



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

КАФЕДРА АВТОМОБИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И
МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ТЕХНИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

Развитие креативности студентов средствами информационно-коммуникационных технологий при преподавании специальных дисциплин в профессиональной образовательной организации

Выпускная квалификационная работа по направлению

44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность программы бакалавриата/магистратуры

«Информатика и вычислительная техника»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

64,47 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«7» сентября 2024 г.

зав. кафедрой АТИТиМОТД

Руднев Валерий Валентинович

Выполнил:

Студент группы ОФ-409/079-4-1

Алымов Данила Сергеевич

Научный руководитель:

Гафарова Елена

Аркадьевна

к.п.н., доцент

Челябинск

2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. Теоретические аспекты развития креативности студентов в профессиональном образовании средствами информационных технологий.	7
1.1. Понятие и развитие креативности, признаки сформированности креативности, критерии креативности.....	7
1.2. Средства и методы развития креативности студентов в условиях среднего профессионального образования	11
Вывод по главе I.....	20
ГЛАВА 2. Развитие креативности студентов средствами информационно-коммуникационных технологий в процессе преподавания дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» в ГБПОУ «Южно-уральский государственный технический колледж»	21
2.1 Анализ и обоснование выбора среды для разработки электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» как средства развития креативности студентов.....	21
2.2 Средства и методы развития креативности студентов в электронном образовательном ресурсе Stepik по дисциплине «Графический дизайн и мультимедиа».	25
2.3 Анализ сформированности признаков развития креативности студентов на основе применения электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа».....	32
Вывод по главе II.....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	41
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	43

ВВЕДЕНИЕ

В условиях современного профессионального образования остро встает вопрос развития креативности у студентов в образовании. В современных условиях спрос на креативно-творческую, конкурентоспособную личность чрезвычайно велик, и он будет постоянно возрастать. Поэтому значимость ориентации профессионального образования на всестороннее стимулирование креативно-творческого саморазвития конкурентоспособной личности не вызывает сомнений. Актуальность темы состоит в том, что на рынке труда большой спрос на квалифицированные кадры, умеющие гибко и креативно мыслить, выполнять работу, опираясь на творческие способности.

Профессиональная подготовка студентов требует развития креативности, поскольку требует нестандартного мышления, способности к инновациям, разработке оригинальных идей и решений. Внедрение методов, способствующих развитию креативности у студентов, может быть существенным стимулом для выявления и расширения творческого потенциала студентов в контексте специальных дисциплин[10].

Разработка задач на креативно-творческое мышление позволяет преподавателю подходить к своей работе с большим энтузиазмом. Внедрение средств креативности студенту обогащает их умение мыслить независимо, находить инновационные решения и креативно подходить к решению проблем.

Анализ состояния проблемы позволил выявить *противоречия* между необходимостью развития креативности студентов и недостатком средств для этого развития.

Внедрение средств креативности в образовании дает ряд преимуществ.

Способность к инновациям. Креативный подход помогает студентам видеть старые задачи в новом свете и находить инновационные решения, что внесет вклад в дальнейшее профессиональное развитие

Развитие компетенций управления рисками. Креативность помогает студентам становиться более гибкими и уверенно принимать решения даже в

ситуациях неопределенности и риска.

Улучшение конкурентоспособности. Способность к креативному мышлению помогает студентам выделяться на фоне других выпускников и повышать свою конкурентоспособность на рынке труда.

Улучшение коммуникативных навыков. Креативность учит студентов находить нестандартные способы выражения и представления идей, что сильно улучшает их коммуникативные навыки.

Предполагаемым результатом внедрения средств развития креативности в процессе преподавания будет развитие креативных умений, воображения у студентов, а также способность к решению различной сложности задач.

Однако, внедрение креативности в образовательный процесс создает ряд сложностей для преподавателя.

Опасение относительно общепринятых методов обучения. Многие преподаватели могут опасаться отступать от традиционных методов обучения из-за страха неуспеха или нежелания принимать риски

Ограниченные ресурсы. Недостаток времени, доступа к технологиям, материалам и ресурсам также могут создавать препятствия для внедрения креативных методов обучения.

Требования стандартов и критериев оценки. Некоторые преподаватели могут считать, что им сложно соединить креативные методы обучения с формальными оценочными системами.

Противоречие заключается в том, что с одной стороны, развитие креативности студентов в процессе обучения с использованием информационно-коммуникационных технологий может быть эффективным методом стимулирования инновационного мышления и самостоятельного творческого процесса. С другой стороны, зависимость от технологий может привести к ограничению креативности студентов, поскольку они могут стать слишком зависимыми от готовых решений, не развивая собственную способность к креативному мышлению и принятию нестандартных решений.

Приведенные выше противоречия и ряд различных преимуществ и

сложностей позволяет выявить *проблему* развития креативности студентов.

Также одной из основных проблем в развитии креативности студентов средствами информационно-коммуникационных технологий при преподавании специальных дисциплин является баланс между использованием технологий в качестве инструментов для стимулирования креативности и опасностью перехода к пассивности, когда студенты просто потребляют информацию, не развивая собственных идей и навыков творческого мышления. Это может привести к недостаточному развитию креативности и инновационного потенциала студентов, что ограничивает их возможности в профессиональной деятельности после окончания образовательной программы

Данные проблемы преподаватель должен учитывать при внедрении креативных методов обучения в свой образовательный процесс.

В этой связи актуальной становится тема развития креативности студентов средствами информационно-коммуникационных технологий при преподавании специальных дисциплин в профессиональной образовательной организации.

Проблемой развития креативности студентов в разное время занимались такие ученые как Цветков Ю.М., Ицкович Б.И., Бахтин М.М., Левин В.Я., Нехорошев В.Я. и др. Однако тема внедрения средств креативности в образовательный процесс изучена недостаточно.

Целью исследования является теоретическая и практическая разработка электронного образовательного ресурса по дисциплине «Графический дизайн и мультимедиа» для развития креативности студентов.

Объектом исследования будет выступать процесс развития креативности студентов.

Предмет исследования – развитие креативности студентов при применении электронного образовательного ресурса.

В соответствии с целью, объектом и предметом исследования были поставлены следующие *задачи исследования*:

1. Изучить теоретическую часть, касающихся развития креативности студентов и креативности в образовательном процессе

2. Проанализировать эффективность различных методик преподавания, которые могут помочь в развитии креативности студентов, выявить критерии развития креативности у студентов в ходе преподавания профессиональных дисциплин

3. Разработать электронный образовательный ресурс (ЭОР), содержащий методы развития креативности.

4. Провести оценку развития креативности при апробации ЭОР

Будут использоваться такие методы исследования как наблюдение, сравнение и эксперимент, методики исследования развития креативности у студентов.

Теоретико-методологической основой исследования будет выступать работы авторов и научные исследования креативности креативность и средства и способы развития креативности в области образования

Базой исследования будет выступать ГБПОУ «Южно-Уральский государственный технический колледж».

Структура работы включает в себя следующие части: введение, основную часть, заключение и список использованных источников

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1. Понятие и развитие креативности, признаки сформированности креативности, критерии креативности

Креативность студентов — умение студента отступать от стандартных идей, правил и шаблонов при решении какой-либо проблемы или задачи[21].

Развитие креативности — это процесс, позволяющий развивать способность генерировать новые идеи, находить нестандартные подходы к решению проблем, а также выражать себя через различные формы искусства или деятельности, включающее в себя умение мыслить гибко, видеть вещи с разных точек зрения, а также быть открытым для новых идей и экспериментов[3].

Информационно-коммуникационные технологии — процессы, использующие совокупность средств и методов сбора, обработки, накопления и передачи данных (первичной информации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса, явления, информационного продукта, а также распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов[28].

Креативность - это личностное качество, базирующееся на развитии высших психических функций, и формируемое за счет влияния социальной среды, ее ценностной ориентации, требований, предъявляемых к человеку, организации информационного потока и целевой направленности всех видов деятельности, начиная с учебной. Она проявляется как в умении самостоятельно видеть и ставить проблемы, так и в нахождении способов их решения и в творческом воплощении их в конкретный продукт[9].

Средства информационно-коммуникационных технологий — это инструменты, устройства, программное обеспечение и технологии, которые

используются для сбора, хранения, обработки, передачи и обмена информацией. В контексте образования средства ИКТ включают в себя компьютеры, интерактивные доски, проекторы, устройства хранения данных, программное обеспечение для обучения и другие технологии, которые могут быть использованы для обучения, коммуникации и управления информацией[5].

Процесс креативности — это процесс создания новых и оригинальных идей, концепций, продуктов или решений, которые имеют потенциал для творческого применения. Он обычно включает комбинацию различных мыслительных процессов, таких как ассоциации, воображение, поиск решений, исследование альтернатив, а также способность видеть привычные вещи в новом свете[40].

