

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФОРМИРОВАНИИ МОРАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Постыльная Е.А.

Мелитопольский государственный педагогический университет имени Богдана Хмельницкого, Мелитополь, Украина, Запорожская область (72318, г. Мелитополь, ул. Ломоносова, 242/32), e-mail: postylnaya@mail.ru

В статье дается краткий обзор существующих программных продуктов для создания анимации, служащей моральному становлению студенческой молодежи. Приведены особенности программ, которые могут использоваться в учебно-воспитательном процессе со студентами. Автор указывает на такие условия, как доступность программного обеспечения и свободный выбор, что окажет влияние на принятие организационных и управленческих решений в академической среде. Автор считает, что анимационные технологии можно использовать как средство для морального становления личности, а также для ее творческого развития. На наш взгляд, необходимо создать все условия для успешного выбора программного обеспечения, что позволит своевременно подготовить высокообразованные педагогические кадры в связи с необходимостью трансляции моральных ценностей общества, повышения качества жизни.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии, моральные ценности, образование, развитие творческого мышления, анимация, мультипликация.

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF MORAL VALUES OF STUDENTS

Postylnaya E.A.

Melitopol State Pedagogical University named after Bohdan Khmelnytsky, Melitopol, Ukraine, Zaporozhye region (72318, Melitopol, Lomonosova street, 242/32), e-mail: postylnaya@mail.ru

The article gives a brief overview of existing software to create animation that serves the moral formation of students. Are the features of programs that can be used in the educational process of the students. The author points to conditions such as the availability of software and free choice, which will have an impact on organizational and managerial decision-making in an academic environment. The author believes that animation technology can be used as a means of moral identity formation, as well as its creative development. In our view, it is necessary to create conditions for successful selection of software that will allow time to prepare of highly educated teachers in connection with the need to broadcast the moral values of society, improving the quality of life.

Keywords: information and communication technology, moral values, education, development of creative thinking, software, animation, cartoon.

Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе образования, а именно анимационных – известный способ повышения культурного уровня, воспитания нравственности, формирования норм поведения. На протяжении многих лет анимационные и мультипликационные фильмы приобретают большое значение в воспитательном процессе, поскольку имеют много преимуществ перед моральными наставлениями. Это хорошо видно по изменению целей и задач, стоящих перед системой морального образования, которое, в свою очередь, требует инновационных решений, интересных методов воздействия на сознание, чувства, эмоции молодежи, развитие их творческого мышления. Моральная деятельность личности, проявляющаяся в поступках как актах поведения, протекает в пространстве, ее окружающем, в обществе, где небольшие проступки всегда влекут за собой следствия, оказывающие огромное влияние на

формирование характера и волевой активности. Именно поэтому следует учитывать значимость воздействия информационных потоков на сознание студенческой молодежи, которые отражаются в их социальной практике действия, в межличностном общении.

Цель исследования: рассмотреть возможности программного обеспечения относительно создания анимации для формирования моральных ценностей студенческой молодежи.

Материал и методы исследования

Теория информационного общества, основой которой является теория постиндустриального общества, получила дальнейшее становление в рамках работ зарубежных ученых – У. Мартина, Д. Танскотта, Й. Масуды, Ф. Фукуямы, Ф. Уэбстера и др. Так, Френк Уэбстер, рассматривая теории информационного общества, указывал, что информация является главным отличительным признаком современного мира [7, с. 3]. Для нашего исследования рассмотрим мнения ученых, которые рассматривали идеи построения и формирования информационного общества и использование информационно-коммуникационных технологий в учебно-воспитательном процессе. Это работы И. Мелюхина, Е. Кузьмина, В. Фирсова, Е. Полат, М. Бухаркина, М. Моисеева, А. Петрова, М. Лапчика, И. Семакина, Е. Хеннера, И. Роберта, И. Захаровой.

Результаты исследования и их обсуждение

Отметим мнение и современных российских ученых, которые рассматривали идеи построения информационного общества. Так, И. Мелюхин, раскрывая сущность данной теории, писал о культурном воздействии информации на личность [4, с. 14]. При этом автор указывал, что в информационном обществе не уделяется внимание конкретным технологиям, и подчеркивал, что информационное общество должно быть «технологически нейтральным», хотя и использовать все возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями [4, с. 43].

