматриваются теоретические и методические основы использования компьютерной графики в системе общего образования, на примере уроков информатики и геометрии, где указано, что использование компьютерной графики позволяет детям, даже без художественных способностей, чувствовать себя неким создателем, создавать художественные образы и дарить себе большие возможности для самореализации.

В исследовании «The types of computer graphics and their application at different levels of knowledge» [64] продемонстрировано использование компьютерной графики в процессе обучения математике, ряд вопросов которой требует объемно-пространственного мышления, которое проблематично для многих учеников. Исследование строится на рассмотрении графического редактора – C.a.R (циркуль и линейка), который используется для создания геометрических конструкций на плоскости с помощью «имитаторов» циркуля и линейки.

Для педагога изобразительного искусства спектр использования компьютерной графики в профессиональной деятельности значительно шире вышепредставленных, так как компьютерная графика для педагога-художника – это не только средство обучения школьников, но и новый результат обучения, форма личностного творческого развития, вид профессиональной деятельности.

Рассмотрим возможности компьютерной графики в профессиональной деятельности педагога-художника.

Компьютерная графика, как средство внедрения инноваций и использования цифровых инструментов в образовательном процессе.

Как уже говорилось выше, внедрение цифровых инструментов в образование – ключевой вектор его развития. Программные редакторы, а также иные онлайн-ресурсы, создающие компьютерную графику могут служить грамотным, доступным, мотивирующим инструментом для обучения изобразительной грамоте. «Сегодня обучение изобразительному искусству

(живописи, рисунку, композиции, графическим техникам и так далее) в основном строится на классических методиках, где под «классическими» подразумевается практическая работа, предполагающая взаимодействие учителя и ученика в процессе создания творческого произведения; использование известных графических, живописных и прочих художественных материалов и средств (бумага, холсты, акварель, гуашь, масло и так далее); творческую работу на основе натуральных постановок, живых моделях» [4]. Но современный учитель изобразительного искусства должен помнить, что компьютерная графика одно из великолепных, доступных и быстрых средств моделирования и демонстрации законов, лежащих в основе художественного и графического творчества. Компьютерная графика может быть органично интегрирована в изучение рисунка, композиции, живописи, а также расширить использование цифровых средств в изучении истории искусства. Рассмотрим и приведем авторские примеры интеграции компьютерной графики в практику обучения рисунку, живописи и так далее

Так, Заболотных О.В. [14] в статье «Интегрированный урок, как одно из условий реализации компетентного подхода в образовании», рассматривает пример использования программы Adobe PhotoShop в обучении рисованию костей и мышц верхних конечностей. Содержание урока представляет собой выполнение пластического анализа верхних конечностей, используя при этом работу со слоями в программе Adobe PhotoShop, в ходе занятия обучающимся необходимо «одеть» скелет мышцами за счет средств программы, что позволит углубить знания по пластической анатомии верхней конечности; установить взаимосвязь строения костей верхней конечности, мышц и выполняемых ими функций.

Д.А. Хворостов [53] в статье «Актуальные траектории профессиональной подготовки учителя для современной общеобразовательной школы» приводит пример синтеза изучения и анализа композиции произведения с компьютерной графикой. Автором разрабатывается серия практических уроков, посвященных компьютерной

реконструкции интерьеров, изображенных на известных картинах. Учащимся предлагается воссоздать с помощью компьютерной графики интерьеры, представленные на картинах. Выполнение задания помогало школьникам освоить законы перспективы, понять особенности образования бликов и рефлексов, закрепить знания в теории теней, цветовые настройки дневного и вечернего освещения продемонстрировали изменения колористической гаммы реконструированного интерьера. Автор так же замечает, что в процессе данных упражнений, ученики осваивали не только основы изобразительного искусства, но и историю искусств, а компьютер выступил средством созидания.

С помощью компьютерных программ учитель изобразительного искусства имеет возможность наглядно и доступно объяснить детям многие непонятные моменты, возникающие в ходе проведения урока. Например, проиллюстрировать, как рождается рефлекс на поверхностях вращения, на шаре, на вазе. Продемонстрировать понятия статики, динамики, нюанса, тождества в композиции, за счет быстрого создания простейших композиций на основе геометрических фигур. Показать и объяснить законы перспективы. Эффектно и мгновенно стилизовать реалистичное фотоизображение в графику. После таких наглядных пояснений учебная деятельность школьников пойдет намного плодотворнее. Необходимо отметить, что одним из важнейших плюсов использования программных редакторов компьютерной графики является скорость ее работы.

Компьютерная графика – как новый результат обучения по изобразительному искусству.

Рассмотрев, возможности компьютерной графики в целях повышения качества результата обучения классическому изобразительному искусству, перейдем к актуальности освоения компьютерной графики современными учениками.

Современные школьники являются активными пользователями Интернета, так «Исследование цифровой социализации разных поколений:

подростки и родители (2018-2020 гг.)» приводит следующие данные: «Двое из трех старших подростков в будние дни проводят онлайн от двух до 5 часов, каждый пятый – шесть часов и более, а один из двадцати пяти – 12 часов и более. Показатели пользовательской активности подростков отличаются не только формально: в отличие от взрослых, считающих себя живущими скорее в реальном мире, подростки часто ощущают себя находящимися в двух мирах – онлайн и офлайн – в равной степени или постоянно переключающимися между ними» [19]. Превалирующая часть информации, представленная в так называемом «онлайн-мире» имеет визуальный формат, а сами подростки, вне зависимости от своих интересов и способностей, являются создателями части визуального контента (в особенности в социальных сетях) – фотографий, видео и прочего. Для обработки фото, создания надписей, монтажа видео школьники используют различные программные редакторы, приложения и иные цифровые инструменты. Для современного школьника – владение базовым набором инструментария создания компьютерной графики уже не является выражением творческих и художественных способностей, а является данностью современного мира, которая им интересна и в которой они готовы развиваться, вне зависимости от своих прямых увлечений, интуитивно осознавая, что без компьютерной графики в современном мире не обходится ни одна сфера жизни. Все большую популярность у подростков вызывают и творческие специальности, связанные с информационными технологиями – веб-дизайн, анимация, коммуникационный дизайн (так, направление «Дизайн» вошло в топ-30 самых популярных среди абитуриентов направлений подготовки по данным портала «Поступи онлайн»). Изучение подростками компьютерной графики и получение навыков работы с различными редакторами сегодня по большей части возложено на сферу дополнительного образования, интересным фактом в данной области является широкое распространение онлайн-курсов по компьютерной графике, направленных именно на подростков, а не на взрослую профессиональную аудиторию. Так, например, популярный портал GeekBrains предлагает 3-х месячный онлайн-

курс «Компьютерная графика» для детей от 6 до 12 лет, в позиции – зачем детям данный курс, авторы пишут [27]:

- обучающиеся изучат основы рисования: ребята познакомятся с принципами живописи: научатся выбирать тему для рисунка, подбирать цвета, работать с композицией и стилем;
- раскроют творческий потенциал: научатся рисовать предметы, иконки, персонажей, эти навыки помогут раскрыться в творческой работе: дизайне, разработке игр, анимации;
- освоят инструменты художника: ребята смогут дорабатывать свои рисунки на компьютере, добавлять спецэффекты и анимацию, экспериментировать с художественными подходами.

Современное дополнительное образование (как государственное, так и частное), являющееся частью профориентации подростка, активно внедряет реализацию программ, связанных с освоением компьютерной графики.

Все вышперечисленное говорит о необходимости трансформации школьной программы по изобразительному искусству, внедрение в нее блока по освоению базовых основ компьютерной графики, давая возможность ранней профориентации одним и современным инструментом, который так или иначе пригодится другим. Появление цифровых средств обучения в школе – проекторов, интерактивных досок и использование базовых цифровых инструментов (например, использование школьниками программ для создания презентаций) образования, так же дают определенный импульс в популярности различных форм компьютерной графики в школе.

Стоит отметить, что изучение компьютерной графике в рамках школы, должно освещать не только вопросы технического навыка в определенных графических редакторах и создание компьютерных иллюстраций (как наиболее близкой формы к классическому искусству), которые могут быть интересны узкому кругу обучающихся, а быть интегративным и прикладным. Под интегративным и прикладным характером понимается:

- обучение созданию визуально грамотных презентаций, плакатов (цвет, шрифт, композиция в компьютерной графике), которые они могут использовать в рамках изучения других предметов;
- обучение навыкам использования современных цифровых инструментов, предназначенных для создания компьютерной графики, которые могут быть так же использованы в рамках изучения других предметов.

Например: в настоящее время существует большое количество онлайн-сервисов, находящихся в свободном доступе, предназначенных для создания визуально грамотных, как шаблонных, так и авторских презентаций, графиков, таймлайнов и так далее – Pictochart, Canva, навыки полученные при работе с данными сервисами обучающиеся могут использовать при изучении гуманитарных предметов.

Компьютерная графика в сферах профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства.

Область компьютерной графики имеет огромный потенциал, как с точки зрения образования, так и с точки зрения развития личного творчества педагогов, освоения ими смежных профессий, поэтому рассмотрев возможности компьютерной графики в образовательном процессе, перейдем к изучению ее возможностей в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства.

Профессиональная деятельность педагога изобразительного искусства включает в себя две сферы: художественную и психолого-педагогическую. Под художественной сферой следует понимать профессиональное владение методами создания произведений живописи и рисунка, здесь компьютерная графика открывает для педагога-художника новые сферы развития личного творчества в области цифровой живописи, которая «позволяет художникам имитировать произведения классического искусства всех техник, авангардного искусства и создавать оригинальные произведения художника-компьютерщика с индивидуальной творческой манерой» [42]. В начале

XXI века в сфере искусства появилось определение – цифровая живопись (диджитал-арт) – изобразительное искусство, в основе которого лежит компьютерная графика, создаваемая при помощи различных графических редакторов. Цифровую живопись от других видов компьютерной графики отличает, в первую очередь, использование в графических редакторах приемов близких к станковым видам изобразительного искусства, имитация традиционных техник и материалов [18]. В отличие от классического представления станковой живописи, цифровая демонстрирует преимущества процесса создания творческой работы за счет возможности внесения коррективов на любом этапе создания, время создания, широкого выбора инструментария и техник графических редакторов [42]. Сегодня известны имена успешных цифровых живописцев – Амир Зенд, Эд Лопез, Майк Винкельманн, Омар Акил, Евгений Казанцев, использующих различное программное обеспечение (Cinema 4D-Vray, Photoshop, Illustrator, iCreated, Kaleido, Procreate), позволяющее создавать работы как в «плоском», так и в «объемном» стиле [41, 26, 56]. Темы, над которыми работают цифровые живописцы различны – концептуальное искусство, современное общество, популярными в цифровой живописи стали направления фэнтези и футуризма. Отсюда следует, что цифровая живопись и компьютерная графика перспективное направление развития и популяризации личного творчества [4].

Как уже говорилось, компьютерная графика популярное направление обучения в современном мире. «Количество онлайн курсов, видео-уроков в области освоения компьютерной графики значительно больше, чем в области традиционного рисования (например, качественные, узкоспециализированные курсы от Skillbox, VideoSmile и так далее). Данные ресурсы значительно популярнее у потребителя, в связи с актуальностью профессий графического, веб-дизайнера, возможностью моментального коммерческого использования, полученных навыков» [4] – пишет исследователь в своей статье «Компьютерная графика как средство внедрения инноваций в образовательный процесс подготовки педагогов изобразительного искусства».

Владение компьютерной графикой позволит педагогу изобразительного искусства реализовывать актуальные программы в данной сфере. «Уникальным в области компьютерной графики является и универсальность средств, необходимых для ее изучения, педагогу и обучающимся необходим лишь компьютер и графический редактор, подобная ограниченность необходимого инструментария делает занятия компьютерной графикой экономичными и выгодными во всех отношениях» [4]. Педагог, реализующий программу компьютерной графики, может записывать обучающие видео (при помощи бесплатных программ «захвата» экрана) и выкладывать их на образовательный ресурс, либо использовать конференцсвязь, при которой будет вести демонстрацию занятий в режиме реального присутствия.

Помимо развития личного творчества компьютерная графика дает педагогу изобразительного искусства базовые навыки в области смежных профессий таких как – графический дизайн, иллюстрация, которые возможно развивать до профессиональных, либо использовать в качестве вспомогательных в профессии педагога. Педагог изобразительного искусства в образовательной организации, владея базовыми навыками профессии дизайнерами способен:

- формировать визуальный имидж организации;
- создавать визуальный контент для социальных сетей;
- разрабатывать афиши, сопровождающую графическую продукцию, презентации для мероприятий;
- давать обучающимся не только технический навык владения графическими редакторами, но и грамотные основы проектирования визуальной информации, тем самым формируя визуальную культуру общества.

Здесь хочется заметить – законы живописи, рисунка, композиции, полученные в процессе профессионального обучения педагога изобразительного искусства невозможно использовать в процессе проектирования визуальной информации, их возможно только интегрировать,

так как сфера компьютерной графики, в особенности рекламной, имеет зачастую противоположные положения создания, поэтому очень важно обучить будущего педагога изобразительного искусства основам дизайн-проектирования (использованию цвета, шрифтов, композиции, тренировать насмотренность), чтобы он выступал транслятором визуальной культуры.

Итак, компьютерная графика в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства это:

- внедрение инновационных и цифровых инструментов в процесс обучения «классическому» изобразительному искусству;
- освоение обучающимися навыков актуальной, востребованной сферы современной жизни – проектирования визуального контента;
- предметная интеграция и прикладной характер обучения;
- возможность самостоятельной реализации современных, профориентационных программ в рамках творческих предметов;
- новый инструмент создания творческих работ, позволяющий работать не только в рамках живописи, рисунка, но и в смежных творческих направлениях – иллюстрация, дизайн.

Широкий спектр инновационных возможностей компьютерной графики, перспективное развитие данной области, социальный заказ на специалистов в области цифрового искусства говорит о необходимости реализации курса «Компьютерная графика» в ходе подготовки будущих педагогов изобразительного искусства с целью формирования их профессиональной компетентности.

1.3 Разработка методической системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» для студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство»

Как было определено ранее, освоение цифровых технологий будущими педагогами является одной из важнейших составляющих образовательных программ современных ВУЗов. Овладение компетенциями, отвечающими за информационно-коммуникационные навыки, осуществляется за счет внедрения в учебный план студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» дисциплин и модулей информационно-коммуникативного характера, например, дисциплины – «Информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности», «Информационные технологии в профессиональной деятельности», «Технологии цифрового образования» и так далее. В рамках направленности «Изобразительное искусство» за информационно-коммуникационную подготовку во многом отвечает дисциплина «Компьютерная графика», которая позволит освоить как современные педагогические информационные технологии, так и обеспечить их использование в рамках изобразительного искусства.

Вопросы необходимости изучения компьютерной графики в рамках различных направлений подготовки, в том числе и педагогического, ее влияния на формирование профессиональной компетентности выпускников, внедрения за счет данной области инновационного компонента и формирования информационно-коммуникационных навыков, начинает рассматриваться исследователями сравнительно недавно – ориентировочно с 2010-х годов [1, 43, 54].

Гипотеза исследования говорит, что формирование профессиональной компетентности, повышение уровня конкурентоспособности педагога изобразительного искусства и развитие его профессиональных качеств в процессе освоения курса «Компьютерная графика» будет достигнуто, если будет разработана и апробирована специальная методическая система, включающая в себя целевой, содержательный, контрольно-регулирующий компоненты, учитывающая современные запросы общества, построенная на овладение студентами современным инструментарием, позволяющих развиваться как в педагогической, творческой и смежных видах деятельности.

Для разработки методической системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» для студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство» необходимо:

- изучить подходы в проектировании содержания дисциплины «Компьютерная графика» в рамках творческих направлений подготовки;
- проанализировать образовательные программы ведущих педагогических ВУЗов на предмет реализации данной дисциплины;
- выявить факторы, определяющие характер, направленность и уникальность содержания дисциплины;
- сформулировать содержательный, целевой, операционно-деятельностный, контрольно-регулирующий компоненты дисциплины «Компьютерная графика».

Изучение подходов в проектировании содержания дисциплины «Компьютерная графика» в рамках творческих направлений подготовки.

Дисциплина «Компьютерная графика» является неотъемлемой частью почти всех образовательных программ по укрупненной группе 54.00.00 «Изобразительное и прикладные виды искусств». Привычное понимание дисциплины «Компьютерная графика» в рамках различных творческих направленностей (Графический дизайн, Ювелирный металл, Искусство костюма и так далее) представляет собой поступательное освоение различных графических редакторов, характер которых зависит от творческой направленности. Объем дисциплины так же определяется значимостью компьютерной графики в рамках будущей профессии. Так, например, анализируя учебные планы направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» различных направленностей, можно увидеть, что минимальный объем дисциплины/блока дисциплин подобного характера – 4 семестра. Так же стоит отметить, что учебные планы дизайнеров содержат не одну, а ряд смежных

дисциплин в области компьютерных технологий, освоение которых может строиться [5]:

- на специфике сферы применения компьютерной графики (например, дисциплины образовательной программы «Графический дизайн и искусство интерьера» Поволжского государственного университета сервиса – Компьютерная графика в рекламе, Верстка и иллюстрации, Мультимедийные технологии);
- на основе видов компьютерной графики (например, дисциплины образовательной программы «Дизайн» Московского государственного педагогического университета – Компьютерные технологии в дизайне (растровая графика), Компьютерные технологии в дизайне (векторная графика), Компьютерные технологии в дизайне (3D-визуализация), Компьютерные технологии в дизайне (анимация);
- на основе многообразия программных редакторов (например, дисциплины образовательной программы «Коммуникативный дизайн» Высшей школы экономики – Adobe Illustrator, Tumble Navigation SketchUp, Adobe After Effects + Adobe Premiere, Adobe Photoshop).

Как мы видим, студенты творческих направлений осваивают компьютерные технологии в широком диапазоне, тем самым укрепляя свою конкурентоспособность на современном рынке труда.

Анализ образовательных программ ведущих педагогических ВУЗов на предмет реализации дисциплины «Компьютерная графика».

Анализируя актуальные образовательные программы различных ВУЗов, реализующих направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленность «Изобразительное искусство», на предмет реализации дисциплин в области компьютерной графики, был сделан следующий вывод [5]: Передовые педагогические ВУЗы в ходе обучения будущих педагогов-художников реализуют дисциплину (в некоторых случаях,

несколько дисциплин) в области компьютерной графики, так, например, учебный план направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленность «Изобразительное искусство» Московского городского педагогического университета содержит следующие дисциплины – «Практикум по компьютерным технологиям», «Искусство фотографии», «Практикум по декоративно-прикладному искусству и дизайну в образовательных учреждениях», учебный план направленности «Изобразительное искусство» Московского государственного педагогического университета предполагает освоение дисциплины «Компьютерная графика».

Также анализируя образовательные программы передовых педагогических ВУЗов и их составляющие, было отмечено, что помимо внедрения дисциплин в области компьютерной графики в учебные планы педагогов изобразительного искусства, данные ВУЗы реализуют актуальные программы, отвечающие запросу современного общества, представляющие синтез изобразительного искусства и компьютерных технологий. Так, например, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена в рамках направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» реализует образовательную программу – «Дополнительное образование (в области дизайна и компьютерной графики)», в рамках направления подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование» – программу магистратуры – «Дизайн и компьютерная графика».

Вышесказанное подтверждает, что компьютерная графика в образовательной программе будущих педагогов изобразительного искусства является современным и актуальным компонентом.

Определение факторов, определяющих характер, направленность и уникальность содержания дисциплины.

Отвечая современным требованиям образования и условиям формирования конкурентного и востребованного на рынке труда кандидата, учебный план студентов Поволжского православного института направления

подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство» содержит дисциплину «Компьютерная графика». Для проектирования содержания данного курса необходимо выявить факторы, определяющие характер, направленность и уникальность содержания.

Специфика художественно-педагогического образования, представляющего собой синтез дисциплин творческого (Живопись, Рисунок, Композиция, Колористика и так далее) и психолого-педагогического характера, не позволяет ввести дисциплину «Компьютерная графика» на длительный период в учебный план студентов направленности «Изобразительное искусство». Данное требует пересмотреть подход в подачи дисциплины, реализуемый в рамках смежных творческих направленностей, но в тоже время обеспечить требуемый образовательной программой уровень знаний и охватить широкий спектр тем.

Дисциплину «Компьютерная графика» в рамках профиля «Изобразительное искусство» следует считать одной из дисциплин художественно-творческой направленности, что определяет ее практико-ориентированный характер, подразумевает выполнение разнонаправленных творческих заданий в области компьютерной графики, что естественно ведет к увеличению блока практических занятий и уменьшению лекционного.

Реализация дисциплины «Компьютерная графика» у студентов Поволжского православного института направленности «Изобразительное искусство» в соответствии с учебным планом проходит на 4-ом курсе, в 7-ом семестре, так как [5]:

- к этому времени студенты владеют навыками специальных художественных дисциплин, что позволит интегрировать знания в области цветоведения, перспективы, объемно-пространственного мышления в область компьютерной графики;

- возникает необходимость использования компьютерных редакторов в ходе различных видов практической подготовки (7, 8 семестр) и выполнения выпускной квалификационной работы;
- у обучающихся наблюдается осознанность в необходимости получения навыков в области современных цифровых технологий.

Объем отведенных часов на дисциплину составил – 72 часа, где: 6 часов отведено – лекциям, 30 часов – практическим занятиям, 36 часов – самостоятельной работе.

