

УДК 373.5.091.27:004(477:100)

Олена Косовець,
канд. пед. наук, доцент
кафедри математики та інформатики
Вінницького державного педагогічного університету
імені Михайла Коцюбинського,
Анна Бородько,
студентка факультету математики, фізики
і комп'ютерних наук
Вінницького державного педагогічного університету
імені Михайла Коцюбинського

ЗАСТОСУВАННЯ ОНЛАЙН-ІНСТРУМЕНТУ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ВЕРСТКИ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ У ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ

Анотація. У статті проаналізовано поняття «комп'ютерна верстка» та акцентовано увагу на профорієнтаційній значущості навчання учнів комп'ютерної верстки у профільній школі; запропоновано сучасний засіб для створення дизайнерських матеріалів.

Ключові слова: комп'ютерна верстка, вибірковий модуль «Графічний дизайн», онлайн-інструмент Canva, навчання інформатики учнів профільної школи.

Abstract. The article analyzes the concept of "computer layout" and emphasizes the importance of teaching computer layout to pupils in specialized schools for career guidance. A modern tool for creating design materials is proposed.

Keywords: computer layout, elective module "Graphic design", online tool Canva, teaching computer science to pupils of a specialized school.

Сучасна людина постійно піддається впливу рекламних повідомлень у різноманітних середовищах: від міського простору до цифрових платформ. Маркетингові комунікації використовують різноманітні канали поширення рекламних повідомлень, включаючи зовнішню рекламу, інтернет-маркетинг тощо. Рекламні матеріали спрямовані на привернення уваги споживача та формування позитивного іміджу бренду, продукту.

Рекламний продукт постає перед нами у вигляді плакатів, візиток, листівок, дошок оголошень, білбордів, банерів. У віртуальному просторі реклама займає особливе місце і подається у вигляді дописів у соціальних мережах, дизайнерських сайтів, коротких відео, анімованих роликів, інтерактивних вбудованих відеофрагментів тощо. Якщо раніше реклама представляла собою

створений фахівцем продукт, при наявності спеціальної поліграфічної техніки та вміння користуватись нею, то у сучасних реаліях рекламний продукт високої дизайнерської якості може створити учень закладу загальної середньої освіти.

Шкільна програма з інформатики для учнів профільної школи не забезпечує достатнього рівня вивчення таких важливих тем, як «Основи композиції та дизайну» та «Графічний дизайн у поліграфії», які є частиною вибіркового модуля «Графічний дизайн» [6]. Учні часто не усвідомлюють актуальність даних знань у повсякденному житті, зокрема у контексті використання сучасних інструментів цифрової комунікації (наприклад, соціальних мереж), де принципи комп'ютерної верстки, композиції, дизайну та поліграфії відіграють значну роль.

В. Потієнко зазначає, що «верстка є процесом розміщення текстових блоків та ілюстрацій з урахуванням дизайну макету» [5].

А. Джиквас вважає, що «комп'ютерна верстка – це поєднання персонального комп'ютера та спеціального програмного забезпечення для створення макету для друку в типографії або на принтері» [4].

А. Кацен визначає «комп'ютерну верстку як процес організації та компонування тексту, зображень та інших елементів на сторінці друкованого або веб-матеріалу», включає в себе розміщення контенту згідно з заданими параметрами та дизайном, встановлення шрифтів, розмірів, міжрядкових і міжбуквених проміжків, а також створення логічної структури і плавного переходу між різними елементами [2].

Поняття «комп'ютерна верстка» включає в себе створення дизайну сторінок різної тематики на персональному комп'ютері за допомогою спеціального програмного забезпечення, яке об'єднує текст і зображення [3].

Комп'ютерна верстка також аналізується в контексті широкого спектру вебресурсів, що належать до різноманітних категорій, таких як освітні сайти, електронні підручники, електронні посібники, інтерактивні презентації тощо. Вона відіграє важливу роль у процесі забезпечення доступу до освітнього

контенту та інформаційних ресурсів для учнів та вчителів. Комп'ютерна верстка сприяє створенню візуально привабливих та ефективно структурованих документів, що полегшує їхнє сприйняття та використання у навчальному процесі.