Как известно, чтобы формировать какое-либо качество, необходимо определить его сущность и лишь после этого, ставить цели и задачи его формирования и развития. Следовательно, прежде всего, логично ответить на вопросы: что собой представляет креативность; каковы сущностные признаки этого качества; каковы его связи со сферами индивидуальности; какие необходимо поставить цели в педагогическом процессе, чтобы способствовать развитию данного феномена?

Отечественные и зарубежные авторы трактуют понятие «креативность» практически одинаково. Исходя из их трактовок можно сказать, что креативность – это умение человека отступать от стандартных идей, правил и шаблонов. К тому же креативность предполагает присутствие прогрессивного подхода, воображения и оригинальности. Прослеживается в различных видах деятельности, её продуктах, а также в отдельных сторонах качества личности.

Согласно Сомарской А.В, развитие креативности подчиняется следующему правилу: на основе общей одаренности под влиянием микросреды складывается определенная структура личностных качеств, и первоначальная одаренность реорганизуется в актуальную креативность. Автор выделяет данное средство как фактор формирования и развития у

учащихся[35].

Ряд исследований свидетельствует о том, что потенциальная креативность дает толчок к озарению, творческой идее, превращаясь в актуальную, благодаря определенным личностным качествам учащихся: воображение, душевно-эмоциональный порыв, творческая рефлексия, трудолюбие, самоотверженность, воля и пр., а также среде, стимулирующей активность всех этих качеств[23].

Основополагающее значение для теории и практики развития креативности имеет деятельностный подход (теория деятельности А.Н. Леонтьева, общеметодологическая разработка категории деятельности: контекст субъектности С.Л. Рубинштейна), личностный подход к проблематике творчества (В.Н. Дружинин, Д.Б. Богоявленская).

Первым заметил различия, существующие между креативностью и интеллектом Дж. Гилфорд, который предложил концепцию креативности как универсальной познавательной творческой способности. Он же выделил ряд факторов дивергентных интеллектуальных способностей, характеризующих креативность: беглость мысли (количество идей, которые индивид может выдать в единицу времени), гибкость мысли (способность переключаться с одной идеи на другую), точность (способность совершенствовать или придавать законченный вид своему продукту) и, наконец, оригинальность (способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов).

Продолжая исследования Дж. Гилфорда, Е.П. Торренс предложил «теорию интеллектуального порога», основанную на экспериментальных данных. Понимая под креативностью способность к обостренному восприятию недостатков, пробелов в знаниях, дисгармонии, он включает в число ее проявлений не только специфические феномены, но и те особенности, которые непосредственно связаны с общим интеллектом. С точки зрения Е.П. Торренса, креативность — это процесс проявления чувствительности к проблемам, дефициту знаний, их дисгармонии, определения этих проблем, поиска их решения, проверки и перепроверки гипотез.

Одной из первых в области процесса креативности была работа Г. Уоллеса, который предложил выделять такие стадии креативного процесса: подготовка, инкубация, озарение и проверка. На стадии подготовки осуществляется сознательное исследование проблемы; на стадии инкубации наступает перерыв в сознательной работе над проблемой и используется энергия подсознательного. Решение возникает совсем внезапно после периода инкубации и проверяется на последнем этапе. Г. Уоллес полагает, однако, что в повседневном потоке мышления эти четыре стадии постоянно перекрывают друг друга, когда человек исследует различные проблемы. Даже в исследовании одной и той же проблемы мозг может бессознательно вынашивать какой-либо один ее аспект, будучи в то же время поглощенным подготовкой или проверкой другого аспекта этой же проблемы.

Одной из последних в этой области является работа С. И. Макшанова и Н.Ю. Хрящевой, которые характеризуют этапы креативного процесса следующим образом:

- подготовка, т.е. сознательные усилия по поиску выхода из проблемной ситуации. Субъект логически прорабатывает, анализирует задачу, проблему, как в целом, так и отдельные ее элементы, собирает дополнительную информацию;

- фрустрация - связана с тем, что анализ информации и проверка возникших вариантов решения не дает решения проблемы, т.е. субъект оказывается в тупике;

- инкубация, т.е. прекращается сознательная работа над проблемой, связанная с логическими операциями, и начинается поиск нестандартных вариантов решения;

- инсайт - момент поступления в сферу сознания решения проблемы, характеризуется бурными позитивными эмоциями, даже эйфорией;

- разработка, т.е. проверка истинности полученного решения логическими средствами. Этап может быть представлен двумя подэтапами: проверка истинности инсайта и его осуществление. Это завершающий этап

креативного процесса.

Как мы видим, основное, что объединяет все исследования креативного процесса, это присутствие в его описании сознательных и неосознанных этапов, причем запуск процесса происходит в сознательной сфере, продолжается в его неосознанных структурах и вновь попадает в область сознания[16].

О.Д. Никитин выделяет критерии развития креативного развития студентов. К ним он относит: «неординарное решение творческих задач, открытость новому опыту, рост творческого потенциала, способность к концентрации, эмпатия, низкий уровень тревожности, чувство юмора, заинтересованная вовлеченность в учебный процесс»

Обращаясь к теоретическому анализу сущности феномена креативности, следует отметить, что многие аспекты данной проблемы являются предметом изучения междисциплинарных направлений различных наук. До сих пор устойчивое внимание к проблеме креативности личности проявлялось преимущественно в психологии. Исследователи в области педагогики анализировали эту проблему крайне недостаточно.

1.2. Средства и методы развития креативности студентов в условиях среднего профессионального образования

Кардинальные изменения, происходящие в последние годы в обществе, обуславливают необходимость переключения системы образования на новую парадигму, которая предполагает отказ от модели образования «знаниевой» и переход на модель образования, ориентированную на творческое, целостное развитие личности учащихся. В этих условиях на первый план выходят такие важнейшие личностные качества будущего специалиста, как творческий подход к решению профессиональных проблем, самостоятельность, способность и готовность к саморазвитию, самореализации, умения самостоятельно ставить цели, определять содержательный и процессуальный аспекты своей деятельности и анализировать ее результаты. Это

обуславливает актуальность проблемы творческого развития студентов, приобретение ими опыта творческой и самостоятельной, деятельности.

В связи с этим, возникает необходимость практической разработки проблемы развития творческой активности, что требует специальной организации учебного процесса, особого подхода к содержанию, объёму, методике представления и усвоения учебного материала, формам организации учебных занятий, диагностике знаний и умений, их оценке и самооценке. Только правильно выбранные технологии и методы обучения способны оказывать влияние на процесс становления творческой личности, обладающей ярко выраженной креативностью, которая, как общая универсальная способность к креативности проявляется и реализуется только в творческом процессе

В настоящее время преобладает спрос на квалифицированные кадры, не только обладающие достаточно высоким уровнем знаний в своей профессиональной области, умеющие их применить на практике, но и способные к самостоятельному и нестандартному решению многообразных задач. Связано это, в первую очередь, с высокими темпами развития технологий, влекущими за собой модернизацию оборудования, появление новых материалов. Современный специалист должен уметь мобильно реагировать на все происходящие изменения, находить новые пути и способы осуществления профессиональной деятельности[39]. Проявление креативности как естественной потребности личности отражено в ряде нормативно-правовых документов, обеспечивающих регулирование образовательного процесса в профессиональных образовательных организациях. Эти требования, предъявляемые к молодому специалисту, отражены в Федеральном законе от 29 декабря 2012 г. №2 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Стратегии развития системы подготовки рабочих кадров и формирования прикладных квалификаций в Российской Федерации на период до 2020 года, национальной доктрине образования РФ, рассчитанной до 2025 года, в концепции Федеральной

целевой программы развития образования на 2016—2020 годы, в распоряжении Правительства РФ от 03.03.2015 № 349-р «Об утверждении комплекса мер, направленных на совершенствование системы среднего профессионального образования на 2015—2020 годы», в Федеральных государственных образовательных стандартах, в профессиональных стандартах специальностей и др[14].

Повышение эффективности обучения спецдисциплин во многом зависит от использования на уроках компьютерных технологий. Используя информационные технологии при изучении спец дисциплин активизируется процесс обучения, формируются навыки работы с компьютером, появляется возможность увеличения объема нового материала на уроке[7,8].

Перед преподавателями специальных дисциплин, стоит задача сделать свои предметы интересными для студентов, привить интерес к знаниям, помочь студентам раскрыть свои возможности, активизировать их познавательную деятельность[38]. На занятиях реализуется основное направление процесса воспитания и обучения в колледже: формирование нравственной, социально - активной личности, будущего высококлассного профессионала[31].

Теоретический анализ различных исследований приводит к выводу, что в педагогике существует многообразие подходов к решению проблемы творческого развития студентов, но не полностью разработанными и используемыми в практике среднего профессионального образования, что подтверждает актуальность данного исследования, проводимого в направлении поиска новых подходов к организации учебно-познавательной деятельности студентов[13,11].

Специфика образовательного процесса в колледже, а также возраст студентов и уровень их подготовки, позволяет определить наиболее перспективные технологии и методы обучения:

- эвристические методы, которые способствуют формированию таких качеств личности, как креативность, самостоятельность, инициативность, мобильность;
- проектное обучение, методической основой которого является метод проектов[12].

