

4. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. Пособие для студ. Высш. Учебн. Заведений / Ирина Галиевна Захарова. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 195 с.
5. Ничкало Н.Г. Педагогічні і психологічні дослідження в Україні: проблеми і перспективні напрями // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: Зб. наук. пр. у 2-х част. – Ч. 1. – Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2002. – С. 16-22.
6. Основы викладання мистецьких дисциплін. Навчальний посібник / За ред. О.П. Рудницької. – Київ: АТЗТ „Експрес-об’ява”, 1997. – 183 с.

УДК 7.012:378

ОСОБЕННОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ КУРСОВОГО И ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

А.В. Казакова

Минск, УО «БГПУ им. М. Танка»

Аннотация: В статье обращается внимание на культурно-образовательный характер содержания проектов, необходимость использования новейших мультимедийных технологий в проектировании, социальную значимость проектов с нацеленностью на внедрение результатов в социокультурную среду.

Summary: In article it is paid attention to cultural-educational character of the maintenance of projects, necessity of use of the newest multimedia technologies for designing, the social importance of projects with aiming at introduction of results in sotsiocultural environment.

Система образования, в том числе и художественного, сегодня, с одной стороны, сохраняет все то лучшее в образовании, что было накоплено за многие десятилетия, с другой стороны, проводит поэтапную модернизацию. Эта работа нацелена на существенное повышение качества образования и обеспечение его доступности за счет внедрения новых образовательных технологий, оптимизации деятельности учреждений образования.

Главным инструментом эффективной модернизации национальной системы образования должно стать массовое внедрение информационно-коммуникационных технологий в образовательную практику, развитие на этой основе существующих и формирование новых образовательных подходов и моделей [1, с. 3].

Овладение основами проектирования для студентов специальности «Изобразительное искусство. Компьютерная графика» обусловлена, во-первых, тем, что данная технология имеет широкую область применения на всех уровнях организации системы образования. Во-вторых, владение логикой и технологией социокультурного проектирования позволит более эффективно осуществлять аналитические, организационно-управленческие функции. В-третьих, проектные технологии, особенно с использованием информационных технологий, обеспечивают конкурентоспособность педагога, специалиста в области культуры и искусств.

Состоявшийся в 2010 году первый выпуск названной специальности выдвинул проблему содержания, форм, технологий курсового и дипломного проектирования, т.е. тех видов деятельности, которые предполагают интегрированное использование знаний, умений и навыков по всем дисциплинам учебного плана в контексте художественного проектирования.

Проектирование – один из видов деятельности, занимающийся формированием идей и концепций. Вместе с тем, создавая материальные ценности, человек создает и ценности духовные, так как обращен к сфере общественного сознания. Воплощение же в дизайне системы идей является одним из средств утверждения определенного мировоззрения и идеологии.

Таким образом, дизайн можно определить как проектную деятельность, объединяющую в своей структуре профессиональные и научные знания на основе осмысления проблем человека; деятельность, имеющую культурно-коммуникативную функцию. Спектр областей, подвластных дизайну, простирается от вещественно-натурального через социально-культурный до знаково-символического... Чем шире будет охвачен инструментарий проектирования в процессе обучения, тем свободнее будет чувствовать себя выпускник-дизайнер в выбранной профессии [2].

Обозначая столь широко структуру проектной деятельности Львова И.А. приходит к выводу, что способна к такой деятельности самодостаточная творческая личность, специалист широкого профиля, специалист-универсал, способный самостоятельно сформулировать суть и содержание социального заказа и самостоятельно выбрать для его выполнения необходимые средства (исследовательские, проектные, реконструктивные, декоративные, экономические и др.). Для этого студенту необходимо получить образование: во-первых, исследовательское, во-вторых, созидательно-образное, в-третьих, системно-практическое.

Особенностью художественно-проектной деятельности, как говорилось, выделим необходимость активного использования информационных технологий. Компьютер стал уже не технической новинкой, но

инструментом в технологической образовательной цепочке в виде средства обучения и в профессиональной деятельности дизайнера.

«...В области образования информационные технологии рассматриваются как средство, дополняющее традиционную методику обучения и позволяющее адаптировать системы образования к различным потребностям общества в учебе и подготовке кадров. ...В области культуры технологии мультимедиа уже открывают огромные возможности для популяризации материального и нематериального культурного наследия и для межкультурных обменов. Доступ к культурной продукции и услугам мультимедиа через информационные магистрали обеспечит каждому неограниченные возможности для приобщения к мировой культуре во всем ее многообразии».

Приведенные выше тексты – цитаты из доклада «Юнеско и информационное общество для всех», который был представлен на двадцать восьмой сессии Генеральной конференции ЮНЕСКО в ноябре 1995 года. Они свидетельствуют о том, сколь серьезное значение во всем мире придается новым информационным технологиям в сфере культуры.