Опанування учнями комп'ютерної верстки в старших класах є інвестицією в його майбутнє. Набуті практичні навички на уроках інформатики у профільній школі не тільки сприятимуть розвитку творчих здібностей та формуванню важливих професійних компетентностей, але й відкриють двері до широкого спектру можливостей для реалізації учня в сучасному світі.

Для вирішення проблеми вибору відповідного цифрового інструменту відповідно до типу уроку авторами статті [3] розроблено форсайт-колесо цифрових технологій як елемент прогнозування та підготовки вчителя до уроку. Серед запропонованих засобів наявний безкоштовний ресурс Canva як онлайн-інструмент для графічного дизайну.

Canva активно застосовують маркетологи, SMM-менеджери, графічні дизайнери, вебдизайнери, вчителі, учні, блогери, ілюстратори, фотографи тощо. Маркетологи використовують Canva для створення рекламних матеріалів, SMM-менеджери – для оформлення сторінок у соціальних мережах, а дизайнери – для розробки логотипів та інших графічних елементів. Вчителі та учні використовують Canva для створення презентацій, роздаткових та інших навчальних матеріалів [1].

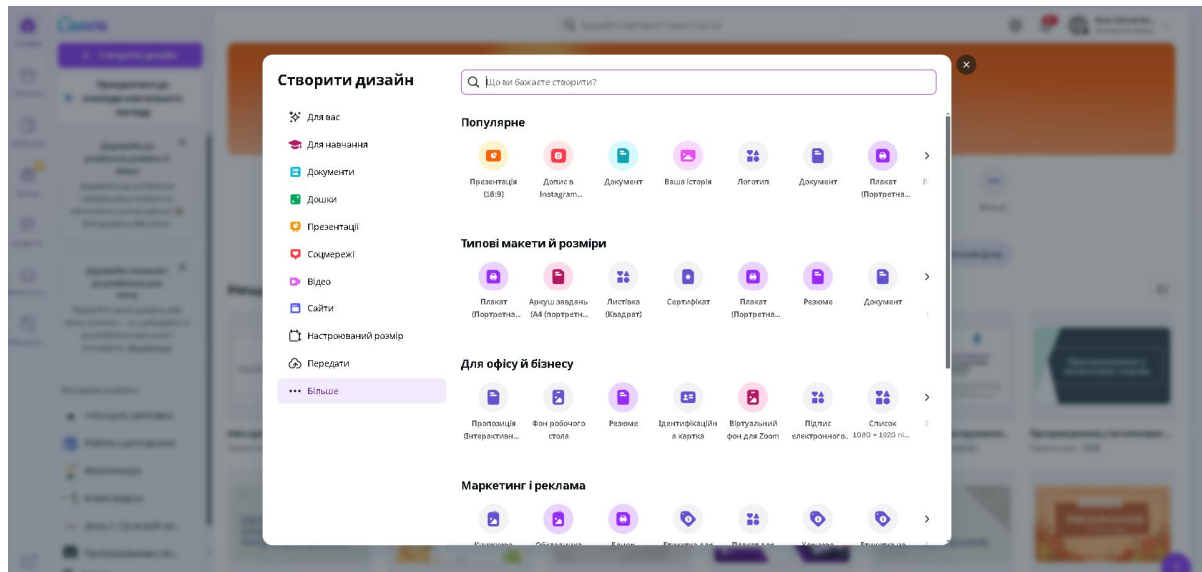


Рис. 1. Вікно для вибору дизайну у середовищі Canva

За допомогою Canva учні опановують такі основні інструменти комп'ютерної верстки:

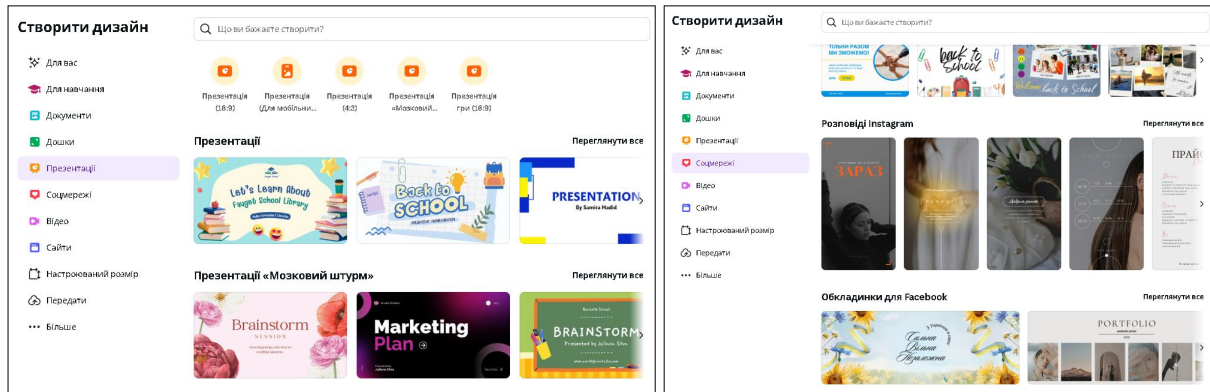
- малювання: наявні різні інструменти для створення рисунків і малювання, учні мають можливість створити та редагувати авторські графічні елементи;