Факторы, определяющие содержание дисциплины «Компьютерная графика»: дисциплина должна обеспечить овладение навыками в наиболее возможных областях использования компьютерной графики будущим педагогом или художником; в ходе дисциплины обучающиеся должны освоить технический навык работы в различных графических редакторах; в ходе дисциплины обучающиеся должны освоить базовые знания и умения в области проектирования в дизайне. Именно третий фактор – освоение базовых знаний и умений в области проектирования в дизайне, определил уникальность содержания разрабатываемой дисциплины.

Третий фактор обоснован:

- реализацией образовательных программ в области дизайна в рамках педагогических направлений ведущими педагогическими ВУЗами страны;
- характером деятельности педагога изобразительного искусства, который в процессе педагогической деятельности должен обеспечить качество знаний и умений в области создания объектов визуальной культуры;
- мобильным характером художественно-педагогической деятельности, позволяющим перемещаться в рамки различных смежных специальностей (так, например, 2-ое из 7-ми выпускников Поволжского православного института 2020 года направленности

«Изобразительное искусство» работают в настоящее время в сфере графического дизайна и рекламы);

- полифункциональным характером художественно-педагогической деятельности (большинство художников и художников-педагогов в рамках профессиональной деятельности создают различные объекты дизайна в целях собственного продвижения и реализации культурно-просветительского аспекта педагогической деятельности, например – афиши, графическое оформление аккаунтов социальных сетей, художественное оформление пространств различного функционала);
- компьютерная графика и дизайн – неразделимые понятия в современной визуальной культуре, невозможно создавать профессиональную компьютерную графику, не зная принципы и условия ее проектирования, продиктованные дизайном. Профессиональные объекты компьютерной графики должны содержать три составляющих: знания и умения в области проектирования в дизайне; технический навык работы в графических редакторах; интегрированные в компьютерную графику знания из области изобразительного искусства (цвет, композиция, объемно-пространственное мышление). Исключение любой составляющей определяет создание непрофессионального объекта.

Формулировка целевого, содержательного, операционно-деятельностного, контрольно-регулирующего компонентов дисциплины «Компьютерная графика». Образовательной программой (выстроенной на основе ФГОС, ПС, ПООП) были определены компетенции, индикаторы компетенций и соответствующие им знания, умения и владения, которые обеспечивает данная дисциплина (представлены в Таблице 1).

Таблица 1 – Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Наименование компетенции
ПК-3. Способен применять предметные знания при реализации образовательного процесса.

Код и наименование индикатора достижения компетенций	Результаты обучения
ИПК-3.2. Осуществляет отбор учебного содержания и современных цифровых образовательных инструментов для реализации в различных формах обучения по предметам профиля подготовки в соответствии с дидактическими целями и возрастными особенностями обучающихся.	Знать: сложности и особенности освоения компьютерной графики, редакторы компьютерной графики, принципы подачи учебных материалов при изучении компьютерной графики, методы работы при изучении компьютерной графики, возможности современных цифровых образовательных инструментов.
	Уметь: определять графические редакторы для изучения, отбирать теоретический материал и проектировать практические задания по компьютерной графике, использовать онлайн цифровые образовательные инструменты в области компьютерной графики – Pictochart, Canva, Freepik, Infogr.am, FigJam, Miro.
	Владеть: методами проектирования учебного содержания курсов (иных форм) по компьютерной графике и методами его представления, внедрять в образовательный процесс использование современных цифровых инструментов образования – современные графические редакторы, онлайн-программы создания презентаций, графики, инфографики – Pictochart, Canva, Infogr.am, базы изображений – Freepik, методами и формами реализации различных форм обучения за счет инструментов – FigJam, Miro.

Продолжение таблицы 1

Наименование компетенции	
Код и наименование индикатора достижения компетенций	Результаты обучения
ИПК-3.3. Владеет предметным содержанием дисциплины.	Знать: виды и особенности компьютерной графики; специализированные графические редакторы – Illustrator, Sketchup, Tilda, Photoshop, InDesign, особенности их использования и назначения; методы и принципы проектирования компьютерной графики различного вида; графические особенности объектов визуальной коммуникации (в различных областях).
	Уметь: проводить отбор графических редакторов, для выбора наиболее оптимального в создании компьютерной графики; применять на практике методы проектирования компьютерной графики; использовать знания

	творческих дисциплин в создании компьютерной графики.
	Владеть: техническими методами работы в различных графических редакторах (плоская, объемная графика, веб-графика - Illustrator, Sketchup, Tilda, Photoshop, InDesign), методами проектирования компьютерной графики различного назначения.
ПК-5. Способен участвовать в проектировании предметной среды образовательной программы.	
Код и наименование индикатора достижения компетенций.	Результаты обучения.
ИПК-5.3. Проектирует электронные образовательные ресурсы по предметам с использованием современных цифровых инструментов образования, в том числе, для реализации дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.	Знает: графические редакторы; визуальные, интерактивные и технические особенности проектируемых объектов; знает о возможностях и назначении современных цифровых инструментов образования – Pictochart, Canva, Infogr.am, Zoom, FigJam, Miro.
	Уметь: использовать графические редакторы для создания объектов; применять в практической деятельности знания о визуальных характеристиках объекта; использовать цифровые инструменты Pictochart, Canva, Infogr.am, FigJam, Miro для создания образовательного контента.
	Владеть: методами проектирования электронных образовательных ресурсов при помощи средств компьютерной графики, технологиями дистанционного и электронного обучения за счет использования таких инструментов как Zoom, FigJam, Miro.

На основе планируемых результатов обучения по дисциплине, а также руководствуясь социальным заказом, были сформулированы целевой компонент и задачи дисциплины:

Цель дисциплины «Компьютерная графика» – формирование профессиональной компетентности средствами компьютерной графики, использование обучающимися практических навыков и теоретических знаний в области компьютерной графики в будущей профессиональной педагогической деятельности, личном художественном творчестве, проектировании объектов визуальной коммуникации.

Задачи:

- дать представление об основах современных компьютерных технологий и их использовании в образовательном процессе;
- изучить виды компьютерной графики, различные редакторы и их назначение;
- сформировать знания и практические навыки для проектирования объектов современной визуальной культуры;
- сформировать навыки использования цифровых инструментов в образовании;
- освоить цифровые навыки в области компьютерной графики: приемы создания векторной графики; приемы создания 3D графики; приемы проектирования веб-сайта;
- интегрировать приемы создания векторной графики в практическую деятельность (иллюстрирование, верстка, проектирование объектов визуальной коммуникации, собственное творчество и иные проектные цели);
- интегрировать знания творческих дисциплин («Рисунок», «Живопись», «Композиция») в область компьютерной графики;
- развить художественные способности обучающихся.

Следующим этапом проектирования дисциплины стало непосредственная проработка содержательного компонента, распределение содержания по доступному часовому фонду.

Опираясь на ранее выдвинутые факторы, было определено 4 основных раздела дисциплины, которые сформированы с учетом как видов компьютерной графики, так и сферах ее применения:

- раздел 1. Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе;
- раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator;
- раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup;

– раздел 4. Проектирование веб-сайта.

Темы практических разделов (2, 3, 4) были сформированы на базе основ проектирования в дизайне: Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций; Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката; Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета; Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике; Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций; Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция); Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.

В связи с небольшим часовым фондом разделы дисциплины дают базовый уровень использования компьютерной графики и основ дизайн-проектирования, подразумевают дальнейшее личное освоение данных сфер.

Первый раздел дисциплины «Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе» носит ознакомительный характер, обосновывает необходимость ее освоения, раскрывает основные понятия и виды компьютерной графики, знакомит обучающихся с популярными графическими редакторами, современными цифровыми инструментами в области компьютерной графики в образовании - Pictochart, Canva, Infogr.am, Easel.ly, Flaticon, Freepik и сервисами для реализации дистанционного и командного обучения (в том числе и компьютерной графики) – FigJam, Miro, Zoom, Skype, Bandicam.com, раскрывает понятие цифровых компетенций, место компьютерной графики в них. Контактная работа по разделу составляет – 4 часа.

Второй раздел дисциплины «Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator» предполагает изучение базового технического функционала и возможностей векторного редактора – Adobe

Illustrator. Данный редактор является основным инструментом графических дизайнеров, позволяет проектировать 2D-графику различной сложности и назначения. В рамках изучения данного раздела студенты освоют с теоретической, технической и концептуальной сторон создание плаката (афиши), культуру шрифта и верстки, получат базовые основы рисования в графическом векторном редакторе. Данный раздел обеспечивает для будущих художников-педагогов возможность развития в нескольких областях: в области современной цифровой живописи (Digital art); в области проектирования коммуникационных объектов дизайна – афиш, буклетов, визуального оформления социальных сетей и так далее. Контактная работа по разделу составляет – 18 часов. Второй раздел занимает 50 процентов всего контактного часового фонда дисциплины, является базовым для изучения остальных разделов, дает базовые принципы работы всех графических редакторов, закладывает культуру работы с текстом, цветом, композицией в компьютерной графике.

Третий раздел «3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup» знакомит студентов с одним из популярных, простым, но многофункциональным 3D-редактором – Sketchup. В рамках раздела осваиваются базовые навыки в области: работы в редакторе; проектирования объемных моделей; концептуальных особенностей создания сувенирной продукции. Практическим итогом раздела планируется авторский проект объемной сувенирной модели. Одним из обоснований внедрения данного раздела в дисциплину стало следующее – материально-техническая база Поволжского православного института располагает современными 3D-принтерами, которые позволяют реализовать авторский студенческий проект сувенирной модели в материале посредством 3D-печати. Технологии 3D-моделирования и 3D-печати пользуются высоким спросом в рамках дополнительного и внеурочного образования школьников различных возрастных ступеней, поэтому освоение подобных навыков является важным

элементом формирования современного педагога творческой направленности.

Контактная работа по разделу – 6 часов.

Четвертый раздел «Проектирование веб-сайта» раскрывает художественные особенности проектирования объектов интернет-пространства – сайта, его структуры, навигации, контента, визуальных характеристик (цвет, композиция, шрифт), а также знакомит и обеспечивает студентов инструментом их создания – онлайн-конструкторами. Онлайн-конструкторы новое слово в создании сайтов, так, например, конструктор сайтов Тильда позволяет создать сайт или интернет-магазин без знания основ программирования, сайты собираются из уникальных блоков-шаблонов [23]. В рамках данного раздела студентам планируется разработка проекта одностраничного сайта, содержание которого может быть связано с образовательными целями либо с продвижением личного творчества. Необходимость внедрения подобного раздела объясняется следующим:

- высокая популярность интернет коммуникации, что диктует необходимость дальнейшего личного позиционирования студента, как художника (фотографа, мастера ДПИ и так далее) и педагога, в интернет пространстве;
- популяризация и реализация собственных коммерческих/общественных проектов в области творчества;
- овладение инновационным образовательным инструментом.

Контактная работа по разделу – 8 часов.

В процессе разработки содержания формировался операционно-деятельностной компонент методики. Были определены формы работы: лекционные (лекции-визуализации) и практические занятия, просмотр творческих работ, дискуссии, обсуждения, консультации, самостоятельная работа. Рассмотрим более подробно организацию лекционных и практических занятий.

Лекционный материал разделов 2, 3, 4 и соответствующих им тем, строится на изучении принципов проектирования объектов тем, просмотре и

анализе визуальных материалов – референсов. Так, например, в рамках темы «Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания» изучаются виды плакатов, особенности его дизайн-проектирования – характер шрифтового и цветового решения, анализируются качественные примеры плакатной графики.

Практические занятия разделов 2, 3, 4 представляют собой непосредственное получение технических навыков работы в изучаемых редакторах, практическое применение знаний в области дизайн-проектирования, интеграцию теоретических знаний специальных дисциплин посредством создания различных объектов дизайна, совместном обсуждении результатов работы с использованием интерактивных досок FigJam, Miro. Практические занятия должны демонстрировать поэтапное освоение функционала программы и создание определенного базового объекта компьютерной графики (открытки, иллюстрации, плаката, сувенирной продукции, сайта и так далее). Формат занятий следующий: преподаватель выполняет определенные действия в графическом редакторе (Adobe Illustrator/Sketchup/онлайн-конструктор), действия при помощи проектора проецируются на экран, обучающийся повторяет действия, работая в графическом редакторе за персональным компьютером, в процессе задаются вопросы, обсуждаются и устраняются сложности в работе. После выполнения базовой работы-эталона по теме занятия, обучающийся самостоятельно разрабатывает подобный объект, продумывая его визуальную концепцию, апробируя функционал редактора.

В рамках операционно-деятельностного компонента методики так же были определены методы и средства обучения. Используемые методы обучения: проектный метод (выполнение творческих заданий по разделам); командный метод (совместное обсуждение, корректировка и доработка результатов); объяснительно-иллюстративный (для лекционных занятий); репродуктивный (для проведения лекционно-практических занятий). Средства обучения: технические – персональные компьютеры, проектор,

экран; методический комплекс дисциплины – рабочая программа, система заданий, методические указания по выполнению заданий, презентации; информационные – литература по дисциплине, источники и ресурсы интернета; графические редакторы; современные цифровые инструменты образования – Pictochart, Canva, Freepik, Infogr.am, FigJam, Miro.

После проработки операционно-деятельностного компонента методики, был сформулирован – контрольно-регулирующий блок. Основой данного блока является уточнение планируемой системы заданий в рамках дисциплины «Компьютерная графика» направленных на развитие профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства (фонд оценочных средств), определение вида и форм контроля, разработка критериев оценки творческих работ.

Учет и оценка знаний, умений и уровня сформированности компетенций у обучающихся осуществляется в три этапа.

Первый этап – первоначальный – опрос, устанавливает уровень знаний и умений в сфере компьютерной графики.

На втором этапе проводится текущий контроль успеваемости по дисциплине, представляющий проверку усвоения материала, регулярно осуществляемую на протяжении семестра с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины.

Обучающиеся представляют определённые материалы для текущего контроля (полная система заданий в рамках дисциплины «Компьютерная графика» направленных на развитие профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства представлена в Приложении А).

По разделу 1 – доклады-презентации по выбранным темам. По разделам 2-4 – студенты выполняют практические задания по темам, задания выполняются в аудитории, дорабатываются самостоятельно либо в аудитории, либо в домашних условиях, на занятиях просматриваются итоги практических заданий, даются комментарии по доработке или завершению.

Для оценки творческих работ были определены следующие критерии диагностики:

- технический навык владения графическим редактором;
- знания и умения для проектирования компьютерной графики (овладение приемами визуальной культурой в рамках темы задания, способность самостоятельно разрабатывать идею/сюжет в области компьютерной графики, грамотно использовать шрифты, цвет, композицию, верстку и так далее);
- умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику (цветовая гармония, композиционное построение, перспективное построение, объемно-пространственное мышление и так далее).

Разработанные критерии отражают положения гипотезы, оценивают качество владения цифровым инструментарием, способность использовать новый инструментарий в различных сферах деятельности (смежных профессиях, личном творчестве, интеграцию компьютерной графики в образовательный процесс), уровень способности интегрировать ранее полученные знания профессиональных дисциплин для создания грамотных продуктов компьютерной графики.

Каждое практическое задание раздела 2-4 оценивается по разработанным критериям, каждый критерий имеет три уровня оценки: удовлетворительно, хорошо, отлично.

Описание критериев оценки творческих заданий полностью представлено в Приложении Б.

На третьем этапе проводится промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета. Зачет проходит в форме представления студентами итогового портфолио-презентации по курсу, представляющего творческие результаты – поисковые и итоговые варианты работ. В представленном портфолио оценивается

способность использовать компьютерную графику для решения различных задач, уровень владения графическими редакторами, графическое оформление и идея портфолио.

Результаты освоения дисциплины в форме зачета определяются следующими отметками: «зачтено», «не зачтено».

В соответствии с разработанным содержанием, фондами оценочных средств, требованиями к результатам освоения дисциплины, был подобран перечень основной и дополнительной учебной литературы, перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», перечень информационных технологий, программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем; описано материально-техническое обеспечение дисциплины.

Представленный теоретический материал методической системы, можно свести в графическую форму, представленную на рисунке 1.

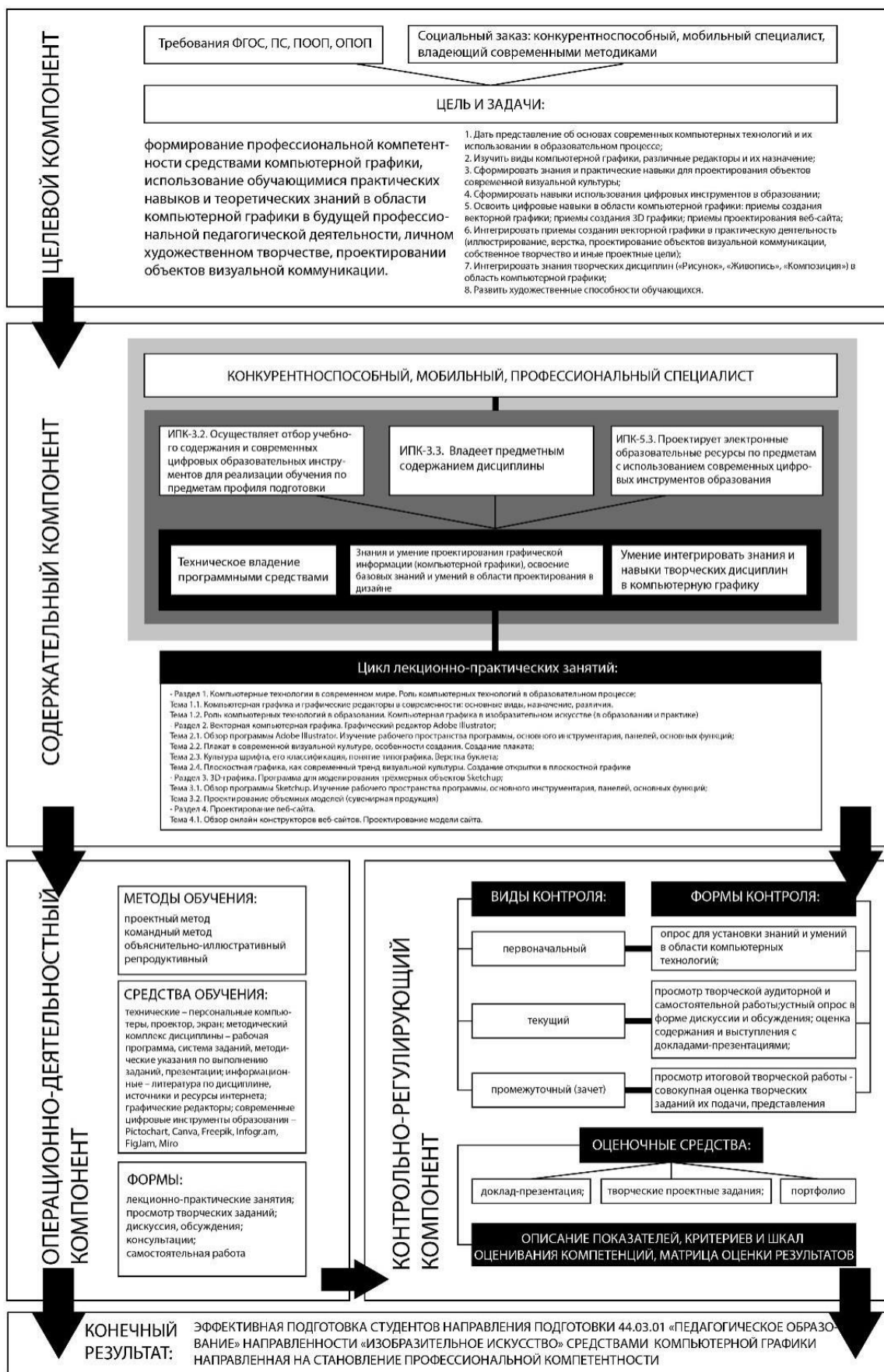


Рисунок 1 – Модель методической системы формирования профессиональной компетентности средствами компьютерной графики

Выводы по первой главе

В ходе работы над первой главой было определено, что широкое использование понятий «компетенция/компетентность» связано с внедрением в российское образование так называемого компетентностного подхода обучения. Для определения дефиниций данных понятий было проанализирован пласт психолого-педагогической научной литературы, который показал, что на сегодня существует несколько подходов к их пониманию. Вычленение единого в множестве подходов, анализ нормативной документации и изучение опыта передовых вузов страны позволил сформулировать авторскую позицию в отношении одного из основных понятий исследования: профессиональная компетентность педагога изобразительного искусства – способность к высокопрофессиональной реализации художественного образования и эстетического воспитания на основе использования как классических, так и современных технологий обучения, наличие у педагога ценностного отношения к педагогической профессии, психолого-педагогических и специальных знаний, профессионально-педагогических умений, опыта художественного освоения действительности, понимания необходимости постоянного профессионального развития в связи с влиянием цифровых технологий на формирование современного общества.

Также в рамках первой главы было определено, что информационно-коммуникативная составляющая в общей структуре компетентности педагога является одной из важнейших, о ее формировании говорят федеральные государственные образовательные стандарты, профессиональные стандарты, национальные проекты в образовании. Опираясь на тенденции развития предметно-педагогической ИКТ-компетентности, передовые педагогические вузы внедряют в программу обучения по профилю «Изобразительное искусство» изучение курса по компьютерной графике.

