Макарова Оксана Геннадьевна

Oksana G. Makarova

**Современные подходы к решению традиционных задач по академическому рисунку на занятиях бакалавров дизайнеров**

**MODERN APPROACHES TO THE SOLVING TRADITIONAL TASKS ON ACADEMIC DRAWING AT THE LESSONS OF BACHELOR-DESIGNERS**

**Аннотация:** В статье рассматриваются частные методы преподавания используемые при проведении обучения по программе дисциплины «академический рисунок» бакалавров дизайнеров. Раскрываются используемые понятия. Рекомендуется использование современных интерактивных технологий в специально организованной образовательной среде способствующих формированию общепрофессиональных и профессиональных компетенций, предусмотренных ФГОС ВО 54.03.01 по направлению подготовки Дизайн (уровень бакалавриата).

**Abstract:** In this article are considered partial problems in teaching of “academic drawing” course at the lessons of bachelor-designers. There are disclosed the used concepts. The use of modern interactive technologies in a specially organized educational environment that promotes the formation of general and special professional competencies provided for by the Federal State Educational Standards of Higher Education 54.03.01 in the direction of training Design (undergraduate level) is recommended.

**Ключевые слова:** дизайнер, компетенции, академический рисунок, пространственно-конструктивное мышление, образовательная среда, мастер-класс, информационные технологии, современные интерактивные технологии.

**Key words:** designer, competencies, academic drawing, spatial-constructive thinking, educational environment, master-class, information technologies, modern interactive technologies.

В различных источниках понятие «дизайн» рассматривается по-разному. Первое: Дизайн (англ. design) – несёт в себе творческий замысел, идея; второе: Дизайн – это творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования изделий, их комплексов и систем, направленный на максимальное соответствие объектам и среде в целом, которые создаются дизайнером, для удовлетворения возможностей и потребностей человека как эстетических, так и практических. Обобщая вышесказанное можно вывести определение «Дизайнер» - это художник-конструктор, специалист по художественному проектированию эстетического облика промышленных изделий, оформлению интерьера.

Дизайнеры могут иметь: базовую подготовку, уровень специальных профессиональных образовательных учреждений, и углубленную, уровень высшего профессионального образования. Выпускники-дизайнеры с базовой подготовкой имеют направление на массовое производство, выпускники-дизайнеры имеющие углубленную подготовку – это профессионалы, разработки которых имеют направление на уникальность, для этого формируются глубокие познания в художественной и творческой деятельности. Идеи дизайнеров более глубокой подготовки содержат инновационные творческие решения. Дизайнер получивший базовую подготовку имеет минимальный уровень знаний, требуемый для работы по профессии в массовом производстве. Выпускники обоих уровней становятся обладателями определенных обязательных компетенций, указанных в Федеральном Государственном Образовательном Стандарте (в дальнейшем ФГОС), относительно уровня подготовки.

*«Компетенция* (англ. competence) – способность применять знания, умения и практический опыт для успешной трудовой деятельности. *Профессиональная компетенция* (далее ПК) – способность успешно действовать на основе умений, знаний и практического опыта при выполнении задания, решении задачи профессиональной деятельности» [2, с. 10]. Профессиональные компетенции – круг вопросов, решение которых входит в обязанности специалиста.

В ФГОС Высшего Образования 54.03.01 по направлению подготовки Дизайн (уровень бакалавриата) прописаны общепрофессиональные и профессиональные компетенции, которыми должен владеть выпускник Дизайнер-профессионал. Перечислим компетенции, формирование которых происходит на занятиях по академическому рисунку:

«Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники использования конкретного рисунка (ОПК-1)» [5, с. 7].

«Владением основами академической живописи, приёмами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2)» [5, с. 7].

«Художественная деятельность бакалавра-дизайнера – способность владеть рисунком и приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1)» [5, с. 8].

В состав творческой деятельности дизайнера профессионала входит изображение фигуры человека и окружающей предметно-пространственной среды выразительными графическими средствами и материалами. Данные способности формируются на занятиях академическим рисунком и живописью, выполнением зарисовок, набросков и длительных работ однофигурной, двухфигурной и сюжетная композиции в интерьере. В программе предусмотрено формирование знаний о законах композиции, построения художественных форм и особенностях их восприятия. Разработаны специальные упражнения для овладения классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами изобразительной графики; поиска художественных специфических средств, новых образно-пластических решений для каждой творческой задачи.

*Академический рисунок* – является основой академического художественного изображения и объединяет в себе теорию и практику реалистичного изображения окружающей среды графическими средствами и материалами. Соответственно, для подготовки квалифицированных специалистов изучение данной дисциплины является важным условием.

Дизайнеру-профессионалу необходимо владеть высоким уровнем знаний, умений и навыков реалистического рисования, глубоко понимать не только форму, но и конструкцию предмета, ясно представляя процесс формирования художественного образа – специфической формы отражения объективной действительности в изобразительном искусстве.

Целью освоения дисциплины **«***Академический рисунок***»** является: обучение бакалавров дизайнеров созданию и применению рисунка на практике в составлении композиционных решений; развитие умения адаптировать разработанные решения при создании дизайнерских проектов; свободное владение изобразительными графическими средствами при передачи формы и объёма предмета в пространстве, самого пространства т.е. формирование у бакалавров дизайнеров знаний, умений и навыков в области академического рисования и художественной графики.