Очевидно, что сама система обучения и воспитания должна измениться, необходимо сделать так, чтобы и студент, и педагог нашли способы взаимодействия, со-творчества. Невозможно приглашать студентов к диалогу, если сама тема далека от круга их интересов, если студент не чувствует поддержки одноклассников, преподавателей, администрации учебного учреждения. Безрезультатны будут требования к созданию проекта, к проявлению креативности, если студент не проникнется изучаемой темой, не испытает своей, внутренней потребности к осмыслению того или иного явления, к претворению в жизнь своих идей и мыслей[22].

Во-первых, это использование в образовательном процессе новых способов организации учебного материала, инновационных методов подачи преподаваемой дисциплины[30]. Так, например, при работе с литературным материалом активно внедряются нетрадиционные подходы к его изучению, контаминируются образовательные и воспитательные методы и приемы. Как пример, одним из способов пробуждения креативности и любознательности, интереса к гуманитарным дисциплинам можно назвать интеграцию негуманитарных методов работы и методов представления материала в дисциплины гуманитарной направленности. С этой позиции применение компьютерных, интернет технологий на занятиях способно сократить разрыв между содержанием материала и его представлением. В результате использование компьютерных технологий на занятиях по дисциплине «Литература» способствовало пробуждению интереса к изучаемым произведениям, привело к тому, что студенты специальности «Информационные системы» смогли творчески представить жизнь и труды писателей XIX-XX веков в виде презентаций, интеллект-карт, текстовых

документов с гиперссылками[1]. Самими студентами было предложено использовать для представления материала социальные сети, графические редакторы, программы по созданию «облаков слов» (для характеристики произведений и персонажей).

К сожалению, потребность творчества сегодня демонстрируют единицы. Это объяснимо, поскольку образовательные учреждения ориентируют современных студентов на результат, а не на процесс. Кроме того, уровень подготовки, с которым студенты приходят в колледж, не всегда соответствует их изначальной потребности творчества[24]. Ряд ошибок, неудовлетворительных работ — и студент закрывается, на первое место начинает выходить страх. Современные студенты не обладают достаточной компетентностью в понимании ситуации с эмоциональной точки зрения. Наши исследования показали, что у студентов колледжа довольно низкие показатели сформированности эмоционального интеллекта, а это значит, что современные подростки не в состоянии понять чувства и эмоции людей, находящихся рядом с ними, кроме того, они не понимают сами себя, не умеют различать эмоции, проявляемые в различных ситуациях, не способны к рефлексии.

В сложившейся ситуации вполне оправдано будет смещение акцента с результативности на процессуальность. Критериями оценивания в этом случае должен быть не результат (его можно отметить отдельно, дополнительно), но именно стремление, деятельность, что является показателем активности в творческой реализации.

1.3 Анализ нормативной документации дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» как содержательной основы развития креативности студентов в профессиональной образовательной организации

Анализ нормативной документации дисциплины "Графический дизайн и мультимедиа" в контексте развития креативности студентов в профессиональной образовательной организации подразумевает изучение

основных целей, задач, содержания и методов обучения, предусмотренных учебным планом и программой. Для развития креативности студентов в области компьютерной графики важно, чтобы нормативная документация дисциплины предусматривала следующие аспекты:

1. Цели и задачи обучения. Документация должна четко определять цели и задачи дисциплины, связанные с развитием креативности студентов. Это может включать освоение технических навыков работы с графическими программами, анализ современных тенденций в компьютерной графике, развитие художественно-творческих способностей и т.д.

2. Содержание учебного курса. Должно быть разнообразным и включать изучение основных принципов компьютерной графики, работы с различными графическими инструментами, создание и анализ различных видов графических работ, включая дизайн, иллюстрацию, анимацию и т.д.

3. Методы обучения. Нормативная документация должна определять методы и формы обучения, способствующие развитию креативности студентов. Важно обеспечить активное участие студентов в процессе обучения, проведение практических занятий, мастер-классов, проектной работы, что позволит им применить полученные знания на практике[19].

4. Оценка результатов обучения. Документация должна предусматривать четкую и объективную систему оценки уровня креативности студентов, их способностей к применению полученных знаний в практической деятельности.

В целом, нормативная документация дисциплины "Компьютерная графика" должна создавать условия для активного вовлечения студентов в процесс обучения, стимулировать развитие их креативности и способностей, а также обеспечивать достижение результатов, соответствующих потребностям и требованиям современной профессиональной деятельности.

При анализе МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» по ПМ 09 «Проектирование, разработка и оптимизация веб-приложений» важно вынести из документации планируемый результат освоения дисциплины, а

также приобретаемые компетенции в ходе освоения дисциплины.

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности «Разработка дизайна веб-приложений» и соответствующие ему общие компетенции, и профессиональные компетенции:

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ПК 8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

ПК 8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

Студент должен уметь:

Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;

Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;

Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;

Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.

Студент должен знать:

Нормы и правила выбора стилистических решений;

Современные методики разработки графического интерфейса;

Требования и нормы подготовки и использования изображений в

информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее — сеть Интернет);

Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений.

Также, студент должен иметь практический опыт в разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика; создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений; разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.

МДК 08.02 «Графический дизайн и мультимедиа» состоит из нескольких тем.

<i>МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа</i>		<i>124</i>	
<i>Тема 08.02.01 Компьютерная графика</i>	<i>Содержание</i>	<i>10</i>	
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики		
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
<i>Тематика практических занятий и лабораторных работ</i>		<i>Не предусмотрено</i>	
<i>Тема 08.02.02 Векторная графика</i>	<i>Содержание</i>	<i>20</i>	
	1. Особенности векторной графики		
	2. Редактор векторной графики		
	3. Редактор разработки мультимедийного контента		
	<i>Тематика практических и лабораторных работ</i>		<i>30</i>
	1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»		
	2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»		
	3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»		
	4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»		
	5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»		
	6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»		
	7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»		
	8. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»		
	9. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»		
	10. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
11. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»			
12. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»			
13. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Цикль»			
14. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»			
15. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»			

Тема 08.02.03
Растровая графика

	Содержание	4
	1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики	
	Тематика практических занятий и лабораторных работ	28
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»	
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»	
	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»	
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»	
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты .Текстовый дизайн»	
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»	
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта, буклета»	
	13 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»	
	14 Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	
Тема 08.02.04 Трехмерная графика	Содержание	14
	1. Основы трехмерной графики	
	2. Основы построения сцен	
	3. 3D моделирование	
	Тематика практических занятий и лабораторных работ	18
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	
	2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»	
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»	
	4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»	
	5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»	

Рисунок 1 – Содержание тем МДК 08.02

Исходя из содержания данной темы и приобретения предполагаемых компетенций по ней можно сделать вывод, что данная дисциплина может развивать креативность в студентах.

Методическая разработка будет проводится по теме 08.02.03 «Растровая графика», так как содержание темы позволяет на примере содержания учебной дисциплины в полном объеме развить и раскрыть креативность студентов.

Вывод по главе I

В данном разделе были сформированы основные понятия для раскрытия данной темы. Были рассмотрены основные концепции и подходы к определению креативности. Выявлены признаки развития креативности для эффективной оценки развития ее у студентов. Проанализирована роль информационно-коммуникационных технологий в образовании, а в частности роль в развитии креативности у студентов. Рассмотрены преимущества определенных методов в обучении, которые способствуют развитию креативности.

Проанализирована дисциплина «Графический дизайн и мультимедиа», которая имеет большой потенциал для развития креативности у студентов. Содержание данной дисциплины соответствует целям и задачам развития креативности. Рассмотрен весь междисциплинарный курс и выбрана тема для дальнейшей разработки.

Обобщая, можно сказать, что данная глава представляет собой комплексный анализ теоретических основ развития креативности студентов с использованием информационно-коммуникационных технологий в контексте профессионального образования. Она обеспечивает не только теоретическую базу, но и практические рекомендации для преподавателей и специалистов в области образования, стремящихся сделать учебный процесс более креативным и эффективным.

ГЛАВА 2. РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА» В ГБПОУ «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

2.1 Анализ и обоснование выбора среды для разработки электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» как средства развития креативности студентов

Анализ и обоснование выбора среды для разработки электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» как средства развития креативности студентов важны, учитывая современные требования к образованию и реалии современного мира. Интеграция технологий в обучение становится необходимостью, так как они не только облегчают процесс усвоения материала, но и способствуют развитию творческого мышления и креативности у студентов. Подход к обучению в области графического дизайна и мультимедиа должен быть интерактивным, акцентируя внимание на практических навыках и развитии индивидуального творческого потенциала. Поэтому выбор среды для разработки учебно-методического обеспечения должен быть обоснован в первую очередь возможностью создания интерактивных и мультимедийных материалов, которые могут вдохновлять студентов и способствовать их творческому развитию. Использование специализированных графических программ и онлайн-инструментов позволит не только демонстрировать концепции и техники графического дизайна, но и позволит студентам экспериментировать, творить и реализовывать свои идеи в интерактивной и мультимедийной среде, что в конечном итоге способствует формированию и развитию их креативных способностей и профессиональных компетенций[2].