Далее были определены возможности компьютерной графики, как элемента профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства. Компьютерная графика в рамках деятельности педагога – это: внедрение инновационных и цифровых инструментов в процесс обучения «классическому» изобразительному искусству; освоение обучающимися навыков актуальной, востребованной сферы современной жизни – проектирования визуального контента; предметная интеграция и прикладной характер обучения; возможность самостоятельной реализации современных, профориентационных программ в рамках творческих предметов; новый инструмент создания творческих работ, позволяющий работать не только в рамках живописи, рисунка, но и в смежных творческих направлениях – иллюстрация, дизайн.

Широкий спектр инновационных возможностей компьютерной графики, перспективное развитие данной области, социальный заказ на специалистов в области цифрового искусства говорит о необходимости реализации курса «Компьютерная графика» в ходе подготовки будущих педагогов изобразительного искусства с целью формирования их профессиональной компетентности, а соответственно и разработки методической системы.

На первом этапе разработки методической системы была проделана исследовательская работа по изучению подходов проектирования содержания дисциплины компьютерная графика в рамках различных творческих направлений, проанализированы образовательные программы ведущих педагогических ВУЗов на предмет реализации данной дисциплины, что подтвердило актуальность обучения компьютерной графике будущих педагогов изобразительного искусства.

Затем были определены факторы, определяющие характер, направленность и уникальность содержания дисциплины для современного педагогического образования, последовательно разработаны все структурные элементы методической системы, итоговая разработанная методическая

система «Компьютерная графика» для студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленность «Изобразительное искусство»:

- внедряет инновационный компонент в образование будущих педагогов-художников, знакомит их с технологиями, которые возможно использовать, как в личных творческих целях, так и в рамках педагогической деятельности;
- позволяет разрабатывать авторские программы, которые можно реализовать как в дополнительном, так и основном общем образовании школьников;
- дает базовые навыки работы в смежных профессиях, связанных с визуальной культурой;
- повышает уровень компьютерной грамотности среди профессионального сообщества.

Глава 2 Опытнo-экспериментальное исследование системы формирования профессиональной компетентности в ходе освоения курса «Компьютерная графика» студентами направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство»

2.1 Ход и результаты констатирующего эксперимента

Диссертационное исследование определило проблему – необходимость изучения студентами педагогического направления профиля «Изобразительное искусство» компьютерной графики в целях формирования профессиональной компетентности будущего педагога изобразительного искусства, для разрешения проблемы была разработана методическая система освоения курса по компьютерной графике, для выявления эффективности которой необходимо реализовать опытно-экспериментальное исследование, состоящее из двух этапов: констатирующий и формирующий эксперименты.

Название эксперимента: Формирование профессиональной компетентности средствами дисциплины «Компьютерная графика» у студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство».

Объект исследования: процесс формирования профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства.

Предмет: средства, приемы, методы формирования профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика».

База эксперимента: АНО ВО «Поволжский православный институт».

Аудитория эксперимента: студенты 1-4 курса АНО ВО «Поволжский православный институт» направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль «Изобразительное искусство» 2019-2020 учебного года, 2020-2021 учебного года.

Сроки эксперимента: сентябрь 2019 г. – январь 2021 года.

Этапы эксперимента:

а) констатирующий эксперимент:

- 1) выявить уровень (степень развития) исследуемых качеств студентов до начала проведения формирующего эксперимента, то есть исходный их уровень;
- 2) проследить формирование исследуемых профессиональных компетенций в существующих условиях.

б) формирующий эксперимент:

- 1) проведение цикла занятий, направленных на формирование профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика»;
- 2) выявление итогового уровня сформированности профессиональной компетентности;
- 3) сравнение полученных результатов.

Констатирующий эксперимент. Программа констатирующего эксперимента.

На подготовительный этап экспериментального исследования (2019 г.) проводились изучение и анализ литературы по вопросу развития профессиональных качеств и формирования компетентности студентов педагогических направлений, определение структуры, целей, задач, содержание, методов подготовки педагогических кадров, владеющих информационной культурой, осуществлялись конструирование общих подходов к разработке теоретической модели организационно-педагогического обеспечения профессионального становления молодых специалистов в процессе освоения основ компьютерной графики, накопление эмпирического материала, подготовка экспериментальной базы, определение и уточнение методики организации опытно-экспериментальной работы.

Задачи данного эксперимента – выявить уровень (степень развития) исследуемых качеств студентов до начала проведения формирующего эксперимента, то есть исходный их уровень.

В качестве методов диагностики были выбраны: наблюдение, опрос, анкетирование, беседа.

В ходе констатирующего эксперимента нужно диагностировать существующие практические навыки и теоретические знания в области компьютерной графики, как средства формирования профессиональной компетентности.

Для констатирующего эксперимента была разработана и использована анкета-опросник. Содержание анкеты-опросника представлено в Таблице В.1.

Анкета-опросник состоит из двух блоков, каждый последующий вопрос блока является более глубоким:

- блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике: позволяет определить базовые знания и умения в области компьютерной графики – знают ли студенты популярные графические редакторы, имеют ли они опыт работы в графических редакторах, какие редакторы используются ими, совокупность ответов данного блока так же продемонстрирует заинтересованность компьютерной графикой;
- блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию для формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»: позволяет определить заинтересованность студентов в области компьютерной графики, определить направление обучения в сфере компьютерной графики.

Так как анкета-опросник в некоторых случаях предполагает развернутые ответы, во избежание сложностей и затруднений в ответах, перед началом анкетирования-опроса, студентам была дана возможность задать свои вопросы по содержанию, провела инструкция заполнения формы.

Общее количество опрошенных за 2019-2020, 2020-2021 учебные года составило 33 человека (Рисунок 2).

В 2019-2020 учебном году было опрошено 6 студентов (гр. ИЗО-401) 4 курса (7 семестр), так как именно на 4 курсе в 7 семестре реализуется дисциплина «Компьютерная графика».

В 2020-21 учебном году было опрошено 27 человек – студенты с 1 по 4 курс, то есть в экспериментальную группу вошли не только студенты, которым предстояло освоить дисциплину «Компьютерная графика». Увеличение экспериментальной группы произошло с целью выявления общей заинтересованности в области компьютерной графики.



Рисунок 2 – Распределение испытуемых в ходе констатирующего эксперимента

Результаты констатирующего эксперимента показали интересные тенденции. Рассмотрим подробнее.

Результаты констатирующего эксперимента 2019-2020 учебного года.

Аудитория эксперимента: группа ИЗО-401 направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, направленность «Изобразительное искусство», 6 человек. Психолого-педагогическая характеристика группы: группа ИЗО-401 не отличается высокими показателями в обучении, процент общей успеваемости – средний.

Результаты констатирующего эксперимента 2019-2020 учебного года представлены в таблице В.2, которая демонстрируют вариации ответов и количественный показатель ответов. Для наглядности результатов количественные показатели были переведены в процентные соотношения, даны комментарии к содержательным ответам (Таблица В.3) и представлены в графической форме (Рисунок 3, 4).

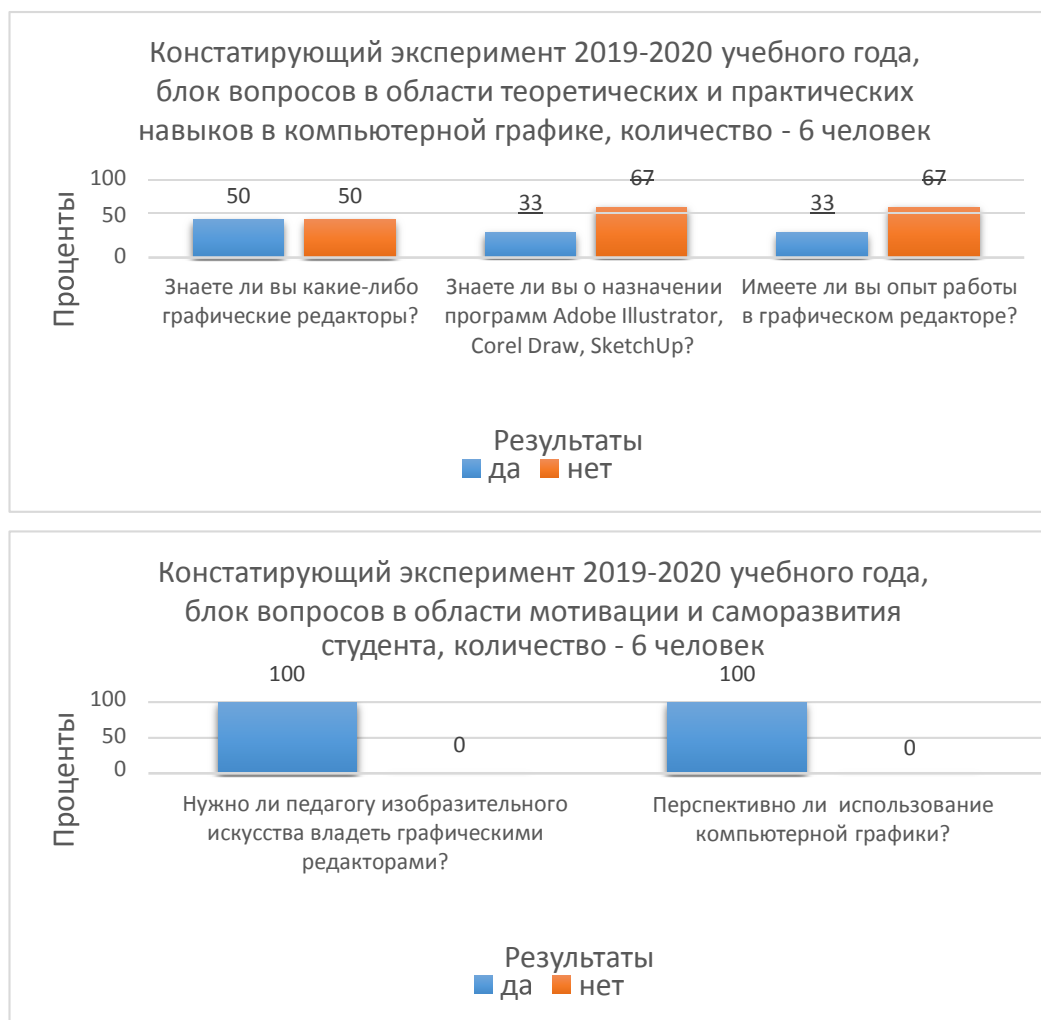


Рисунок 3 – Результаты констатирующего эксперимента 2019-2020 учебного года



Рисунок 4 – Результаты констатирующего эксперимента
2019-2020 учебного года

Анализ ответов блока вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике:

Совокупный результат опроса по первому блоку показывает, что большая часть студентов 4 курса, завершающих обучение по творческой изобразительной направленности, не только не имеет практической работы в графических редакторах, не знает о назначении самых популярных из них, но и не имеет в принципе информации о компьютерной графике.

Так ответ на первый вопрос показал, что 50 % процентов группы знают какие-либо редакторы, но уже в ответе на второй, более глубокий, вопрос мы наблюдаем снижение процента знающих о назначении популярного графического обеспечения в компьютерной графике. Практический опыт работы в графических редакторах имеют всего 33 % процента студентов группы – 2 человека, стоит отметить, что один из них имеет базовое средне-профессиональное образование в области графического дизайна (заканчивал колледж «КТиХО» по специальности «Дизайн (по отраслям)»), второй студент является переводником с творческого направления «Декоративно-прикладное искусство» профиля «Ювелирное дело» (перевелся из ФГБОУ ВО «ТГУ»), где освоение графических редакторов является частью образовательной

программы. Вышесказанное позволяет заключить, что 33% имеют ранее полученный вынужденный опыт, 67 % не имеют опыта работы в компьютерной графике.

Анализ ответов блока мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика».

Совокупный анализ ответов по второму блоку демонстрирует высокую заинтересованность компьютерной графикой, 100 % студентов считают данную область необходимой для освоение будущим педагогом изобразительного искусства, 100 % студентов считают данную сферу перспективной, как в сфере личного творческого развития, так и в педагогической деятельности.

Результат последнего вопроса блока демонстрирует, что 67 % студентов в дальнейшем профессиональном становлении видят себя в творческой сфере, но в различных ее областях – художественная сфера, дизайн и так далее.

Сопоставление результатов ответов блоков, демонстрирует противоречие, студенты считают направление компьютерной графики перспективным, современным и конкурентоспособным, но не задумываются об самостоятельном получении знаний и навыков в данной области.

Результаты констатирующего эксперимента 2020-2021 учебного года.

Аудитория эксперимента: группа ИЗО-401, 301, 201, 101 направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, направленность «Изобразительное искусство», 27 человек.

После опыта реализации дисциплины «Компьютерная графика» в 2019-2020 учебном году для констатирующего эксперимента № 2 было решено помимо анкетирования-опроса, использовать и иной метод диагностирования – наблюдение.

Метод наблюдения реализовался следующим образом:

- анализ социальных сетей (ВКонтакте, Instagram) студентов на предмет участия в группах и пабликах, посвященных и популяризирующих компьютерную графику;
- анализ социальных сетей студентов (ВКонтакте, Instagram) на предмет публикации личного творчества и наличия в нем творческих работ, выполненных в компьютерной графике;
- наблюдение за студентами в ходе образовательного процесса на предмет качества использования личного свободного времени (на переменах).

Метод наблюдения дал следующие результаты.

В рамках анализа аккаунтов социальных сетей (ВКонтакте, Instagram) студентов на предмет их участия в группах и пабликах, посвященных и популяризирующих компьютерную графику, показал, что 70 % процентов проанализированных аккаунтов студентов первого курса, 100 % аккаунтов студентов второго курса, 40% аккаунтов студентов третьего курса и 100% аккаунтов студентов четвертого курса подписано на различные группы и паблики, посвященные компьютерной графике (71 % от общего числа проанализированных аккаунтов) (Таблица В.4).

Характер групп: группы, посвященные цифровой иллюстрации, группы, освещающие вопросы визуальной культуры в области дизайна, наиболее реже встречаются группы, посвященные анимации.

Результаты данного наблюдения представлены в графической форме на Рисунке 5.

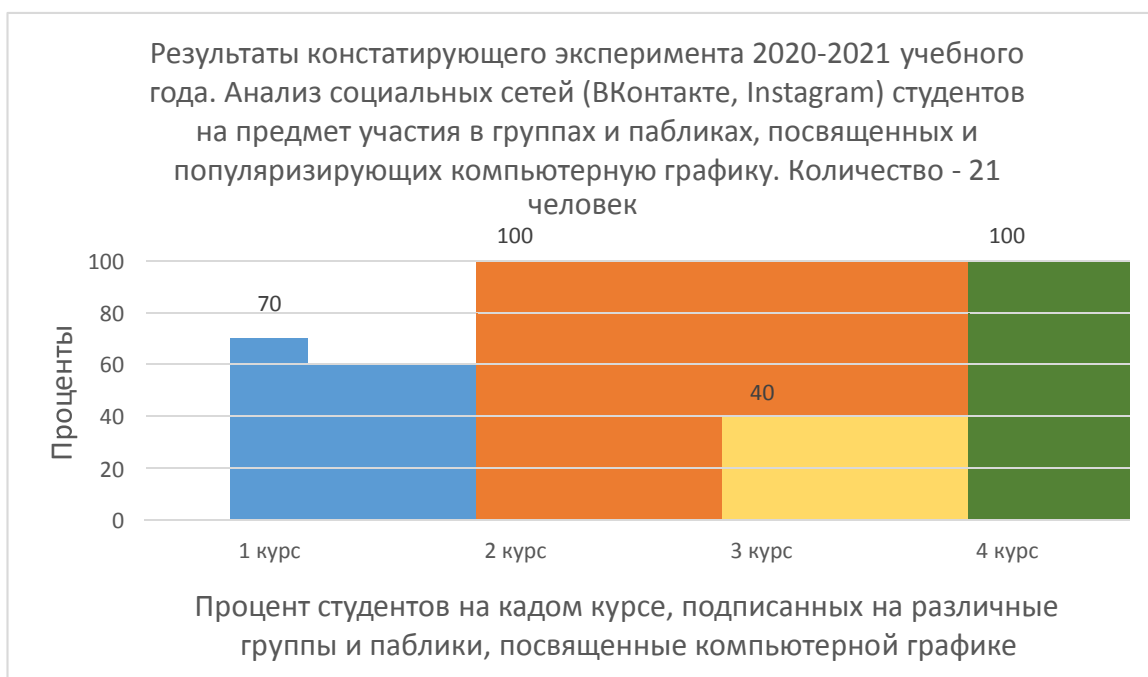


Рисунок 5 – Результаты констатирующего эксперимента 2020-2021 учебного года. Наблюдение 1

В рамках анализа социальных сетей студентов (ВКонтакте, Instagram) на предмет публикации личного творчества и наличия в нем творческих работ, выполненных в компьютерной графике, было выявлено, что (Таблица В.5):

- 4 студента первого курса (40 % проанализированных аккаунтов первого курса) имеют публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, наблюдается стремление к комиксной стилистике;
- 2 студента второго курса (66 % проанализированных аккаунтов второго курса) имеют публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, наблюдается стремление к комиксной стилистике, есть наличие сюжетных композиций;
- студенты третьего курса не имеют публикаций творческих работ, выполненных в компьютерной графике (0 %);

- 1 студент четвертого курса (33% проанализированных аккаунтов студентов четвертого курса) имеет публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, работы выполнены в реалистичной манере, встречаются персонажи, сюжеты.

Результаты данного наблюдения представлены в графической форме на Рисунке 6.

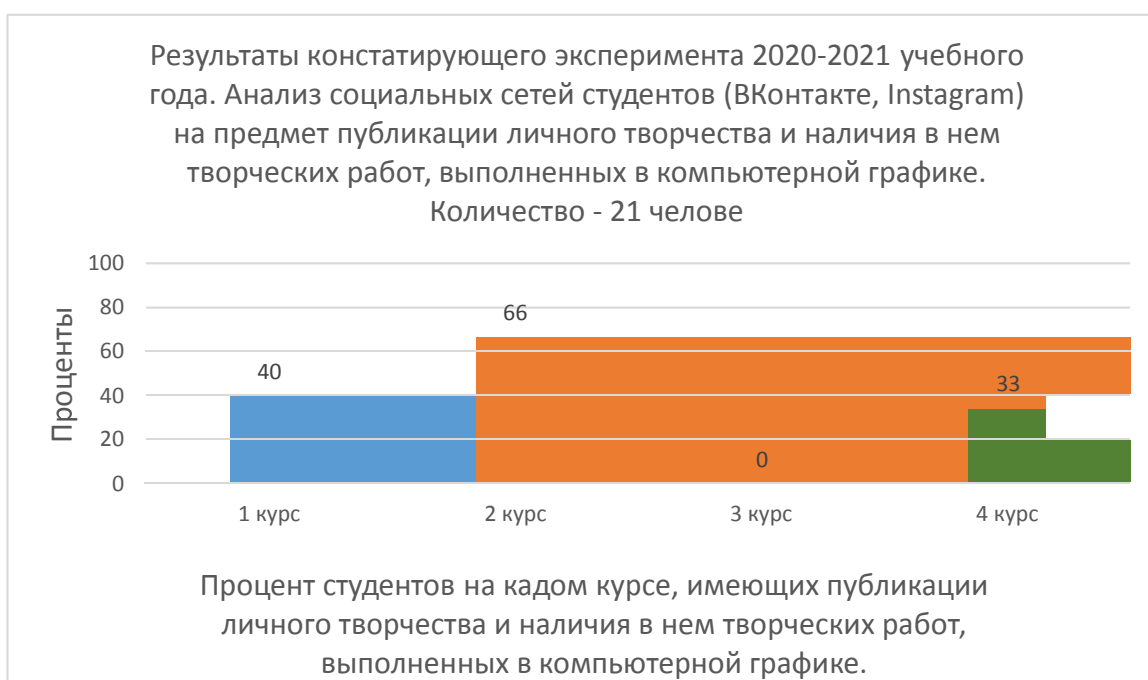


Рисунок 6 – Результаты констатирующего эксперимента 2020-2021 учебного года. Наблюдение 2

В целом (от общего числа) 33 % студентов имеют опыт создания компьютерной графики на различных уровнях.

В рамках наблюдения за студентами в ходе образовательного процесса на предмет качества использования личного свободного времени (на переменах) было отмечено, что некоторые студенты (2 человека – 9,5 %, группа ИЗО-101 – 1 студент – 10 %, группа ИЗО-401 – 1 студент – 33 %) в

свободное время рисуют в специализированных приложениях на графических планшетах.

Анализируя совокупные данные метода наблюдения, можно сказать, что у студентов профиля Изобразительное искусство наблюдается проявления интереса к области компьютерной графики:

- 71 % (15) студентов следят за развитием и творчеством в сфере компьютерной графики;
- 33 % (7) студентов публикуют авторские творческие работы, выполненные в компьютерной графике, наиболее активны в это отношении студенты 1 и 2 курсов;
- 9,5 % (2) студента занимаются компьютерной графикой в ходе образовательного процесса в личное время.

Совокупные результаты наблюдения представлены в графической форме на Рисунке 7.



Рисунок 7 – Результаты констатирующего эксперимента 2020-2021 учебного года. Совокупные результаты метода наблюдения

В заключении проведения метода наблюдения, важно отметить, что наиболее высокий интерес к сфере компьютерной графики наблюдается у студентов 1, 2 курсов.

Метод анкетирования, опроса.

Для анкетирования-опроса в 2020-2021 учебном году была использована ранее разработанная форма с добавлением вопроса об оценке уровня своих способностей в области компьютерной графики, вопрос добавлен так как результаты наблюдения показали высокие показатели заинтересованности компьютерной графикой.