- робота з текстом: редагування тексту, широкий вибір шрифтів, довільне розташування та форматування текстових блоків;

- шаблони та елементи дизайну: учні на власний вибір застосовують наявні шаблони та готових елементи дизайну; самостійно створюють власний шаблон;

- спільний доступ, експорт та друк: після завершення роботи учні можуть поділитися, надати спільний доступ або експортувати свої проекти у різні формати, роздрукувати їх безпосередньо з програми.

Засобами Canva учні навчаються створювати сучасні дизайнерські рекламні продукти.



а)

б)

Рис. 2. Приклади дизайну для презентацій (а) та публікацій у соціальних мережах (б)

Одним із ключових аспектів використання Canva є можливість розширення знань у сфері маркетингу та реклами. Створення рекламних матеріалів, логотипів, візиток та інших елементів візуальної комунікації дозволяє учням зрозуміти принципи побудови ефективних маркетингових кампаній та сформувати власний бренд.

Однією з головних переваг Canva є її інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Учні можуть швидко опанувати основні функції та створювати професійні матеріали. Типові команди та інструменти розташовані в логічному порядку, що значно спрощує процес роботи. Різного типу блоки розташовані на робочому полі можна порівняти з конструктором LEGO, що дозволяють легко створювати складні композиції.

Отже, навчання комп'ютерної верстки засобами онлайн-інструменту Canva дозволяє розвивати практичні навички учнів профільної школи у процесі створення рекламних продуктів для соціальних мереж на основі готових (або авторських) дизайнерських шаблонів. Учні опановують особливості будови та відмінності між різним видами рекламних продуктів, таких як допис, брошура, листівка, флаєр тощо. Застосування Canva на уроках інформатики дозволяє учням не лише опанувати навички роботи з графічними редакторами, але й

розвинути ряд важливих компетентностей, необхідних для успішної професійної діяльності. Зокрема, Canva сприяє розвитку творчого мислення, формуванню естетичного смаку, а також навичок вирішення проблем та прийняття рішень.

Література:

1. Canva. URL: https://www.canva.com/uk_ua/.
2. Кацен А. О. Макети плакатів для інформаційних стендів кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій. Київ, 2023. 54 с.
3. Ковтонюк М.М., Косовець О.П., Соя О.М., Леонова І.М. Архітектура цифрових технологій в освітньому середовищі викладача як трансфер інновацій в економічний простір держави. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: збірник наукових праць, 2023. С. 93-106.
4. Методичні рекомендації до виконання практичних робіт з дисципліни «Соціальна інформатика та інформаційні технології в соціальному забезпеченні» для здобувачів освітнього ступеня бакалавра зі спеціальності 232 «Соціальне забезпечення» усіх форм навчання / [Упоряд. : Джиквас А. О.] ; Черкаси : ЧДТУ, 2020. 34 с.
5. Освіта. Дія. Комп'ютерна верстка URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/ace8a41a-497d-47fd-a4e1-710dd1ed2bcf>.
6. Потієнко В. О. Інформатика : графічний дизайн (вибіркового модуля для учнів 10-11 класів, рівень стандарту). Харків : Вид-во «Ранок», 2020. 160 с.
7. Програма з інформатики для 10-11 кл. (рівень стандарт). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/2018-2019/informatika-standart-10-11.docx>
8. Романюк О.Н., Катільніков Д.І., Косовець О. П. Р 23 Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. Вінниця: ВНТУ, 2007. 142 с.