Кроме того, выбор среды для разработки электронного образовательного ресурса должен учитывать доступность и удобство

использования для студентов с различным уровнем подготовки и опытом работы с компьютерной графикой. Интерфейс и функциональность выбранной среды должны быть интуитивно понятными и дружелюбными для обучающихся, чтобы они могли сосредоточиться на освоении технических навыков и развитии своего творческого потенциала, а не на преодолении сложностей работы с программным обеспечением[15]. Также важно учитывать возможность масштабирования и адаптации учебно-методического материала под различные форматы и платформы, что позволит студентам иметь доступ к обучающим ресурсам в любое время и из любого места, с использованием различных устройств, включая компьютеры, планшеты и мобильные телефоны. Такой подход содействует гибкости обучения и стимулирует самостоятельное изучение материала, что в свою очередь способствует более эффективному развитию креативности и профессиональных навыков у студентов в области графического дизайна и мультимедиа[17].

При выборе среды для разработки электронного образовательного ресурса необходимо учитывать возможность интеграции с другими образовательными ресурсами и платформами[4]. Это позволит создать единое образовательное пространство, где студенты смогут получить доступ к разнообразным материалам, включая учебные курсы, видеолекции, дополнительные учебные задания и т.д. Такой интегрированный подход способствует более глубокому и полному усвоению учебного материала, а также обеспечивает возможность для преподавателей проводить более эффективный мониторинг прогресса обучающихся и оценивать их достижения в реальном времени[37]. Кроме того, использование современных облачных технологий позволяет создавать коллаборативные среды для работы в группах, обмена идеями и совместного творчества, что способствует развитию коммуникативных и коллективных навыков у студентов, а также создает условия для формирования профессиональных связей и сетей, которые могут быть полезными в дальнейшей карьере в области графического дизайна

и мультимедиа[20].

Важно учитывать тенденции и требования рынка труда при выборе среды для разработки электронного образовательного ресурса. Современные технологии в области графического дизайна и мультимедиа постоянно развиваются, и студентам необходимо осваивать актуальные инструменты и методики работы, которые будут востребованы на рынке труда[6]. Поэтому при выборе среды для обучения необходимо учитывать наличие инструментов и функциональности, которые позволят студентам приобрести навыки, соответствующие современным требованиям индустрии[25]. Это может включать в себя работу с трендовыми графическими программами, знакомство с методиками создания анимации и интерактивных мультимедийных проектов, а также обучение принципам адаптивного и мобильного дизайна. Такой подход позволит студентам успешно внедриться на рынок труда и проявить себя как квалифицированных и востребованных специалистов в области графического дизайна и мультимедиа.

И идеальным решением для этого будет цифровая образовательная платформа Stepik.

Обоснование выбора Stepik для разработки электронного образовательного ресурса дисциплины "Графический дизайн и мультимедиа" как средства развития креативности студентов включает ряд преимуществ и возможностей, которые позволяют эффективно стимулировать творческий процесс и инновационное мышление у обучаемых.

Интерактивность и гибкость: Stepik предоставляет возможность создания интерактивных уроков, заданий и кейсов, которые позволяют студентам активно взаимодействовать с материалом и творчески применять полученные знания. Это способствует развитию креативности, поскольку студенты могут экспериментировать, тестировать и применять различные методы и приемы графического дизайна и мультимедиа.

Адаптивность и персонализация: Stepik позволяет создавать индивидуализированные образовательные пути для студентов в зависимости

от их потребностей и уровня подготовки. Это позволяет стимулировать креативность, давая студентам возможность выбирать задания и проекты, которые соответствуют их интересам и способностям.

Обратная связь и оценка: Stepik предоставляет возможность быстрой обратной связи со стороны преподавателей и пиров, что позволяет студентам получать реальную оценку своей креативной работы и мгновенно корректировать свои усилия. Это мотивирует студентов к творческому мышлению и поиску новаторских решений.

Доступность и удобство: Платформа Stepik доступна в онлайн-режиме и поддерживает мобильные устройства, что делает обучение более гибким и удобным для студентов. Это позволяет им обучаться в любом месте и в любое время, что способствует более активному и продуктивному использованию времени для развития своей креативности.

Сообщество и совместная работа: Stepik поддерживает возможность совместной работы над проектами и обсуждения материалов среди студентов и преподавателей. Это создает атмосферу сотрудничества и взаимного обучения, что может стимулировать развитие креативности через обмен идеями и опытом.

Мультимедийные возможности: Stepik поддерживает различные форматы контента, включая изображения, видео, аудио и интерактивные элементы. Это позволяет создавать богатый мультимедийный опыт обучения, который способствует визуальному восприятию и развитию креативности через использование разнообразных средств выразительности.

Использование кейсов и реальных проектов: Stepik позволяет интегрировать в образовательный процесс реальные кейсы из практики графического дизайна и мультимедиа. Это создает возможность применения полученных знаний и навыков в реальных ситуациях, что способствует развитию креативности и умения применять их в различных контекстах.

Интеграция с другими образовательными ресурсами: Stepik предоставляет возможность интеграции с другими платформами и

образовательными ресурсами, что позволяет расширить доступность материалов и обогатить обучающий контент. Это способствует более глубокому и комплексному пониманию предмета и стимулирует креативность через изучение различных подходов и методов.

Мониторинг и аналитика: Stepik предоставляет инструменты для мониторинга прогресса студентов и анализа их активности. Это позволяет преподавателям и администраторам получать ценные данные о том, как студенты взаимодействуют с материалами и какие задания вызывают больше интереса. Это позволяет адаптировать образовательный процесс и улучшать его эффективность в развитии креативности студентов.

Таким образом, использование Stepik для создания электронного образовательного ресурса по графическому дизайну и мультимедиа представляет собой комплексный подход, который позволяет активно вовлекать студентов, развивать их креативные способности и обеспечивать эффективное освоение материала.

2.2 Средства и методы развития креативности студентов в электронном образовательном ресурсе Stepik по дисциплине «Графический дизайн и мультимедиа».

В современном образовании активно развивается концепция использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) как эффективного средства для развития креативности студентов. Креативность играет ключевую роль в современном обществе, поскольку способствует инновационному мышлению, решению сложных задач и созданию новаторских продуктов. В этом контексте образовательные организации стремятся использовать ИКТ не только как инструменты обучения, но и как средства, способствующие развитию креативности у студентов[32].

Информационно-коммуникационные технологии предоставляют широкий спектр возможностей для создания интерактивной, гибкой и стимулирующей обучающей среды, которая способствует активному

вовлечению студентов в учебный процесс. Они позволяют создавать мультимедийные уроки, интерактивные задания, симуляции и другие образовательные ресурсы, которые не только передают знания, но и развивают навыки креативного мышления и применения полученных знаний на практике.

В настоящее время невозможно быть хорошим специалистом в образовании без знания и владения современными информационными технологиями. Использование информационных технологий качественно меняет организацию основных стадий учебного процесса, повышает результативность комплексного обучения с использованием компьютера, поднимает процесс обучения на более высокий уровень, дает обучающимся глубокие знания в любой предметной области[33].

В данном контексте особенно важно рассмотреть применение ИКТ в обучении дисциплин, связанных с графическим дизайном и мультимедиа. Эти области требуют от студентов не только технических навыков, но и способности к творческому подходу к решению задач, оригинальности мышления и умения применять различные творческие приемы и инструменты [34]. Использование информационно-коммуникационных технологий в обучении данных дисциплин может значительно усилить эффективность образовательного процесса, способствуя развитию креативности у студентов и подготовке к профессиональной деятельности в современной информационной среде.

Благодаря интерактивным урокам и мультимедийным возможностям, Stepik создает условия для активного участия студентов в творческом процессе. Они могут экспериментировать, тестировать и применять различные методы и приемы графического дизайна и мультимедиа прямо на платформе.

Адаптивности и персонализации заданий, Stepik позволяет каждому студенту развиваться в соответствии с его индивидуальными потребностями и способностями, что способствует развитию их собственного стиля и креативного мышления.

Да и в целом Stepik представляет из себя очень удобный конструктор, с помощью которого можно создать урок или курс любого объема без особых трудностей. А также он помогает оптимизировать работу педагога и студентов.

Мною был создан курс по растровой графике, в основе которого лежит растровый графический редактор GIMP. Данный курс размещен на цифровой образовательной платформе Stepik.

Когда преподаватель создает курс на платформе, он присылает ссылку на курс студентам группы. Студентам перед переходом по данной ссылке необходимо зарегистрироваться на Stepik. После перехода по ссылке студенты поступают на курс.

Перед ними открываются несколько разделов, которые они будут изучать шаг за шагом. Самым первым разделом является «Введение», где студенты познакомятся с теоретической частью, через ссылку на скачивание файла Word а после ответят на контрольные вопросы.