Анкетированы были 27 студентов групп ИЗО-101, 201, 301, 401.

Для начала приведем результаты метода для группы ИЗО-401 – 3 человека, так как им предстояло пройти дисциплину «Компьютерная графика».

Психолого-педагогическая характеристика группы: группа ИЗО-401 отличается высокими показателями в обучении, процент общей успеваемости – высокий.

Ответы анкеты-опросника и их количественный показатель представлены в Таблице В.6, для наглядности результатов количественные показатели были переведены в процентные соотношения, даны комментарии к содержательным ответам (Таблица В.7), в графической форме результаты представлены на Рисунке 8.

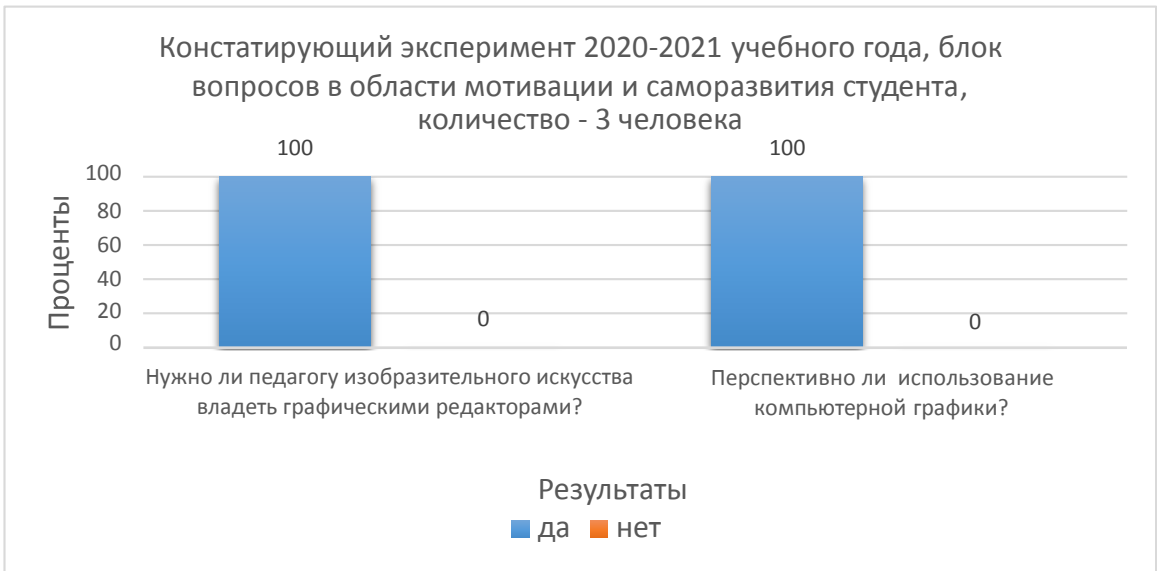
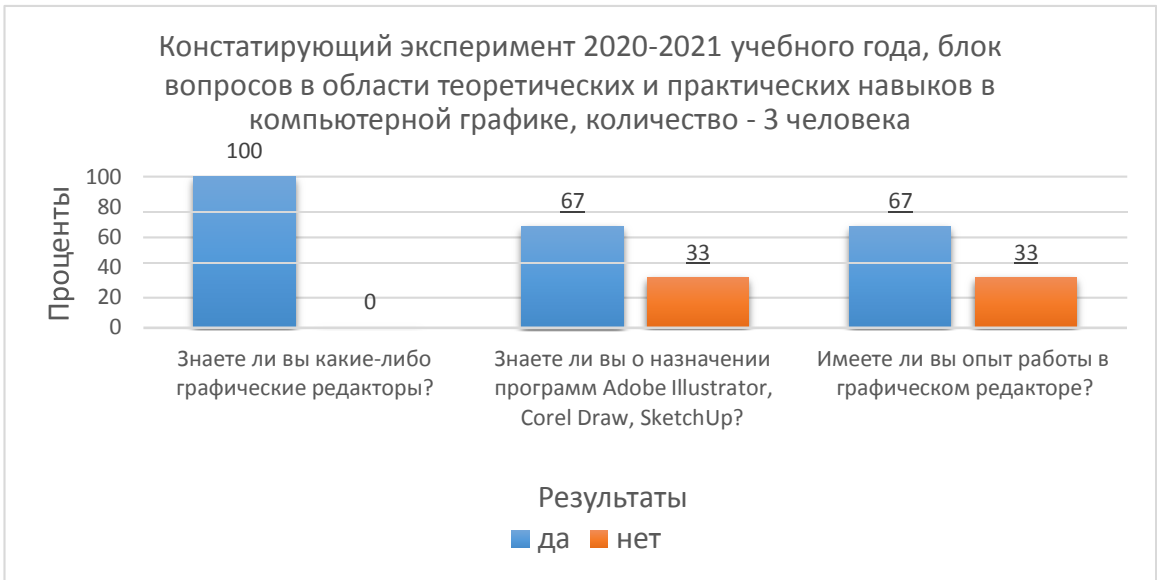


Рисунок 8 – Констатирующий эксперимент 2020-2021 учебного года. Опрос-анкетирование. 4 курс

Анализ ответов блока вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике. Совокупный анализ первого блока вопросов показывает, что в группе ИЗО-401 (2020-2021 учебного года) наблюдается высокий уровень знаний о компьютерной графике, показатель практической работы в данной области ниже, но значительно выше, чем у группы 2019-2020 учебного года. Так, 100% студентов группы знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специфичные. 67 % студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах, работают в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SAI, 33 % студентов не имеют практического опыта. Так как группа малочисленная стоит описать качество практических умений и историю их приобретения для каждого студента. Малинина Ю. – опыт работы в графических редакторах получила самостоятельно, еще во время обучения на первом курсе, на сегодняшний момент всячески развивает это навык, проходит различные онлайн-курсы, рисуют персонажей для игр, работает предпочтительно в SAI. Ворожбитова К. имеет небольшой практический опыт работы в графических редакторах пакета программ Adobe, опыт получен самостоятельно и основан на личном интересе, во время дистанционного обучения весной 2020 г., прошла несколько курсов. Еделькина Е. – не имеет практического опыта работы в области компьютерной графики, знает различные графические редакторы, но не имела попыток их освоить, заинтересованность в освоении данных навыков – высокая.

Анализ ответов блока мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика». Ответы по второму блоку демонстрируют высокую мотивацию для освоения компьютерной графики и дальнейшего его использования в различных сферах своей профессиональной деятельности, как в творческой, так и в педагогической. Так, 100 % студентов считают необходимым овладением

инструментария графических редакторов, 100 % процентов студентов считает компьютерную графику перспективной сферой.

В целом результаты констатирующего эксперимента (наблюдение, анкетирование-опрос) по группе ИЗО-401 показывают повышение уровня значения компьютерной графики и необходимость ее освоения будущими педагогами изобразительного искусства.

Не менее интересны оказались и результаты анкетирования-опроса студентов групп ИЗО-101, 201, 301, совокупный результат приведен в Таблице В.8, для наглядности результатов количественные показатели были переведены в процентные соотношения, даны комментарии к содержательным ответам (Таблица В.9), графически результаты представлены на Рисунке 9.

Анализ блока вопросов в области теоретических знаний и практических навыков в компьютерной графике демонстрирует удивительно высокий знаниевый и практический компоненты, демонстрирующие попытки самостоятельного освоения данной сферы и использования ее как в личных целях, так и в профессиональных:

- 83 % студентов знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специализированные;
- 59 % студентов имеют опыт работы в графических редакторах, работают в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SAI;
- 59 % студентов используют редакторы для рисования, для фриланса, для обучения;
- 71 % студентов, имеющих практический опыт работы в графических редакторах, оценивают его как низкий, 29 % – как средний.

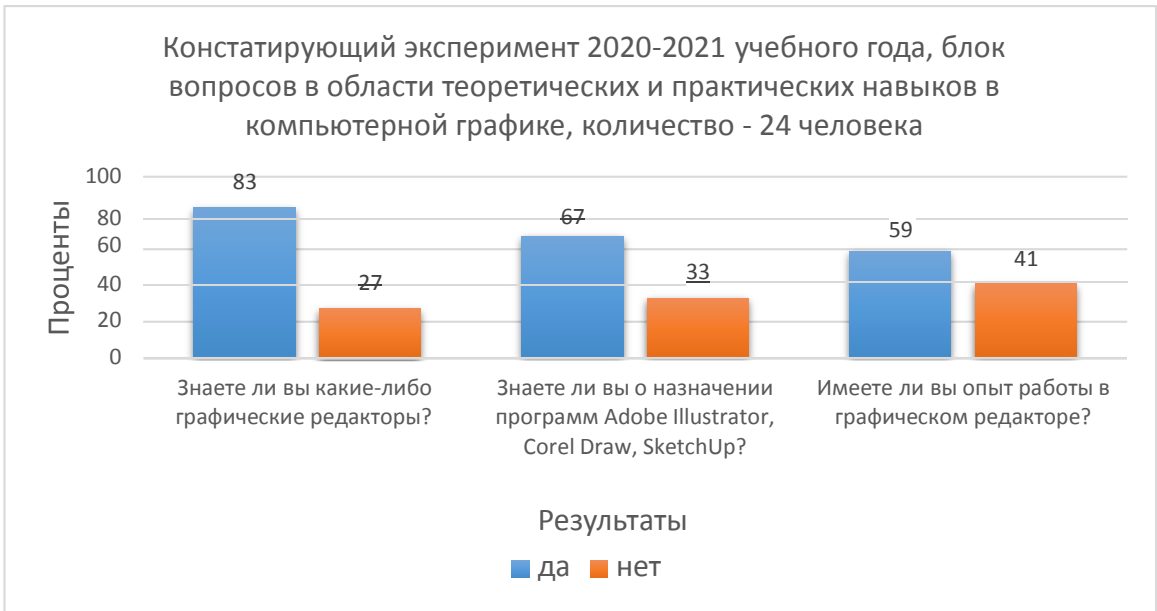


Рисунок 9 – Констатирующий эксперимент 2020-2021 учебного года. Опрос-анкетирование. 1-3 курс

В целом результаты опроса-анкетирования студентов 1, 2, 3 курсов показывают:

- высокий интерес к компьютерной графике;
- высокий уровень знаний и умений в области компьютерной графики (в сравнении с экспериментальной группой 2019-2020 учебного года);
- высокий уровень мотивации в обучении компьютерной графике и дальнейшему ее использованию в своей профессиональной деятельности.

Также опираясь на результаты данного опроса-анкетирования, можно утверждать, что более молодые студенты, в особенности студенты 1-го курса, понимают необходимость освоения новых технологий, готовы самостоятельно осваивать область компьютерной графики. Наблюдается и высокий уровень интеграции творческих областей между собой, стираются границы между изобразительной деятельностью, дизайном, декоративно-прикладным искусством и фотографией, что подтверждает необходимость универсальность базовых творческих навыков, компетенций, которыми должен овладеть студент творческого направления за время своего обучения.

Общие результаты констатирующего эксперимента за период 2019-2020 гг.:

- 100 % мотивации в заинтересованности в области компьютерной графики и ее освоения;
- 60 % студентов на момент опроса имеют некий практический опыт работы в графических редакторах и создания компьютерной графики;
- 90 % студентов, имеющих практический опыт работы, оценивают свои навыки и умения в области компьютерной графики, как «низкие».

Вышесказанное позволяет говорить об актуальности и наличии запроса со стороны студентов на реализацию дисциплины «Компьютерная графика».

2.2 Ход и результаты формирующего эксперимента

После получения результатов констатирующего эксперимента предстояло провести формирующий эксперимент, который бы продемонстрировал верность гипотезы исследования, возможности дисциплины «Компьютерная графика» в области формирования профессиональной компетентности современного педагога изобразительного искусства.

Аудитория эксперимента: группы студентов 4 курса (7 семестр) направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиль (направленность) «Изобразительное искусство».

Срок эксперимента: 7 семестр 2019-2020 учебного года, 7 семестр 2020-2021 учебного года.

Цель эксперимента: выявить влияние изучения дисциплины «Компьютерная графика» на развитие профессиональной компетентности студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство».

Задачи данного эксперимента:

- провести цикл занятий, направленных на формирование профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика»;
- выявить итоговый уровень сформированности профессиональной компетентности, путем диагностирования результатов;
- провести повторный опрос-анкетирование для сравнения показателей;
- интерпретировать и обобщить результаты исследования, соотнести их с требованиями нормативной документации.

В качестве методов формирующего эксперимента были выбраны: непосредственное проведение занятий по дисциплине «Компьютерная

графика» в соответствии с разработанной в исследовании программой, качественный и количественный анализ, метод интерпретации результатов.

Формирующий эксперимент данного исследования состоял из следующих этапов:

- проведение цикла занятий, направленных на формирование профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика» в 2020-2021 учебном году;
- диагностика результатов дисциплины (качественный и количественный анализ) по разработанным в исследовании критериям, соотносимым с понятием профессиональной компетентности;
- проведение повторного опроса-анкетирования экспериментальной группы;
- интерпретация, обобщение полученных результатов эксперимента;
- соотнесение полученных результатов дисциплины с требованиями ФГОС ВО, ОПОП, ПС.

Первый этап формирующего эксперимента проходил в 7 семестре 2019-2020 учебного года, но этот этап автор считает «пилотажным», так как:

- в ходе эксперимента материально-техническая база института пополнилась 3D-принтерами, что привело к корректировке рабочей программы и внедрения в ее содержание темы по объемному моделированию;
- на фоне внедрения новой темы, связанной с объемным моделированием, автором было замечено, что в целом содержание, разработанной им дисциплины затрагивает лишь область создания иллюстраций и объектов печатной графики, что не полностью отвечает запросу студентов по результатам констатирующего эксперимента, поэтому была произведена повторная корректировка программы, затрагивающая сокращение тем в области

проектирования печатной продукции и добавление темы по проектированию сайтов. Итоговая скорректированная программа представлена в исследовании и явилась основой для проведения формирующего эксперимента 2020-2021 учебного года.

Проведение цикла занятий, направленных на формирование профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства в ходе освоения курса «Компьютерная графика» в 2020-2021 учебном году. В рамках формирующего эксперимента 2020-2021 учебного года была реализована разработанная методическая модель, представленная в исследовании, содержащая следующие компоненты, которой заложены в рабочей программе дисциплины «Компьютерная графика».

Реализация этапа формирующего эксперимента – проведение цикла занятий было начато в сентябре 2020 г. окончено в январе 2021 г.

За данный период были реализованы занятия по следующим разделам и темам:

- тема 1.1. Компьютерная графика и графические редакторы в современности: основные виды, назначение, различия;
- тема 1.2. Роль компьютерных технологий в образовании. Компьютерная графика в изобразительном искусстве (в образовании и практике);
- тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций;
- тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator;
- тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator;

- тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике в программе Adobe Illustrator;
- тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций;
- тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция);
- тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.

Все темы, кроме темы 2.1. сопровождались лекционным занятием, освещающим различные вопросы, так по разделу 1. – актуальность компьютерных технологий в современной культуре и педагогическом процессе, по разделам 2, 3, 4 – особенности визуальной культуры изучаемых объектов. Лекционный материал подавался в виде лекций-визуализаций.

Реализацию практических занятий по данной дисциплине можно классифицировать на три вида:

- совместное с преподавателем изучение графического редактора, соответствующего изучаемому разделу (Раздел 1 – Adobe Illustrator, Раздел 2 – Sketchup, Раздел 3 – онлайн-конструктор Tilda);
- выполнение типового практического задания в соответствии с темой. Подобный тип занятий представляет собой совместное выполнение преподавателем и студентами типового задания в графическом редакторе. Каждый этап работы над заданием демонстрируется преподавателем при помощи проектора на экран, студенты повторяют этапы, находясь за персональными компьютерами. Задания позволяют освоить основной и дополнительный функционалы редактора, уяснить принципы и особенности визуальной культуры в рамках создаваемого продукта;
- самостоятельное выполнение практического задания по теме с возможностью консультирования преподавателя. Подобная форма

практической работы является ключевой, так как демонстрирует: технический уровень овладения графическим редактором; овладение приемами визуальной культурой в рамках темы задания, способность самостоятельно разрабатывать идею/сюжет в области компьютерной графики, грамотно использовать шрифты, цвет, композицию, верстку; демонстрирует способность обучающегося интегрировать собственные знания в области специальных дисциплин – живописи, рисунка, композиции, цветоведения, в область компьютерной графики.

Стоит заметить, что самостоятельная работа по дисциплине предполагает доработку задания, которое было начато в процессе занятия. Именно результат подобной работы будет являться предметом диагностирования.

Итак, с сентября по декабрь 2020 г. студенты группы ИЗО-401 (3 человека) обучались по методической системе исследования и выполнили следующие диагностируемые практические задания в соответствии с тематикой, представленные в Таблице 2.

Таблица 2 – Практические задания по темам (диагностируемые)

Раздел (модуль)	Лекций	Практических	Самостоятельная работа	Диагностируемое задание по теме
Раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.				
Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	-	4	6	Афиша для выставки пленэрных студенческих работ/ творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства

Продолжение Таблицы 2

Раздел (модуль)	Лекций	Практических	Самостоятельная работа	Диагностируемое задание по теме
Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.	1	4	4	
Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.	1	4	4	Листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства
Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике в программе Adobe Illustrator.	1	4	4	Открытка на тему «Новый год»/ «Рождество»; Пиктограммы на тему «Профессии»/«Животные»
Раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup.				
Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	-	2	6	3D-модель сувенирной продукции
Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).	0,5	4	4	
Раздел 4. Проектирование веб-сайта				
Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.	0,5	6	4	Сайт по теме «Продвижение личного творчества»/ «Образовательный ресурс»
Итого	6	30	36	

Все выполненные практические задания всей экспериментальной группы представлены в Рисунке Г.1-Г.17. Выполнение каждого задания предварялось:

- совместным с преподавателем изучением графического редактора;
- изучением лекционного материала по теме;
- совместным с преподавателем выполнением типового практического задания.

Так для выполнения задания «Афиша для выставки пленэрных студенческих работ/ творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства» предварительно были освоены простейшие навыки работы в Adobe Illustrator, изучены визуальные особенности и характеристики проектирования афиш (цвет, шрифт, композиция), виды плаката, рассмотрены качественные референсы по теме, совместно выполнена афиша. Практические результаты задания – итоговые афиши были использованы для экспозиций и популяризации в сети, выставок, реализуемых кафедрой изобразительного искусства.

Выполнение задания «Листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства» строилось на основе полученного практического опыта выполнения афиши, лекционный материал освещал характеристики шрифтовой культуры (классификация шрифтов, основы верстки и типографики, назначение шрифтовых гарнитур), совместно со студентами была разработана листовка для абитуриентов.

В рамках темы «Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры» были выполнены два практических задания – проектирование тематической открытки и создание серии пиктограмм, оба задания демонстрируют возможности графического редактора Adobe Illustrator для создания иллюстрации. Лекционный материал темы раскрывал содержание современных трендов в иллюстрации, представлял широкий спектр графического материала, совместная работа студентов и преподавателя представляла рисование открытки, посвященной Новому году, в рамках совместного рисования, студентами был освоен дополнительный функционал редактора, направленный на рисование. Практические результаты задания – открытки, были отправлены для участия в творческом конкурсе «Рождество в каждый дом – 2021».

Выполнению задания «3D-модель сувенирной продукции» предшествовало практическое освоение простейшего функционала графического редактора Sketchup, теоретическое изучение основ по

имиджевой продукции. Далее, совместно с преподавателем были разработаны индивидуальные векторные заготовки для будущих объемных объектов, которые были интегрированы и проработаны в Sketchup.

Задание «Сайт по теме «Продвижение личного творчества»/«Образовательный ресурс»» строилось на освещении теоретического материала о современных способах и особенностях визуальной культуры проектирования сайтов, анализа инструментов – онлайн-конструкторов, совместного практического освоение онлайн-конструктора Tilda, проектирование страниц сайта.

Диагностика результатов дисциплины (качественный и количественный анализ) по разработанным в исследовании критериям, соотносимым с понятием профессиональной компетентности.

Следующий этап – диагностика творческих работ студентов. Этап диагностики творческих работ представлен в таблице Д.1.

Таблица содержит:

- списочный состав студентов группы ИЗО-401;
- критерии диагностики творческих работ;
- список практических заданий.

В таблице дана качественная оценка каждого выполненного практического задания по каждому критерию, выведена среднеарифметическая оценка выполнения задания в целом.

Был проведен анализ качественных показателей критериев по каждому студенту.

Ворожбитова К. Технический навык владения графическим редактором оценен у студента на всех заданиях как отличный (100%), что демонстрирует, что у студента не вызывает сложности освоить программный инструментарий. Стоит повторно отметить, что данный студент не в первые работает в графических редакторах, имеет опыт прохождения онлайн-курсов в данной сфере.

Критерий «Знания и умения для проектирования компьютерной графики» имеет разную оценку (хорошо – 66 %/отлично – 34 %) в зависимости от задания. Так по заданиям, связанным с проектированием продукции визуальной культуры – афиши, листовки, сайта, сувенирной продукции – критерий оценен как «хорошо», по заданиям иллюстративного типа – открытка, пиктограммы – отлично. Данное свидетельствует о том, что студент имеет недостаточно знаний в области проектирования объектов визуальной культуры, но легко используют свой художественный опыт для создания компьютерной иллюстрации.

