

**Е.В. Достовалова, О.А. Савельева**

## **ИЗ ОПЫТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА «КОМПЬЮТЕРНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО» В ВЫСШЕМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

Характерной тенденцией современности является невостребованность обществом социально-культурного потенциала части молодежи. Многолетнее игнорирование объективных явлений, происходящих в сфере культуры, организации свободного времени молодежи, низкий уровень предлагаемых форм досугового общения, неразвитость материально-технической базы учреждений культуры привели к тому, что с каждым днем растет криминогенность среди молодежи, увеличивается число наркоманов.

Сегодня в досуге молодежи мы наблюдаем сложные и противоречивые явления. С одной стороны, молодые люди часто не готовы к выбору тех видов деятельности и занятий, которые им предлагают учреждения культуры и досуга, а с другой стороны, существующие кружки, любительские объединения и клубы по интересам не готовы удовлетворить постоянное стремление молодежи к самостоятельности и оригинальности в выборе форм проведения свободного времени.

В то же время существующие средства информационных технологий (ИТ) и методика их применения позволяет заинтересовать молодежь и ускорить процесс ее социальной адаптации, организовывать индивидуально-ориентированное обучение за счет деятельностного подхода, метода проектов и модульного построения учебного материала, что повышает эффективность педагогической деятельности.

По определению Дж.Д. Рассела, модуль является частью содержания обучения, охватывающего одну концептуальную единицу учебного материала. Модуль считается основным средством обучения и представляет собой «буклет», включающий законченную единицу учебной программы, систему дидактических целей и методическое руководство, обеспечивающее достижение этих целей [3].

Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот подход органично сочетается с групповым подходом к обучению. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Работа по методу проектов предполагает не только наличие и осознание какой-то проблемы, но и процесс ее раскрытия, решения, что включает четкое планирование действий, наличие замысла или гипотезы решения этой проблемы, четкое распределение (если имеется в виду групповая работа) ролей, т.е. заданий для каждого участника при условии тесного взаимодействия [1].

Наиболее актуальным видится использование средств ИТ в работе с неблагополучными детьми, в которой большое значение имеет включенность в коллективную деятельность и ее мотивация. Таким образом, возникает необходимость в овладении современными приемами организации учебной и воспитательной деятельности с практической ориентацией на реализацию художественно-творческого потенциала личности ребенка.

Одним из способов организации такой деятельности является создание издательских центров на базе различных образовательных учреждений (школы, социальные центры, реабилитационные центры и т.д.).

Среди задач, которые ставят перед собой издательские центры, выделяются следующие:

- показать огромный потенциал современных информационных ресурсов с учетом возрастных особенностей учащихся;
- организовать понятную и полезную информационно-коммуникативную среду, обучить пользоваться этой средой;

- создать условия, стимулирующие развитие индивидуальных способностей, общей культуры.

Решение перечисленных задач реализуется нами в системе подготовки студентов специальности «Социальная педагогика» на психолого-педагогическом факультете КрасГУ в рамках спецкурса «Компьютерное издательство» и имеет две части [4]:

- изучение теории и истории компьютерного издательства;
- практическое освоение программного обеспечения.

Основными целями данного курса являются:

- 1) обучение инструментарию и технологии создания печатной продукции средствами компьютера;
- 2) обучение восприятию информации с экрана, перекодированию визуального образа в вербальную знаковую систему;
- 3) формирование критического мышления при восприятии, анализе и создании электронной печатной продукции разных форм;
- 4) развитие навыков творческого самовыражения средствами компьютерного издательства.

Предлагаемый курс издательского дела основывается на использовании редактора растровой графики Adobe PhotoShop и настольной издательской системы Adobe PageMaker [2].

В рамках предлагаемого курса строится знакомство с тезаурусом профессионального издательского дела, рассматриваются основные понятия компьютерной графики и технология работы с текстовой и графической информацией.

Курс легко адаптируется к условиям конкретной группы. Структура курса представляет систему логически завершенных модулей. Каждый модуль имеет свою дидактическую цель, которая должна соответствовать полноте учебного материала.

К достоинствам модульного представления материала относится, в первую очередь, то, что студент может сам выбирать для себя полный или сокращенный набор модулей (правда, определенная часть из них является обязательной). Изучаются модули в разных последовательностях, в зависимости от задач, которые ставит перед собой обучающийся [3].

