

ВИКОРИСТАННЯ ГРАФІЧНИХ РЕДАКТОРІВ У КОНСТРУЮВАННІ, МОДЕЛЮВАННІ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ

Актуальність. Пріоритетним напрямом державної політики є впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітню систему України та формування єдиного інформаційно-освітнього простору. Комп'ютер став засобом підвищення продуктивності праці в усіх сферах діяльності людини. Використання комп'ютерних технологій в процесі вивчення трудового навчання впливає на розвиток особистості, підготовку до самостійної продуктивної діяльності в умовах інформаційного суспільства; розвиває творчі здібності необхідні для формування операційного мислення, спрямованого на вдосконалення навичок роботи на комп'ютері; розвиток комунікативних здібностей та навичок дослідницької діяльності; оновлення змісту предмета і поглиблення міжпредметних зв'язків.[1,2]

У нашому випадку доречно говорити про застосування комп'ютерного навчання при вивченні окремих тем і розділів програми трудового навчання. Оскільки комп'ютерні технології являють собою сукупність методів і технічних засобів, що розширюють знання учнів і розвивають їх можливості з управління технічними процесами, що є актуальним та більш ефективним у навчанні, а також дослідницькій діяльності учнів. Використовуючи комп'ютерні технології, учні можуть реалізувати свої творчі можливості дослідника, художника-дизайнера, аніматора, стиліста у віртуальній формі.

Постановка проблеми. Сучасне виробництво та економіка вимагають від випускника школи вміння застосовувати набуті здібності, розвивати власні творчі та інтелектуальні якості. У таких умовах основним завданням системи освіти стає не стільки підготовка майбутніх фахівців, скільки становлення особистості, що усвідомлює своє місце в суспільстві та економіці цілому. Випускники основної школи повинні мати художній смак і нестандартне творче мислення, бути креативними та спрямованими на постійне професійне й особисте вдосконалення необхідне для швидкої адаптації у мінливому світі технологій.

Мета. Розкрити можливості використання комп'ютерної графіки для розробки ескізів і моделей одягу під час вивчення розділу: «Технологія виготовлення швейних виробів».

Розкриття основного матеріалу. Однією із важливих складових сучасного швейного виробництва є система автоматизованого проектування (САПР), у якій комп'ютерна графіка використовується для конструювання та моделювання модного і стильного одягу, полегшує побудову креслень моделі одягу та оформлення на них технічної документації, автоматизація звільняє модельєра-конструктора від тривалих графічних операцій, прискорює процес виготовлення креслень та лекал і покращує їхню якість [3].

Саме тому вивчення проектування та моделювання одягу на уроках трудового навчання варто максимально наблизити до умов сучасного швейного виробництва використовуючи сучасні графічні редактори. Які дозволяють учню легко маніпулювати об'єктом, що проектується, та видозмінювати його. Вони дають можливість використовувати під час роботи будь-які художні матеріали, застосовувати широкий діапазон кольорів, моделювати різні сцени і ситуації, в яких може опинитися об'єкт проектування. Застосування комп'ютерної графіки при розробці проектного виробу може допомогти учню, який працює над створенням нових ескізів (малюнків) створити спочатку ескіз та здійснити його обробку в графічному редакторі. Це дозволяє розширити вибір композицій, розробити безліч ескізів та різноманітних варіантів моделей одягу. Сучасні графічні програми, такі, як Adobe Photoshop (растрова графіка) та CorelDraw, AdobeIllustrator (векторна графіка), використовуються як програми для розробки ескізів з «нуля», так і для редагування більш готових складних зображень [5].

Використання комп'ютерної графіки дає можливість розвивати ініціативу і художні якості учнів. Зображення у графічних редакторах створюється при комбінуванні точок, відрізків, ламаних ліній, простих геометричних форм. Малюнки створені в процесі роботи можна копіювати й переміщувати, повертати, відображувати відносно осі, розфарбовувати окремі фрагменти, одержувати зображення інверсне за кольором. Графічні редактори дають змогу фантазувати та значно прискорюють розробку композицій для різних видів творчих робіт. Саме комп'ютер виступає в ролі основного інструмента художника та суттєво полегшує роботу учням [2].

Конструювання та моделювання одягу творчі процеси, що передбачають розвиток уяви, технічності просторового мислення. Під час роботи у графічному редакторі в учня є можливість видозмінювати окремі елементи виробу, підбираючи оптимальний вигляд проектного виробу. Тим самим створюється ігрова ситуація, з'являється інтерес до конструювання, формується мотивація до навчання. Використання на заняттях з обслуговуючих видів праці комп'ютерних технологій дозволяє наочно подати готові вироби, які планують виготовляти учні, що важко досягти виконуючи креслення, ескізи чи технічні малюнки[1].

Висновок та перспективи у даному напрямку. Таким чином, спираючись на проведений нами попередній аналіз наукових джерел та практичної навчальної діяльності учнів можна стверджувати, що застосування комп'ютерної графіки допомагає урізноманітнити навчальний процес, підвищує якість підготовки учнів, розширює їхні технічні можливості стосовно художнього проектування моделей одягу. Використання графічних редакторів у процесі навчання забезпечує позитивну мотивацію, сприяє розвитку творчих здібностей та самовираженню, забезпечує широкі можливості для експериментування, істотно полегшує роботу і розширює можливості для реалізації власних, часом унікальних творчих задумів.

Список використаних джерел

1. Комп'ютерна навчальна програма «Майстер»: Методичні рекомендації по використанню у навчальному процесі 5-7 класів / Укл. О.В. Ващук / Наук. кер. О.М. Християнов. – Бердянськ: Бердянський педагогічний інститут імені П.Д. Осипенко, 1999. – 28 с.
2. Моргун О.М., Пдласний А.І. Комп'ютерний підручник як новий дидактичний засіб. Педагогіка і психологія. – 1994. – № 1. – С. 117-124.
3. Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів / Авт. кол. за ред. Ю.І. Машбиця. – К.: ІЗМН, 1997.
4. Шпак Л.М. Застосування комп'ютерних технологій у процесі проектування одягу // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2004. – № 3. – С. 35-37.
5. Яцюк *О.Г.* Основи графічного дизайну на базі комп'ютерних технологій / О.Г. Яцюк. – СПб. : БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.