Критерий «Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику» на всех заданиях оценен на отлично (66 %) и хорошо (34 %). Как отмечалось выше, студент интегрирует знания в области рисунка и цветоведения в компьютерную графику в ходе выполнения заданий, связанных с иллюстрацией, наблюдается объемно-пространственное мышление в ходе выполнения задания по созданию объемной модели, студент подбирает гармоничное цветовое решение в заданиях, связанных с проектированием афиши, листовки. В изначальных эскизах некоторых заданий наблюдаются простые композиционные решения, игнорирование принципа «главного и второстепенного».

Результаты формирующего эксперимента по студентке Воробитовой К. представлены на Рисунке 10.

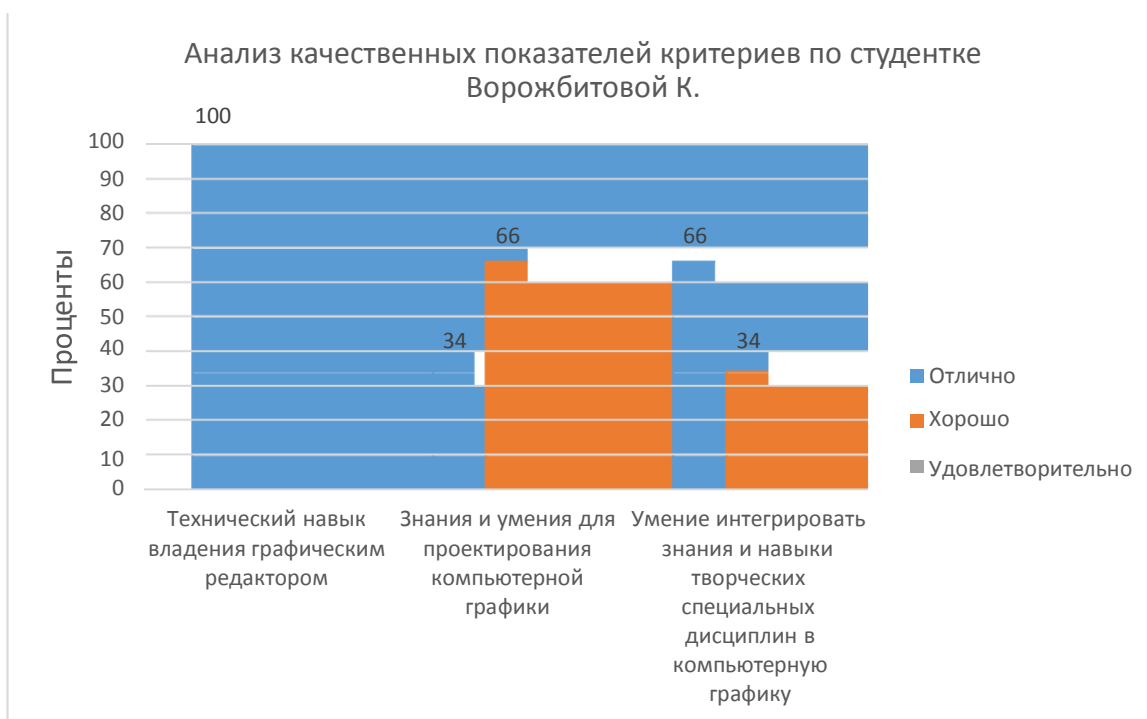


Рисунок 10 – Результаты формирующего эксперимента.
Ворожбитова К.

Еделькина Е. Технический навык владения графическим редактором в подавляющем большинстве отмечен как отличный (83 %), некоторые незначительные проблемы в данном разрезе наблюдались лишь на первом практическом задании, так как студент впервые имел опыт самостоятельной работы в графическом редакторе.

Критерий «Знания и умения для проектирования компьютерной графики» имеет разную оценку (хорошо – 66 %/отлично – 34 %) аналогичную предыдущей студентке, что так же свидетельствует о сложностях в области проектирования.

Критерий «Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику» имеет следующие оценки – отлично (83 %) и хорошо (17 %).

Результаты формирующего эксперимента по студентке Еделькиной Е. представлены на Рисунке 11.



Рисунок 11 – Результаты формирующего эксперимента.
Еделькина Е.

Малинина Ю. Технический навык владения графическим редактором оценен у студента на всех заданиях как отличный (100 %), заметим, студент имеет личный опыт работы в различных графических редакторах.

Критерий «Знания и умения для проектирования компьютерной графики» аналогичен одногруппникам – хорошо – 66 %/отлично – 34 %.

Критерий «Умение интегрировать знания и навыки творческих специальностей в компьютерную графику» имеет положительную оценку – отлично (83 %) и хорошо (17 %).

Результаты формирующего эксперимента по студентке Малининой Ю. представлены на Рисунке 12.

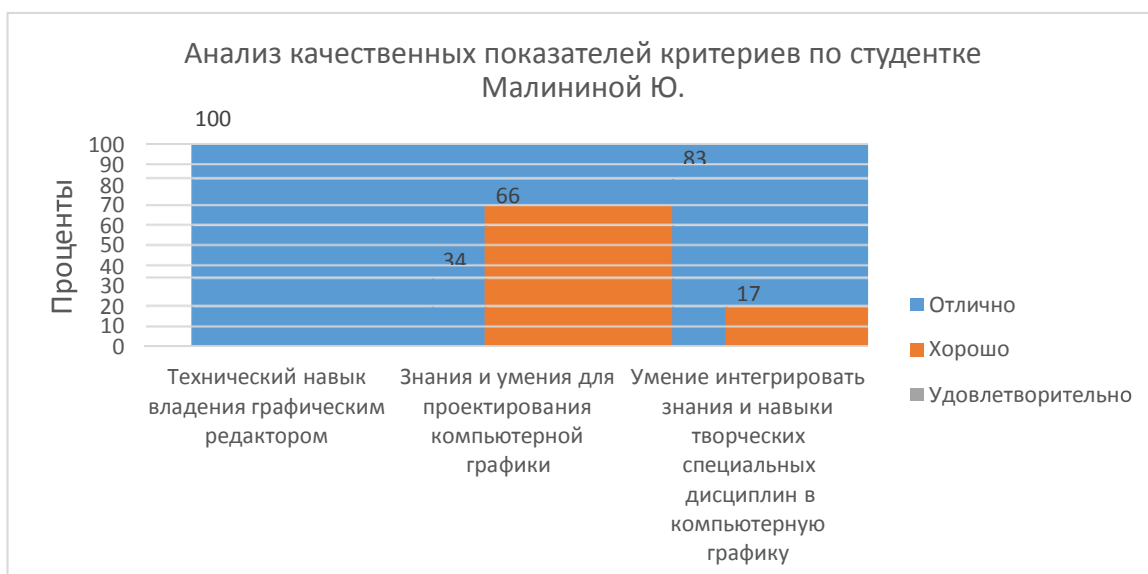


Рисунок 12 – Результаты формирующего эксперимента. Малинина Ю.

Среднеарифметическая оценка критериев (Рисунок 13):

- технический навык владения графическим редактором – 4,9 (отлично – 94 %, хорошо – 6 %);
- знания и умения для проектирования компьютерной графики – 4,3 (отлично – 34 %, хорошо – 66 %);
- умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику – 4,8 (77 % – отлично, 23 % – хорошо).

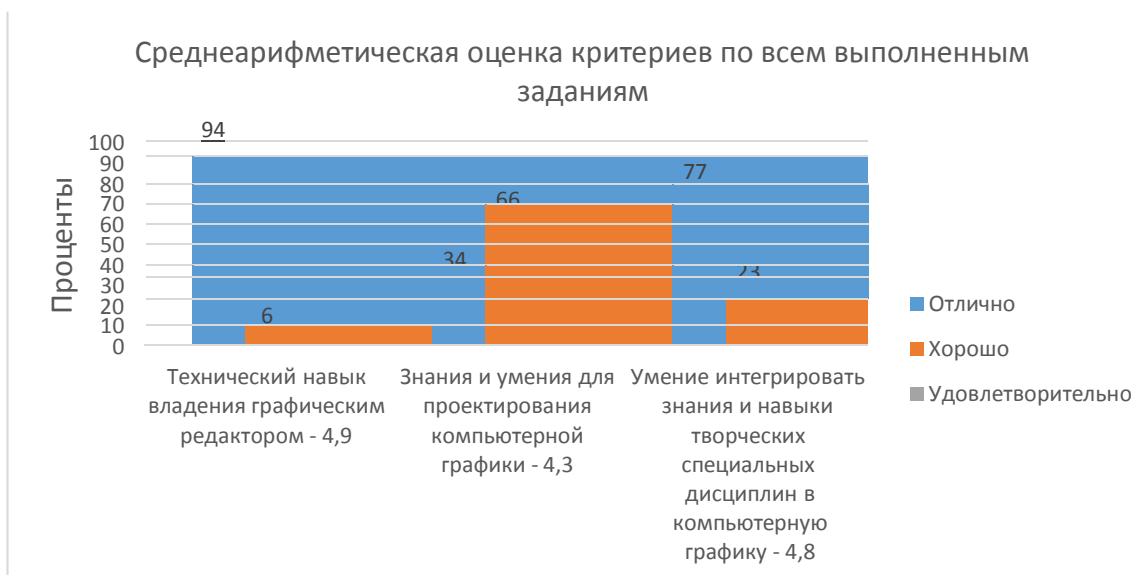


Рисунок 13 – Среднеарифметическая оценка критериев

Самый низкий показатель – 4,3, зафиксирован в области умений и знаний для проектирования компьютерной графики.

Среднеарифметическая оценка заданий (Рисунок 14):

- афиша для выставки пленэрных студенческих работ/ творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства – 4,6 (66 % – отлично, 34 % – хорошо).
- листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства – 4,6 (66 % – отлично, 34 % – хорошо).
- открытка на тему «Новый год»/ «Рождество» – 5 (100 %).
- пиктограммы на тему «Профессии»/ «Животные» – 5 (100 %).
- 3D-модель сувенирной продукции – 5 (100 %).
- сайт по теме «Образовательный ресурс» – 4,6 (66 % – отлично, 34 % – хорошо).

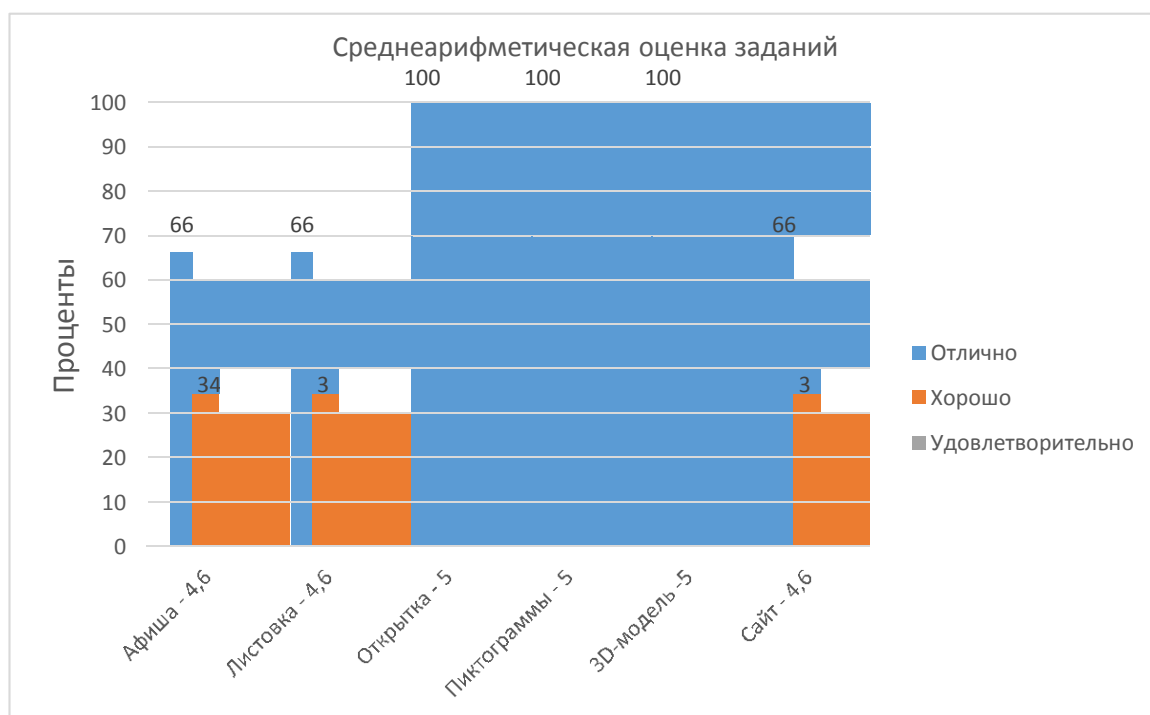


Рисунок 14 – Среднеарифметическая оценка заданий

Итоговые результаты по дисциплине «Компьютерная графика» представлены в таблице Д.2, данная таблица содержит: списочный состав группы ИЗО-401, итоговый результат по дисциплине – среднеарифметическое

значение по всем заданиям с переводом в форму контроля дисциплины, комментарии по ходу освоения дисциплины. По данным таблицы видно, что обучение по разработанной методической системе дало успешные результаты – 100 % студентов освоили дисциплину «Компьютерная графика» и получили «зачтено», у всех студентов в процессе обучения не наблюдалось сложностей с техническим освоением редакторов, интеграцией ранее полученных знаний в компьютерную графику, незначительные трудности возникали в ходе освоения базовых принципов проектирования объектов визуальной коммуникации (сказывается недостаточность часов).

Проведение повторного опроса-анкетирования экспериментальной группы. После завершения этапа диагностики было решено провести повторный опрос-анкетирование.

Таблица Д.3 представляет ответы группы ИЗО-401 по анкете-опроснику в начале семестра – сентябрь 2020 г. и по окончании семестра – декабрь 2020 г. В таблице Д.4 представлены результаты сравнительного анализа в процентных соотношениях. Результаты повторного опроса демонстрируют повышение уровня, как знаниевого, так и практического компонента. Так, о назначении различных графических редакторов знают 100 % студентов (67 % в сентябре, рост 33 %), 100 % студентов группы имеют опыт работы в различных графических редакторах (67 % в сентябре, рост 33 %) и используют графические редакторы для рисования, следует так же отметить что поднялся уровень самооценки владения компьютерной графикой с низкого – в сентябре, до среднего – в декабре.

Положительные результаты формирующего эксперимента демонстрируют успешную реализацию разработанной методической системы, ставящей своей задачей формирование профессиональной компетентности будущего педагога изобразительного искусства средствами компьютерной графики, основанной на современном запросе общества в педагогах изобразительного искусства, обладающих развитыми профессиональными качествами, владеющих навыком создания современной визуальной среды,

посредством компьютерных графических редакторов, стремящихся к развитию педагогического мастерства и личного творчества.

Выводы по второй главе

Реализация опытно-экспериментальных работ в рамках диссертационного исследования продемонстрировала:

На этапе констатирующего эксперимента, задача которого – диагностировать существующие практические навыки и теоретические знания в области компьютерной графики:

- результаты испытуемой группы 2019 г. – 33 % студентов группы имеют ранее полученный вынужденный опыт работы в графических редакторах, 67 % не имеют опыта работы в компьютерной графике, 50 % студентов знают о некоторых графических редакторах, но с трудом описывают их назначение, 100 % студентов считают область компьютерной графики необходимой для освоения будущим педагогом изобразительного искусства, 100 % студентов считают данную сферу перспективной, как в сфере личного творческого развития, так и в педагогической деятельности. Результаты эксперимента демонстрирует противоречие – студенты считают направление компьютерной графики перспективным, современным и конкурентоспособным, но не задумываются о самостоятельном получении знаний и навыков в данной области;
- результаты испытуемой группы 2020 г. (наблюдение, анкетирование-опрос) – 71 % студентов следят за развитием и творчеством в сфере компьютерной графики; 33 % студентов публикуют авторские творческие работы, выполненные в компьютерной графике; 9,5 % студента занимаются компьютерной графикой в ходе образовательного процесса в личное время. Результаты констатирующего эксперимента по группе ИЗО-401 в 2020 г.

показывают повышение уровня знаний и умений в компьютерной графике и повышение мотивации к ее освоению. Так, 100 % студентов группы знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специфичные, 67 % студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах, 100 % студентов считают необходимым овладением инструментария графических редакторов, 100 % процентов студентов считает компьютерную графику перспективной сферой.

Общие результаты констатирующего эксперимента за период 2019-2020 гг.:

- 100 % мотивации в заинтересованности в области компьютерной графики и ее освоения;
- 60 % студентов на момент опроса имеют некий практический опыт работы в графических редакторах и создания компьютерной графики;
- 90 % студентов, имеющих практический опыт работы, оценивают свои навыки и умения в области компьютерной графики, как «низкие».

Вышесказанное позволяет говорить об актуальности и наличии запроса со стороны студентов на реализацию дисциплины «Компьютерная графика».

На этапе формирующего эксперимента, задача которого – доказать эффективность разработанной методической системы формирования профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства, были продиагностированы творческие работы, полученные в рамках реализации дисциплины «Компьютерная графика», результаты диагностики: технический навык владения графическим редактором – 4,9 (отлично – 94 %, хорошо – 6 %); знания и умения для проектирования компьютерной графики – 4,3 (отлично – 34 %, хорошо – 66 %); умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику – 4,8 (77 % – отлично, 23 % – хорошо), самый низкий показатель – 4,3, зафиксирован в области умений и знаний для проектирования компьютерной графики.

Обучение по разработанной методической системе дало успешные результаты – 100 % студентов освоили дисциплину «Компьютерная графика» и получили «зачтено», у всех студентов в процессе обучения не наблюдалось сложностей с техническим освоением редакторов, интеграцией ранее полученных знаний в компьютерную графику, незначительные трудности возникали в ходе освоения базовых принципов проектирования объектов визуальной коммуникации (сказывается недостаточность часов).

Проведение повторного опроса, сравнение его результатов с результатами опроса в начале обучения, так же продемонстрировало положительный эффект реализации методической системы.

Заключение

Обновленный рынок труда, требующий полифункциональных и мобильных специалистов, цифровизация образовательной системы в школе, расширение сферы визуальной культуры, интеграция компьютерной графики во все профессии творческой направленности, диктуют потребность в педагогах изобразительного искусства, стремящихся к развитию педагогического мастерства, личного творчества, обладающих высокой профессиональной компетентностью, в которой одной из составляющих является владение навыками создания современной визуальной среды, посредством цифрового инструментария и компьютерных графических редакторов.

Таким образом, решаемая проблема исследования заключается в поиске адаптивных как теоретических, так и практических средств обучения, с целью внесения изменения содержательный контекст обучения подготовки специалистов, владеющих навыками цифровой экономики. Введение в учебный план дисциплин удовлетворяющих и повышающих информационные потребности личности означает то, что информатизация становится частью образовательного процесса рассматриваемым на государственном уровне программы «электронная России». Активный процесс внедрения информационных технологий в систему высшего образования, соответственно ведет к определению новых требований к выпускнику актуальных для нашего времени.

В ходе исследования были решены следующие поставленные задачи:

- проведен анализ понятия профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства на предмет содержания, условий формирования, современных требований, было выявлено, что владение компьютерными и цифровыми технологиями – одна из основных составляющих современной профессиональной компетентности педагога, что говорит о необходимости реализации

дисциплины «Компьютерная графика» для будущих педагогов изобразительного искусства с целью формирования их профессиональной компетентности, конкурентоспособности на современном рынке труда;

- был определен широкий список возможностей использования компьютерной графики в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства, который представляет компьютерную графику не только как средство обучения «классическому» искусству, но и как возможность освоения смежных творческих специальностей, развития личного творчества;
- была спроектирована методическая система, направленная на формирование профессиональной компетентности педагога изобразительного искусства средствами компьютерной графики, данную разработку отличает учет современных требований рынка труда к полифункциональному специалисту, расширение сферы деятельности педагога изобразительного искусства, перспектива самостоятельного совершенствования и использования компьютерной графики в различной деятельности. В рамках методической системы определены цели, задачи, разработано уникальное содержание дисциплины «Компьютерная графика», контрольно-измерительный аппарат, методы и средства обучения, направленные на формирование профессиональной компетентности.

Проведенная экспериментальная работа показала высокий уровень заинтересованности среди студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство» в сфере компьютерной графики, а апробация методической модели показала высокий результат в области освоения компьютерной графики, а соответственно и формирования профессиональной компетентности.

Результаты апробации методической системы дают возможность сделать вывод, что поставленная гипотеза исследования – формирование

профессиональной компетентности, повышение уровня конкурентоспособности педагога изобразительного искусства и развитие его профессиональных качеств в процессе освоения курса «Компьютерная графика» будет достигнуто, если будет разработана и апробирована соответствующая методическая система – подтверждена. Применение в обучение студентов разработанной методической системы по дисциплине «Компьютерная графика» способствует становлению профессиональной компетентности, что говорит о том, что поставленная цель исследования – достигнута.

По результатам исследования, методическая система становления профессиональной компетентности средствами компьютерной графики внедрена в образовательный процесс студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство» АНО ВО «Поволжский православный институт».