Всего восемь контрольных вопросов. Студенты их вносят в поле, а потом преподаватель их проверяет. Контрольные вопросы необходимы для проверки освоения теоретической части основ программы GIMP. Несмотря на то, что в изучении дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа», а в частности междисциплинарного курса «Растровая графика» более важным является практическая часть, теория является базой, без которой к практике будет приступить довольно сложно.

После прохождения раздела «Введение» студенты приступают к следующему и самому объемному разделу «Работа с основными инструментами». В этом разделе студенты будут изучать основной функционал программы растровой графики GIMP и непосредственно применять его на практике, выполняя работы. Структура урока по сравнению с введением почти никак не изменилась: в каждой теме лежит ссылка на документ Word, в котором будет описан порядок выполнения практической работы, а также ссылки для скачивания исходников (в основном – это

картинки, с которыми студенты будут проводить различные манипуляции).

Однако, помимо этого в каждом уроке присутствует ссылка видео урок, в котором различные авторы расписывают тему и наглядно показывают функционал инструментов редакторе. Это также поможет студентам в освоении темы и выполнении практических работ[26].

Практические работы состоят из нескольких небольших заданий, собранных в одном документе и объединенных одной темой. В нашем случае, это использование определенного инструмента программы для взаимодействия с изображениями и последующих их изменений. В заданиях указан полный алгоритм выполнения этих заданий.

Подобным образом происходит все ознакомление с основными инструментами графического растрового редактора программы GIMP. В период выполнения практических работ студенты смогут задавать вопросы преподавателю по содержанию. Также, преподаватель будет помогать в определенных затруднительных ситуациях. Важно поддерживать обратную связь со студентами в ходе выполнения ими практических работ.

Далее, в ходе выполнения всех работ и освоения всех основных инструментов программы, студенты будут приступать к выполнению коллективных и индивидуальных заданий.

Сперва, группа будет выполнять коллективное задание по парам.

Студенты группы могут сами договориться и выбрать для себя их интересующую тему либо же преподаватель может сам разделить темы путем жеребьевки.

Выполнение коллективного задания обладает рядом положительных аспектов для развития креативности студентов.

Взаимообучение и вдохновение: Коллективное задание способствует взаимообучению студентов, позволяя им видеть различные подходы, новые идеи и техники работы других участников. Этот обмен опытом может вдохновить студентов на эксперименты и развитие собственной креативности.

Коллективный поиск решений: Работа над сложными заданиями в

команде может стимулировать студентов на совместный поиск нетрадиционных решений и идей. Коллективный интеллект и объединенные усилия могут привести к созданию более интересных и оригинальных графических работ.

Обратная связь и критика: Коллективные задания предоставляют студентам возможность получать обратную связь от коллег и преподавателя, а также самим давать конструктивную критику. Это помогает развивать критическое мышление, анализировать свою работу и определять области для улучшений.

Синергия творческих идей: Коллективное задание способствует синергии творческих идей и взаимному вдохновлению. Объединение разнообразных подходов и творческих взглядов может привести к созданию уникальных и оригинальных графических работ, которые не были бы возможны при индивидуальной работе.

Умение работать в команде: Участие в коллективных заданиях помогает студентам развивать навыки работы в команде, решать конфликты, обсуждать и договариваться о решениях, что чрезвычайно важно в сфере дизайна и креативной индустрии.

Таким образом, коллективные задания в изучении растровой графики не только развивают креативность студентов, но и обогащают их профессиональный опыт, способствуют критическому и креативному мышлению, который обладает рядом положительных аспектов в обучении, а также формированию навыков сотрудничества для достижения впечатляющих результатов в обучении и практике.

В ходе выполнения данного задания идет плотная обратная связь между студентами и преподавателем: студенты предлагают различные идеи, вносят предложения и работают в коллективе. Преподаватель наблюдает за ходом выполнения их работ, а также, в случае чего помогает, и сам может вносить идеи и предложения.

Стоит отметить, что обратная связь между преподавателем и студентами

имеет очень важное значение в ходе прохождения студентами данного курса.

Обратная связь играет ключевую роль в развитии творческих проектов по нескольким причинам:

Моментальное выявление ошибок и неточностей: Благодаря быстрой обратной связи студенты могут немедленно узнать о любых ошибках или неточностях в своей работе. Это позволяет им быстро и эффективно вносить коррективы и избегать накопления проблем, что способствует более качественному и продуктивному процессу работы.

Снижение времени на исправления: Чем быстрее студент получает обратную связь, тем быстрее он может приступить к исправлению ошибок. Это позволяет сократить время, затраченное на корректировку проекта, и позволяет студентам более эффективно использовать свое время и ресурсы.

Поддержка мотивации и уверенности: Быстрая обратная связь помогает студентам чувствовать себя поддержанными и уверенными в своих действиях. Зная, что они могут получить конструктивные советы и поддержку в любой момент, студенты чувствуют себя более мотивированными и готовыми к дальнейшей работе.

Стимулирование процесса обучения: Благодаря быстрой обратной связи студенты могут непрерывно учиться и развиваться. Они могут экспериментировать с различными идеями и подходами, зная, что могут получить обратную связь и советы о том, как улучшить свою работу[29].

Формирование привычки регулярного самоанализа: Получение быстрой обратной связи поощряет студентов к регулярному самоанализу своей работы. Они учатся критически оценивать свои действия и искать способы улучшения, что способствует их личностному росту и развитию.

Таким образом, быстрая обратная связь является неотъемлемой частью процесса развития творческих проектов студентов, поскольку она помогает им быстро и эффективно корректировать свою работу, поддерживает их мотивацию и уверенность, а также стимулирует их к постоянному учению и развитию[18].

По окончании выполнения коллективного задания, преподаватель оценивает работу каждой пары, отмечает качество выполнения работы и взаимодействия между другими участниками процесса. Хвалит студентов за успешное освоение предыдущего материала.

Последнее, что студенты будут выполнять - это индивидуальное задание. Каждый студент выполняет свое задание по своей теме.

Каждая тема индивидуального задания демонстрирует отдельный аспект пройденной темы. Например: работа с коллажами, работа с ретушированием, работа со слоями. Каждая тема выдается студентом случайным образом. Например, преподаватель для начала раздает бумажки с числами от 1 до 12 (числа варьируются в зависимости от количества студентов в группе, как и количество тем). Этот эффект случайности сделан для того, чтобы была адаптивность среди студентов. С его помощью преподаватель может в полной мере оценить освоение предыдущих тем студентами, а также выяснить в процессе выполнения ими индивидуального задания их возможные слабые стороны. Студентам придется подстраиваться под их темы и в полной мере раскрыть свой творческий потенциал.

Индивидуальные задания важны для развития креативности студентов по следующим причинам:

Самостоятельное выполнение заданий позволяет студентам проявить свою уникальность и оригинальность мышления, развивая при этом свои креативные способности.

Индивидуальные задания могут стимулировать студентов к поиску новых идей, решения проблем и творческих подходов к выполнению задач.

Работа над индивидуальными заданиями способствует развитию самодисциплины, ответственности и самостоятельности у студентов, что является важным качеством для успешной карьеры.

Успешное выполнение индивидуальных заданий приносит студентам удовлетворение от собственных достижений, что может повысить их мотивацию к дальнейшему творческому развитию[36]. Индивидуальные

задания могут быть инструментом для выявления и развития потенциала студентов, помогая им найти свое творческое призвание и раскрыть свои таланты.

Таким образом, выполнение индивидуальных заданий по различным темам способствует развитию креативности у студентов, помогая им раскрыть свой творческий потенциал и достичь успеха в учебе и будущей профессиональной деятельности.

В ходе выполнения студентами индивидуальных заданий, преподаватель все также активно поддерживает связь с студентами. В случае чего помогает им: предлагает идеи, обсуждает ход выполнения со студентами, помогает с техническими вопросами[27].

В конце выполнения индивидуального задания студенты предоставляют работы преподавателю. Преподаватель их оценивает, а также расспрашивает их о том, как проходило выполнения ими творческого задания.

Преподаватель подводит итоги и выделяет отдельных студентов. Спрашивает у студентов о их впечатлениях о прохождении данного курса. Задает вопросы, касаемо ощущений об их потенциале развития креативности и творчества.

2.3 Анализ сформированности признаков развития креативности студентов на основе применения электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа»

В первую очередь необходимо определиться с целями и задачами данного анализа.

Целями данного анализа будут выступать изучение уровня сформированности признаков развития креативности у студентов, занимающихся дисциплиной "Графический дизайн и мультимедиа", с использованием электронного образовательного ресурса. А также оценка влияния применения информационно-коммуникационных технологий на развитие креативности студентов в процессе обучения специальных

дисциплин.

Задачами анализа будут выступать:

Идентификация основных признаков креативности студентов, которые могут проявиться в результате обучения по дисциплине "Графический дизайн и мультимедиа".

Определение методов и инструментов оценки креативности студентов, адаптированных для использования в рамках электронного образовательного ресурса.

