

### **ПРОБЛЕМА ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ РАЗДЕЛА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Современная система образования характеризуется широким использованием новых педагогических технологий с инновационными дидактическими ресурсами, которые в значительной степени влияют на организацию учебного процесса, потенциально увеличивая его возможности, в том числе в части повышения доступности обучения посредством информационно-коммуникационных технологий [1, 2].

С точки зрения Г.К. Селевко, педагогическая технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам [3].

В связи с постоянным ростом и развитием информационных технологий в современном обществе, растет спрос на инновационные разработки – соответственно должен расти и уровень компетентности учащихся.

В настоящее время наблюдается нехватка. В частности пособий по «Компьютерной графике», адаптированных для казахстанской модели обучения. Огромное количество печатной методической литературы, имеющейся в школьных библиотеках, является устаревшей. Из-за отсутствия нужных материалов, учителям информатики приходится прибегать к самостоятельному изготовлению пособий, презентаций, брошюр. Внедрение более продуманных методов использования активных форм учебно-воспитательного процесса, новых технологий обучения – постоянные области разработки инновационных идей. Изучая опыт использования в педагогической деятельности технологий обучения, можно выделить их преимущества: они помогают научить активным способам получения новых знаний; дают возможность овладеть более высоким уровнем личной социальной активности; создают такие условия в обучении, при которых формируются не только знания, умения и навыки по предмету, но и активная жизненная позиция.

К настоящему времени сложилось значительное количество разнообразных инновационных образовательных технологий. Но в основе всех технологий лежит идея создания адаптивных условий для каждого ученика, т.е. адаптация к его особенностям содержания, методов, форм образования и максимальная ориентация на самостоятельную личность. Использование информационных технологий в проектной деятельности в процессе изучения компьютерной графики способствует не только выработке данных умений и навыков, необходимых в учебной, а затем и в профессиональной деятельности, но и помимо этого приводит к росту самооценки, уверенности в своих силах, формированию личности, востребованной в условиях информационного общества. Сочетание звука, изображения и текста обуславливает дидактические возможности электронных технологий по компьютерной графике

и повышает эффективность процесса обучения будущих учителей информатики. Анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы позволил сделать выводы, что обучение компьютерной графике способно решить такие актуальные для методики проблемы как проблему контроля; индивидуализации и комфортности обучения; нелинейной подачи информации; учета разных типов восприятия. Использование компьютерных технологий в процессе обучения компьютерной графике позволяет:

- обеспечить изучение компьютерной графики в индивидуальном темпе;
- повысить самостоятельность и ответственность учеников;
- организовать обучение компьютерной графике всех возрастных групп;
- выстроить обучение компьютерной графике в соответствии с интересами, целями учеников;
- ввести в обучение межкультурный компонент.

Внедрение инновационных технологий в учебный процесс по компьютерной графике приводит к появлению новых организационных форм и методов обучения.

### Литература:

1. Апатова, Н.В. Влияние информационных технологий на содержание и методы обучения в средней школе [Текст]: автореф. дис. ... д-ра. пед. наук 13.00.01 / Н.В. Апатова. – М., 1994. – 34с.
2. Давыденко, Т.М. Рефлексивное управление школой. Теория и практика [Текст] / Т.М. Давыденко. – Москва-Белгород, 1995. – 252 с.
3. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий [Текст]. В 2 т. Т.1. / Г.К.Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.