

Для аналізу найбільш зручні ті твори живопису, на яких зображені предмети чіткої геометричної форми: квадрати, прямокутники, еліпси, як зображення кола в перспективі, або мають паралельні прями або прямий кут. Вони допомагають відновити основні елементи картини.

Положення головної точки картини можна визначити і з предметів з прямими кутами. Якщо одна сторона прямого кута паралельна основі картини, то граничною точкою його другої сторони буде головна точка картини. Якщо фігура на картині є квадратом, то її діагональ в перетині з лінією горизонту визначить положення дистанційної точки.

Відомо, що художники епохи Відродження часто використовували на-прям в точку сходження прямих ліній архітектурних фрагментів картини як засіб спрямувати увагу глядача на її композиційний центр.

Леонардо да Вінчі у своїй «Темній вечері» (рис. 1) поміщає голову Христа в центральній точці сходу на лінії горизонту і спрямовує увагу глядача на цей центр композиції всіма перспективними лініями стін і стелі столу.

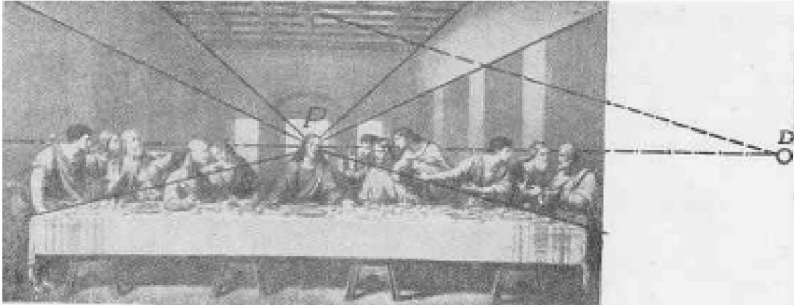


Рисунок 1 – Перспективний аналіз

УДК 378.315.7

Бажміна Е. А.

старш. викл. ЗНТУ

E-LEARNING У ВИЩІЙ ОСВІТІ УКРАЇНИ

E-learning (Electronic Learning – електронне навчання) – це навчання із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій та електронних навчальних ресурсів. За визначенням фахівців ЮНЕСКО «E-learning – це навчання за допомогою Інтернет та мультимедіа».

E-learning – це сучасний підхід до освіти (самоосвіти). Він надає нову якість навчання, рівний у можливостях традиційному навчанню, в результаті якого можна одержати глибокі знання, вміння та навички.

Основні елементи E-learning:

самостійна робота з електронними матеріалами, з використанням персонального комп'ютера, планшетного комп'ютера, мобільного телефону, телевізора; отримання консультацій, порад, оцінок у віддаленого (територіально) експерта (викладача), можливість дистанційної взаємодії (постійний контакт з викладачем);

персоніфікація навчання (слухач може самостійно визначити швидкість вивчення навчального матеріалу; визначити, коли він хоче проходити навчання; визначити які саме розділи навчального матеріалу і в якій послідовності йому необхідно вивчити);

створення розподіленої спільноти користувачів (соціальних мереж), які проводять загальну віртуальну навчальну діяльність;

своєчасний цілодобовий доступ до електронних навчальних матеріалів;

освоєння і популяризація інноваційних педагогічних технологій;

можливість розвивати навчальні веб-ресурси;

можливість у будь-який час і будь-якому місці отримати сучасні знання, що перебувають у будь-якій доступній точці світу;

доступність вищої освіти особам з особливостями психофізичного розвитку.

Сучасні студенти – в основному мережеве покоління, для яких електронний спосіб отримання інформації є нормальною складовою життя. В 21 столітті високі технології в освіті вітаються студентами, оскільки знання, вміння, навички знадобляться у самовдосконаленні та кар'єрному зростанні. Інформаційні комунікаційні технології стали їх робочим інструментом.

Стрімкість сучасного світу вимагає застосування найбільш швидких і дешевих способів процесів генерації і передачі знань. E-learning є одним з можливих інструментів, які дозволяють вирішувати цю гостру проблему сучасності.

За матеріали з Вікіпедії сьогодні вже третє покоління E-learning. І це E-learning 2.0 – органічне поєднання роботи і вчення в одному процесі, керованим самою людиною. Вчення – це процес доступу до контенту, який створюється як експертами, так і колегами по роботі, а також і спілкування з колегами через модель соціального комп'ютинга.

Глобальна інформатизація суспільства є сьогодні і об'єктивною реальністю, і також однією з домінуючих тенденцій розвитку освіти. Завдяки стрімкому розвитку можливостей засобів інформатики, телекомунікаційних систем та інформаційних технологій перед системою освіти постає проблема: своєчасно підготувати людей до нових умов життя та професійної діяльності в сучасному високоавтоматизованому інформаційному середовищі. Розвиток інформаційних технологій змінює концептуальні уявлення про роль тих чи інших методів, технічних засобів, а також місця людини, зайнятої в цій сфері діяльності. Наш час вніс

зміни в актуальність освіти, вивівши на перше місце вміння оптимально використовувати сучасні інформаційні технології в певному виді діяльності.

Тому сьогодні викладач зобов'язаний уміти організувати процес навчання таким чином, щоб студенти навчилися аналізувати, осмислювати та використовувати отриману інформацію у навчальній діяльності та поза нею, вміли пояснювати та узагальнювати її, застосовувати в конкретних умовах тощо.

Необхідним фактором навчання – є врахування потреби студента (слухача) для ефективної видачі контенту та створення комфортних умов навчання. Компоненти системи можуть взаємодіяти з інформаційними системами організації та із зовнішніми постачальниками навчальних матеріалів.

02.07.2016 р. Міністр освіти і науки України Лілія Гриневич сказала порталу «ЛігаБізнесІнформ» про реформу вищої освіти: «Світ переходить в онлайн, але найбільш популярною формою є blended learning – змішане навчання. Це поєднання дистанційної форми і навчання в студентському середовищі. Сама система навчання існує не тільки для того, щоб дати знання і компетенції. Люди вчать ще й комунікувати один з одним, працювати в командах. Формується певна соціальне середовище. Для прославлених передових університетів дуже важливо поняття академічної спільноти. Відтворити це дистанційно неможливо».

УДК 744.4

Корнієнко О. Б.

викл. ЗНТУ

ВИКОРИСТАННЯ 3D-МОДЕЛЕЙ

Стали в нагоді можливості 3D-принтерів і в навчальному процесі. У зв'язку з непростю ситуацією в загальноосвітній школі, коли учні, які вступають до висших учбових закладів не володіють основами знань з геометрії (зокрема з такого розділу – як стереометрія) не мають просторового уявлення, навчаєш у Вузї, студентам дуже не просто.

Крім того у зв'язку зі скороченням програм з нарисної геометрії, інженерної та комп'ютерної графіки в вищій школі, виникає необхідність покращення наочності в навчальному процесі.

В зв'язку з цим були виконані на 3D-принтері моделі геометричних тіл з отворами (рис.1 *a* – призма з отвором, *b* – піраміда з отвором, *в* – циліндр з отвором), що відповідають завданням кафедри. Використання цих моделей значно полегшало роботу студентів, над виконанням завдань по проєкціюванню геометричних тіл.