Сбор данных о процессе обучения и результатов выполненных студентами творческих проектов с помощью электронного образовательного ресурса.

Анализ собранных данных с целью оценки уровня креативности студентов и выявления факторов, влияющих на его развитие.

Формулирование выводов и рекомендаций по результатам анализа с целью оптимизации процесса обучения и поддержки развития креативности студентов с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Чтобы оценить уровень развития креативности студентов, необходимо их протестировать на основе развития черт креативности, описанных в первой главе. На основе целей и задач нашего анализа, нам поможет тест Е.Е. Туник.

Диагностика личной креативности по методике Елены Евгеньевны Туник предназначена для определения четырёх особенностей творческого человека: любознательности, воображения, сложности и склонности к риску.

Применяется данная методика, главным образом, при работе с людьми юношеского возраста, однако является эффективной и при диагностике личной креативности взрослых людей.

Для начала расскажем о том, что понимается под вышеназванными четырьмя особенностями креативной личности.

Основные критерии теста:

Любознательность: Люди, у которых выражена любознательность, склонны проявлять интерес к огромному количеству тем, изучать, как

устроены механизмы, искать новые пути мышления, исследовать новые идеи и вещи, искать необычные варианты решения всевозможных проблем, читать много книг, изучать картины и карты, играть в игры и т.д. с целью максимального познания.

Воображение: Люди, у которых развито воображение, могут рассказывать о местах, в которых никогда не были, представлять, как другие будут справляться с проблемами, с которыми они столкнулись сами, мечтать о множестве мест и вещей, размышлять о явлениях, с которыми ещё не сталкивались, видеть необычным образом то, что изображается на рисунках и картинках, удивляться разным вещам и событиям.

Сложность: Люди, предпочитающие познавать сложные явления, интересуются сложными идеями и вещами, ставят перед собой серьёзные цели, самостоятельно изучают что-либо, отличаются настойчивостью в достижении целей, находят довольно сложные пути решения проблем и любят выполнять трудные задания.

Склонность к риску: Люди, склонные к риску, всегда отстаивают свои идеи, невзирая на мнение окружающих, ставят перед собой большие цели, не исключают вероятности неудач и ошибок, исследуют новые идеи и вещи, не поддаются мнению остальных, не выражают особой озабоченности, когда то, что они делают, не одобряют другие, часто рискуют, чтобы узнать, каким будет результат.

Представленный тест позволит определить как студенты оценивают себя в плане творчества.

Тест состоит из 50 утверждений. В зависимости от того, насколько студенты с ними согласны, нужно будет поставить отметку в графе «Согласен», «Согласен отчасти» или «Не согласен». Если какое-то утверждение вызывает у них затруднения, то они ставят отметку в графе «Затрудняюсь с ответом». Для удобства преподаватель просто может взять лист бумаги и делать пометки на нём в комфортной для себя форме.

Ответы следует давать, не размышляя подолгу. Студентам нужно

помнить о том, что в тесте нет верных или неверных, плохих или хороших ответов. Чем честнее они будут отвечать, тем более точными будут результаты.

Выполнение теста не ограничено по времени, однако лучше пройти тест максимально быстро. Каждое утверждение подразумевает лишь один вариант ответа.

После того как будут проставлены отметки ко всем утверждениям, можно переходить к обработке и интерпретации результатов.

Оценка результатов данного опросника основывается на четырёх ключевых факторах, о которых мы говорили выше, т.к. они тесно взаимосвязаны с креативным потенциалом человека. В итоге мы получаем четыре показателя, относящиеся к каждому из факторов («сырую» оценку), и один суммарный показатель.

Ключ по четырём факторам:

Любознательность (проставьте по 2 балла за каждый ответ):

Ответ «Согласен» на вопросы: 2,3, 11, 12, 19, 27, 33, 37, 38, 47, 49

Ответ «Не согласен» на вопросы: 28

Ответ «Согласен отчасти» оценивается как «+1» (на эти же вопросы)

Ответ «Затрудняюсь с ответом» оценивается как «-1» (на эти же вопросы)

Воображение (проставьте по 2 балла за каждый ответ):

Ответ «Согласен» на вопросы: 13, 16, 23, 30, 31, 40, 45, 46

Ответ «Не согласен» на вопросы: 14, 20, 39

Ответ «Согласен отчасти» оценивается как «+1» (на эти же вопросы)

Ответ «Затрудняюсь с ответом» оценивается как «-1» (на эти же вопросы)

Сложность (проставьте по 2 балла за каждый ответ):

Ответ «Согласен» на вопросы: 7, 15, 18, 26, 42, 50.

Ответ «Не согласен» на вопросы: 4, 9, 10, 17, 24, 41, 48.

Ответ «Согласен отчасти» оценивается как «+1» (на эти же вопросы).

Ответ «Затрудняюсь с ответом» оценивается как «-1» (на эти же вопросы).

Склонность к риску (проставьте по 2 балла за каждый ответ):

Ответ «Согласен» на вопросы: 1, 21, 25, 35, 36, 43, 44

Ответ «Не согласен» на вопросы: 5, 8, 22, 29, 32, 34

Ответ «Согласен отчасти» оценивается как «+1» (на эти же вопросы)

Ответ «Затрудняюсь с ответом» оценивается как «-1» (на эти же вопросы)

В представленном случае все четыре фактора креативности определяются с основой на положительные и отрицательные ответы, которые оцениваются в 2 балла, ответы «Согласен отчасти», которые оцениваются в 1 балл, и ответы «Затрудняюсь с ответом», которые оцениваются в -1 балл. При помощи этой оценочной шкалы можно указать недостаточно творческому человеку на его недостатки и показать, над чем стоит поработать.

Если все данные вами ответы совпали с ключом, ваш общий «сырой» балл будет равен 100 в том случае, если студент не отвечал «Затрудняюсь с ответом». Если же он на все утверждения отвечали «Согласен отчасти», то «сырой» балл может составить 50 в том случае, если вы не отвечали «Затрудняюсь с ответом».

Итоговый количественный показатель какого-либо фактора можно определить, если сложить все ответы, которые совпадают с ключом, с ответами «Согласен отчасти», а затем вычесть ответы «Затрудняюсь с ответом».

Чем выше будут «сырые» баллы человека, который испытывает положительные чувства относительно самого себя, тем более высокими показателями по каждому из факторов он обладает. И чем больше будет общая сумма по всем баллам, тем более развит его креативный потенциал.

В ходе прохождения этого теста, мы получили следующие результаты по студенческой группе до прохождения ими курса растровой графике на Stepik.

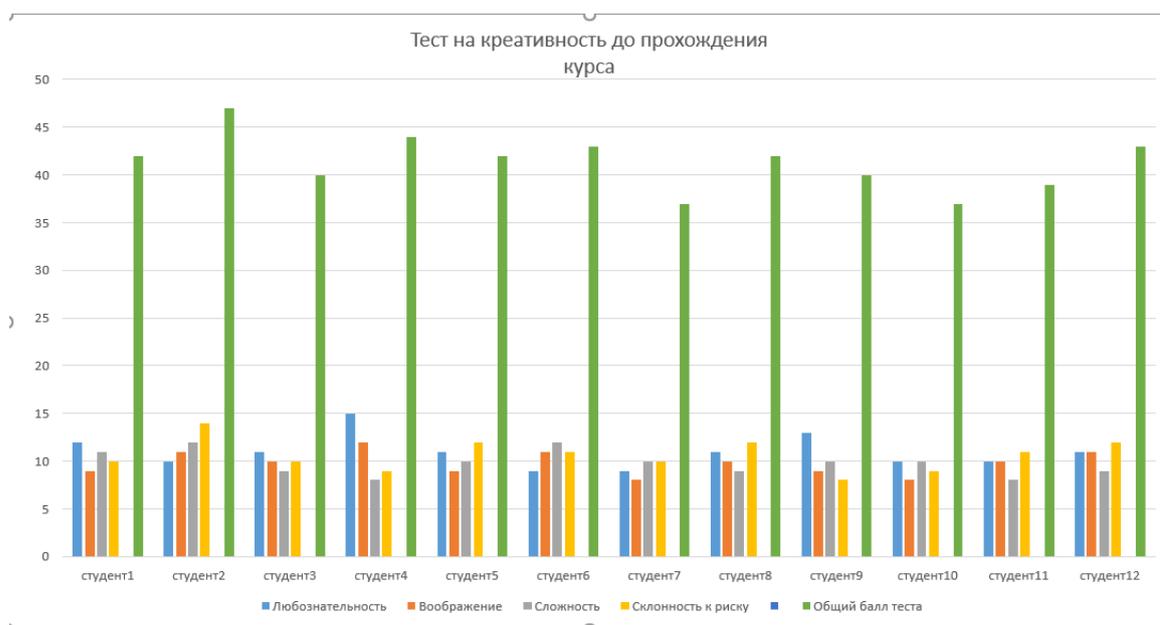


Диаграмма 1 – Результат теста до прохождения курса на Stepik.