Список используемой литературы и используемых источников

1. Аверьянов Г.П. Современная информатика : учеб. пособие / В.В. Дмитриева, Г.П. Аверьянов.— М. : НИЯУ МИФИ, 2011 .— 436 с.
2. Байденко В.И. Компетенции: к освоению компетентного подхода / В.И. Байденко. – М.: Исслед. центр проблем качества подгот. специалистов, 2004. – 30 с.
3. Богачева Л. С. Компетентность и компетенция как понятийно-терминологическая проблема / Л. С. Богачева. — Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы II Междунар. науч. конф. (г. Уфа, июль 2012 г.). — Уфа : Лето, 2012. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/60/2556/> (дата обращения: 11.04.2021).
4. Виноградова Н. В., Кузнецова Е. Ю. Компьютерная графика как средство внедрения инноваций в образовательный процесс подготовки педагогов изобразительного искусства // Поволжский педагогический поиск. 2020. № 2(32). С. 55–59.
5. Виноградова Н.В., Кузнецова Е.Ю. Особенности проектирования содержательного компонента дисциплины «Компьютерная графика» в рамках обучения будущих педагогов изобразительного искусства // Поволжский педагогический поиск. 2021. № 1(35). С. 28–37.
6. Войтикова Н.В. ИКТ-компетентность педагога как повышение качества образования // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2018. URL: <http://infed.ru/articles/636/> (дата обращения: 23.04.2020).
7. Гербеков Х.А., Халкечева И.Т. Изучение компьютерной графики в системе общего образования // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. 2017. №4. [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-kompyuternoy-grafiki-v-sisteme-obshchego-obrazovaniya> (дата обращения: 21.02.2020).

8. Голованова М. М. Развитие профессиональных качеств будущего учителя изобразительного искусства в процессе обучения компьютерной графике: диссертация ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Голованова М. М.; [Место защиты: Моск. пед. гос. ун-т]. - Москва, 2007. - 227 с.

9. Голованова М.М. Развитие профессиональных качеств будущего учителя изобразительного искусства в процессе обучения компьютерной графике: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук : 13.00.02 / Голованова Марина Михайловна; Моск. пед. гос. ун-т. - Москва, 2007. - 19 с. [Электронный ресурс]. // URL: <https://www.dissercat.com/content/razvitie-professionalnykh-kachestv-budushchego-uchitelya-izobrazitelnogo-iskusstva-v-protse/130002> (дата обращения: 21.02.2020).

10. Гребенников К. А. Компьютерная графика как средство профессиональной подготовки специалистов-дизайнеров (На материалах среднего профессионального образования) : дис. ... канд. пед. наук : / Гребенников К. А. 13.00.08 : - Воронеж, 2002.-195 с.

11. Дорошенко С. Н. Формирование профессиональной компетентности будущего учителя искусства в системе художественного образования : автореф. дис. . канд. пед. наук : 13.00.08 / С. Н. Дорошенко. - Оренбург, 2010. - 24 с.

12. Дыганов В. А. Дидактические условия применения компьютерных технологий как средства формирования экологических знаний в процессе изучения естественнонаучных дисциплин в школе : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02: - Казань, 2006. - 180 с.

13. Елагина В.С., Немудрая Е.Ю., Балакина Л.Л. Формирование профессионально-педагогической компетентности студентов педагогического вуза в условиях реализации образовательных стандартов третьего поколения // Фундаментальные исследования. – 2011. – № 8-1. – С. 27-31; URL: <http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=26774> (дата обращения: 16.12.2019).

14. Заболотных О. В. Интегрированный урок как одно из условий реализации компетентного подхода в профессиональном образовании / О. В. Заболотных, С. В. Селезнева. — Текст : непосредственный // Педагогическое мастерство : материалы II Междунар. науч. конф. (г. Москва, декабрь 2012 г.). — Москва : Буки-Веди, 2012. — С. 191-192. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/65/3072/> (дата обращения: 23.06.2020).
15. Зимняя И. А. Ключевые компетенции - новая парадигма результата образования / И. А. Зимняя // Высшее образование сегодня. - 2003. - №5. - С. 34-42.
16. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентного подхода в образовании / И.А. Зимняя. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. – 38 с.
17. Из Концепции профессионального стандарта педагога [Электронный ресурс]. // URL: <http://school638.spb.ru> (дата обращения: 11.04.2020).
18. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник СПбГУК. 2017. №1 (30). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otchestvennogo-iskusstva> (дата обращения: 10.04.2020).
19. Исследование цифровой социализации разных поколений: подростки и родители (2018-2020 гг.) [Электронный ресурс]. // URL: <http://www.fid.su/projects/research/digital-socialization-in-adolescents> (дата обращения: 11.03.2021).
20. Карпова М. Н. Содержание и структура профессиональных компетенций педагога изобразительного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2011. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/soderzhanie-i-struktura-professionalnyh-kompetentsiy-pedagoga-izobrazitel'nogo-iskusstva> (дата обращения: 12.06.2020).

21. Коваль Н. М. Профессиональные педагогические технологии в становлении практической деятельности художника-педагога : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08, 13.00.01: - Москва, 2005. - 345 с.
22. Козырева О. А. Условия развития профессиональной компетентности педагога в процессе повышения квалификации : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 : - Томск, 2004. - 216 с.
23. Конструктор сайтов Tilda: полный обзор, отзывы, примеры сайтов. [Электронный ресурс]. // URL:<https://tilda.education/konstruktor-saitov-tilda> (дата обращения: 07.02.2021).
24. Корешков В. В. Развитие творческих способностей студентов художественных специальностей в процессе занятий компьютерной графикой : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 : - Москва, 2000. – 133 с.
25. Коробко Г. Ю. Профессиональная подготовка художников-педагогов в условиях вариативных форм и средств изобразительной деятельности : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08: - Краснодар, 2006.- 193 с.
26. Кузнецова Е.Ю. Влияние цифровых технологий на традиционное искусство и дизайн костюма XXI века [Электронный ресурс] /Е.Ю. Кузнецова //Архитектон: известия вузов. – 2021. – №1(73). – URL: http://archvuz.ru/2021_1/20/ (дата обращения: 20.04.2021).
27. Курс «Компьютерная графика» [Электронный ресурс]. // URL: <https://gb.ru/courses/geek-school/graphics> (дата обращения: 11.04.2020).
28. Малинская Л. Л. Педагогические условия подготовки будущих учителей изобразительного искусства к руководству художественно-творческой деятельности школьников : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08: - Уфа, 2010. - 198 с.
29. Махмутова Г. Ф., Фёдорова Р. З. Компетенция и компетентность в современном образовании // Актуальные исследования. 2020. №5 (8). С. 75-79. URL: <https://apni.ru/article/387-kompetentsiya-i-kompetentnost-v-sovremenном> (дата обращения: 11.01.2021).

30. Мокроусов С. И. Развитие профессиональной компетентности учителей изобразительного искусства в процессе обучения компьютерному моделированию : дис. . канд. пед. наук : 13.00.02: - Екатеринбург, 2010. - 179 с.

31. Нодельман Л. Я. Технология обучения студентов художественно-графического факультета компьютерной графике : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Нодельман Л.Я.; Место защиты: Моск. пед. гос. ун-т]. - Москва, 2000. – 275 с.

32. Общая и профессиональная педагогика: Учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности «Профессиональное обучение»: В 2-х книгах / Под ред. В.Д. Симоненко, М.В. Ретивых. - Брянск: Изд-во Брянского государственного университета, 2003. - Кн.1 - 174 с.

33. Основная профессиональная образовательная программа высшего образования. Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование. Направленность (профиль) Изобразительное искусство. ФГБОУ ВО «НГПУ» [Электронный ресурс]. // URL: <https://static-web.nspu.ru:83/ОН/000018636.pdf> (дата обращения: 18.01.2021).

34. Основная профессиональная образовательная программа высшего образования. Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование. Направленность (профиль) Изобразительное искусство. ФГБОУ ВО «МПГУ» [Электронный ресурс]. // URL: <https://oc.mpgu.su/s/SH44f8EtqRnjW4d#pdfviewer> (дата обращения: 18.01.2021).

35. Основная профессиональная образовательная программа высшего образования. Направление подготовки: 44.05.01 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Направленность (профиль) Изобразительное искусство и технология. ФГБОУ ВО «УрГПУ» [Электронный ресурс]. // URL: https://uspu.ru/sveden/files/44.03.05_PO_Izobrazitelynoe_iskusstvo_i_tehnologiya.pdf (дата обращения: 18.01.2021).

36. Оценка универсальных компетентностей. Новые подходы к измерению «мягких навыков» [Электронный ресурс] // URL: <https://iq.hse.ru/news/459867927.html> (дата обращения: 25.04.2021).

37. Пайдуков П. В. Формирование профессиональной компетентности у будущих учителей изобразительного искусства в процессе предметной подготовки: диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.08 / Пайдуков Павел Васильевич; [Место защиты: Чуваш. гос. пед. ун-т им. И.Я. Яковлева].- Чебоксары, 2013.- 183 с.

38. Пайдуков П.В., Пайдуков А.В., Пайдуков Д.В. Ведущие профессиональные компетенции в содержании профессиональной компетентности будущего учителя изобразительного искусства // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 6.; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=23918> (дата обращения: 18.12.2019).

39. Приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 N 121 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование» (Зарегистрировано в Минюсте России 15.03.2018 N 50362). [Электронный ресурс]. // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_293567/ (дата обращения: 03.02.2021).

40. Приказ Минтруда России от 18.10.2013 N 544н (с изм. от 25.12.2014) «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2013 N 30550). [Электронный ресурс]. // URL: <http://fgosvo.ru/uploadfiles/profstandart/01.001.pdf> (дата обращения: 03.02.2021).

41. Произведения Пабло Пикассо в трёхмерных иллюстрациях. URL: <https://zagge.ru/proizvedeniya-pablo-pikasso-v-tryoxmernyx-illyustraciyaх/> (дата обращения: 11.04.2020).

42. Прохоров С.А. Компьютерные технологии в современной живописи // Известия АлтГУ. 2012. №2 (74). [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-tehnologii-v-sovremennoy-zhivopisi> (дата обращения: 21.02.2021).

43. Сакулина Ю. В., Рожина И. В. Компьютерная графика как средство формирования профессиональных компетенций // Педагогическое образование в России. 2012. №6. [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-grafika-kak-sredstvo-formirovaniya-professionalnyh-kompetentsiy> (дата обращения: 05.02.2021).

44. Семидел М.С. «Компетентность» и «компетенция» как концептуальные понятия компетентностного подхода в образовании / М.С. Семидел // Журнал научно-педагогической информации. – 2016. – № 12. – URL: <http://www.paedagogia.ru/2011/72-12/248-semidel> (дата обращения: 22.10.2020).

45. Терентьева Т.П. Формирование профессионально-педагогической компетентности у будущих учителей изобразительного искусства на основе полихудожественного подхода: дис. ... на соискание ученой степени канд. пед. наук: 13.00.08: / Терентьева Т.П.; [Место защиты: Чувашский гос.пед.ун-т]. – Чебоксары, 2014.- 150 с.

46. Тлеубердиев Б.М. Профессиональная компетентность педагога / Б.М. Тлеубердиев, Г.А. Рысбаева, Н.Н. Медетбекова // Международный журнал экспериментального образования. – 2013. – № 10-1. – С. 47-50.

47. Турлюн Л. Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства : диссертация ... кандидата искусствоведения : 17.00.04. - Бийск, 2006. - 203 с.

48. Турлюн Л. Н. Компьютерные технологии в изобразительном искусстве [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Л. Н. Турлюн ; АлтГУ. - Барнаул : АлтГУ, 2018. - 1 эл. опт. диск (DVD).
49. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 / Е. И. Тучкевич .— СПб. : БХВ-Петербург, 2011 .— 354 с.
50. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Photoshop CS5 / Е. И. Тучкевич .— СПб. : БХВ-Петербург, 2011 .— 496 с.
51. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы. – URL: <http://docs.cntd.ru/document/420276588> (дата обращения: 18.01.2021).
52. Хайруллин А. Р. Развитие художественно-творческих способностей будущих учителей изобразительного искусства в процессе изучения курса компьютерной графики : диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.08 / Хайруллин Артур Рамилевич; [Место защиты: Башкир. гос. пед. ун-т].- Уфа, 2010.- 205 с.
53. Хворостов Д.А. Актуальные траектории профессиональной подготовки учителя для современной общеобразовательной школы // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2017. №3 (75). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-traektorii-professionalnoy-podgotovki-uchitelya-dlya-sovremennoy-obscheobrazovatelnoy-shkoly> (дата обращения: 23.04.2021).
54. Храмова М. В., Феоктистова О. А. Изучение компьютерной графики на педагогических специальностях вузов // Вестник российских университетов. Математика. 2013. №1. [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-kompyuternoy-grafiki-na-pedagogicheskikh-spetsialnostyah-vuzov> (дата обращения: 05.02.2021).
55. Хуторской А.В. Технология конструирования компетентностного обучения. [Электронный ресурс] // Вестник Института образования человека. – 2011. – №2. <http://eidos-institute.ru/journal/2011/211> (дата обращения: 18.02.2020).

56. Цифровая живопись. Примеры работ мастеров Digital painting. URL: <http://mediasvod.ru/tsifrovaya-zhivopis-primery-rabot-masterov-digital-painting-v-zhanre-kontsept-art/> (дата обращения: 11.04.2020).
57. Шаронов Ш., Умарова М. Формирование профессиональной компетенции будущих учителей как педагогическая проблема // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. 2012. №1 (29). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-professionalnoy-kompetentsii-buduschih-uchiteley-kak-pedagogicheskaya-problema> (дата обращения: 12.06.2020).
58. Ширмамедова З. Н. Внедрение и влияние цифровых технологий в искусстве // Novaum.ru. 2019. № 18. URL: <http://novaum.ru/public/p1320> (дата обращения: 12.06.2020).
59. Ярыгин О.Н. Методология формирования компетентности в аналитической деятельности при подготовке научных и научно-педагогических кадров: дис. ... на соискание ученой степени доктора пед. наук: 13.00.08: защищена 17.02.2012. / Ярыгин Олег Николаевич. – Тольятти: ФГБОУ ВПО «Тольяттинский государственный университет», 2012. – 462 с.
60. Augustus Richard J. The role of ICT in higher education in the 21st century // International Journal of Multidisciplinary Research and Modern Education. 2015. vol. 1. no. 1. pp.652–656. URL: <http://rdmodernresearch.org/wp-content/uploads/2016/09/257-1.pdf> (дата обращения: 23.02.2020).
61. Chalmers A., Colin D. Visual Perception in Computer Graphics Education //2002.URL:https://www.researchgate.net/publication/2539872_Visual_Perception_in_Computer_Graphics_Education (дата обращения: 19.10.2019).
62. Hanrahan P. Realistic or Abstract Imagery: The Future of Computer Graphics? // Computer Graphics Forum. 2005. vol. 24. no. 3. pp. 21–24 URL:<https://www.ingentaconnect.com/search/article?option2=author&value2=Hanrahan%2c+Pat&pageSize=10&index=1> (дата обращения: 7.10.2019).

63. Hoon L., Shaharuddin S.S. Learning Effectiveness of 3D Hologram Animation on Primary School Learners. // Journal of Visual Art and Design. 2019. vol. 11. no. 2. pp. 93–104. URL: <http://journals.itb.ac.id/index.php/jvad/article/view/12010> (дата обращения: 23.02.2020).

64. Makarewicz A., Korga S. The types of computer graphics and their application at different levels of knowledge // Advances in Science and Technology Research Journal. 2015. vol. 9. no. 28. pp. 149–152. URL: <https://www.ingentaconnect.com/search/article;jsessionid=3nssvwnm7wk0r.x-ic-live-01?option2=author&value2=Anna+Makarewicz&pageSize=10&index=2> (дата обращения: 7.10.2019).

65. Paquette E. Computer Graphics education in different curricula: analysis and proposal for courses // Computers & Graphics. 2005. vol. 29. no. 2. pp. 245–255. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0097849304002225> (дата обращения: 24.02.2020).

66. Redfield C. Teaching Computer Graphics by Application // Journal of Information Technology & Software Engineering. 2016. vol. 06. pp. 1–5. URL: https://www.researchgate.net/publication/307445774_Teaching_Computer_Graphics_by_Application (дата обращения: 20.10.2019).

Приложение А

Система заданий в рамках дисциплины «Компьютерная графика» направленных на развитие профессиональной компетентности будущих педагогов изобразительного искусства

Раздел 1. Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе.

Доклады-презентации выполняются по следующим темам:

1. Программа SonyVegas ее возможности и назначение.
2. Обзор пакета программ Adobe.
3. Обзор графических редакторов от русского производителя.
4. Онлайн конструкторы веб-сайтов.
5. Онлайн конструкторы для проектирования шрифтов.
6. Цветовые модели, используемые в компьютерной графике.
7. Ресурсы компьютерной графики.
8. Известные иллюстраторы и художники, работающие в компьютерной графике.
9. Перспективы развития компьютерной графики.
10. Компьютерная графика в обучении детей изобразительному искусству
11. Обучение компьютерной графике как самостоятельному предмету
12. Компьютерная графика и изобразительное искусство
13. Формы использования компьютерной графики для образовательного процесса
14. Компьютерные технологии в образовании
15. Современные цифровые инструменты образования в области компьютерной графики
16. Онлайн-сервисы создания компьютерной графики
17. Онлайн – сервисы для командной проектной работы в сфере компьютерной графики

Продолжение Приложения А

18. Онлайн-курсы по компьютерной графике: платформы, структуры курсов, инструменты.

19. Цифровые компетенции в образовании, роль компьютерной графики в современном образовательном процессе.

Практические задания по темам разделов 2-4.

Раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.

Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

Практическое задание:

1. Открытие и настройки документа, цветовое пространство, рабочее пространство, назначение областей рабочего пространства, вызов и закрытие панелей, назначение панелей и меню, строка редактирования, настройка рабочей области, панель инструментов, назначение и принцип работы каждого инструмента, сохранение документа, экспорт.

2. Настройка рабочего пространства программы, апробирование инструментов, экспорт файла в формат jpg, сохранение файла в расширении программы ai.

Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.

Практическое задание:

1. Создание афиши творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства/создание афиши для студенческой выставки пленэрных работ, основная информация для афиши подбирается студентом самостоятельно в процессе, основные элементы, которые должны быть: название выставки, срок проведения, место проведения, организаторы,

Продолжение Приложения А

контактная информация. В ходе выполнения необходимо использовать базы цифровых инструментов Flaticon, Freepik.

2. Обсуждение итоговых работ при помощи использование интерактивных досок FigJam, Miro.

Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.

Практическое задание:

1. Практическое освоение инструмента, экспорт текста, трансформация текста, апробация позиций меню «Текст». Верстка листовки для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства. Обсуждение итоговых работ при помощи использование интерактивных досок FigJam, Miro.

Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостные графики в программе Adobe Illustrator.

Практическое задание:

1. Рисование пиктограмм по темам «Профессии», «Животные», используя стоковые базы Flaticon, Freepik.

2. Рисование открытки к Новому году в плоскостной графике в, рисование открытки на тему «Рождество», используя стоковые базы Flaticon, Freepik.

Раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup.

Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

Практическое задание:

Настройка рабочего пространства программы, апробирование инструментов, экспорт, сохранение.

Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).

Продолжение Приложения А

Практическое задание:

Поиск концепции сувенирной продукции с использованием интерактивных досок FigJam, Miro. Построение плоскостной модели логотипа университета, конвертация модели в программу, трансформация плоскостной графики в объемную, подготовка модели к печати.

Раздел 4. Проектирование веб-сайта

Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.

Практическое задание:

Апробирование инструментария онлайн конструкторов, подбор контента, проектирования сайта (темы: «Образовательный ресурс», «Продвижение личного творчества»).

Портфолио. Зачет проходит в виде презентации портфолио, просмотра работ.

Студент оформляет творческое портфолио по курсу, где представляет выполненные работы. Презентация выполняется в программе Adobe Illustrator, либо в цифровых онлайн-сервисах по созданию презентаций и иной графики (формат А4). Студенту необходимо разработать визуальное оформление презентации, продумать титульный лист, продумать единое графическое оформление содержания презентации и всей ее структуры.

В портфолио необходимо представить не только итоговую работу, но и промежуточные этапы выполнения (эскизы при наличии). Защита портфолио возможна с использованием дистанционных технологий Zoom, Skype.

Приложение Б

Критерии оценки творческих работ в рамках дисциплины «Компьютерная графика»

Таблица Б.1 – Описание критериев оценки творческих заданий

Задание Критерии	Технический навык владения графическим редактором	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику
Афиша для выставки пленэрных студенческих работ/творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства.	Отлично: владеет набором необходимых технических действий в графическом редакторе для создания афиши (использует необходимые инструменты для выделения, обрезки, рисования, работает с панелями – цвет, текст, экспортирует изображения, вызывает вспомогательные инструменты – направляющие, может группировать объекты, выстраивать плановость, создавать обтравочные маски и так далее).	Отлично: знает теоретические и практические основы проектирования афиши – цель и задачи афиши, графические виды афиш, необходимые элементы афиши, особенности расположения и соразмерности текстовой и графической информации, акцентирования, графические тренды в современной афиши, способен разрабатывать идейную и концептуальную составляющую, транслировать идею в графике.	Отлично: умеет интегрировать знания о цвете, композиции в компьютерную графику.
	Хорошо: владеет набором необходимых технических действий в графическом редакторе для создания афиши (использует необходимые инструменты для выделения, обрезки, рисования, работает с панелями – цвет, текст, экспортирует изображения, вызывает вспомогательные инструменты – направляющие, может группировать объекты, выстраивать плановость, создавать обтравочные маски и так далее), при работе иногда необходима техническая консультация.	Хорошо: знает теоретические и практические основы проектирования афиши – цель и задачи афиши, графические виды афиш, необходимые элементы афиши, особенности расположения и соразмерности текстовой и графической информации, акцентирования, графические тренды в современных афишах возникает сложность в графической трансляции идеи из-за нехватки технического навыка работы в редакторе.	Хорошо: умеет интегрировать знания о цвете, композиции в компьютерную графику.
	Удовлетворительно: владеет минимум-набором технических действий в графическом редакторе для создания афиши (использует необходимые инструменты	Удовлетворительно: знает теоретические основы проектирования афиши, способен разрабатывать идейную и концептуальную составляющую, возникает	Удовлетворительно: имеет знания о цвете, композиции, но в практической работе использует опосредовано.

