

Значительное внимание уделялось уровню секретности и защиты данных. При входе в систему студенты обязательно регистрируются и фиксируются все сеансы работы. Повторный вход для ответа на вопросы одной и той же темы и варианта блокируется. Тестирование проводится с ограничением времени на ответы. Корректность применения тестов обеспечивается недоступностью их испытуемым до начала самой проверки. Предполагается постоянное изменение тестовых заданий, для чего в базе имеется специально созданный резерв.

Предварительно содержание тестовых заданий было предъявлено для экспертной оценки преподавателям кафедры, что позволило определить минимальное время на тестирование, исключить некачественные тесты, определить уровень сложности тестовых заданий. Тем не менее, степень трудности заданий и возникающие проблемы при их выполнении могут быть оценены только студентами.

Разработанные тесты были экспериментально проверены в студенческих группах. Результаты тестирования прошли математическую обработку. Полученная в результате тестирования матрица результатов и построенный на ее основе ранжированный ряд студентов соответственно уровню их знаний позволили иметь достаточно четкое представление об уровне знаний студентов, своеобразный рейтинг студентов по изучаемой дисциплине.

Наш опыт показал, что тест как средство педагогического контроля заслуживает самого пристального внимания. Система педагогического контроля требует дальнейшего совершенствования, одним из направлений которого должно стать внедрение тестового контроля.

Литература.

1. Поддубная Л.М., Татур А.О., Челышкова М.Б. Задания в тестовой форме для автоматизированного контроля знаний студентов. - М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1995.
2. Аванесов В.С. Композиция тестовых заданий. - М.: Ассоциация инженеров-педагогов г. Москвы, 1996.

**Катханова Ю.Ф.**

Московский педагогический государственный университет,  
г. Москва

## **КОНЦЕПЦИЯ И МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО УЧЕБНИКА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»**

Основная идея разработанного электронного учебника по курсу «Компьютерная графика и дизайн» - следовать основным принципам интеграции, которая проявляется:

в преемственности содержания обучения компьютерной графике и дизайну, предполагающей взаимосвязь основных разделов этой дисциплины;

- в единстве теории и практики обучения, позволяющем раскрыть логику и практическую значимость изучаемого учебного материала;

- в ассоциативной взаимосвязи основных понятий и разделов курса компьютерной графики и дизайна;

- в интенсификации обучения за счет предъявления учебной информации в виде мультимедийного учебника;

- в усилении мотивации учения и интереса к дисциплине с целью повышения интеллектуального уровня и творческого потенциала учащихся на основе расширения возможностей изучения теории и практики дизайнерского проектирования с помощью компьютера;

- в индивидуализации и дифференциации обучения за счет использования компьютерных технологий и графических пакетов программ;

- в технологичности и оптимальном сочетании изобразительных возможностей компьютерной графики с обучением основам дизайнерского искусства;

- в гуманитаризации обучения, обеспеченной прикладным значением дизайн-проектирования во взаимосвязи с компьютерной графикой.

Оптимальное использование возможностей изобразительных средств, соотнесение основных понятий курса «Компьютерная графика и дизайн», оперирование различными видами изображений, выявление пространственных свойств, формы и конструкции объектов, их активное преобразование в процессе компьютерного моделирования и дизайн-проектирования – все это направлено на достижение следующих целей:

- формирование целостного представления о роли дизайна и информационных технологий в культурно-историческом процессе развития человечества;

- накопление знаний в сфере отечественного и зарубежного дизайна с позиции диалога искусства и культуры;

- активизации учебно-познавательной деятельности и имеющегося опыта общения обучающихся с дизайном и освоение навыков работы с графическими пакетами компьютерных программ, наиболее часто используемых в дизайн-проектировании;

- расширение художественно-познавательных интересов и дальнейшее развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся в дизайнерской деятельности;

- воспитание эстетического и художественного вкуса и потребности в общении с персональным компьютером с целью формирования навыков дизайн-проектирования различных объектов предметной среды;

- выработки компетентности в культурно-познавательной, коммуникативной, информационной и социально-эстетической среде.

Итак, разработанный электронный учебник «Компьютерная графика и дизайн» направлен, прежде всего, на базовое дизайнерское образование, ознакомление с основными методами дизайн-проектирования средствами графических редакторов, которые в настоящее время используются в дизайнерской деятельности.