Как мы можем видеть, результаты студентов довольно-таки средние, а иногда и ниже среднего. Это может свидетельствовать о том, что в современном образовании не с таким вниманием относятся к развитию креативности студентов, с каким должны.

После прохождения всего курса я вновь дал студентам пройти этот же тест. Результаты его представлены ниже.

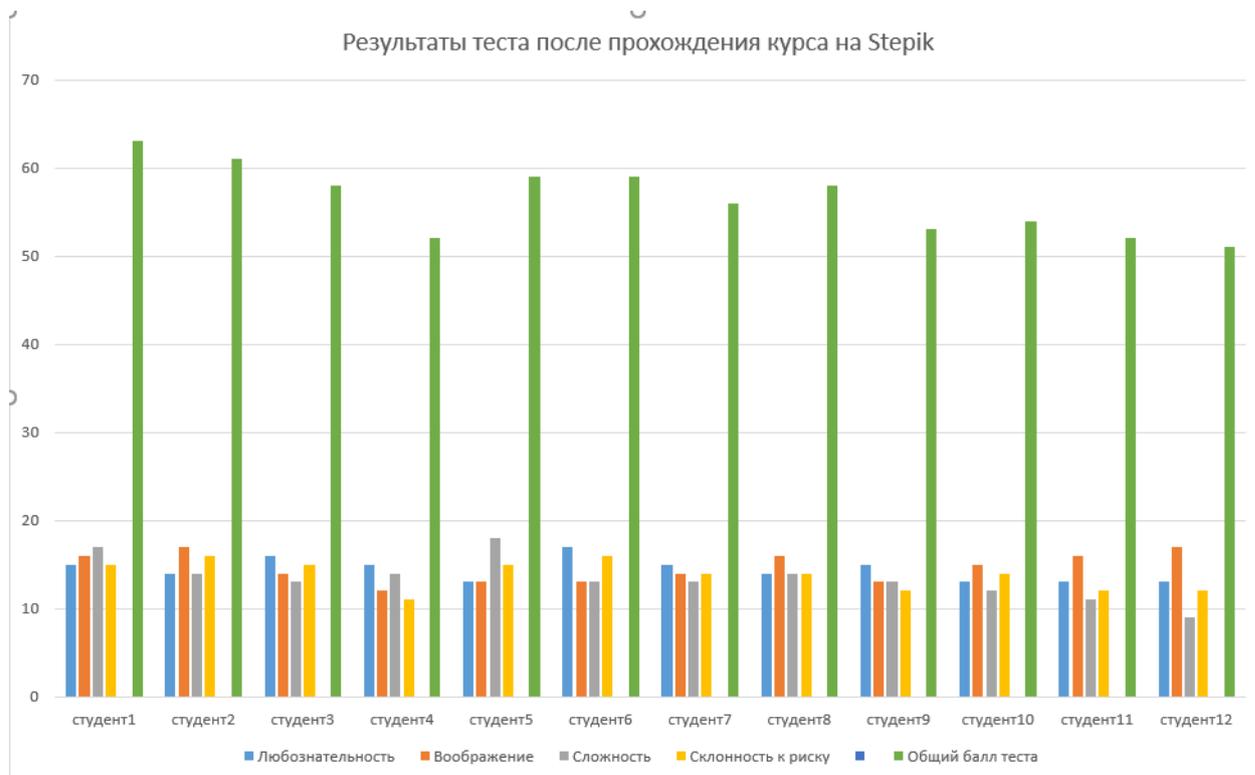


Диаграмма 2 – Результат теста после прохождения курса на Stepik

Как можно увидеть, после прохождения курса по растровой графике на цифровой образовательной платформы Stepik у студентов в значительной степени улучшились их факторы развития креативности. Если до курса у них были средне выраженные показатели развития креативности, то после его прохождения показатели значительно выросли, что свидетельствует о развитии их креативности в ходе обучения. Если раньше средний показатель был в районе 40 баллов и ниже, то сейчас балл составляет стабильные 50 и выше баллов. Хотелось бы отдельно отметить, что большой прирост наблюдался у фактора воображение. Причина заключается в том, что постоянная работа с графикой и изображениями невольно повышает воображение и кругозор студента. Также, индивидуальные и коллективные задания, где есть свобода выбора, в большей степени поспособствовали на повышение этого фактора.

Немаловажную для этого роль сыграла и цифровая образовательная платформа Stepik. Платформа является самой доступной среди конкурентов на рынке. Студентам было очень легко ей пользоваться, что повлияло на оптимизацию их работы на практических занятиях.

Вывод по главе II

Вторая глава описывает анализ и обоснование выбора среды для разработки электронного образовательного ресурса дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа» как средства развития креативности студентов. Она также рассматривает средства развития креативности студентов на примере этого электронного образовательного ресурса, а также проводит анализ сформированности признаков креативности студентов на основе его использования.

В ходе исследования было проведено обширное исследование образовательной среды, используемой для обучения дисциплине «Графический дизайн и мультимедиа», а также анализ доступных средств и инструментов, способствующих развитию креативности студентов. Результаты показали, что электронный образовательный ресурс на основе выбранной среды имеет потенциал для эффективного развития креативности у студентов.

После того, как была разработана и внедрена эта среда, проведен анализ ее влияния на развитие креативности студентов. Результаты этого анализа позволили сделать вывод о положительном влиянии электронного образовательного ресурса на формирование и развитие креативности у студентов.

Был обозначен ряд важностей для развития креативности студентов, а именно: важность активного взаимодействия между студентами и преподавателем, а также важность индивидуального подхода к каждому студенту.

Кроме того, был произведен анализ сформированности признаков креативности у студентов на основе применения данного электронного образовательного ресурса. Результаты этого анализа демонстрируют улучшение ключевых признаков креативности у студентов, таких как умение генерировать новые идеи, находить нестандартные решения и творчески применять полученные знания.

Таким образом, вторая глава подтверждает важность электронного образовательного ресурса для развития креативности студентов и его эффективность в достижении данной цели.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследование развития креативности студентов с применением информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения специальным дисциплинам в профессиональной образовательной организации представляет собой актуальную и важную задачу в современном образовании. На протяжении работы было проведено аналитическое исследование теоретических аспектов креативности, ее влияния на процесс обучения, а также анализ возможностей использования информационно-коммуникационных технологий для развития этого важного качества у студентов.

Результаты исследования позволяют сделать следующие выводы:

Использование информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе способствует активизации творческого мышления студентов, стимулирует развитие их креативности и способствует формированию гибких когнитивных стратегий.

Внедрение современных образовательных технологий позволяет создать благоприятные условия для развития самостоятельности и инициативы студентов, что способствует формированию у них умений и навыков креативного мышления.

Важным аспектом применения информационно-коммуникационных технологий является возможность создания интерактивных образовательных сред, которые позволяют студентам не только получать знания, но и активно участвовать в процессе обучения, творчески применяя полученные знания на практике.

Дальнейшее исследование в этой области предполагает более глубокий анализ конкретных методов и приемов использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе с целью определения наиболее эффективных подходов к развитию креативности студентов.

Таким образом, развитие креативности студентов средствами

информационно-коммуникационных технологий при преподавании специальных дисциплин в профессиональной образовательной организации представляет собой перспективное направление, которое может значительно повысить качество образования и подготовки специалистов к современным требованиям рынка труда.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алихаджиев, С. Х. Возможности и педагогическое значение использования электронных информационных образовательных ресурсов в образовании / С. Х. Алихаджиев, И. А. Алисултанова, Н. В. Асламбекова // Профессионально-педагогическое образование : состояние и перспективы, Махачкала, 28 апреля 2022 года. – Москва-Берлин: ООО «Директ-Медиа», 2022. – С. 307-310. – EDN KVPLYQ.
2. Бабанин Л.Н. Проблемы использования диалоговых информационных систем // Психологические проблемы автоматизации научно-исследовательских работ / под ред. О.К. Тихомирова. М., 1987. С. 97-109.
3. Байлук Владимир Васильевич О креативно-ориентированном профессиональном образовании // Педагогическое образование в России. 2020. №2.
4. Баранов Е.Ф., Инновационные технологии в образовании. Глава 3.3 "Использование педагогического инструментария электронных образовательных ресурсов для развития творческого мышления обучаемых", Инновационные технологии в образовании: колл. монография, под общ. ред. Н.В. Лалетина. - Красноярск: ООО "Центр информации", ЦНИ "Монография", 2013. - 248с., ООО "Центр информации", ЦНИ "Монография", Красноярск, 2013, 198 - 211.
5. Баранов Е.Ф., Стебеняева Т.В., Использование возможностей современных ИКТ для повышения качества образовательного процесса, Теория и практика современной педагогики: материалы международной заочной научно-практической конференции. Часть I (25 января 2011 г.). - 198с., Издательство "ЭНСКЕ", Новосибирск, 2011, 6 - 11.
6. Баранов Е.Ф., Стебеняева Т.В., Требования к проектированию личностно-ориентированных электронных образовательных ресурсов, Труды Международной конференции "Инновационные технологии в гуманитарных

науках", Ульяновск, 12-15 октября 2011 г., ГОУ ВПО УлГУ, Ульяновск, 2011.

