

Ростислав Колесник,

студент М1Т групи

факультету фізико-математичної, комп'ютерної та технологічної освіти

наук. керівник: **О.В.Рогозіна**

к.п.н., доцент (БДПУ)

ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ УЧНІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ

Актуальність. Феномен творчості завжди привертав увагу дослідників як найважливіший компонент соціальної культури. Творчість – це позитивно спрямована діяльність, каталізатор прогресивних змін у суспільстві, культурі. Це багатогранне поняття, що пронизує всі сторони діяльності особистості і проявляється у всіх напрямках суспільної практики.

Чимало вчених-психологів таку характеристику творчості вважають неповною, стверджуючи, що елементи творчості є у будь-якій діяльності людини, що активно діючи протягом життя, людина вирішує чимало задач самостійно. Як наслідок такої діяльності виникає щось нове, що не існувало раніше. Тобто творчість являє собою цілеспрямовану, наполегливу працю, спрямовану на вирішення творчих задач, що ставить життя

В основі творчості лежить, як правило, перетворювальна діяльність людини. Творчі ідеї самі собою не народжуються, а виникають тоді, коли людина відчуває потребу щось змінити, вдосконалити. До творчості людину спонукають як соціальні мотиви, так і її фантазія, мрії.

Мета та методи дослідження. Дослідити чинники розвитку творчих здібностей на уроках технологій.

Ступінь досліджуваності проблеми. «Творчість починається там, де інтелектуальні й естетичні багатства, засвоєні, здобуті раніше, стають засобами пізнання, освоєння, перетворення світу, при цьому людська особистість немовби зливається із своїм духовним надбанням» [2].

Педагоги ведуть пошук і експериментують, спираючись на теоретичні розробки вчених-педагогів В.І.Андрєєва, Ю.К. Богоявленської, Р.М. Грановської, Н.В. Кузьміної, Я.О. Понамарьова, Н.Ф.Тализіної та інших, які досліджували проблему творчості, послуговуючись працями З.Фрейд, А.Бергсона, Е.Фромма, Е.Торренга, К.Юнга.

Аналіз досліджень з різних аспектів проблеми творчої особистості дозволяє стверджувати, що формування творчої особистості найкраще відбувається у процесі творчої перетворювальної діяльності на уроках технологій.

Сутність дослідження. Перетворювальна діяльність предметного середовища учнів на уроках технології повинна бути спрямована на вирішення творчих задач в умовах освітнього процесу закладу загальної середньої освіти.

Творчі здібності закладені і існують у кожної дитини. Творчість – це природна функція мозку, що проявляється і реалізується у діяльності відповідно до наявності спеціальних здібностей до тієї чи іншої діяльності. Розвиток креативності (як стилю діяльності) відбувається саме у творчій діяльності. Науковець вказує на важливу роль соціального середовища у формуванні творчої індивідуальності і відмічає, що його вимоги, традиції і

установки у навчанні можуть як стимулювати, так і пригнічувати творчі здібності людей, які не володіють високим креативним потенціалом [1].

Основні висновки. Вчителю технології важливо вміти не тільки прогнозувати потенційні можливості розвитку творчих здібностей учнів, а й допомагати їм знайти свій творчий стиль, залучаючи до творчої діяльності, навчаючи всім етапам творчого пошуку. Вчитель не має права спиратися на стихійне дозрівання творчих сил учня, а повинен формувати мислення, спрямовувати та постійно активізувати його творчість.

З цією метою вчитель повинен, передусім, виявити задатки учнів, рівень сформованості їх творчих здібностей, інтереси, нахили, потреби.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дурова А.І. Сучасні технології в процесі: [навч. посіб.] / А.І. Дурова. – К.: Знання, 2005. – С. 51.

2. Сухомлинський В.О. Особистість учителя. Педагогічний колектив і всебічний розвиток вихованців. / В.О. Сухомлинський. – Т. 1. – К.: Рад. шк., 1976.

Наталія Корзун,

студентка 4 курсу

Факультету фізико-математичної, комп'ютерної та технологічної освіти

Наук. керівник: **С. В. Онищенко,**

к.пед.н., доцент (БДПУ)

ВИДИ І ОСОБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

Актуальність. Комп'ютерна графіка – це те без чого людина не може прожити і дня. Кожен з нас розуміє, який прекрасний світ, не завжди ми будемо пам'ятати де і з ким проводили вільний час, і в цьому випадку на допомогу приходить фотоапарат. Фотографії для людини це спогади чогось прекрасного. Чим якісні фотографії, тим вони краще, тобто без фотошопу не як. Саме фотошоп робить фото яскравіше, цікавіше, незабутнім.

Ступінь досліджуваності проблеми. Растрове зображення можна було отримувати побудовою на основі запам'ятовуючих електронно-променевих трубок. Вперше був застосований монітор – як засіб відображення візуальної та графічної інформації в 1950 році. В середині 1960х роках з'явилася розробка в промислових додатках комп'ютерної графіки. Керівники Т. Мофетта і Н. Тейлор розробили електронну креслярську машину. У 1963 році Едвард Зейджек (Edward E. Zajac), програміст з Bell Labs, зробив першу комп'ютерну анімацію – рух супутника навколо Землі. Анімація демонструвала теоретичний супутник, який використовував гіроскопи, щоб підтримувати свою орієнтацію відносно Землі. Тим часом в 1963 році американський вчений Авейн Сазерленд створив програмно-апаратний комплекс Sketchpad, який дозволяв малювати крапки, лінії і кола на трубці цифровим пером. По суті, це був перший растровий редактор, реалізований на комп'ютері. Після цього в 1968 році Константинова М. М. створила комп'ютерну математичну модель руху кішки. В кінцевому результаті малювала мультфільм «Кішечка», який в той час був проривом.