**Яворик Юрій Володимирович. Формування вмінь самостійної пізнавальної діяльності у студентів педагогічних факультетів засобами інформаційних технологій. : Дис... канд. наук: 13.00.04 – 2008**

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Яворик Ю.В. Система застосування графічних комп’ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. – Рукопис.**  Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.04 – теорія та методика професійної освіти. – Інститут вищої освіти АПН України, Київ, 2008.  У дисертації досліджено проблему застосування графічних комп’ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. На основі критичного аналізу філософської, психолого-педагогічної літератури розглянуто теоретичні основи досліджуваної проблеми, розкрито сутність, зміст та досліджено відповідні методики роботи з графічними комп’ютерними технологіями у ВНЗ мистецького напрямку; доведено необхідність удосконалення процесу навчання з використання графічних комп’ютерних програм; запропоновано обґрунтовану систему застосування комп’ютерних графічних програм у процесі підготовки фахівців з дизайну; розроблено модель навчання майбутніх дизайнерів; доведено, що застосування комп’ютерних програм у навчанні студентів – майбутніх дизайнерів є педагогічно доцільним; експериментально перевірено ефективність реалізації запропонованої системи. | |
| |  | | --- | | Одержані в процесі проведеного дослідження результати підтверджують гіпотезу, покладену в його основу, а досягнення мети й завдань дослідження дає можливість сформулювати основні висновки й рекомендації, що мають теоретичне й практичне значення.   1. Аналіз філософської, соціально-гуманітарної та психолого-педагогічної літератури щодо стану розробленості досліджуваної проблеми в педагогічній теорії і практиці свідчить, про те, що сучасний рівень розвитку інформаційних технологій супроводжується зростанням інтересу до графічно-інформаційних технологій. Разом з тим, проблема використання комп’ютерних графічних програм для візуалізації навчальної інформації у підготовці фахівців із дизайну не отримала достатньо повного висвітлення в науковій літературі. Розроблення системи навчання майбутніх дизайнерів вищих навчальних закладів мистецького спрямування з використанням засобів комп’ютерної графіки є одним із кроків у розв’язанні даної проблеми. Дослідження та аналіз розвитку застосування комп’ютерних графічних програм у підготовці фахівців із дизайну дозволяє констатувати, що впровадження нових інформаційних технологій в навчально-виховний процес здійснювалось завдяки, як правило, покращенню технічних характеристик комп’ютерної техніки. 2. У результаті дослідження графічно-інформаційних технологій було розкрито, що це технології навчання, які передбачають використання засобів комп'ютерної графіки для графічного подання навчальної інформації та управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів. На основі проведеної роботи, вбачається перспективним їх застосування в навчанні майбутніх фахівців із дизайну із спрямуванням на забезпечення повноти сприйняття, осмислення, усвідомлення навчальної інформації. Аналіз дидактичних можливостей застосування комп’ютерних графічних програм, здійснений у відповідності до сучасної класифікації графічних систем, установлює, що комп’ютерну графіку можна використовувати: у пояснювально-ілюстративному навчанні – для візуалізації навчального матеріалу; у комп’ютерному та дистанційному навчанні – для створення та розміщення графічних зображень щодо програмних засобів навчального призначення та систем дистанційного навчання; у проблемному навчанні – через засоби імітації та моделювання; у ігровому навчанні – для демонстрації явищ та процесів у навчально-ігрових програмних засобах; у практичному навчанні – як картографічні пакети, пакети інженерної графіки, графічні редактори. 3. Обґрунтовано, що комп’ютерна графіка є ефективним засобом візуалізації матеріалу при повідомленні навчальної інформації. Візуалізація лекційного навчального матеріалу у вигляді послідовної демонстрації статистичних зображень із використанням електронного мультимедійного проектора дозволяє: економити час, привернути увагу до повідомлюваної інформації; підвищити обсяг сприйняття та засвоєння матеріалу; зменшити міру забування; повторно нагадувати навчальну інформацію з метою закріплення, демонструвати матеріал у вигляді окремих кадрів, активізувати діяльність студентів під час лекції. 4. Розроблено систему застосування графічних комп’ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну, засновану на поєднанні рукотворної та комп’ютеризованої образотворчої діяльності. У процесі проектування системи навчання майбутніх дизайнерів запропоновано їх застосування як засобів діяльності студентів, засобів унаочнення та в якості об’єктів вивчення. 5. Проведене експериментальне дослідження ефективності запропонованої системи навчання майбутніх фахівців із дизайну з використанням комп’ютерних графічних програм, яка є поєднанням традиційних та новітніх інформаційних технологій навчання, свідчить про зростання рівня засвоєння знань (коефіцієнт успішності в експериментальних групах зростає на 28%, а у контрольних – лише на 5,7%), забезпечення якісної підготовки до лабораторних (практичних) робіт, підвищення ступеня сформованості навичок студентів при виконанні практичних завдань.   На основі встановленого факту про домінування у вищих навчальних закладах дисциплін, які потребують великої кількості засобів унаочнення (отриманого з опорою на аналіз галузевих стандартів ), здійснене використання програмних засобів навчального призначення у вигляді послідовної демонстрації зображень для візуального супроводження теоретичного матеріалу (лекцій), інформаційно-пошукових та тренувальних програм – у самостійній роботі студентів-дизайнерів та при закріпленні навчального матеріалу, контролюючих – у процесі здійснення діагностики знань, підвищує якість навчання (за результатами експерименту – на 33%).  Перспективність дослідженої проблеми полягає у можливості використання методичних рекомендацій для розробки та застосування програмних засобів навчального призначення, візуалізації навчальної інформації на всіх етапах процесу підготовки майбутніх фахівців з дизайну за допомогою засобів комп'ютерної графіки в процесі викладання природничих та технічних дисциплін.  Проведене дослідження повною мірою не вичерпало всіх аспектів проблеми застосування графічних комп’ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. Подальшого дослідження потребують: проблеми розробки спеціалізованих комп’ютеризованих навчальних курсів та їх предметного наповнення; забезпечення формування перспективних ліній поведінки майбутніх фахівців з дизайну на професійне самовдосконалення та розвиток художньо-творчої діяльності з використанням засобів ІКТ. | |