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

Задание Критерии	Технический навык владения графическим редактором	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику
	для выделения, обрезки, рисования, работает с панелями – цвет, текст, экспортирует изображения, вызывает вспомогательные инструменты – направляющие, может группировать объекты, выстраивать плановость, создавать обтравочные маски и так далее).	сложность в графической трансляции идеи из-за нехватки технического навыка работы в редакторе и графической практики.	
Пиктограммы на тему «Профессии»/ «Животные».	Отлично: знает и уверенно использует основные и дополнительные инструменты графического редактора для рисования (геометрические фигуры, перо и его виды, кисть, карандаш, обработку контуров, трансформацию), владеет методами редактирования изображения, группы изображений.	Отлично: разрабатывает оригинальное, графически гармоничное решение поставленной творческой задачи, используя дополнительный инструментарий. Имеет и использует на практике теоретические знания о назначении, использовании, графических и стилистических особенностях создания пиктограмм. Итоговую работу отличает оригинальность графического решения, стилистическая цельность, стилизация изначальных образов, цветовое сочетание.	Отлично: интегрирует знания о цвете, композиции, построении объектов в практическую работу.
	Хорошо: знает и уверенно использует основные инструменты графического редактора для рисования (геометрические фигуры, перо и его виды), владеет методами редактирования изображения, группы изображений.	Хорошо: разрабатывает оригинальное, графически гармоничное решение поставленной творческой задачи. Имеет и использует на практике теоретические знания о назначении, использовании, графических и стилистических особенностях создания пиктограмм. Итоговую работу отличает оригинальность графического решения, стилистическая цельность, стилизация изначальных образов, цветовое сочетание.	Хорошо: интегрирует знания о цвете, композиции, построении объектов в практическую работу при консультации преподавателя.
	Удовлетворительно: знает и использует основные инструменты графического редактора для рисования (геометрические фигуры, перо и его виды),	Удовлетворительно: предлагает стандартное решение поставленной творческой задачи, которое требует доработки в цветовом, композиционном решении.	Удовлетворительно: художественные сложности в создании гармоничного цветового

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

Задание Критерии	Технический навык владения графическим редактором	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику
	владеет методами редактирования изображения, группы изображений.	Имеет, но не всегда использует на практике теоретические знания о назначении, использовании, графических и стилистических особенностях создания пиктограмм. В итоговой работе отсутствует принцип единого графического оформления, стилизации, сомасштабности	сочетания, единого стилистического оформления.
Открытка на тему «Новый год»/ «Рождество».	Отлично: умеет подбирать основной и дополнительный инструментарий для оригинального решения поставленной творческой задачи.	Отлично: Знает и использует на практике принципы плоскостной графики практическую работу отличает цветовая, композиционная, шрифтовая грамотность, оригинальное идейное решение.	Отлично: Интегрирует знания и умения о построении композиции, цвете.
	Хорошо: умеет подбирать инструментарий для решения поставленной творческой задачи.	Хорошо: Знает и использует на практике принципы плоскостной графики в целом практическая работа отвечает художественным требованиям.	Хорошо: Интегрирует знания и умения о построении композиции, цвете после консультации преподавателя.
	Удовлетворительно: использует ограниченный набор инструментов и алгоритмов для решения поставленной творческой задачи.	Удовлетворительно: Знает и использует на практике принципы плоскостной графики практическая работа требует корректировок по цвету, композиции, наблюдаются некоторые ошибки при работе со шрифтом, требуется проработка идеи открытки.	Удовлетворительно: С трудом применяет знания и умения о построении композиции, цвете после консультации преподавателя.
Листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства.	Отлично: знает и использует необходимый и дополнительный инструментарий, умеет работать с изображениями – редактировать, трансформировать, импортировать, экспортировать, активно использует в работе «быстрые» клавиши.	Отлично: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в графическом редакторе. Итоговую работу отличает современное графическое исполнение, оригинальная верстка, использование модульного принципа, грамотная работа с изображениями и текстовыми блоками, наличие всей необходимой информации.	Отлично: Интегрирует знания и умения о построении композиции, цвете.
	Хорошо: знает и использует необходимый инструментарий, умеет	Хорошо: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в	Хорошо: Интегрирует знания и умения о построении

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

Задание	Технический навык владения графическим редактором	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику
Критерии	работать с изображениями – редактировать, трансформировать, импортировать, экспортировать.	графическом редакторе. Итоговую работу отличает современное графическое исполнение, верстка неоригинальная, но верная, использование модульного принципа, грамотная работа с изображениями и текстовыми блоками, наличие всей необходимой информации.	композиции, цвете после консультации преподавателя.
	Удовлетворительно: в практической работе с графическим редакторе возникают некоторые сложности, знает и использует необходимый инструментарий, работает с изображениями.	Удовлетворительно: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в графическом редакторе. Итоговую работу отличает опосредованный подход к разработке идеи для верстки, наблюдается отсутствие необходимых блоков информации.	Удовлетворительно: С трудом применяет знания и умения о построении композиции, цвете после консультации преподавателя.
3D-модель сувенирной продукции.	Отлично: знает и использует необходимый и дополнительный инструментарий, умеет работать с макетами – редактировать, трансформировать, импортировать, экспортировать, активно использует в работе «быстрые» клавиши.	Отлично: Понимает и использует законы трехмерного изображения, создает оригинальную модель.	Отлично: Знает и использует законы перспективы, имеет объемно-пространственное мышление.
	Хорошо: знает и использует необходимый инструментарий, умеет работать с изображениями – редактировать, трансформировать, импортировать, экспортировать.	Хорошо: При создании модели консультируется с преподавателем.	Хорошо: Знает и использует законы перспективы, после консультации преподавателя, имеет объемно-пространственное мышление.
	Удовлетворительно: в практической работе с графическим редакторе возникают некоторые сложности, знает и использует	Удовлетворительно: Модель не является оригинальным продуктом, отсутствует идея, форма.	Удовлетворительно: С трудом применяет знания и умения в области перспективы и объема.

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

Задание Критерии	Технический навык владения графическим редактором	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику
	необходимый инструментарий, работает с изображениями.		
Сайт по теме «Продвижение личного творчества»/«Образовательный ресурс».	Отлично: знает и использует необходимый и дополнительный инструментарий, умеет работать с изображениями – редактировать, трансформировать, импортировать, экспортировать, активно использует в работе «быстрые» клавиши.	Отлично: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в графическом редакторе. Итоговую работу отличает современное графическое исполнение, оригинальная верстка, использование модульного принципа, грамотная работа с изображениями и текстовыми блоками, наличие всей необходимой информации.	Отлично: Интегрирует знания и умения о построении композиции, цвете.
	Хорошо: знает и использует необходимый инструментарий, умеет работать с изображениями – редактировать,	Хорошо: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в графическом редакторе. Итоговую работу отличает	Хорошо: Интегрирует знания и умения о построении композиции, цвете
	трансформировать, импортировать, экспортировать.	современное графическое исполнение, верстка неоригинальная, но верная, использование модульного принципа, грамотная работа с изображениями и текстовыми блоками, наличие всей необходимой информации.	после консультации преподавателя.
	Удовлетворительно: в практической работе с графическим редакторе возникают некоторые сложности, знает и использует необходимый инструментарий, работает с изображениями	Удовлетворительно: знает понятие, принципы верстки, использует знания в практической работе в графическом редакторе. Итоговую работу отличает опосредованный подход к разработке идеи для верстки, наблюдается отсутствие необходимых блоков информации.	Удовлетворительно: С трудом применяет знания и умения о построении композиции, цвете после консультации преподавателя

Приложение В

Результаты констатирующего эксперимента, анализ результатов

Таблица В.1 – Анкета-опросник констатирующего эксперимента

	ФИО студента: _____, группа	
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике	
	Вопрос	Ответ
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	Да / Нет Какие _____
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	Да / Нет Для чего _____
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	Да / Нет В каком _____
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»	
2.2.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	Нужно/Не нужно
2.3.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните.	Развитие личного творчества – цифровая живопись, компьютерная иллюстрация. Разработка различных графических продуктов – плакаты, буклеты, открытки, анимация. Внедрение компьютерной графики как предмета обучения в будущей педагогической деятельности.
2.4.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?	

Продолжение Приложения В

Таблица В.2 – Таблица ответов анкеты-опросника и их количественный показатель, 2019-2020 учебный год, группа ИЗО-401, 6 человек

Группа ИЗО-401 – 6 человек			
1. Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерные графики			
	Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	Нет	3
		Да	3
		Какие	Adobe Illustrator-3, Adobe Photoshop-3, Corel Draw-1, 3Dmax-1
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp? Если да объясните для чего они?	Нет	4
		Да	2
		Для чего	Рисование-2, создание объемных моделей-1
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе? Если да, то в каком?	Нет	4
		Да	2
		В каком	Adobe Illustrator-1, Adobe Photoshop-2, Corel Draw-1, 3Dmax-1
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	Без ответа	4
		Для чего	Использую для работы на фрилансе – 1 Использовала для обучения-1
2 Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»			
	Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	Нужно	6
		Не нужно	0
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	Развитие личного творчества – цифровая живопись, компьютерная иллюстрация	6
		Разработка различных графических продуктов: плакаты, буклеты, открытки, анимация	6
		Внедрение компьютерной графики как предмета обучения в будущей педагогической деятельности	6
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?		Творчество, преподавание – 2 Дизайн – 2 Не определился – 2

Продолжение Приложения В

Таблица В.3 – Процентные и содержательные результаты анкетирования-опроса

Группа ИЗО-401		
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике	
	Вопрос	Процентная и содержательная характеристика ответов
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	50% студентов группы не знают ни одного графического редактора, 50 % процентов знают, это Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, 3Dmax
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	67% студентов группы не знают о назначении программ, 33% студентов знают и указывают верные ответы.
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	67% студентов группы не имеют опыта работы в графических редакторах, 33% студентов имеют, работают/ли в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, 3Dmax
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	67% студентов группы не имеют опыта работы в графических редакторах, 33% студентов используют редакторы для работы и обучения
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»	
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	100% студентов считают нужным владение графическим редактором
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	100% студентов считает перспективным использование в области компьютерной графики
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?	67% студентов группы планируют остаться в творческой сфере, 33% не определилось

Продолжение Приложения В

Таблица В.4 – Анализ социальных сетей (ВКонтакте, Instagram) студентов на предмет участия в группах и пабликах, посвященных и популяризирующих компьютерную графику

Группа /количество проанализированных аккаунтов	Кол-во аккаунтов имеющих группы, посвященные и популяризирующие компьютерную графику	Характер групп
ИЗО 101/10	7	<p>В основном это группы, посвященные цифровой иллюстрации, пользуются популярностью группы, освещающие вопросы визуальной культуры в области дизайна, наиболее реже встречаются группы, посвященные анимации.</p> <p>Список наиболее популярных сообществ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. КиА [Комиксы и Арт'ы]. 2. Гильдия художников Art. 3. useless king. 4. Gemini Art. 5. Artcomix: авторские комиксы. 6. Sketchbook Скетчбук художника и дизайнера. 7. Про Скетчбук. 8. SMIRNOV SCHOOL I Школа цифрового рисунка. 9. PROART Консультации по курсу ЦИФРОВОЙ РИСУНОК. 10. Posterino искусство плаката. 11. Габи. 12. Lo illustrator. 13. AGuelder. 14. Я – дизайнер продуктов. 15. Оди. О дизайне. 16. Ольга Михайлова. Моушн дизайн и анимация. 17. Figma.
ИЗО 201/3	3	
ИЗО 301/5	2	
ИЗО 401/3	3	

Продолжение Приложения В

Таблица В.5 – Анализ социальных сетей студентов (ВКонтакте, Instagram) на предмет публикации личного творчества и наличия в нем творческих работ, выполненных в компьютерной графике

Группа /количество проанализированных аккаунтов/ количество аккаунтов студентов, публикующих авторскую компьютерную графику	Комментарии
ИЗО 101/10/4	4 студента группы имеют публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, наблюдается стремление к комиксной стилистике, представляют собой персонажную графику.
ИЗО 201/3/2	2 студента группы имеют публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, наблюдается стремление к комиксной стилистике, есть наличие сюжетных композиций.
ИЗО 301/5/0	Студенты не имеют публикаций творческих работ, выполненных в компьютерной графике.
ИЗО 401/3/1	1 студент имеет публикации в социальных сетях авторских творческих работ, выполненных в компьютерной графике, это работы иллюстративного характера, качество работ – уверенное, работы выполнены в реалистичной манере, встречаются персонажи, сюжеты.

Продолжение Приложения В

Таблица В.6 – Ответы анкеты-опросника и их количественный показатель, 2020-2021 учебный год, группа ИЗО-401, 3 человека

Группа ИЗО-401 –3 человека			
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерные графики		
Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов	
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	Нет	0
		Да	3
		Какие	Adobe Illustrator-3, Adobe Photoshop-3, Corel Draw-1, 3Dmax-1, SAI-1, Krita-1
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	Нет	1
		Да	2
		Для чего	Рисование-2, создание объемных моделей-1
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	Нет	1
		Да	2
		В каком	Adobe Illustrator-1, Adobe Photoshop-2, SAI-1
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	Без ответа	1
		Для чего	Использую для рисования-2
1.5.	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	Низкий	2
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»		
Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов	
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	Нужно	3
		Не нужно	0
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	Развитие личного творчества – цифровая живопись, компьютерная иллюстрация	3
		Разработка различных графических продуктов – плакаты, буклеты, открытки, анимация	3

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.6

Группа ИЗО-401 –3 человека			
		Внедрение компьютерной графики как предмета обучения в будущей педагогической деятельности	3
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?		Творчество, преподавание – 3

Таблица В.7 – Процентные и содержательные результаты анкетирования-опроса

Группа ИЗО-401		
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике	
	Вопрос	Процентная и содержательная характеристика ответов
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	100% студентов группы знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специфичные.
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	67% студентов группы знают о назначении программ, 33% студентов - не знают.
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	67% студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах, работают в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SAI, 33% студентов не имеют практического опыта
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	67% студентов используют редакторы для рисования
1.5.	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	67% студентов имеющих практический опыт работы в графических редакторах оценивают его как низкий.
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»	
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	100% студентов считают нужным владение графическим редактором
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	100% процентов студентов считает перспективным использование в области компьютерной графики

2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?	100% студентов группы планируют остаться в выбранной профессии
------	--	--

Продолжение Приложения В

Таблица В.8 – Результаты анкетирования-опроса студентов групп ИЗО-101, 201, 301

Группы ИЗО-101,201,301 – 27 человек			
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерные графики		
	Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	Нет	5
		Да	22
		Какие	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, 3Dmax, SAI, Krita, Lightroom, After Effects
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	Нет	9
		Да	18
		Для чего	Рисование, создание объемных моделей
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	Нет	11
		Да	16
		В каком	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Lightroom, SAI
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	Без ответа	16
		Для чего	Использую для рисования, для фриланса, для обучения
1.5.	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	Низкий	11
		Средний	5
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»		
	Вопрос	Ответ	Количество/Содержание ответов
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	Нужно	27
		Не нужно	0
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	- Развитие личного творчества – цифровая живопись, компьютерная иллюстрация	24
		- Разработка различных графических продуктов – плакаты, буклеты, открытки, анимация	15
		- Внедрение компьютерной графики как предмета обучения в	18

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.8

Группы ИЗО-101,201,301 – 27 человек			
		будущей педагогической деятельности	
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?		Творчество, декоративно-прикладное искусство, иллюстрация, дизайн, фотография, преподавание

Таблица В.9 – Процентные и содержательные результаты анкетирования-опроса

Группы ИЗО-101, 201, 301		
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике	
	Вопрос	Процентная и содержательная характеристика ответов
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	83% студентов группы знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специализированные.
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	67% студентов группы знают о назначении программ, 33% студентов - не знают.
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	59% студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах, работают в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SAI, 41% студентов не имеют практического опыта
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	59% студентов используют редакторы для рисования, для фриланса, для обучения
1.5.	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	71% студентов имеющих практический опыт работы в графических редакторах оценивают его как низкий, 29%-как средний
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»	
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	100% студентов считают нужным владение графическим редактором
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите	100% процентов студентов считает перспективным использование в области компьютерной графики

	использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?	100% студентов группы планируют остаться в сфере творчества, в различных его областях

Приложение Г

Результаты формирующего эксперимента

1. Афиша для выставки пленэрных студенческих работ/ творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства



Рисунок Г.1 – Афиша. Автор – Еделькина Е.В., гр. ИЗО-401



Рисунок Г.2 – Афиша. Автор –
Малинина Ю.Р., гр. ИЗО-401



Рисунок Г.3 – Афиша. Автор –
Ворожбитова К. А., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

2. Пиктограммы на тему «Профессии»/«Животные»



Рисунок Г.4 – Пиктограммы. Автор – Малинина Ю.Р., гр. ИЗО-401



Рисунок Г.5 – Пиктограммы. Автор – Еделькина Е.В., гр. ИЗО-401



Рисунок Г.6 – Пиктограммы. Автор – Ворожбитова К.А., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

3. Открытка на тему «Новый год»/ «Рождество»



Рисунок Г.7 – Открытки. Автор – Ворожбитова К. А., гр. ИЗО-401



Рисунок Г.8 – Открытки. Автор – Малинина Ю.Р., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г



Рисунок Г.9 – Открытки. Автор – Еделькина Е.В., гр. ИЗО-401

4. Листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства

ПОВОЛЖСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Высшее образование — **4 года**

направление подготовки: 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиль «Изобразительное искусство»
форма обучения очная, заочная

Вступительные испытания:
русский язык, «Базис», «Математика», творческое испытание – рисунок

НАШЕ ПРИЗВАНИЕ - ГОТОВИТЬ ПРОФЕССИОНАЛОВ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ И ВЫСОКИМ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫМ УРОВНЕМ

Приемная комиссия:
г. Тольятти, ул. Юбилейная, 59
тел: 8(8482)62-41-20, 8(8482)42-35-21
www.povolzhia.ru, vk.com/priemnaia

№ бакалавриата – 02, № бакалавриата – 03, № бакалавриата – 04

ПОВОЛЖСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Высшее образование — **4 года**

направление подготовки: 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиль «Изобразительное искусство»
форма обучения очная, заочная

Вступительные испытания:
русский язык, «Базис», «Математика», творческое испытание – рисунок

НАШЕ ПРИЗВАНИЕ - ГОТОВИТЬ ПРОФЕССИОНАЛОВ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ И ВЫСОКИМ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫМ УРОВНЕМ

Приемная комиссия:
г. Тольятти, ул. Юбилейная, 59
тел: 8(8482)62-41-20, 8(8482)42-35-21
www.povolzhia.ru, vk.com/priemnaia

№ бакалавриата – 02, № бакалавриата – 03, № бакалавриата – 04

ПОВОЛЖСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Наши студенты изучают искусство, историю, историю искусства, декоративно-прикладное искусство, историю преподавания

Сферы деятельности наших выпускников: государственные и коммерческие структуры, учебные заведения высшего, среднего, дополнительного профессионального и среднего профессионального образования, музеи, галереи, творческие студии

г. Тольятти, ул. Юбилейная, 59
тел: 8(8482)62-41-20, 8(8482)42-35-21
www.povolzhia.ru, vk.com/priemnaia

№ бакалавриата – 02, № бакалавриата – 03, № бакалавриата – 04

Рисунок Г.10 – Листовка. Автор – Ворожбитова К.А., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ	направление подготовки: 44.03.01 «Педагогическое образование»	профиль: «Изобразительное искусство»	КА ФЕД РА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
	классификация бакалавр	форма и срок обучения: очная - 4 года, заочная - 5 лет	
	вступительные испытания: русский язык*, обществензнание*, творческое испытание - рисунок		
	основные дисциплины: рисунок, живопись, композиция, история искусства, декоративно-прикладное искусство, методика преподавания ИЗО, искусство, основы менеджмента		
сферы деятельности: государственные и коммерческие структуры, учреждения системы дошкольного, школьного, дополнительного профессионального и среднего профессионального образования, музеи, галереи, творческие студии			
НАШЕ ПРИЗВАНИЕ - ГОТОВИТЬ ПРОФЕССИОНАЛОВ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ И ВЫСОКИМ ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫМ УРОВНЕМ			

ТВОРЧЕСКИЕ РАБОТЫ КАНДИДАТОВ	ВОСТУПАТЕЛЬНЫЕ ПИСЬМА КОММИССИИ
	
<p>г. Тольятти, ул. Юбилейная, 59 ул. Юбилейная, 4А</p> <p>тел: 8(8482)62-41-20, 8(8482)42-35-21</p> <p>www.pravinst.ru, vk.com/pravinst</p> <p><small>свидетельство о государственной аккредитации Пovolzhского православного института №2589 от 16 мая 2017 г. выдана федеральной службой по надзору в сфере образования</small></p>	

