

Губайдуллин Ильшат Актасович

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

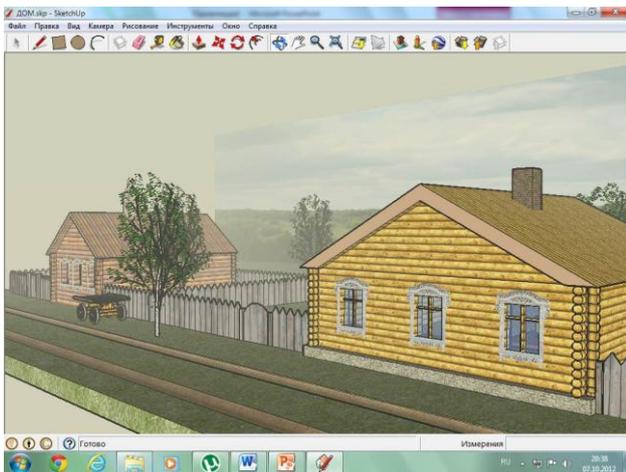
средняя общеобразовательная школа № 5

с углубленным изучением отдельных предметов

город Бугульма Республики Татарстан

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРОГРАММЫ GOOGLE SKETCHUP В СОЗДАНИИ МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ И РАЗРАБОТОК ДЛЯ УРОКОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Современный образовательный процесс (по ФГОС) должен *быть направлен на формирование самостоятельной познавательной деятельности у учащихся*. Для глубокого понимания материала необходимо учитывать и тот факт, что более полное развитие ребенок получает, если имеет все необходимые условия и соответствующую среду.

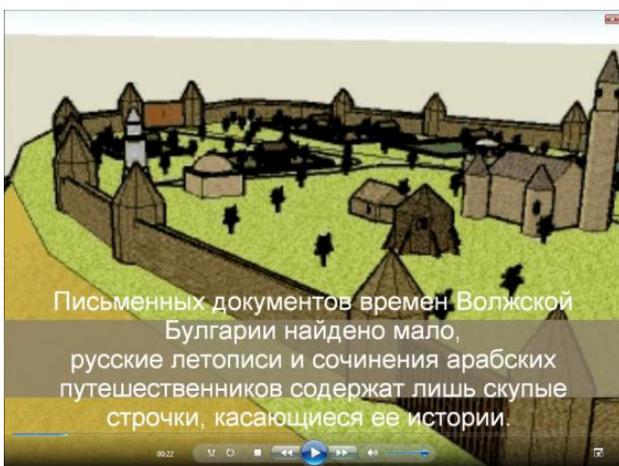


Одной из таких удачных соответствующих образовательных сред для уроков ИСКУССТВА является программа трехмерного моделирования Google SketchUp, которая помогла мне изменить характер обучения предмету «изобразительное искусство», сделать его интересным и эффективным, а получаемые знания – в ходе творческого 3D моделирования позволили улучшить предпрофильную ориентацию учащихся на профессии технологического профиля. Немаловажную роль в преимуществе использования данной программы дает ее формат «открытого офиса Google» т.е. *свободного распространения, что очень удобно для образовательных*

учреждений в современных условиях после принятия ГД РФ закона по антипиратству.

Основными темами творческой деятельности на уроке ИСКУССТВА (ИЗО) в 9 классе по программе под редакцией Б.М. Неменского являются: *«Дизайн и архитектура в жизни человека»* и *«Изобразительное творчество и синтетическое искусство»*, т.е. учащиеся должны познакомиться с основными понятиями дизайна, архитектуры и разнообразными формами синтетического искусства. Все эти виды изодейтельности напрямую или косвенно связаны с трехмерным компьютерным моделирование.

Используя элементы проектной деятельности и среду трехмерного моделирования Google SketchUp, совместно с учениками мы «строим» разнообразные объекты, изучаем особенности архитектурных стилей, знакомимся с историей сооружений и их авторами – зодчими. Компьютерное моделирование предполагает возможность быстрого создания новых 3D объектов в виртуальной среде, которая позволяет уже на стадии разработки просматривать все технологические и эстетические аспекты создаваемого нового изделия. 3D пространство позволяет вносить коррективы и дополнения в планируемый объект ещё на ранней стадии проектирования. Такие уроки экономят время и позволяют совмещать практические и теоретические занятия одновременно.

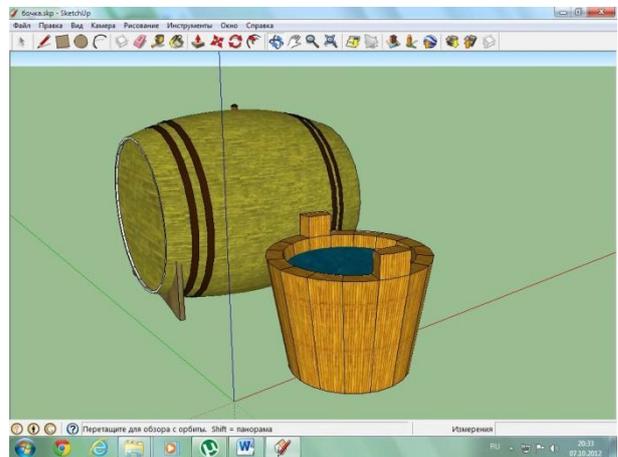


Google Sketch Up совмещает в себе не только графический редактор, но и предоставляет возможности видеоредактора, т.е. позволяет создавать небольшие видеофрагменты с построенными изделиями. Поэтому все те объекты,

которые созданы в ходе изучения темы «Дизайн и архитектура» мы используем и при изучении такой темы 9 класса как «*Изобразительное творчество и синтетическое искусство*». Учащиеся на уроках этого раздела знакомятся с видеоискусством и анимацией. Виртуальная среда Google Sketch Up позволяет ученикам вжиться в роль режиссера и попробовать снять «виртуальную прогулку» по разработанной трехмерной среде. В ходе работы над нашим «фильмом» мы продумываем его сценарий, в режиме онлайн смотрим каждый кадр сюжета. Такая функция программы придает разработанным ранее объектам новую жизнь. Полученные фильмы становятся своеобразными виртуальными прогулками-экскурсиями по архитектурным сооружениям.

Творческие возможности Google SketchUp – это и набор дополнительных естественно-географических способов моделирования внешней среды (возможность представить архитектурные сооружения в любое время суток: от утреннего тумана до вечернего заката).

Кроме того, с ее помощью я создаю 3D-наглядность к своим урокам. Так работа в одной программе позволила мне сделать образовательный процесс интегрированным и прикладным, увлекательным и интересным. Трехмерная среда Google SketchUp формирует технологические навыки работы, умение анализировать, прогнозировать и моделировать, обогащая профориентационные возможности учеников старших классов. *Компьютерные технологии позволили мне на уроках ИСКУССТВА в 9 классе расширить формат детского ИЗОтворчества, предоставляя обучающемуся разнообразный красочный материал для осуществления его творческого замысла. Ученик учится демонстрировать*



технологические процессы поиска архитектурных стилей зданий, создавая дизайнерские решения разнообразных объектов, учиться создавать анимационные ролики и виртуально знакомить с богатым общекультурным наследием – в общем, экспериментировать ученикам в ходе СОТВОРЧЕСТВА можно бесконечно.

Материал разработан на основе дистанционного мастер-класса Андрея Валентиновича Фищева, ст. преподавателя кафедры ТиМОИ УрГПУ. г. Екатеринбург, «Сеть творческих учителей» http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=2715&lib_no=144383&tmpl=lib