

Слинюк Оксана,

*старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну
Житомирського державного університету імені Івана Франка*

КОМП'ЮТЕРНА ГРАМОТНІСТЬ У СТВОРЕННІ ДИЗАЙН-ПРОЄКТІВ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

Метою початкової освіти є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей та розвиток самостійності, творчості, допитливості, що забезпечують її готовність до життя в демократичному й інформаційному суспільстві, продовження навчання в основній школі.

У Типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом Савченко О. Я. зазначено, що «інформаційно-комунікаційна компетентність, що передбачає опанування основою цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях» [1].

Комп'ютерна грамотність у створенні дизайн-проектів здобувачів освіти в Новій українській школі реалізується через змістову лінію «Досліджуємо медіа».

В аспекті нашої проблеми зауважимо, що здобувачі освіти у 2 класі можуть сприймати й обговорювати прості медіапродукти; обговорювати зміст і форму простих медіапродуктів, розповідати, про що в них ідеться.

Варто відмітити, що при створенні дизайн-проектів здобувачі освіти визначають кому і для чого призначений медіапродукт; пояснюють зміст вербальної і невербальної інформації в медіапродуктах.

Заслуговують на увагу дизайн-проекти здобувачів освіти в Новій українській школі де висловлюються свої думки і почуття з приводу

прослуханих / переглянутих медіапродуктів (коміксів, дитячих журналів, реклами); створює прості медіапродукти (листівка, sms-повідомлення, фотоколаж тощо) з допомогою інших осіб.

Ватро зазначити, що ретроспективний аналіз Типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Шияна Р. Б. свідчить про те, що при створенні дизайн-проектів з елементами комп'ютерної грамотності у здобувачів освіти Нової української школи відбувається формування відповідальної позиції цифрового громадянина, навичок безпечного й етичного користування цифровими пристроями та мережами; формування початкових умінь розрізняти інформацію різних видів та працювати з нею за допомогою цифрових пристроїв чи без них; налагодження комунікації за допомогою цифрових пристроїв та мереж для спільної творчості, співпраці, навчання, гри; формування початкових умінь створювати електронні тексти (зображення, відео, звуки, програми тощо) за допомогою цифрових пристроїв; формування вмінь презентувати себе, власну творчість, ідеї, створені продукти та інші результати індивідуальної та групової діяльності за допомогою цифрових пристроїв.

На сучасному етапі розвитку людства комп'ютерна графіка знаходить своє відображення майже у всіх сферах людського життя. Використовуючи засоби комп'ютерної графіки ми можемо побачити ескізи ще не існуючих предметів та пристроїв, ознайомитися з принципами їхньої роботи. Використання комп'ютерної графіки полегшує роботу для інженерів та архітекторів, важливу, а іноді навіть ключову роль вона відіграє в рекламі та індустрії розваг. Засоби комп'ютерної графіки застосовуються для створення більшості сучасних мультфільмів та комп'ютерних ігор [2, с. 5].

Відповідно на уроках в Новій українській школи здобувачам освіти може бути запропонована така тематика як-от:

- Електронний дизайн.
- Збереження інформаційних продуктів на пристроях.
- Редагування створених чи готових електронних документів.
- Презентування власних ідей, думок, готових чи створених інформаційних продуктів перед аудиторією.

Комп'ютерна грамотність у створенні дизайн-проектів здобувачів освіти в Новій українській школі втілює в життя основні положення компетентнісного підходу та розпочинає процес формування в учнів молодшого шкільного віку ключових, загальнопредметних і предметних компетентностей. Під ключовими розуміємо компетентності, що виявляються в здатності людини до ефективної життєдіяльності в усіх сферах людського буття.

Комп'ютерна грамотність у створенні дизайн-проектів реалізується через інтерактивні освітні технології та технології критичного мислення, зокрема кооперативне навчання, робота в парах або групах («Ажурна пилка», «Алфавіт», «Броунівський рух», «Дерево припущень», «Діалог», «Карусель», «Синтез думок», «Тонкі та товсті запитання», «Шість капелюхів» тощо); технологія навчання в грі; дискусія («Метод прес», «Обери позицію», «Парламентські слухання», «Ток-шоу» тощо); метод проектів; тренінги (соціально-психологічні тренінги, тренінги особистісного зростання тощо) [3, с. 8].

Отже, у дизайн-проектах здобувачів освіти можна простежити динамічність щодо втілення інтелектуальних та практичних вмінь й навичок, зокрема: критичне та системне мислення, здатність логічно обґрунтовувати позицію, творчість, ініціативність, конструктивне керування емоціями, оцінювання ризиків, прийняття рішень, розв'язування проблем, здатність співпрацювати з іншими людьми.

Література:

1. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2019/11/1-2-dodatki.pdf>
2. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка: монографія. Житомир, ТОВ «505» 2020. 440 с.
3. Освітня програма початкової школи науково-педагогічного проекту «Інтелект України» [Електронний ресурс] Режим доступу : <https://i-school.kiev.ua/files/4-programma-intellect-ukraini-1-4-klasiv.pdf>