

Арефьева Светлана Муллануровна

канд. пед. наук, доцент

Набережночелнинский институт (филиал)

ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

ШКОЛА ДИЗАЙНА В СИСТЕМЕ УНИВЕРСИТЕТА

***Аннотация:** в статье на практическом примере показано создание школы дополнительного образования в системе «школа – колледж – вуз», где программа «Дизайн» представляет начальную ступень предпрофессиональной подготовки дизайнера.*

***Ключевые слова:** программа «Дизайн», план, рисунок, живопись, композиция, история искусства.*

Возрастание в современной жизни человека роли предметной среды привело к особой роли дизайна как стратегически важной составляющей глобального мира. Его междисциплинарный и коммуникативный характер в Набережночелнинском институте Казанского федерального университета стал рассматриваться как средство, позволяющее внедрить духовную составляющую в развитие подрастающего поколения в условиях техногенного развития общества. Длительность становления дизайнерского мышления и способности выражения психологии, а также наращивание умений и навыков, требует приобщения к предмету дизайна как можно раньше. Это обусловило создание трехступенчатой системы профессионально-ориентированного образования: школа – колледж – вуз.

Школа дизайна «ART-квартал» в своей основе имеет следующую концепцию:

- формирование начального этапа дизайн-образования как трехступенчатой системы (школа – колледж – вуз), в тесной связи с практикой;
- создание условий для становления креативной личности обучающихся с междисциплинарным и интегрированным мышлением;

– приобщение к дизайн-творчеству обучающихся на различных уровнях грамоты в области дизайна;

– формирование базы предприятия как системы творческой коммуникации.

Базовые принципы:

– интеграция, позволяющая системно функционировать дополнительному и профессиональному образованию;

– государственная система управления и контроля качеством дизайн-образования;

– дифференциация образовательных услуг, способных удовлетворять спрос на образование художественного, дизайнерского профиля со стороны государства, общества, семьи, личности;

– системность, непрерывность, многоуровневость в тесной связи с региональной и национальной средой;

– обновление содержания образования и его корректировка на основе достижений науки и практики.

Осуществление образовательного процесса происходит в соответствии с тремя уровнями образовательной программы «Дизайн» в области искусств:

– первая ступень – развивающая программа «Азбука дизайна», обеспечивающая развитие обучающихся в ходе знакомства с дизайн-грамотой;

– вторая ступень – начальное (базовое) дизайн-образование «ART-дизайн», обеспечивающее освоение обучающихся профильных дисциплин;

– третья ступень – предпрофессиональная «Дизайн+1», «Дизайн+2», когда происходит овладение обучающимися специальной подготовкой для продолжения обучения в колледже или вузе;

Предлагаемая программа обучения представлена в Перспективном учебном плане (таблица 1).

Таблица 1

*Перспективный учебный план по дополнительной
программе «Дизайн» в области искусств*

	Год обучения	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		«Азбука ди- зайна»				«ART-дизайн»				«Ди- зайн+1»	«Ди- зайн+2»	
		Количество часов недельной нагрузки										
	Обязательная часть											
ПО.01.	Художественное творчество											
ПО.01.УП.01.1.	Основы рисунка	2	2	2	2							
ПО.01.УП.01.2.	Рисунок с осно- вами перспективы					2	2	2	2			
ПО.01.УП.01.03.	Рисунок									2	2	2
ПО.01.УП.02.1.	Основы живописи	2	2	2	2							
ПО.01.УП.02.2.	Живопись с осно- вами цветоведения					2	2	2	2			
ПО.01.УП.02.3.	Живопись									2	2	2
ПО.01.УП.03.	Основы дизайн- проектирования	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
ПО.01.УП.04.	Компьютерная графика				1	1	1	1	1	2	2	2
ПО.02.	История искус- ства											
ПО.02.УП.01.	Беседы об искус- стве	1	1	1	1							
ПО.02.УП.02.	История искусства					1	1	1	1	1	1	1
ПО.03.	Пленэрные заня- тия											
ПО.03.УП.01.	Пленэр					47	47	47				
		6	6	6	7	8	8	8	8	9	9	9
В.00.	Вариативная часть											
В.01.	Типографика						1	1	1	1	1	1
В.03.	Композиция (про- педевтика)	1	1	1	1	1						
В.04.	Информационные технологии в ди- зайне										1	1
В.05.	История дизайна							1	1			

