

Зекерьяев С.З.

*Студент кафедры «Технологического образования»
Государственного бюджетного учреждения высшего образования
Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет
имени Ф. Якубова»*

Ибрагимов Т.Ш.

*Кандидат педагогических наук, доцент
кафедры «Технологического образования»
Государственного бюджетного учреждения высшего образования
Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет
имени Ф. Якубова»*

Россия, г. Симферополь

ГРАФИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ МОДУЛЯ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА. ЧЕРЧЕНИЕ»

Аннотация. Актуальность формирования графической культуры на уроках технологии, начиная с 5-го класса, обусловлена, на наш взгляд, целым рядом факторов, имеющих как социально-педагогическое, так и личностное значение.

Ключевые слова: графическая культура, уроки технологии, компьютерная графика.

Annotation. The relevance of the formation of graphic culture in technology lessons, starting from the 5th grade, is due, in our opinion, to a number of factors of both socio-pedagogical and personal importance.

Key words: graphic culture, technology lessons, computer graphics.

Актуальность формирования графической культуры в технологическом курсе с 5-го класса, на наш взгляд, обусловлена рядом социально-педагогических и личностных факторов. Во-первых, социальный заказ для школы - развивать личность с набором навыков, качеств и качеств, основа которых закладывается на школьном уровне, в том числе при формировании графической культуры в технологическом курсе. В данном случае развитие семиотической функции, сенсомоторных способностей, образного и логического мышления, внимания, воображения, трудолюбия, формирование структурных компонентов символической деятельности и мыслительных способностей в процессе рационального и самостоятельного принятия решений, социализации, творчества и т.д. во-вторых, тот факт, что графические знания и навыки, необходимые для развития символической деятельности, включают в себя Навыки как составляющие графической культуры знания и умения владеть собой [1].

Таким образом, технологические курсы являются одним из наиболее эффективных способов формирования основ графической культуры у учащихся 5-х классов. Графические знания и умения как составляющие графической культуры являются не только средством интеллектуального развития учащихся, но и необходимым условием успешного создания материальных продуктов в процессе творческой педагогической и профессиональной деятельности. Основным способом организации усвоения графической культуры, на наш взгляд, является теория поэтапного формирования психических актов П. Я. Гальперина, Н. Ф. Талызина, которая обеспечивает усвоение школьниками содержания графических знаний и умений и формирование на этой основе субъективной графической культуры, обеспечивающей подготовку к формированию графических знаний и навыков. ориентирует молодое поколение на успешное функционирование в современном мире информационных технологий.

Модуль "Компьютерная графика и рисунок" содержит материалы, которые позволяют студентам ознакомиться с принципами современной двумерной графики и методами ее применения. Он обучает навыкам создания графических документов с помощью инструментов рисования, графических редакторов или систем автоматизированного проектирования (САПР). Этот модуль также дает возможность ознакомиться с современными методами обработки конструкционных материалов. [2].

Учащиеся приобретают знания и навыки, необходимые для работы на современных компьютерах и профессиональном программном обеспечении, включая графический редактор COMPASS-3D.

Программа COMPASS — это набор 3D-графики систем автоматизированного проектирования, который позволяет создавать чертежи изделий, диаграммы, спецификации, таблицы, инструкции, пояснения, технические спецификации, текст и другие документы. Система ориентирована на обработку документации в соответствии с ESCD, ESTD, SPD и международными стандартами.

На модуле "Компьютерная графика и черчение" дети учатся правильно рисовать рисунок, определяют размеры, осваивают терминологию, как сконструировать определенное изображение или решать задачи. Основными задачами данного модуля являются: развитие образного и пространственного мышления учащихся, воспитание аккуратности и развитие навыков самостоятельности посредством активного участия в процессе проектирования. [3].

Компьютерная графика и рисование тесно связаны с другими учебными предметами школы. Математика, например, играет важную роль в развитии навыков визуализации и решении геометрических задач, необходимых для создания двумерных графических объектов. Информатика обеспечивает основу для изучения современных программных средств и методов работы с графикой, таких как COMPASS-3D. Изучение технологии обработки

конструкционных материалов в этом модуле также относится к физике и химии. Таким образом, модуль компьютерной графики и рисования служит связующим звеном между различными дисциплинами и помогает студентам применять свои знания по разным специальностям для решения практических задач. [4].

Одним из ключевых моментов новых модулей является подход к обучению на основе проектов. Студенты работают над творческими проектами, имеющими практическое применение, такими как моделирование реального объекта, создание планировки дома или дизайн мебели. Это позволяет учащимся не только получать теоретические знания, но и применять их на практике, что является важным аспектом современного образования.

Работая над творческими проектами, студенты также учатся планировать и организовывать время, разбивая проект на этапы и сроки. Вы научитесь анализировать задачи, формулировать цели и находить способы их достижения. Этот опыт помогает им развить навыки самоорганизации, независимости и ответственности.

Проектная деятельность на уроках технологии в модуле «Компьютерная графика и черчение» не только помогает учащимся освоить навыки работы с компьютерной графикой, но также развивает их креативность, пространственное воображение и коммуникативные навыки. Эти умения и навыки будут полезны им не только в школе, но и в будущей профессиональной жизни [6].

Использованные источники

1. Бородкина, Э. Н. Реализация целевых образовательных проектов школы и семьи как форм соуправления образовательным учреждением на основе партнерства и сотрудничества // Наука и практика воспитания и дополнительного образования. – 2013. - № 3. – С. 50-57

2. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. – Народное образование. – М., 2020, № 9, с.177-180.
3. Галиакберова А.А., Галямова Э.Х., Матвеев С.Н. Методические основы проектирования цифрового симулятора педагогической деятельности // Вестник Мининского университета. 2020. Том 8, №3
4. Гапаева М.И. Учебные проекты по современным информационным технологиям Методические рекомендации для студентов факультета технологии и предпринимательства // Под ред. д-р. Пед.наук., проф. И.Б.Готской. СПб.: Изд. РГПУ им. А.И. Герцена 2021г.- 30 с.
5. Ганченко, И.О. Формирование учебной и самообразовательной деятельности в процессе обучения / И.О. Ганченко // Наука. Инновации. Технологии. – 2004. – №37. – С. 6.
6. Готская И.Б., Жучков В.М. Концепция предметной и образовательной областей «Технология»: современный аспект // наука и педагогическое образование в III-м тысячелетии (состояние и проблемы технологического образования): (межвузовский сборник научных трудов). - Новокузнецк: Изд-во КузГПА, 2022. -126 с.