*Пространственно-конструктивное мышление* основано на двух понятиях

1. *Пространственное мышление* – умение, мысленно создавать модель объекта, чтобы в дальнейшем иметь возможность менять её ракурс и расположение в пространстве. Пространственное мышление тесно связанно с конструктивным.
2. *Конструктивное мышление* – способность воспринимать модель как целое, так и раскладывать ее на составные части с учётом их размерного соотношения, мысленно выполнять преобразования по заданным параметрам (сечения и трансформации).

Для достижения высокого результата важно использовать следующие методы преподавания:

*Мастер-класс**–* одна из активных форм передачи профессионального опыта в той или иной сфере: изобразительного искусства, спорта и т.п. Согласно Современному толковому словарю русского языка, *Мастер-класс* – это краткосрочные курсы высшего мастерства в какой-либо области, проводимые выдающимися профессионалами данного направления. Мастер-класс можно назвать публичной демонстрацией умений и навыков специалиста в любом деле. Студенты получают возможность окунуться в атмосферу выбранной сферы деятельности в рамках мастер-класса и примерить социальные роли, связанные с выбранной областью деятельности. Данная форма проведения занятий способствует проявлению молодыми людьми знаний и умений, полученных к данному моменту, как навыков, даёт возможность не только увидеть профессионала в работе, но и пообщаться с ним, сразу получить ответ на возникающие вопросы. Что предоставляет возможность студенту ощутить себя внутри выбранной профессии и понять, чем придется заниматься в дальнейшем, оценить и проверить на практике свой уровень знаний и умений в выбранной области.

Для формирования высокопрофессионального специалиста в век глобализации ФГОС требует применение *информационных коммуникативных технологий –* информационные процессы и способы переработки информации, осуществляемые с применением средств вычислительной техники и телекоммуникации. Дисциплина «академический рисунок» не является исключением, в программу может быть включена подача информации по средствам образовательных информационных технологий, которые формируют принципиально новые методические подходы в высшем образовании. Новые программные продукты, например, готовые электронные учебники и книги, собственные педагогические разработки: презентации, видео-уроки, и т.п., позволяют преподавателю поднять уровень эффективности обучения и улучшить его результат. Применение на занятиях интерактивного и мультимедийного оборудования это пример *современных интерактивных технологий в высшем образовании* и предполагают собственное его использования как для передачи знаний и умений, так и развитие способностей взаимодействовать или работать в режиме беседы, общения с кем-либо (обучающийся-преподаватель) или чем-либо (например, компьютером).

Для реализации программы и достижения поставленных целей создаётся *«образовательная среда –* совокупность образовательного процесса, особенностей его организации, а также его программно-методического, учебно-материального, материально-технического, психолого-педагогического, медико-социального обеспечения (в том числе предметно-развивающей среды, ТСО, медицинского сопровождения, питания)» [1.с. 3].

Таким образом для реализации требований ФГОС ВО направление Дизайн 54.03.01. важно формирование у бакалавров-дизайнеров общепрофессиональных и профессиональных компетенций, что является целью преподавания дисциплины **«***Академический рисунок***» -** создание и применение рисунка на практике, составление композиционных решений; развитие умения адаптировать найденные решения при разработке дизайнерских проектов; свободное владение изобразительными графическими средствами при передаче формы и объёма предмета в пространстве, самого пространства т.е. формирование у бакалавров дизайнеров знаний, умений и навыков в области академического рисования и художественной графики. Включение в программу современных образовательных интерактивных форм обучения,- например мастер-классы, различные методические разработки преподавателя: презентации, тесты и т.п. способствует повышению уровня образования и достижению высоких результатов после прохождения обучения по программе дисциплины «академический рисунок».

Список литературы:

1. [Основные понятия ФГОС](https://lubmdou92.edumsko.ru/activity/fgos/post/294563)
2. Словарь справочник современного российского профессионального образования [Текст]/ авторы-составители Блинов В.И., Волошина И.А., Есенина Е.Ю., Лейбович А.Н., Новиков П.Н. выпуск-1 М.: ФИРО, 2010. -19с.
3. [*Современный образовательный процесс: основные понятия и термины*](https://current_pedagogy.academic.ru/)
4. [*Словарь* *иностранных* *слов*.- *Комлев* *Н*.*Г*., *2006*.](https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_fwords/10483)
5. [Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01. Дизайн (уровень бакалавриата) Приказ Минобрнауки России от 11.08.16 №1004](http://fgosvo.ru/news/6/1911)
6. М. Ю. Микуцкая МАСТЕР-КЛАССЫ ПО ВИДАМ ИСКУССТВА КАК ФОРМА ЭФФЕКТИВНОЙ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЫ ВУЗА С ВЫПУСКНИКАМИ ШКОЛ /[Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого](https://cyberleninka.ru/journal/n/gumanitarnye-vedomosti-tgpu-im-l-n-tolstogo)/ [Науки об образовании](https://cyberleninka.ru/article/c/educational-sciences)/ 2013г.