+

7. Белоусова Наталья Николаевна, Савельева Наталия Николаевна
ЦИФРОВЫЕ РЕСУРСЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ТЕХНИКУМА //
Мир науки. Педагогика и психология. 2021. №1.

8. Бернадинер Максим Игоревич, Мельник Иван Владимирович
ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ
ОБРАЗОВАНИЯ // Вестник Московского городского педагогического
университета. Серия «Современный колледж». 2023. №2 (6).

9. Вишняков, Н. Ф. Креативная психопедагогика. Психология
творческого обучения / Н. Ф. Вишняков. - Минск, 1995.

10. Власова Юлия Анатольевна, Ветошкин Сергей Александрович
Творческий потенциал социоигровой деятельности при формировании
креативности студентов организаций среднего профессионального
образования // Научный диалог. 2017. №3.

11. Власова Ю. А. Педагогическая модель формирования
креативности студентов среднего профессионального образования
(результаты внедрения) / Ю. А. Власова, С. А. Ветошкин // Научный диалог.
— 20166. — № 7 (55). — С. 240—252.

12. Вытовтова, Е. Л. Развитие творческих способностей студентов в
процессе обучения / Е. Л. Вытовтова, О. В. Чернышова // Известия Юго-
Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика.
– 2017. – Т. 7, № 1(22). – С. 100-106. – EDN YPMAJT.

13. Глухова, А. Ю. Аттестационно-педагогический комплекс развития
креативности студентов в процессе профессиональной подготовки :
специальность 13.00.08 "Теория и методика профессионального образования"
: диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук /
Глухова Анна Юрьевна. – Магнитогорск, 2006. – 199 с. – EDN NNPLEX.

14. Гревцева Гульсина Якуповна ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТУДЕНТОВ // Вестник ЮУрГУ. Серия: Образование. Педагогические науки. 2022. №3.

15. Григорьев, С.Г. Основные принципы и методики использования системы порталов в учебном процессе [Текст] / С.Г. Григорьев, В.В. Гриншкун, Г.А. Краснова // Интернет-порталы: содержание и технологии: сб. научн. ст. - Вып. 2. - М.: Просвещение, 2004. - С. 56-84.

16. Гриненко, Д. Н. Становление саморегуляции и когнитивно-стилевой организации личности в условиях психолого-образовательного сопровождения / Д. Н. Гриненко, И. С. Морозова // Сибирский психологический журнал. – 2017. – № 64. – С. 149-157. – DOI 10.17223/17267080/64/10. – EDN YTUCIL.

17. Гура, В. В. Медиакомпетентность как цель педагогического проектирования электронных образовательных ресурсов / В. В. Гура // Медиаобразование. – 2005. – № 1. – С. 77-80. – EDN NQUGVN. +

18. Доронина, С. В. Использование различных методик обучения в обучении студентов среднего профессионального образования / С. В. Доронина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2016. – № S1. – С. 64-67. – EDN VTYUHD.

19. Инновационные технологии в образовательном процессе. Косьянов П.М., Аксенова Н.А., Анашкина А.Е. Дягилев В.Ф., Дягилева Т.В., Беляев О.В., Дмитриев Н.П., Бабюк Г.Ф., Шалаев В.А., Валиева А.Ф., Савельева Н.Н., Колесник С.В. Монография в 2 томах / Тюмень, 2019. Том 2 Монография в 2 томах / Тюмень, 2019. Том 2. 144 с.

20. Инютина Татьяна Сергеевна Интернет-технологии в деятельности педагогов среднего профессионального образования // Вестник ЮУрГГПУ. 2017. №9.

21. Кирьякова, А.В. Аксиология креативности: моногр. / А.В. Кирьякова, В.В. Мороз. - Москва: Дом педагогики, 2014. - 225 с. -ISBN 978-5-904823-12-2

22. Коджешау Марина Айдамировна Влияние инновационных и информационных технологий на формирование креативности студентов // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2017. №2 (198).

23. Королева, Л. Ю. Проблема формирования креативной личности в психолого-педагогических исследованиях / Л. Ю. Королева // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. – 2016. – № 2(38). – С. 212-223. – DOI 10.21685/2072-3024-2016-2-20. – EDN WKXOZF.

24. Лабзина, П. Г. Проблемы развития креативности студентов технического вуза как способности к творчеству / П. Г. Лабзина // Вестник Самарского государственного технического университета. - 2011. -№ (16). - С. 68-72.

25. Ларина Т.С., Стебеньева Т.В., Принципы и особенности педагогического проектирования личностно-ориентированных электронных образовательных ресурсов, Актуальные проблемы реформирования системы образования и развития инновационной сферы. / Сборник трудов научных сотрудников, молодых ученых, аспирантов и соискателей. Выпуск 7. - 76с., АНО ВПО АМУ, Москва, 2011, 30 - 36.

26. Ларионова, М. А. Применение преподавателем интерактивных приемов в больших группах обучающихся / М. А. Ларионова // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2019. – Т. 24, № 3(78). – С. 326-331. – DOI 10.24411/1999-6241-2019-13013. – EDN ONQOTH.

27. Милорадова, Н. Г. Методика использования активных методов обучения в профессиональном образовании : Учебное пособие для аспирантов, обучающихся по всем УГСН, реализуемым НИУ МГСУ. Электронный ресурс / Н. Г. Милорадова, А. Д. Ишков ; Study guide for graduate students studying in all UGSN, implemented by NRU MGSU. – Москва : Национальный исследовательский Московский государственный

строительный университет, 2021. – 49 с. – ISBN 978-5-7264-2885-7. – EDN IEFZBZ.

28. Митенева, С. Ф. Использование информационных и коммуникационных технологий для развития креативных качеств студентов / С. Ф. Митенева // Развитие общества и науки в условиях цифровой экономики : Монография. – Петрозаводск : Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2022. – С. 19-28.

29. Мороз Виктория Викторовна, Сахарова Наталия Сергеевна Развитие креативности студентов в процессе креативно-ценностного взаимодействия "преподаватель - студент" // Вестник ОГУ. 2018. №6 (218).

30. Никулина, Н. Н. Совершенствование профессионального образования как условие успешного развития инновационных агропроектов / Н. Н. Никулина // Научный результат. Педагогика и психология образования. – 2018. – Т. 4, № 4. – С. 73-82. – DOI 10.18413/2313-8971-2018-4-4-0-7. – EDN YWXKMP.

31. Осипова, О. П. Основные этапы педагогического проектирования и экспертизы электронных образовательных ресурсов / О. П. Осипова // Открытое и дистанционное образование. – 2015. – No. 2(58). – P. 76-82. – EDN UFHTUX.

32. Смолянинова О. Г. Компетентностный подход в педагогическом образовании в контексте использования мультимедиа: монография. Красноярск: Красноярск. гос. ун-т, 2006. 170 с.

33. Стебеньева Т.В., Ларина Т.С., Повышение эффективности образовательного процесса на основе инновационного педагогического инструментария электронных образовательных ресурсов, Наука и современность - 2012: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции: в 4-х частях. Часть 3. / Под общ. ред. С.С. Чернова. - Новосибирск: Издательство НГТУ, 2012. - 200с., Издательство НГТУ, Новосибирск, 2012, 99 - 103.

34. Степаненко Наталия Александровна Методическая система развития педагогической креативности студентов на основе информационно-коммуникационных технологий // Сибирский педагогический журнал. 2011. №5.

35. Терехова, Г. В. Развитие креативности студентов как один из аспектов профессиональной подготовки / Г. В. Терехова // Фундаментальная и прикладная наука. – 2017. – № 3(7). – С. 91-94. – EDN ZQYDTR.

36. Харченко Леонид Николаевич Роль предпосылочного знания в создании условий формирования профессионально-ориентированной креативности студентов // Социальные явления. 2016. №6.

37. Червякова, Л. Д. Управление образовательным процессом: моделирование гибкой электронной обучающей среды для формирования креативности обучаемых / Л. Д. Червякова // Современные проблемы науки и образования. – 2018. – № 5. – С. 176. – EDN YMRMCT.

38. Шалдыбина, О. Н. Условия развития креативности у студентов профессиональной образовательной организации / О. Н. Шалдыбина, Л. А. Зацепилова // Актуальные проблемы развития современной науки и образования : Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции в 5 частях, Москва, 30 апреля 2015 года / ООО "АР-Консалт". Том Часть V. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "АР-Консалт", 2015. – С. 48-49.

39. Шилова Ольга Николаевна, Лебедева Маргарита Борисовна, Елпатова Ольга Ивановна Изменение характера информационных ресурсов для подготовки специалистов в системе среднего профессионального образования // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2014. №1.

40. Щербакова, Е.Е. Педагогическая креативность как фактор профессионального развития студентов: автореф. дис. ... д-ра пед. наук 13.00.08 / Е.Е. Щербакова. - Чебоксары, 2006. - 43 с.