Электронные издания относятся к динамически развивающемуся классу продукции. Их количество увеличивается быстрыми темпами, а качество непрерывно улучшается. Интеграция полиграфической продукции с электронными документами приносит чисто практические выгоды: обеспечивает сохранность многих уникальных видов продукции, таких как древние рукописи; позволяет донести до последующих поколений культурные шедевры в электронных копиях фотографий и картин; позволяет организовывать электронные базы данных, четкая структура и развитые средства поиска и навигации в которых облегчают процесс обнаружения нужных материалов и их фрагментов. В ситуации быстрого распространения информационно-коммуникационных технологий возникают дополнительные задачи, связанные с пропагандой музейных коллекций.

Доступны и интересны студенту такие формы художественного проектирования, как

- перевод информационных ресурсов музеев, библиотек, архивов и фильмофондов в цифровую форму,
- создание мультимедийных компакт-дисков,
- подготовка интернет-сайтов,
- разработка интерактивных систем для посетителей,
- создание виртуальных музеев, электронных библиотек, архивов,
- создание электронных каталогов и реестров культурного наследия, доступных для самых широких слоев населения.

Социальная значимость таких проектов повышает мотивационный уровень выполнения, способствует гармоничной социальной адаптации выпускника. В результате дипломной художественно-проектной деятельности в 2010 году студентами специальности «Изобразительное искусство. Компьютерная графика» было выполнено несколько электронных и печатных изданий в рамках сотрудничества с Национальным Художественным музеем Республики Беларусь. Ни у кого не возникало иллюзий, что это простая задача. Переведенный с Word, в HTML текст с проставленными ссылками, в лучшем случае, представляет собой жалкое подобие хорошего электронного издания. Ведь цифровое представление информации позволяет сделать его гораздо более информативным и полезным для целевой аудитории, эстетически привлекательным. Работа включала определение структуры издания на основе анализа содержания, художественное решение обложек, упаковок и страниц гипертекстового электронного издания или альбома; создание макетов альбомов и CD-дисков вполне пригодных для тиражирования. Студенты показали определенный уровень обученности художественному проектированию в педвузе, который состоит в умении синтезировать знания на практике, реализуя свой творческий потенциал непосредственно активно внедряться в действительность, создавая социально ориентированный продукт показывать и осуществлять пути сближения духовной и материальной культуры как обязательной основы, отражающей специфику всесторонней подготовки учителя изобразительного искусства.

«...Появилась возможность моделировать пространственно-временной и культурный контекст для инновационного проектирования. При этом серьезной проблемой становится недостаточное осознание уникальных возможностей мультимедиа, неготовность решать социокультурные проектно-художественные задачи на новом уровне» [3, с. 3]. Поэтому на заключительной фазе получения образования важно продолжать повышение уровня подготовки студентов, что выражается в следующем:

- повышается интерес к изучаемым предметам и ответственное отношение к учению;
- укрепляются межпредметные связи;
- совершенствуются умения в техническом исполнении проектов;
- приходит понимание в необходимости приобретения умений и желание работать на компьютерной технике;
- решается проблема ориентации преподавания на профессию учителя, которая выражается в многообразии связей специальных дисциплин вуза с потребностями школы [4, с 45].

Таким образом, комплексное изучение дисциплин отраслевой и специальной подготовки формирует художественно-проектную ком-

петенцию и определяет подтвержденную курсовым и дипломным проектированием профессиональную готовность специалиста полноценно выполнять художественно-проектную деятельность в соответствии с выбранной специальностью («Педагог-художник»). А также система организационно-педагогических условий, построенных на интеграции дисциплин отраслевой и специальной подготовки, проектировании содержания на основе профилирующей дисциплины, выполнении задач реальной художественной и проектно-творческой направленности и содержащих следующие компоненты технологии: мотивационный, содержательный, процессуальный, оценочный и рефлексивный обеспечивает эффективность формирования художественно-проектной компетенции педагога-художника [5].

Проблема формирования и развития художественно-проектной деятельности является комплексной, состоит из психолого-педагогического, дидактического, технологического и искусствоведческого аспектов. Глубина и обстоятельность раскрытия процессов каждого из указанных аспектов, несмотря на имеющиеся научные поиски и результаты, нуждаются, на наш взгляд, в дальнейшем исследовании для определения форм, методов, путей и средств активизации творческой деятельности студентов в процессе курсового и итогового дипломного художественного проектирования.

Список используемых источников

1. Пузикова, И.Г. Информационные технологии в образовании / И.Г. Пузикова. – М., 2002.
2. Львова, И.А. Методика формирования художественно-проектной деятельности специалистов в области дизайн-образования. Текст.: автореф. дис. ... канд. пед. наук / И.А. Львова. – Москва, 2010. С.
3. Яцюк, О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайн: гуманитарный аспект: Автореф. диссертации на соиск. уч. степ. доктора искусствоведения. 17.00.06/ О. Г. Яцюк – М., 2009.
4. Бандуристый, Ф. Ф. Оптимизация обучения художественному проектированию в системе специальной подготовки учителя изобразительного искусства в педвузах (Университетах): Дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02: /Ф.Ф. Бандуристый. – Хабаровск, 2004. 448 с.
5. Фалько, В.П. Формирование художественно-проектной компетенции педагога профессионального обучения в области дизайна: Дис. ... канд. пед. наук:13.00.08:/В. П. Фалько. – Екатеринбург, 2009. 199 с.