Е. Кузьмин, В. Фирсов главную роль в формировании информационного общества в XXI веке отводили сохранению культурного наследия: «Сохранение культурного наследия представляет собой один из важнейших элементов самобытности и самосознания людей и связывает общество с его прошлым. Информационное общество должно всеми соответствующими методами, включая перевод в цифровую форму, собирать и сохранять культурное наследие для будущих поколений» [2, с. 564].

Именно поэтому возрастает роль активности личности, которая взаимодействует с компьютерами в процессе создания, тиражирования и использования различных технологий, в том числе и анимационных, поскольку в данных процессах раскрываются основные факторы морального образования: ценностная ориентация, содержание и различные виды

деятельности учащихся, интеллект, творческий потенциал, эстетические чувства. Так, оценочное понятие «добро» как основная категория морали, позиционирует воспитательное влияние, что связано с активизацией различных видов деятельности (интеллектуальная, познавательная, трудовая, игровая и др.). Оценочное понятие, обозначающее отрицательный аспект человеческой деятельности – «зло» в анимационных технологиях выражается в таких сферах, как компьютерная аддикция (зависимость).

Со стороны организации процесса формирования моральных ценностей студентов средствами анимационных технологий, можем отметить, что в университетах должны быть созданы, как минимум, особые условия. К ним мы относим: условия свободного доступа и выбора программного обеспечения для ознакомления преподавателей и студенческой молодежи с возможностями данного процесса; условия для творческого использования анимационных технологий в процессе создания культурной продукции; условия для восприятия моральных ценностей как необходимого ресурса личностного и профессионального становления студенческой молодежи.

Понятие «анимационные технологии» имеет различные интерпретации, различные векторы развития в современном образовательном процессе, однако их использование в процессе морального образования молодежи является односторонним – фрагменты или целые мультипликационные фильмы в учебной программе предлагаются для просмотра, и иногда перед учащимися начальных классов они воспроизводятся на воспитательных мероприятиях. Использование анимации зависит не столько от сути моральной проблемы, возникающей в ходе развития учащихся, сколько от наличия видео-фильмотеки, которая существует в учебном заведении, библиотеки аудиовизуальной информации. Будущий учитель должен быть готов не только к использованию, но и к созданию анимации, которая оказывает положительное нравственное воздействие на ученическую молодежь разного возраста.

Проблема использования анимационных технологий в образовательном процессе рассматривается в работе Д. Обидника «Компьютерная анимация», в которой предлагаются ставшие уже традиционными средства создания анимации [9].

Так, предлагаемое учебное пособие под редакцией Полат Е.С. и др. знакомит нас с методом проектов, обучением в сотрудничестве, разноуровневым обучением, «Портфелем ученика», а также с широким применением компьютерных телекоммуникаций, глобальной сети Интернет в практике преподавания [5]. Однако в пособии основное внимание уделяется только сети Интернет, а все что связано с анимационными технологиями, вынесено на факультатив.

В учебном пособии «Методика преподавания информатики» под редакцией М. Лапчика, которое предназначено для студентов педагогических вузов, изучающих систематический курс методики преподавания информатики, раскрываются цели, принципы отбора содержания и методы преподавания информатики в средней общеобразовательной школе. Наряду с изложением общих вопросов теории и методики обучения информатике, М. Лапчик, И. Семакин, Е. Хеннер рассматривают конкретные методические рекомендации по постановке базового и профильных курсов информатики [3]. На наш взгляд, существенным недостатком является то, что в учебном пособии не раскрыты особенности использования анимационных технологий в образовательном процессе.

Монография И. Роберт посвящена проблемам информатизации образования, в частности исследованию возможностей современных информационных технологий, описанию педагогической целесообразности их применения и перспективных направлений разработки и использования. В книге научно обосновывается необходимость создания и применения учебно-материальной базы обеспечения процесса информатизации образования [6]. Однако при этом отметим, что в монографии недостаточное внимание уделяется анимационным технологиям в образовательном процессе, не раскрыта их роль и значение.

В учебном пособии И. Захаровой представлена классификация программных средств информационных технологий обучения с позиций дидактики. Рассмотрены принципы и возможные пути интеграции информационных технологий обучения в учебно-воспитательный процесс. Даны практические рекомендации по применению гипертекстовой технологии для создания гипертекстовых электронных учебников и авторских образовательных Web-сайтов силами педагогов [1]. Однако, как и в предыдущих монографиях и учебных пособиях, анимационные технологии не получают должного раскрытия.

