

**Антоненко В. А.,**  
*студент IV курсу фізико-математичного факультету,*  
*Житомирський державний університет імені Івана Франка*  
**Науковий керівник – Вакалюк Т. А.,**  
*доцент, кандидат пед. наук,*  
*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ГРАФІЧНИХ ОБ'ЄКТІВ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО ВИВЧЕННЯ ШКОЛЯРАМИ ОСНОВ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ**

Сучасний період розвитку суспільства характеризується сильним впливом на нього комп'ютерних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків в суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір. Невід'ємною і важливою частиною цих процесів є комп'ютеризація освіти. В даний час в Україні йде становлення нової системи освіти, орієнтованої на входження в світовий інформаційно-освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами в педагогічній теорії і практиці навчально-виховного процесу, пов'язаними з внесенням коректив у зміст технологій навчання, які повинні бути адекватні сучасним технічним можливостям, і сприяти гармонійному входженню дитини в інформаційне суспільство [1].

Основна освітня цінність інформаційних технологій в тому, що вони дозволяють створити незмірно більш яскраве мультисенсорне інтерактивне середовище навчання з майже необмеженими потенційними можливостями.

У даний час в умовах відкритої економіки, будь то окрема людина, невелике підприємство або велика компанія, змушені звертати свою діяльність зі світовими досягненнями. Тому виникла необхідність утворення нової системи інформаційного обслуговування, заснованої на сучасній технічній базі та сучасних інформаційно-комунікаційних технологіях. Яку б сферу життєдіяльності людини ми не взяли: медицину, проектування будівель, машин, освіту, – без застосування комп'ютерних технологій ніде в сучасному світі не обходиться. Для кожної з цих галузей розробляються відповідні програми. Отже, сьогодні є затребуваною така професія, як програміст: навички програмування користуються високим попитом, посада програміста добре оплачується. Навіть за межами ІТ-світу знання хоча б однієї мови програмування – це серйозний плюс в резюме [2].

Добре відомо, що графічний дизайн вивчається ще з школи, але чи відповідає та прикладна програма нормам даного часу ми хочемо розглянути у даній статті.

Уже не перший рік перед учителями інформатики постає проблема вибору середовища для створення графічних об'єктів для вивчення теми «Основи графічного дизайну». Потрібно акцентувати увагу, в якому середовищі варто зупинитися під час вивчення саме основ графічного дизайну.

Загальна мета профільної підготовки конкретизована в таких складових профільної програми «Основа дизайну»:

- розвиток особистості майбутнього дизайнера засобами психології художньо-технічної творчості;
- оволодіння знаннями про особливості та зміст професійної діяльності фахівців, які пов'язані з художнім проектуванням;

- пропедевтичне засвоєння змісту і сутності етапів художнього проектування, засвоєння етапів навчального проектування;
- реалізація особистого творчого потенціалу в процесі виконання індивідуальних та колективних творчих проєктів;
- оволодіння компетенціями навчального проектування.

Основи графічної дизайну, як розділ інформатики, який вивчає фундамент створення графічних елементів, відноситься до теоретичної інформатики внаслідок свого фундаментального характеру. На даний час в школі основи графічного дизайну вивчаються в таких середовищах: Paint, CorelDraw та Adobe Photoshop. Але на жаль дисципліна вивчається не в визначеному середовищі, а у всіх по черзі, або на вибір вчителя і це є не зовсім доцільно. Тому вивчення основ дизайну, на нашу думку потрібно вивчати в одному середовищі.

Враховуючи все вище сказане, розглянемо такі середовища графічного дизайну: Paint, CorelDraw та Adobe Photoshop.

Розглянемо основні можливості та переваги цих приграм:

Основні переваги Paint:

- Програма безкоштовна для розповсюдження та використання;
- оптимізована для роботи з двоядерними та чотириядерними процесорами;
- має зручний інтерфейс, схожий на Adobe Photoshop;
- може працювати з декількома документами одночасно;
- підтримує роботу з шарами;
- простий у використанні.

Основні переваги Corel Draw:

- файл векторного редактора володіє порівняно невеликим розміром;
- кожен елемент зображення можна окремо редагувати;
- виходить гарна якість друк;
- високий рівень точності;
- легко можна експортувати векторне зображення в растрове [3].

Основні переваги Adobe Photoshop:

- ця програма в принципі не має кордонів пов'язаних з обробкою або створенням будь-яких зображень;
- працює стабільно і дає мінімум збоїв або глюків робот;
- також Adobe Photoshop має велику кількість автоматизованих функцій які спрощують життя в ситуаціях коли «горить» зробити щось швидко. До таких функцій відносяться екшони «Action» і модулі «Plugins».
- має дуже зручний інтерфейс [4].

На нашу думку всі редактори підходять для вивчення основ графічного дизайну, але Paint на жаль має скуті можливості, та не є конкурентноспроможним. Також звернемо увагу на те, що Corel Draw це векторний редактор, а Adobe Photoshop растровий, кожен з них має свої плюси та мінуси в своїх сферах. Потім можна визначити яка з сфер більше цікавить дітей, для поглибленого вивчення графічного дизайну.

Таким чином можна зробити висновок, що для вивчення основ графічного дизайну більш доцільно буде використовувати такі графічні редактори як Adobe Photoshop та Corel Draw.

#### **Список використаних джерел:**

1. Актуальность использования компьютера в обучении детей [Електронний ресурс]. – Режим

доступу: [http://superinf.ru/view\\_article.php?id=273](http://superinf.ru/view_article.php?id=273).

2. Упровадження інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/33682/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/33682/).

3. Векторний редактор Corel Draw [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://allreferat.com.ua/uk/informatuka\\_kompyuterni\\_nayku/referat/4551](http://allreferat.com.ua/uk/informatuka_kompyuterni_nayku/referat/4551).

4. Adobe Photoshop — герой нашего времени. Обзор программы, плюсы, минусы [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zachnik.ru/blog/adobe-photoshop-geroj-nashego-vremeni-obzor-programmy-plyusy-minusy/>.