

ВИКОРИСТАННЯ ПРОЄКТНОЇ МЕТОДИКИ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ВИБІРКОВОГО КУРСУ «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Данилець Ярослава Ярославівна

здобувач другого рівня вищої освіти за спеціальністю 014.09 Середня освіта (Інформатика)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
slava0303danila@gmail.com

Лещук Світлана Олексіївна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
leshchuk_so@fizmat.tnpu.edu.ua

Важливою метою педагогічної діяльності є виявляти і формувати індивідуальну зацікавленість учнів в отриманні знань, що передбачає застосування вчителем сукупності пошукових, творчих, інноваційних за своєю суттю методів, прийомів, засобів. Доцільним в цьому контексті є використання методу проєктів на уроках інформатики, зокрема, в процесі вивчення вибіркового курсу «Графічний дизайн». Впровадження даного курсу прописане в програмі Міністерства освіти і науки України [1].

Проєктна діяльність сприяє розвитку стійкої мотивації до навчальної діяльності, відбувається процес закріплення отриманих компетентностей роботи над конкретною темою, а саме навчання перетворюється в захоплюючу діяльність. Метод проєктів у навчальному процесі розглянутий у методичному посібнику М. Романовської [2]. За обставин його активного впровадження вдається розвинути інтерес учнів до уроків, підвищити продуктивність навчання [3].

Розвинути інтерес учнів до уроків графічного дизайну можна, використовуючи проєктне навчання, що спрямоване на активацію пізнавальної діяльності школярів. У процесі навчання графічного дизайну відбувається набуття учнями художньо-графічної культури, проєктно-художньої культури, реалізуються пізнавальні інтереси та поглиблення творчого мислення. Саме запропоновані з цією метою навчальні дизайн-проєкти подані в таблиці 1.

Таблиця 1

Опис розроблених проєктів для курсу «Графічний дизайн»

Тема	Назва проєкту	Тип	Мета	Результат
Історія графічної культури. Дизайн і його тенденції	Я інформую	інформаційно-творчий	використання навичок роботи із графікою, введення, редагування та форматування тексту, застосування графічних примітивів	презентація по вибраній темі
Сучасна реклама та фірмовий стиль: напрямки, стилі, тренди. Психологія сприйняття реклами	Я професіонал-рекламіст	інформаційно-дослідницький	засвоєння знань про рекламу, психологію сприйняття реклами та інфографіки; формування вміння створювати рекламу засобами інфографіки	інфографіка на тему «Навчання в школі»
Коротка історія дизайну і типографіки. Типографіка,	Мистецтво графічного дизайну	пошуковий	розуміння термінів «типографіка», «леттерінг»; формування вміння використовувати іноземні	презентація «Шрифтові пари»

шрифти і шрифтові пари. Прийоми каліграфії та леттерингу. Особливості поєднання шрифтів			джерела інформації; розвиток навичок конструювати власну освітню траєкторію; навчитися брати відповідальність за результат роботи на уроці	
Електронні та друковані портфоліо	Портфель досягнень	творчий	вміння продемонструвати знання, навички, таланти та інтереси, які сприяють унікальності учня, сумлінно наповнювати портфоліо, яке ілюструє компетентності	цифрове учнівське портфоліо
Вебдизайн	Я дизайнер	практичний	навички роботи зі шрифтами, графічними об'єктами, навички створення сайту-візитівки на основі певного шаблону	створення та оформлення сайту-візитівки у конструкторі або CMS

Виконуючи проекти, учні отримали навички створення та представлення презентації, електронного портфоліо, інфографіки, сайту-візитівки тощо. Проведене на базі гімназії с. Котівка, Копичинецької міської ради, Чортківського району, Тернопільської області експериментальне дослідження дало змогу зробити такі висновки:

- учні з цікавістю опрацьовували матеріал;
- під час роботи над проектами вони змогли дізнатися багато нових фактів та відомостей;
- школярі набули навичок роботи з додатковою літературою та пошуку інформації в інтернеті;
- захисти проектів сприяли відпрацюванню навичок слухати однокласників та оцінювати інші проекти;
- розвинувся інтерес до проектної діяльності.

Отже, поставлена мета, яка полягала в узагальненні й систематизуванні знань:

- про графіку, її історію та види;
- про дизайн, ілюстрацію, цифрове мистецтво;
- про сучасну рекламу та фірмовий стиль: напрямки, тренди;
- про рекламу, психологію сприйняття реклами та інфографіку;
- про типографіку, шрифти і шрифтові пари, розвиток типографіки, прийоми каліграфії та леттерингу, особливості поєднання шрифтів;
- про електронні та друковані портфоліо;
- досягнуто. Використання методу проектів сприяло формуванню вмінь:
- аналізувати факти, активно й послідовно відстоювати власну точку зору;
- знаходити переконливі аргументи для доведення свого бачення;
- самостійно розбиратись в особливостях, закономірностях, слабких і сильних сторонах явища або процесу;
- робити відповідні висновки.

Список використаних джерел

1. Вибіркові модулі Міністерство освіти і науки України. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna %20serednya/programy-10-11-klas/2018-2019/informatika-standart-10-11.docx](https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/2018-2019/informatika-standart-10-11.docx) (дата звернення: 03.11.2023).
2. Романовська М. Б. Метод проєктів у навчальному процесі (методичний посібник). Харків : Ранок, 2007. 160 с.
3. Тадеуш О. М. Метод проєктів як форма продуктивного навчання. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 16: Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики. 2017. Вип. 29. С. 142-146. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_016_2017_29_33 (дата звернення: 03.11.2023).

СИСТЕМИ РОЗПІЗНАВАННЯ ОБ'ЄКТІВ У НАВЧАЛЬНИХ АУДИТОРІЯХ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦІЇ ІНВЕНТАРИЗАЦІЇ

Драбик Степан Ігорович

здобувач другого рівня вищої освіти за спеціальністю 014.09 Середня освіта (Інформатика)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
stepandr2001@gmail.com

Балик Надія Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
nadbal@fizmat.tnpu.edu.ua

Сучасний світ швидко трансформується, підданий прискореному технологічному розвитку та динамічним змінам у всіх галузях життя. Однією із ключових галузей, в якій ці технологічні новинки знаходять застосування, є освіта. Навчальні заклади все більше залежать від використання сучасних технологій, які не лише полегшують процес навчання, а й допомагають управляти ресурсами та підвищувати ефективність [1].

У цьому контексті особливої актуальності набуває розробка системи розпізнавання об'єктів у навчальних кабінетах для автоматизації інвентаризації. Ця тема відкриває широкі можливості для оптимізації освітніх процесів та вдосконалення управління ресурсами, сприяючи підвищенню якості освіти та створенню більш комфортного та продуктивного робочого середовища для всіх учасників освітнього процесу.

Сучасні інформаційні технології та засоби штучного інтелекту пропонують нам можливість оптимізувати багато аспектів навчального процесу, від точної інвентаризації обладнання до планування ресурсів і взаємодії зі студентами. У рамках цього дослідження ми розглядаємо актуальні проблеми, з якими стикаються навчальні заклади в сучасному світі, а також можливості, які відкриває розвиток систем розпізнавання об'єктів та їх вплив на якість освіти та управління ресурсами. У цьому контексті виправдана актуальність і важливість продовження досліджень і розробок у цій галузі.

Виокремимо окремі аспекти, які обґрунтовують актуальність і проблематичність цієї теми:

– Зростання потреби в ефективній інвентаризації: сучасний навчальний процес вимагає точного обліку обладнання, меблів та інших предметів, присутніх у класах. Збільшення кількості навчальних закладів та зростання обсягів