Мы будем придерживаться мнения, что термин «анимационные технологии» мы понимаем не только в техническом, узком смысле, но и как систему сложного информационного воздействия на развивающуюся личность, и как воспитательную педагогическую технологию морального образования, основанную на использовании информационно-коммуникационных средств. Отметим несколько базовых понятий, связанных с педагогическим процессом – «моральное образование», «моральное воспитание», «моральное сознание», «моральный поступок». И. Д. Бех пишет о педагогической образовательной системе как о системе субъект-субъектных отношений в образовательном пространстве, реализация которой должна приводить к заданному воспитательному результату. Наблюдение за имитацией стрессогенной ситуации (кино, театр и др.) ученый называет одной из форм «гедонистического риска», широко используемой

молодежью. Действия механизма «гедонистического риска», как считает И.Д. Бех, проявляются в драках, хулиганских действиях, разных формах вандализма [8, с. 343]. Учитывая знания о данном механизме, ученый предлагает его использование через социально приемлемые формы. К этим формам, соглашаясь с И. Бехом, мы предлагаем широко использовать в образовательной практике такой вид групповой деятельности учащихся, как создание и разработка анимационных видеороликов на заданную моральную тематику, в которой педагог выступает не как руководитель, а как организатор увлекательной деятельности, один из соавторов разрабатываемых сюжетов.

Поскольку предметом исследования является анимационные технологии для морального воспитания студенческой молодежи, нам было необходимо исследовать возможности использования анимации в воспитательном процессе.

В сфере программного обеспечения в качестве условия для свободного выбора анимационные технологии выступают во всем своем разнообразии, которое не должно сводиться к тиражированию, а лишь указывать на их качественное использование для творческого процесса. Пределы, относительно которых право выбора программного обеспечения можно считать реальным, ограничиваются условиями финансирования, а также предварительной информацией об успешном выборе. Данными о программных продуктах должны обладать преподаватели университета, в котором развивается и формируется личность. Таким образом, управление выбором программного обеспечения при помощи определения возможностей программ для их творческого использования создает возможность идентифицировать интересующую информацию о практике образовательной деятельности и облегчает принятие управленческого и организационного решений относительно использования того или иного программного продукта.

Существует большое количество компьютерных программ для создания анимации (Gifanimator, 3D Studio Max, Photoshop, Flash, Anime Studio и др.). Рассмотрим их возможности для процесса морального воспитания. Базовое определение составляющего данного термина – анимация (лат. anima – душа, фр. animation – оживление или одушевление) – вид киноискусства, произведения которого создаются с помощью съемки последовательных фаз объектов, как объемных (мультипликация объемная), так и нарисованных (мультипликация графическая).

Рассмотрим программы для создания анимации, которые можно использовать в процессе формирования моральных ценностей студентов. Программа Adobe ImageReady позволяет создавать GIF-анимацию.

Отметим, что анимированные GIF-изображения для воспитательного процесса являются самыми популярными. Они существуют как способ «одушевления» Web-страниц.

Именно GIF-анимация является стандартом для создания «баннеров» (рекламных заставок) в виртуальном пространстве Интернет.

Для процесса формирования моральных ценностей в образовательном процессе также можно использовать и Photoshop. Данный многофункциональный графический редактор получает свое развитие в рассматриваемой нами программе – Adobe ImageReady. Редактор предназначен для растровых изображений, оптимизирует их. Photoshop также используется для создания рекламных баннеров, анимации.

Следующая программа, которую можно использовать для процесса формирования моральных ценностей средствами анимационных технологий – 3D Studio Max.

Отметим, что 3D Studio Max является программным обеспечением для анимации в трехмерном моделировании. На сегодняшний день данную программу, к сожалению, используют для создания образов, которые не отвечают формированию социально позитивных реакций, поскольку на экранах мониторов с человеком начинают вести виртуальный диалог фантастические чудовища. Отметим, что новая версия 3D Studio Max предлагает много возможностей для создания трехмерных моделей. Эти модели широко используются разработчиками 3D мультфильмов.

