

СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Левашова Елена Анатольевна

старший преподаватель

ФГБОУ ВПО «Московский педагогический государственный университет»

г. Москва

ФОРМИРОВАНИЕ У СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ

***Аннотация:** данная статья посвящена проблеме формирования профессиональной компетенции у студентов. В работе дается анализ понятия «компетенция», а также обсуждается возможность формирования профессиональных компетенций у студента-дизайнера и будущего художника-педагога.*

***Ключевые слова:** компетентность, компоненты профессиональной компетенции, условия развития компетенций, компьютерная анимация, флеш-технологии, графическая среда Adobe Flash.*

Современная система образования в наши дни пытается найти ориентиры в подготовке выпускников высшей школы для любого направления трудовой деятельности, предъявляя новые требования к формированию у них комплекса профессиональных компетенций, включающих не только навыки социально-психологической адаптации в окружающей среде, но и умения хорошо ориентироваться в стремительных потоках информационного пространства.

В последнее время понятие «образованный» стали часто заменять понятием «компетентный». Возникает вопрос, чем же компетентность отличается от образованности? Действительно ли это различные понятия? Современные трактовки профессиональной компетенции весьма различны. Так, С.И. Ожегов, в словаре русского языка дает такое определение компетенции – круг вопросов, в которых кто-нибудь хорошо осведомлен [4]. В зарубежных и российских источниках, встречаются такие определения профессиональной компетентности, как умения

адаптироваться к профессиональной среде, как способность успешно действовать на основе практического опыта [1; 3] и др. Как правило, это понятие употребляется для определения высокого уровня квалификации и профессионализма. Вместе с тем авторы педагогических исследований не могут достаточно полно раскрыть понятие «компетентность». По нашему мнению, под компетенцией могут подразумеваться и высокий уровень знаний, умений, эмоциональная вовлеченность в профессию, высокий уровень духовного развития, способность к творческому подходу к решению профессиональных задач. Все это, как и ранее, так и на данный момент жизни является весьма актуальным. Отсюда преподаватель должен решать задачу создания такой образовательной среды, в которой обучающиеся смогут реализовать свой творческий потенциал, развить новые способности и как следствие – приобрести новые профессиональные компетенции и личностную зрелость. Разрабатывая некий учебный курс, педагог должен учитывать всю систему знаний обучаемого, а также иметь представление о том, – какой результат ожидается в его профессиональных перспективах. Причем, профессиональная компетенция формируется уже в процессе обучения в учебном заведении, в последующем в процессе повышения квалификации и практической деятельности происходит развитие и становление составляющих ее компонентов.

А.К. Маркова, предложившая психологическую концепцию профессионализма, отмечает следующие виды составляющих компонентов профессиональной компетенции, наличие которых означает состоятельность человека в профессиональной деятельности:

- «специальная компетентность – владение собственно профессиональной деятельностью на достаточно высоком уровне, способность проектировать свое дальнейшее профессиональное развитие»;
- «социальная компетентность – владение совместной профессиональной деятельностью, сотрудничеством, а также принятыми в данной профессии приемами профессионального общения»;
- «социальная ответственность за результаты своего труда»;

– «личностная компетентность – владение способами личностного самовыражения и саморазвития, средствами противостояния профессиональным деформациям личности»;

– «индивидуальная компетентность – владение способами самореализации и развития индивидуальности в рамках профессии, готовность к профессионально-личностному росту, самоорганизации и самореабилитации» [2, с. 34–35].

На наш взгляд, такое разделение профессиональных компетенций на виды может быть полезно при разработке новых методик обучения, рабочих программ, организации учебного процесса, направленного на профессиональное становление личности, а также на определение профессиональных компетенций специалистов различных направлений обучения. Однако, несмотря на выделение нескольких видов компетенций, процесс их формирования является целостным и основывается на взаимосвязанной деятельности педагога и обучающегося.