Вместе с тем, главной задачей данного мультимедийного учебника является - развитие гармоничной личности обучающегося, обладающего гибким, интегрирующим, многоаспектным и междисциплинарным мышлением, с активным творческим подходом к восприятию и преобразованию окружающей действительности, подготовленного к жизни в социуме и к любой сфере профессиональной деятельности. Причем, главной ценностной ориентацией дизайнерского образования на базе компьютерной графики призвано не только интегрировать полученные общие и специальные знания, умения и навыки, но и формировать такие качества личности, которые необходимы для активного восприятия изменений, происходящих в мире.

Важность дизайн-проектирования с использованием компьютерных технологий в практике обучения в полной мере можно оценить, если учесть, что предметный мир обладает громадной силой обратного воздействия на человека и общество, формируя определенные отношения учащихся к окружающей природе и искусственной среде, воспитывая не только в эстетическом, но и в этическом отношениях.

Следует отметить, что дизайн, выступая действенным средством интеграции материальной и художественной культуры, представляет собой творческую деятельность, объединяющую достижения различных областей работы человека - в искусстве, социологии, эргономики, менеджмента, конструирования, технологии, экономики и др., направленной на создание эстетически совершенных изделий.

Кроме того, процесс культурно-исторического самоопределения дизайна как творческой деятельности доказал его направленность, прежде всего, на формирование целостной гармоничной среды для человека, углубления его связей и роли в социально-культурной жизни общества. Эти процессы, являясь для дизайнерской деятельности базовыми, развиваются в сложном противоречивом взаимодействии, поскольку дизайн охватывает почти все предметные аспекты деятельности человека путем создания единых принципов и методики эстетической организации предметной среды.

Относясь к самому себе как к предметному существу, человек в ходе любой деятельности по преобразованию окружающей предметной среды изменяет и свою собственную природу, развивая свои чувства, творческие силы, богатство своей души, чувствующий красоту глаз и др. Иначе говоря, такие чувства, которые способны утверждать человеческие сущностные силы.

Именно поэтому мы предполагаем расширить влияние этой деятельности на молодых людей, основываясь на том, что дизайнерская деятельность напрямую отвечает принципу гуманизации обучения, учитывая интересы человека, его индивидуальность, при всей специфичности работы влияет на стиль его жизни, позволяет выразить самого себя и свои идеалы.

Наряду с этим, гуманитарно-творческий синтез компьютерной графики и дизайна способствует всестороннему развитию личности, ее задатков, творческого потенциала, положительной мотивации к учению, индивидуальности мышления в процессе поиска, находок, оригинальности и нестандартности решения различных практических задач. Деятельность в данном случае может быть направлена не только на изучение и формирование визуально-графических, художественных и пространственно-пластических средств дизайнерского проектирования на компьютере, но и включать средства рисунка, живописи, композиции, графики, декоративно-прикладного искусства.

Учитывая, что дизайн несет в себе различные виды информации, мы видим в нем аналогию между языком и визуальной коммуникацией, где лингвистический анализ и семиотика (наука о знаках и символах) позволяют использовать его в традиционных курсах изобразительного искусства, технологии, графики, определяя дизайн-проектирование как умение говорить языком изобразительных форм.

На наш взгляд, особенно важна эстетическая ценность дизайна, которая складывается в результате непосредственной связи как внеэстетических факторов (идеологических, психологических, утилитарных), так и используемых дизайном сугубо эстетических и структурных компонентов: ритма, композиции, формы, цветовой гармонии, пластических соотношений, гармонических структур, конструкции и др.

Определенное место в таком обучении занимает дизайн ландшафтной среды и фитодизайн в связи с тем, что формирование экологической культуры у обучающихся возможными визуально-графическими и пространственно-пластическими средствами способствует воспитанию у них культуры потребления, желания эстетически преобразовывать окружающий мир, создавая такие объекты и предметы, которые не нанесут ущерб окружающей среде и человеку.

Воспитанный с раннего детства в традиции и уважении к красоте и природе, человек не позволит себе пренебрежительного отношения к своей работе, быту, зоне отдыха, двору, школе и др.