Следующая программа, которую также можно использовать для формирования моральных ценностей – Blender – предназначена для трехмерного моделирования. Что является существенным позитивным свойством данной программы, ее экономичность в использовании.

Еще одна программа – Flash – по своим возможностям предоставляет свободу для творчества. Одно из достоинств программы Flash – это возможность делать интерактивные элементы интерфейса [11]. Освоив Flash, студенты могут самостоятельно создавать собственные игры, мультфильмы, презентации на моральную тематику, а также разрабатывать меню сайтов и заставки, пропагандирующие проблемы, связанные с нравственным становлением личности.

Следующая программа, которая позволяет создавать анимационные персонажи, Anime Studio Pro. Данная программа рассчитана не только для профессионалов – цифровых художников, но и для начинающих аниматоров. В данной программе создаются персонажи, объекты и сцены с использованием векторных инструментов рисования. Особенностью является то, что в программе можно как создавать свои собственные персонажи, так и импортировать любые картинки. Также отличительными возможностями от проанализированных нами ранее программ является предварительная запись собственных звуковых клипов, которые должны нести определенную смысловую нагрузку. Anime Studio

предлагает для начинающих пользователей Дебют-версию, которая, в отличие от профессиональной, проста в использовании [10].

Проанализировав вышестоящие программы, укажем, что анимационный gif-формат является самым простым в создании, и показать его может любой современный браузер. Анимационные gif-файлы обычно готовятся в программах Adobe ImageReady или Ulead GIF Animator. В отличие от gif-анимации, которая позволяет размещать в файле только изображения, в программе Flash можно объединять в одном формате анимацию, звук, текст, графику, использовать элементы интерактивности. Это, как и в программе Anime Studio Pro, позволяет студентам изменять данные, т.е. быть не пассивным наблюдателем, а активным участником.

Выводы

Таким образом, воспитательная система средствами анимационных технологий в педагогическом вузе должна предстать как организованная совокупность информационных средств воздействия на чувства и эмоции студента и конкретных воспитательных методов. Немаловажным для будущих учителей является сам процесс создания конкретного продукта в увлекательной игре – со-деятельности, со-творчества, что необходимо для целенаправленного формирования личности с заданными моральными качествами. Уточняя это определение применительно к использованию анимации в составе воспитательной системы, отметим технологичность данного подхода к воспитательному процессу, возможность конструирования и видоизменения применительно к различным темпераментам и личностным характеристикам студентов.

Список литературы

1. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. / И.Г. Захарова. – М.: Изд. центр «Академия», 2003. – 192 с.
2. Кузьмин Е. Формирование информационного общества в XXI веке / Е.И. Кузьмин, В.Р. Фирсов. – М.: Изд-во «Российская национальная библиотека», 2006. – 640 с.
3. Лапчик М.П. Методика преподавания информатики / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер ; Под общ. ред. М.П. Лапчика. – М.: Изд. центр «Академия», 2001. – 624 с.
4. Мелюхин И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И. С. Мелюхин. – М.: Изд-во Московского университета, 1999. – 206 с.
5. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пос. / Е. С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; [под ред. Е.С. Полат]. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 272 с.

6. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования [монография] / И.В. Роберт – М.: ИИОРАО, 2010. – 140 с.
7. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Фрэнк Уэбстер ; [Пер. с англ. М. В. Арапова, Н. В. Малыхиной]; Под. ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Изд-во «Аспект Пресс», 2004. – 400 с.
8. Бех І.Д. Виховання особистості: Підр. / І.Д. Бех. – К.: Либідь, 2008. – 848 с.: іл.
9. Обідник Д.Т. Комп'ютерна анімація. Навч. пос. / Д.Т. Обідник. – Вінниця: Вид-во ВНТУ, 2004. – 123 с.
10. Anime Studio Pro. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=3628941> (дата обращения 04.02.2015)
11. Flash-анимация. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/animaciaschool/flash-animacia> (дата обращения 04.02.2015)

Рецензенты:

Москалева Л.Ю., д.п.н., профессор, заведующая кафедрой социальной педагогики и дошкольного образования Мелитопольского государственного педагогического университета имени Богдана Хмельницкого, г. Мелитополь;

Волков А.Г., д.филос.н., профессор кафедры философии Мелитопольского государственного педагогического университета имени Богдана Хмельницкого, г. Мелитополь.