Важной компетентностной составляющей обучения в период стремительного взлета информационных технологий является формирование компетенций необходимых для создания и применения на практике новых компьютерных технологий. На этом фоне важным компонентом обучения является формирование креативного стиля мышления для самостоятельной работы и использования различных видов цифровой информации в своей учебной деятельности. Чтобы создать благоприятные условия для развития таких компетенций педагог должен сам хорошо разбираться в современных компьютерных программах и возможностях их применения в своей практической деятельности, а также искать новые способы организации педагогического процесса, анализируя и отбирая те инновационные продукты, которые помогут объединить теоретическую информацию и практическую деятельность в единый творческий процесс. Причем, выступать в нем не как наставник, а как организатор и участник процесса информационного обогащения, личностного и профессионального развития обучающихся, постепенно расширяя рамки их творческой свободы в реализации творческих проектов. Для выявления педагогических условий формирования профессиональных

компетенций, определенных ФГОС по направлению обучения бакалавров «Педагогическое образование» квалификации «учитель изобразительного искусства и дополнительного образования» и Дизайн (графический дизайн) мы разработали специальный курс «Компьютерная анимация».

Выбор такого курса был обоснован тем, что анимация давно проникла во многие сферы человеческой деятельности. На данном этапе образования компьютерная анимация – это мощный и незаменимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, дизайн, искусство, а также в создании компьютерных игр и обучающих программ. С помощью Flash-технологий можно создавать электронные образовательные ресурсы, мультимедийные презентации, при этом размеры файлов остаются сравнительно небольшими. В области дизайна программа почти не имеет ограничений. В ней можно работать с любым видом графики и оптимизировать ее движение. Дизайнеры находят ей применение в web-дизайне, рекламе, создании интерактивных открыток, презентациях, интерактивные элементы обучающих программ с использованием кнопок, ссылок, курсора и др.

Преподаватели разных направлений обучения с успехом могут использовать флэш-анимацию в своей деятельности. Так, в обучении математике можно показать движение в системе координат, в исследовании функций и др. В географии давно используются анимированные карты. В графике очень наглядны анимированные чертежи видов, сечений или разрезов. Динамические процессы физики, астрономии можно проиллюстрировать более наглядно и интересно, используя флэш-технологии. В химии можно проиллюстрировать процессы на молекулярном и атомном уровнях. В биологии – показать клетки и поведение простейших [5]. Графический редактор флэш располагает довольно большим выбором средств для рисования и анимации, с помощью которого можно создать анимированную иллюстрацию или динамичную имитацию любого процесса или явления. Очень важно, что на базе данной компьютерной программы можно разрабатывать мультимедийные интерактивные онлайн-курсы (МИОК), познавательные игры, различные анимационные объекты, которые можно использовать в создаваемых электронных учебниках и других образовательных ресурсах.

Учебные занятия со студентами компьютерной анимацией мы строили на основе погружения в графическую среду мультимедийной платформы Adobe Flash, как одного из самых популярных в наши дни редакторов для создания любых видов анимаций. Здесь можно создавать анимированные проекты на основе векторной графики, оптимизировать отдельные элементы, и создавать целые сцены.

Мы считаем, что обучение созданию Flash-анимаций позволит повысить уровень профессиональных компетенций, как педагогам, так и дизайнерам за счет выполнения проектов, отвечающих определенным задачам по освоению редактора, которые обязательно имеют практическую значимость как продукт. При этом большое внимание должно уделяться работе с векторной и растровой графикой, закрепляя знания, полученные при изучении других программ компьютерной графики. Практика показала явный интерес студентов, как будущих педагогов, так и дизайнеров к Flash-анимации, несмотря на то, что это длительное и трудоемкое занятие.

Список литературы

1. Козберг Г.А. Формирование профессиональной компетентности учителя в первоначальной педагогической деятельности: Автореф. дис. канд. пед. наук. – Воронеж, 2000.
2. Маркова А.К. Психология профессионализма. – М., 1996.
3. Усенкова Е.Ю. Формирование профессиональной компетентности студентов художественных факультетов педагогических вузов средствами макетирования костюма: Автореф. дис. д-ра пед. наук. – М., 2009.
4. Электронный словарь русского языка Ожогова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://enc-dic.com/ozhegov/Kompetencija-12756/>
5. Фалалеева В.А. Компьютерная графика и анимация: Учебное пособие к курсу «Физтехшкола». – 2007.