Таким образом, дизайнер всегда активно вмешивается в мир, реально преобразовывая его. Как художник - он понимает смысл совершаемого, сопереживает мир через красоту создаваемой вещи. Эстетический аспект дея-

тельности дизайнера выражается в стремлении к достижению единства и гармонии предметной и человеческой меры в дизайн-продукте.

Творческий характер учебной дизайнерской деятельности с использованием компьютерной графики ассимилирует разнообразие идеи, представления, порождает новые реальности, действуя как катализатор новых социокультурных явлений, способствуя формированию личности через предметный мир бытия.

Наряду с этим, в учебной дизайнерской деятельности на базе компьютерных технологий следует рассматривать сам процесс ее осуществления, в котором (в своей основе) заложено экспериментирование, смелые находки, поиск, следовательно, проявление творчества. Именно в этой интегрированной деятельности появляется возможность гуманитаризации знаний и практического опыта, которые определяются отношением обучающихся к окружающей действительности.

Особое значение в учебнике придается формированию и развитию у обучающихся пространственного и образного мышления на основе построения плоских или объемно-пространственных дизайнерских композиций.

Всем вышеуказанным позициям соответствует учебник «Компьютерная графика и дизайн», который разработан на основе Обязательного минимума содержания среднего (полного) общего образования по искусству.

Педагогическая концепция электронного учебника «Компьютерная графика и дизайн» базируется на общих дидактических принципах обучения и главных задачах, которые должно решать любое учебное заведение в современном обществе. Она основана на продуктивно-деятельностном подходе, характеризующемся следующими признаками:

- интеграцией содержания обучения компьютерной графике и дизайну с другими видами учебной работы в пределах самой дисциплины, отдельных ее разделов, а также смежных учебных предметов;

- взаимосвязью и координированностью этапов дизайнерского проектирования на основе компьютерной графики с учетом возрастных особенностей обучающихся и целями обучения. Каждый этап здесь должен иметь свое назначение и связь с выявленным их уровнем подготовленности;

- фронтальностью и дифференциацией этой деятельности, направленных на развитие творческих способностей обучающихся. Фронтальность должна постепенно перерастать в дифференцирование ее видов, развивая и закрепляя составляющие компоненты учения на каждом качественном уровне;

- цикличностью и замкнутостью учебно-познавательной деятельности, предусматривающих ее повторяемость, зависимость и преемственность ее этапов. Здесь необходима постоянная оценка степени адаптации

и качества учебной деятельности по освоению компьютерной графики и дизайна;

- единством требований к качеству дизайн-проектов, что является важным признаком ее управляемости с точки зрения устранения слабых звеньев обучения и определения уровней развития определенных качеств личности, способностей и творческого потенциала;

- общеобразовательной направленностью учебной деятельности, демонстрирующей связь компьютерной графики и дизайна с другими учебными дисциплинами на основе единства общих целей учения.

Отметим, что продуктивно-деятельностный подход к обучению курса компьютерной графики и дизайну базируется на методологическом принципе гуманизации обучения, структуре учебной дизайнерской деятельности в интегративной, координированной, преемственной и продуктивно-деятельностных связях.

В основе системы обучения компьютерной графике и дизайну положен комплекс педагогических условий, включающий межпредметную связь с изобразительным, декоративно-прикладным искусством, информатикой, черчением, трудовым обучением и др.). Здесь важно не бесстрастное накопление знаний, а развитие познавательного интереса и активности обучающихся, самостоятельности их мышления, воли, культуры чувств, стремление к творчеству в преобразовании окружающего мира, способность самостоятельно добывать знания.

**Кузякова О. Д.**

Полоцкий государственный университет,  
г. Новополоцк

## **ДИНАМИКА В АРХИТЕКТУРНОЙ КОМПОЗИЦИИ**

В состав экзамена "Творчество" входят три дисциплины: рисунок, черчение, архитектурная композиция. Все они в комплексе должны выявить степень соответствия и готовности абитуриентов на специальность «Архитектура». Каждая дисциплина выявляет свой комплекс умений и навыков поступающих. Архитектурная композиция – это не просто перспективный рисунок по представлению. Зрительные образы, воспринятые ранее, должны быть синтезированы, обобщены, творчески переработаны сознанием. Должна возникнуть некая идея, при воспроизведении которой приходится решать много различных композиционных задач. Гармония и цельность композиции, её художественная выразительность – вот та цель, которую необходимо достичь. Одним из средств достижения нужного результата