

МОУШН-ДИЗАЙН НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ: ОГЛЯД СУЧАСНИХ ПЛАТФОРМ

Для сучасних здобувачів освіти кліпове мислення стало нормою, а їхня увага вимірюється секундами, тому статичні презентації та монотонні пояснення давно втратили свою ефективність. Моушн-дизайн, що ще нещодавно був прерогативою професійних студій, сьогодні використовується у шкільній освіті, перетворюючи уроки інформатики на захоплюючі цифрові подорожі. За дослідженнями нейропсихологів, мозок опрацьовує візуальну інформацію набагато швидше, ніж текст, а додавання елемента руху створює ідеальні умови для засвоєння складного теоретичного матеріалу. Зважаючи на це, інтеграція інструментів моушн-дизайну в освітній процес стає не розкішшю, а необхідністю сучасної педагогіки інформатики.

М. Мурашко характеризує моушн-дизайн як «вид проектно-художньої діяльності, спрямований на створення аудіовізуальної продукції за допомогою засобів дизайну, аудіо й комп'ютерної анімації, де єдність форми та змісту зумовлена рухом, з яким пов'язані всі художньо-естетичні характеристики» [1]. Простими словами моушн-дизайн поєднує елементи графічного дизайну, анімації, 3D-моделювання, відеодизайну та ілюстрації. Він є частиною сучасного медіаарту та споріднений із відеоартом та цифровим мистецтвом [2].

В освітньому контексті моушн-дизайн включає створення анімованих презентацій та зображень, навчальних відеороликів, інтерактивних інфографік та інших динамічних елементів для візуалізації навчального матеріалу.

Моушн-дизайн як педагогічний інструмент дозволяє візуалізувати навчальний матеріал (особливо абстрактні та складні для сприйняття поняття), а також покращити його запам'ятовування через інтерактивність та динамічність, підвищити рівень залученості та мотивації здобувачів освіти до навчання. Важливою перевагою використання елементів моушн-дизайну під час вивчення інформатики є демонстрація процесів у часі, оскільки дозволяє показати роботу алгоритмів, процес виконання коду, функціонування баз даних тощо.

Застосування моушн-дизайну в освітньому процесі може здійснюватися через:

- створення учнями власних анімацій, анімованих презентацій, відеороликів;
- роботу з 3D-анімацією для візуалізації об'єктів, явищ та процесів;
- програмуванні об'єктів чи персонажів, наприклад при вивченні Scratch, Tinkercad Codeblocks тощо.
- використання динамічних конструкцій для пояснення навчальних матеріалів;
- розробку навчальних відео для подальшого використання у системах керування навчанням чи розміщенні на відеохостингах на кшталт Youtube;

На сьогодні існує широкий спектр платформ для моушн-дизайну. Серед яких можна виділити наступні:

- Canva (<https://www.canva.com/>) – онлайн-платформа для створення візуальної продукції із простим інтерфейсом, яка, зокрема, дозволяє створювати презентації, анімації та відео.
- Adobe After Effects – професійний інструмент від компанії Adobe для створення складної анімаційної графіки (включаючи 3D) та візуальних ефектів.
- Vyond (<https://www.vyond.com/>) – III-платформа для створення різних видів відеоконтенту (анімаційних, з III-аватарами тощо), які можуть бути використані в освітньому процесі для пояснення навчального матеріалу.
- Blender – безкоштовний редактор для створення 3D-графіки, зокрема й анімованої, що може бути використаний для створення складних проектів.

Впровадження моушн-дизайну в освітній процес з інформатики відкриває нові горизонти для ефективного засвоєння складного матеріалу та розвитку інформаційно-цифрової компетентності учнів. Аналіз сучасних платформ для створення анімаційного контенту показує, що наразі існує широкий спектр інструментів різного рівня складності, які дозволяють педагогам інтегрувати динамічні візуалізації в освітній процес. Поєднання технічних можливостей цих платформ із продуманою методикою викладання дає змогу трансформувати традиційні уроки інформатики в інтерактивні та більш ефективні.

Список використаних джерел:

1. Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролику): автореф. дис. ...канд. мистецтвознавства: 17.00.07 «Дизайн». Харків, 2017. 23 с.
2. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2022. Т.5, № 2. С. 261–269. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266917>.