Это означает, что выполняются следующие требования:

- в каждом модуле излагается принципиально важное содержание учебной информации;
- определяются условия погружения в информацию (с помощью средств ИТ, литературных источников и др.);
- приводятся теоретические и практические задания и рекомендации к ним;
- новую информацию обучаемые получают в зависимости от образовательного запроса в тот момент, когда появляется необходимость выполнения конкретной операции в конкретном задании: информация дозируется маленькими порциями, теория отрабатывается на практике;
- упражнения рассчитаны на 10-20 минут;
- любое новое упражнение не только опирается на уже изученный материал, но и содержит определенный процент новой информации;
- в каждом модуле для учащихся указаны критерии, отражающие уровень овладения учебным материалом. С целью подтверждения понимания учеником целей обучения проводится устный контроль. При выполнении письменных работ учащиеся должны правильно ответить, как правило, на 75-80% поставленных вопросов.

В качестве основных модулей курса мы выделяем [4]:

- Модуль 1. Основы электронного издания.
- Модуль 2. Технология издательства на основе настольной издательской системы PageMaker.
- Модуль 3. Настольная издательская система PageMaker.
- Модуль 4. Компьютерная графика.
- Модуль 5. Растровый графический редактор Adobe PhotoShop.
- Модуль 6. Векторный графический редактор CorelDraw.

Итак, каждый из выделенных модулей мы рассматриваем как программу обучения ребенка,

индивидуализированную по содержанию, методам обучения, уровню самостоятельности, темпу учебно-познавательной деятельности обучающихся.

Таким образом, описанная система модульного обучения позволяет развивать познавательную активность и организационные умения, что обеспечивает не только индивидуализацию обучения, но и развивает общую культуру ребенка.

Основу курса «Компьютерное издательство» составляет творческая проектная деятельность. В курсе реализуется система проектных заданий, направленных на закрепление полученных в процессе обучения навыков по каждому технологическому модулю, а также фоновые творческие задания, «пронизывающие» всю систему подготовки к издательской деятельности.

Под проектом мы понимаем и компьютерный курс изучения определенной темы, модуля, и тематическое общение посредством современных средств коммуникаций.

Существуют два способа использования информационных технологий для разработки проекта: в одном случае компьютер, как основной инструмент, играет ведущую роль и применяется для создания специально спроектированной информационно-коммуникативной среды, которая и является главным фактором в проекте; в другом случае, средства информационных технологий, в том числе и компьютер, используются в качестве вспомогательных «рабочих» инструментов для обмена локальными решениями общей проблемы и проведения совместных наблюдений.

В курсе «Компьютерное издательство» мы реализовали следующие виды проектов [1, 4]:

- 1) изучение теоретических основ компьютерного издательства и специализированных программных продуктов для издательской деятельности («История развития шрифтов», «Мастера шрифта и типографики», «Древние славянские азбуки», «История издательства в лицах», «Природные фракталы», «L-системы» и др.);
- 2) подготовка совместных публикаций (издание журналов, альманахов, сборников творческих работ и др. изданий) (Литературный альманах, газета «WWW.КГУ.ППФ.RU»);
- 3) игровые имитационные модели (беседа, интервьюирование и др.) (беседы, интервью с преподавателями факультета);
- 4) выполнение индивидуальных мини проектов в рамках общего проекта (подготовка отдельных статей, публикаций, поиск материалов в Internet).

Курс «Компьютерное издательство» был апробирован в практике проведения факультативных занятий с учащимися лица №6, межшкольного учебного комбината №3 г. Красноярск.

Опыт проведения курса показал, что компьютерное издательство востребовано, помогает решать проблемы организации свободного времени ребенка и является одной из форм досугового общения.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат. - М., 2000.
2. Достовалова Е.В., Смолянинова О.Г. Основы издательской деятельности с использованием пакетов Adobe PageMaker и Adobe PhotoShop: курс для гуманитариев: Учеб. пособие с грифом Сибирского регионального учебно-методического центра высшего профессионального образования / Е.В. Достовалова, О.Г. Смолянинова // Краснояр. гос. ун-т. – Красноярск, 2004. - 210 с.
3. Кукосян О.Г., Князева Г.Н. Концепция модульной технологии обучения в системе дополнительного профессионального образования: Метод. пособие // <http://idpo.kubsu.ru/lib/don.htm>
4. Достовалова Е.В. Основы компьютерного издательства: Программа курса // <http://www.lan.krasu.ru/studies/book.asp?id=409>