Рисунок Г.11 – Листовка. Автор – Малинина Ю.Р., гр. ИЗО-401

 <p>КАФЕДРА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА</p>	   
<p>ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ БАКАЛАВРИАТ</p> <p>направление подготовки: 44.03.01 «Педагогическое образование»</p> <p>профиль: «Изобразительное искусство»</p> <p>форма обучения: очная, заочная</p> <p>вступительные испытания: русский язык*, обществензнание*, творческое испытание - рисунок</p>	
<p>НАШЕ ПРИЗВАНИЕ - ГОТОВИТЬ ПРОФЕССИОНАЛОВ С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ И ВЫСОКИМ ДУХОВНО- ПРАВСТВЕННЫМ УРОВНЕМ</p>	
	
<p>Приемная комиссия: г. Тольятти, ул. Юбилейная, 59 тел: 8(8482)62-41-20, 8(8482)42-35-21 www.pravinst.ru, vk.com/pravinst</p> <p><small>свидетельство о государственной аккредитации Пovolzhского православного института №2589 от 16 мая 2017 г. выдана федеральной службой по надзору в сфере образования</small></p>	

Рисунок Г.12 – Листовка. Автор – Еделькина Е.В., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

5. 3D-модель сувенирной продукции

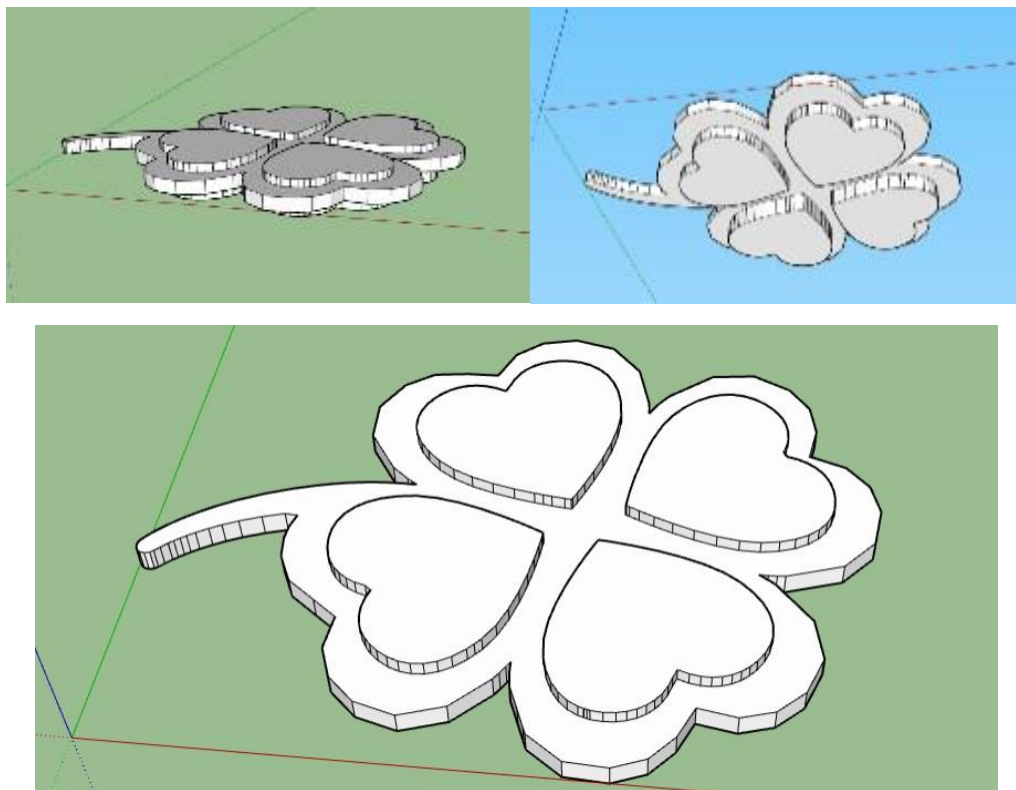


Рисунок Г.13 – 3D-модель. Автор – Ворожбитова К.А., гр. ИЗО-401

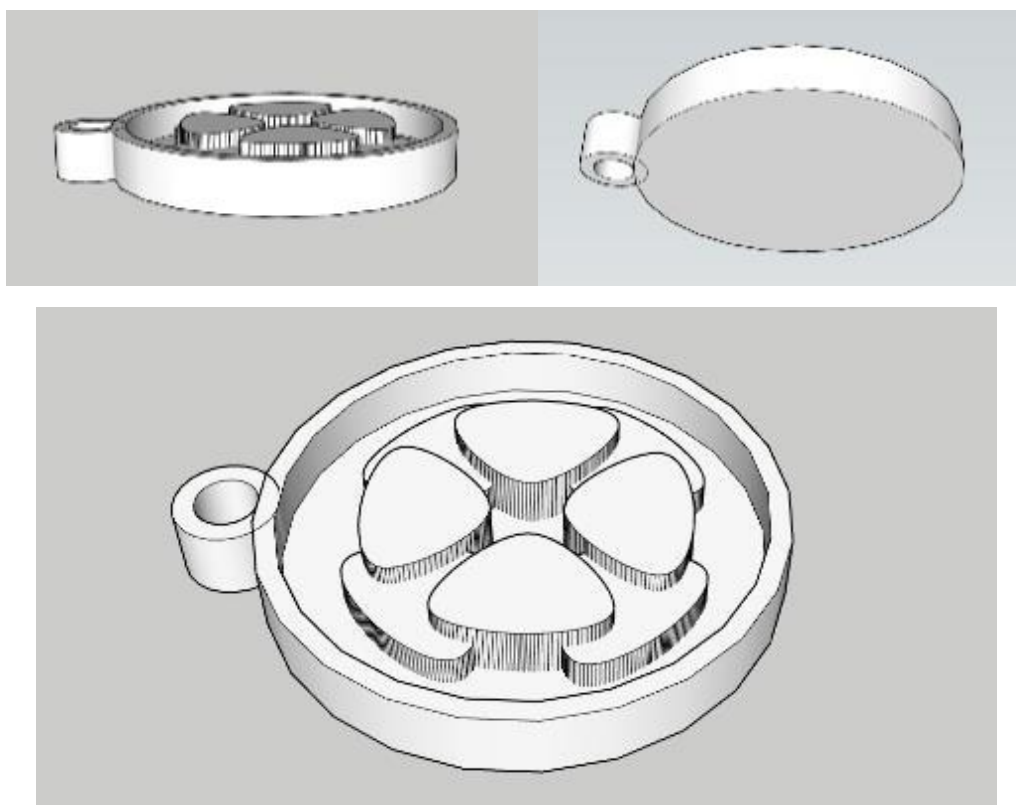


Рисунок Г.14 – 3D-модель. Автор – Малинина Ю.Р., гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

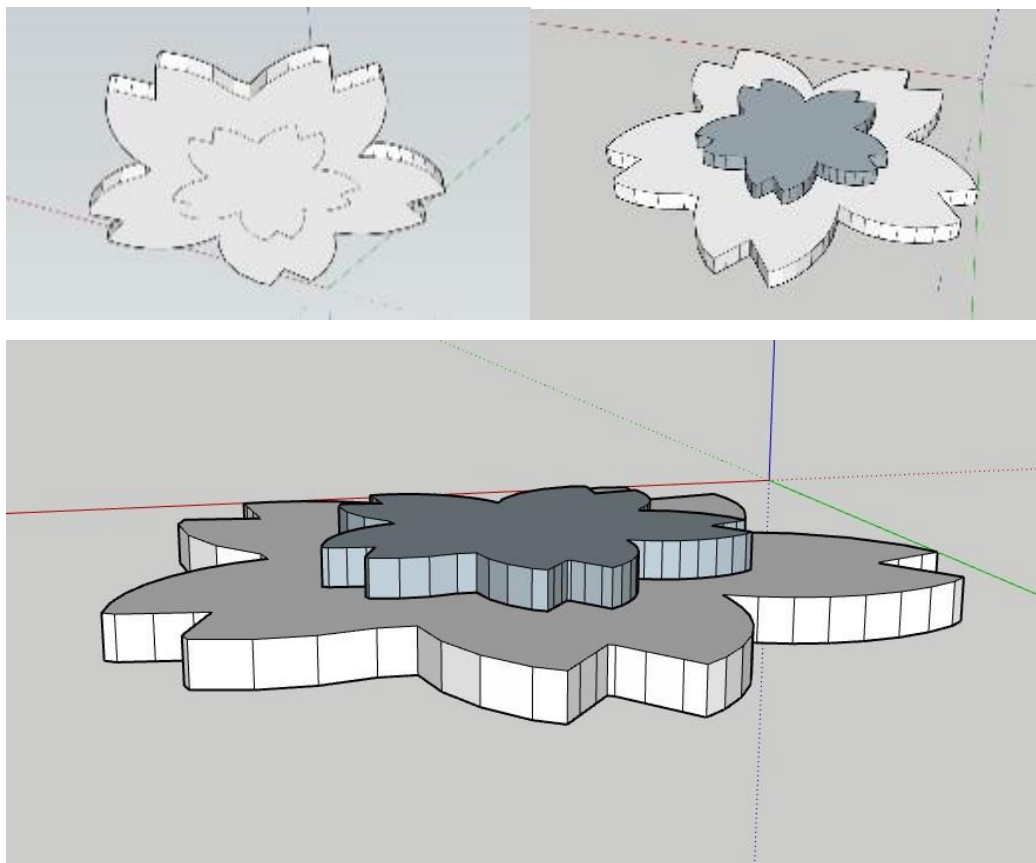


Рисунок Г.15 – 3D-модель. Автор – Еделькина Е.В., гр. ИЗО-401

6. Сайт по теме «Продвижение личного творчества»/ «Образовательный ресурс»

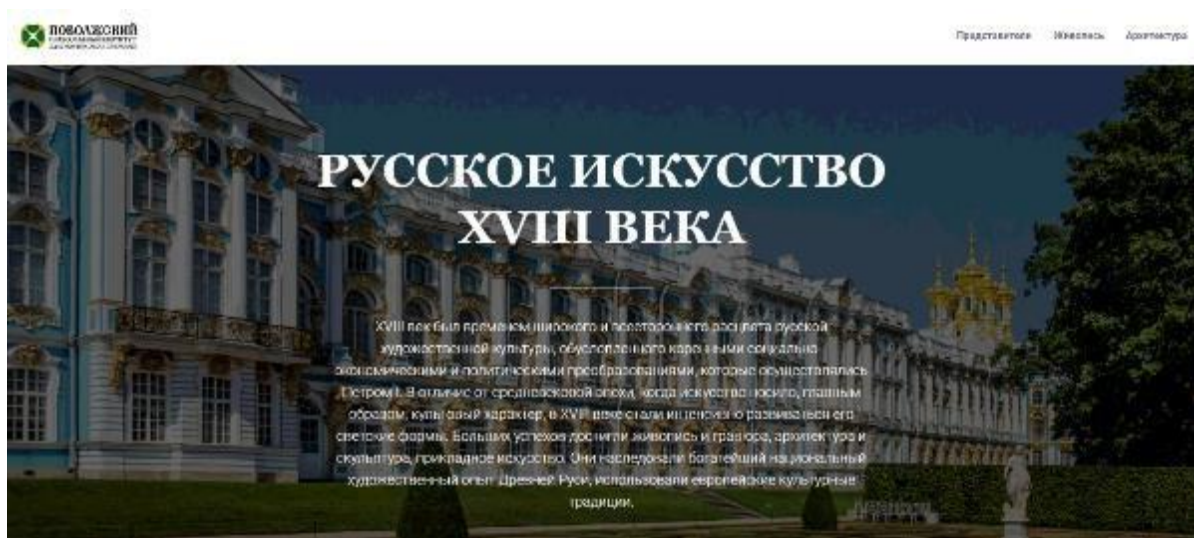


Рисунок Г.16 – Образовательный ресурс. Главная страница. Командная работа, гр. ИЗО-401

Продолжение Приложения Г

ПЕРИОДИЗАЦИЯ РУССКОГО ИСКУССТВА XVIII ВЕКА

1

Первая четверть XVIII в. - искусство петровского времени.

2

Средняя половина (1750-е - 1780-е гг.) - «английское» и «шведско-английское» барокко; конец 1750-х гг. - рококо.

3

Искусство второй половины XVIII в. (1760 - 1790-е гг.) - эпоха Екатерины II и Павла I.

4

1780 - 1790-е гг. - ранний классицизм; с 1780-х - до 1800 г. - зрелый или строгий классицизм.



ПРЕДСТАВИТЕЛИ РУССКОГО ИСКУССТВА XVIII ВЕКА



Аргунов Иван Петрович (1729-1802)



Рокотов Фёдор Степанович (1735-1808)



Леонтьев Дмитрий Григорьевич (1735-1822)



Боровиковский Владимир Лукич (1757-1825)



ЖИВОПИСЬ

При Петре I людей разных профессий отправляли учиться за границу, в том числе и художников. Тех, кто получал знания за государственный счет, называли пенсионерами (от слова «пенсия» — содержание на время обучения). Среди первых живописцев, уехавших за границу в 1715 году, были Иван Никитин и Андрей Матвеев. В Европе русские мастера познакомились с барочными мотивами, и с зарождающимся сентиментализмом. Пока русские живописцы учились за рубежом, ко двору приглашали иностранных художников. Они писали полотна на заказ и набирали учеников «на местах». Одними из первых прибыли в Россию в начале XVIII века Луи Каравак, братья Гроот и Пьетро Ротари. Для обозначения работ иностранных художников в России XVIII века появился специальный термин — *россия*.

Поток свежих идей хлынул в русскую живопись: художественные техники и приемы колористики, работа с композицией и новые жанры. В книге «История русского искусства» Игорь Грабарь писал: «С уверенностью можно сказать лишь то, что одним из главных факторов, решивших судьбу русской живописи, было появление портрета». Художники, до этого писавшие иконы, стали обращаться к человеку и его внутреннему миру. Краски становились более яркими, а сюжеты — более светскими. XVIII столетие называли «веком портретов» — появилось множество вариантов этого жанра: роскошный парадный, автопортрет и изображение на одном полотне сразу двоих людей. Известными портретистами были Алексей Антропов и Иван Аргунов.

В XVIII веке развивался не только портретный жанр. Григорий Теплов написал первый натюрморт.



Автопортрет с женой
1760-1770-е гг., 1767



Портрет женщины в короне и дрессе из шелка
1760-1770-е гг., 1767



Пейзаж в окрестностях Петербурга
1760-1770-е гг., 1767

Смотреть больше



Рисунок Г.17 – Образовательный ресурс. Структура. Командная работа, гр. ИЗО-401

Приложение Д

Результаты формирующего эксперимента: диагностика, анализ, сравнение

Таблица Д.1 – Диагностика творческих работ по разработанным критериям

Группа ИЗО-401	Критерии	Задания					
		Задание 1 афиша	Задание 2 пиктограммы	Задание 3 открытка	Задание 4 листовка	Задание 5 3D-модель	Задание 6 сайт
Ворожбитова К.	Технический навык владения графическим редактором	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично
	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	хорошо	отлично	отлично	хорошо	хорошо	хорошо
	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику	отлично	отлично	отлично	хорошо	отлично	хорошо
Итоговые результаты		отлично	отлично	отлично	хорошо	отлично	хорошо
Еделькина Е.	Технический навык владения графическим редактором	хорошо	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично
	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	хорошо	отлично	отлично	хорошо	хорошо	хорошо
	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично	хорошо
Итоговые результаты		хорошо	отлично	отлично	отлично	отлично	хорошо
Малинина Ю.	Технический навык владения графическим редактором	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично
	Знания и умения для проектирования компьютерной графики	хорошо	отлично	отлично	хорошо	хорошо	хорошо

Продолжение Приложения Д

Продолжение таблицы Д.1

Группа ИЗО-401	Критерии	Задания					
		Задание 1 афиша	Задание 2 пиктограммы	Задание 3 открытка	Задание 4 листовка	Задание 5 3D-модель	Задание 6 сайт
	Умение интегрировать знания и навыки творческих специальных дисциплин в компьютерную графику	отлично	отлично	отлично	отлично	отлично	хорошо
Итоговые результаты		отлично	отлично	отлично	отлично	отлично	хорошо

Таблица Д.2 – Итоговые результаты дисциплины (с комментариями)

Группа ИЗО-401	Итоговый результат (среднеарифметическое по всем заданиям) с переводом в форму контроля дисциплины	Комментарии
Ворожбитова К.	Отлично/зачтено	Студент ранее имел опыт работы в графических редакторах: проходил онлайн-курсы. Задания связанные с областью рисования выполняются легко. Задания в области проектирования проходят с консультациями преподавателя. Имеют положительный результат.
Еделькина Е.	Отлично/зачтено	Студент ранее не имел опыт работы в графических редакторах, но освоение графических редакторов вызвало сложность только на первом задании. Задания связанные с областью рисования выполняются легко. Задания в области проектирования проходят с консультациями преподавателя. Имеют положительный результат.
Малинина Ю.	Отлично/зачтено	Студент ранее имел опыт работы в графических редакторах: рисует с использованием графического планшета различные сюжетные композиции. Задания связанные с областью рисования выполняются легко. Задания в области проектирования проходят с консультациями преподавателя. Имеют положительный результат.

Продолжение Приложения Д

Таблица Д.3 – Сравнительная таблица ответов анкеты-опросника (начало семестра – сентябрь 2020 г. и окончание семестра – декабрь 2020 г.), группа ИЗО-401

	Вопрос	Ответ (сентябрь 2020)	Количество/Со держание ответов	Ответ (декабрь 2020)	Количество/Соде ржание ответов
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерные графики				
	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	Нет	0	Нет	0
		Да	3	Да	3
		Какие	Adobe Illustrator-3, Adobe Photoshop-3, Corel Draw-1, 3Dmax-1, SAI-1, Krita-1	Какие	Adobe Illustrator-3, Adobe Photoshop-3, Corel Draw-3, 3Dmax-3, SAI-3, Krita-3, SketchUp-3, Tilda-3, light Room-3
	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	Нет	1	Нет	0
		Да	2	Да	3
		Для чего	Рисование-2, создание объемных моделей-1	Для чего	Проектирование, рисование
	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	Нет	1	нет	0
		Да	2	да	3
		В каком	Adobe Illustrator-1, Adobe Photoshop-2, SAI-1	В каком	Adobe Illustrator-3, Adobe Photoshop-3, Corel Draw-3, SAI-1, Krita-1, SketchUp-3, Tilda-3
	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	Без ответа	1	Без ответа	0
		Для чего	Использую для рисования-2	Для чего	Для рисования, обучения
	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	Низкий	2	Средний	3

Продолжение Приложения Д

Продолжение таблицы Д.3

	Вопрос	Ответ (сентябрь 2020)	Количество/ Содержание ответов	Ответ (декабрь 2020)	Количество/Со держание ответов
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»				
	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	Нужно	3	Нужно	3
		Не нужно	0	Не нужно	0
	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните		Выбраны все предложенные области		Выбраны все предложенные области
	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?		Творчество, преподавание		Творчество, иллюстрация, дизайн, преподавание

Таблица Д.4 – Процентные и содержательные результаты анкетирования-опроса, гр. ИЗО-401

	Вопрос	Процентная и содержательная характеристика ответов Сентябрь 2020	Процентная и содержательная характеристика ответов Декабрь 2020
1.	Блок вопросов в области теоретических и практических навыков в компьютерной графике		
1.1.	Знаете ли вы какие-либо графические редакторы? Если да, то какие?	100% студентов группы знают о существовании графических редакторов, называют не только самые популярные, но и более специфичные.	100% студентов группы знают о существовании графических редакторов, список редакторов значительно увеличен.
1.2.	Знаете ли вы о назначении программ Adobe Illustrator, Corel Draw, SketchUp. Если да объясните для чего они?	67% студентов группы знают о назначении программ, 33% студентов - не знают.	100% студентов группы знают о назначении программ
1.3.	Имеете ли вы опыт работы в графическом редакторе. Если да, то в каком?	67% студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах,	100% студентов группы имеют опыт работы в графических редакторах

Продолжение Приложения Д

Продолжение таблицы Д.4

	Вопрос	Процентная и содержательная характеристика ответов Сентябрь 2020	Процентная и содержательная характеристика ответов Декабрь 2020
		работают в таких редакторах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SAI, 33% студентов не имеют практического опыта	
1.4.	Если вы владеете каким-либо графическим редактором, расскажите для чего вы его используете?	67% студентов используют редакторы для рисования	100% студентов используют редакторы для рисования и обучения
1.5.	Если вы имеете практический опыт работы в графическом редакторе, как вы его оцениваете? Низкий/средний/уверенный/высокий	67% студентов имеющих практический опыт работы в графических редакторах оценивают его как низкий.	100% студентов имеющих практический опыт работы в графических редакторах оценивают его как средний
2	Блок вопросов в области мотивации и саморазвития студента, позволяющих понять мотивацию формирования профессиональной компетентности через освоение дисциплины «Компьютерная графика»		
2.1.	Как вы считаете, нужно ли педагогу изобразительного искусства владеть графическими редакторами.	100% студентов считают нужным владение графическим редактором	100% студентов считают нужным владение графическим редактором
2.2.	Если, на предыдущий ответ, вы ответили – да. То в каких сферах деятельности вы видите использование компьютерной графики. Выбранное подчеркните	100% процентов студентов считает перспективным использование компьютерной графики	100% процентов студентов считает перспективным использование компьютерной графики
2.3.	В какой профессиональной деятельности Вы планируете развиваться?	100% студентов группы планируют остаться в выбранной профессии	100% студентов группы планируют остаться в выбранной профессии, список творческих сфер увеличен.