В.06.	Макетирование (разработка проектов пром. продукции, выполнение их в материале)	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
		2	2	2	2	2	3	4	4	3	4	4
		8	8	8	9	10	11	12	12	12	13	13

Образовательная структура школы дизайна включает в себя четыре основных содержательных блока:

- образовательная деятельность – данная структура предоставляет возможности для формирования как общекультурной функциональной грамотности, так и предпрофессиональной компетентности;

- вариативная образовательная деятельность, дающая возможность расширения и (или) углубления подготовки обучающихся, где учебные предметы определяются учебным заведением самостоятельно в соответствии с потребностями социума;

- конкурсно-выставочная и просветительская деятельность – расширяет кругозор, дает возможность раскрытия творческого потенциала;

- профориентационная деятельность – встречи с лидерами профессий, проведение мастер-классов, посещения выставок.

При освоении содержания программы «Дизайн» обучающиеся должны:

1. Знать:

- терминологию теории и практики пластических искусств и дизайна;
- основные изобразительно-выразительные, технические, технологические основы дизайн-проектирования и макетирования;

- грамотное изображение предметов и объектов окружающего мира;

- особенности презентации компьютерной графики;

- закономерности, законы, правила, приемы и средства композиции.

2. Уметь:

- грамотно изображать с натуры и по памяти предметы окружающего мира;

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

- использовать в творческих работах изобразительно-коммуникативные возможности типографики;

- применять знания, приемы и методы макетирования.

3. Владеть навыками:

- применения теоретических знаний в практической деятельности;

- самостоятельного преодоления трудностей (технических, технологических и др.) при реализации художественного замысла;

- предварительной работы над композицией (эскизно-этюдной);

- экспозиции, визуализации и презентации различных работ.

На базе школы «ART-квартал» образовательные программы, по желанию обучающихся, могут быть дополнены спецкурсами «Черчение», «Фотография», «Типографика» и др. В дополнение предусмотрены курсы индивидуального обучения, по потребностям заказчика, для ликвидации пробелов в знаниях или более глубокого изучения конкретных вопросов дисциплины.

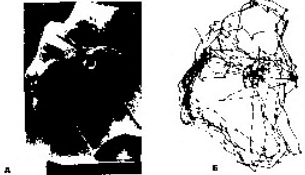
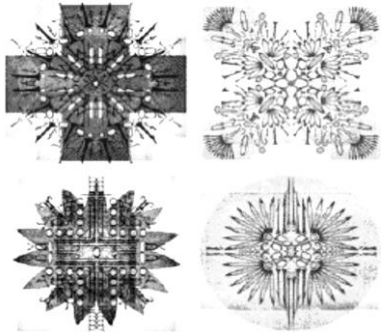
На начальной ступени «Азбука дизайна» образование обучающиеся получают знания в интерактивной, практической и теоретической форме, но с использованием разнообразных методов: информационно-развивающих (рассказ, лекция, объяснение, беседа, самостоятельная работа, программирование), проблемно-поисковых (эвристическая беседа, учебная дискуссия, поисковая и исследовательская работа и проч.), игровых (ролевых и театрализованных). При составлении содержания ориентация была на концепцию предметных дисциплин как развивающих мыслительную проектную культуру, которые позволяют сохранять интерес обучающихся.

Развивающие возможности дизайна получают отклик при самопроектировании и самосозидании личности обучающихся. Отрыв от клишированности происходит при активизации ассоциативности – «выстраивание ритмических структур в хаосе», «видения нескольких изображений в одном». Развитие способностей, психологического преодоления клише при выражении собственных

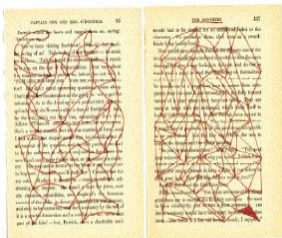
взглядов на изображение (этапы созвучны с историей развития искусства). Так, увидеть закономерности мира обучающимся помогает знак, который требует применения адекватного художественного языка. Это действие выполняется по алгоритму: 1 шаг: упражнения; 2 шаг – «открытие» ассоциативности через беспредметность; 3 шаг – выражение эмоциональной характеристики в композиции.

Например, как в интегрированном содружестве работает содержание предметных дисциплин (таблица 2).

Таблица 2

Беседы об искусстве	Основы рисунка	Основы живописи	Пропедевтика (вариативная часть)	Основы дизайн-проектирования
1	2	3	4	5
«Как я смотрю» Зарисовка произведения искусства на белой и на печатной бумаге для изучения траектории движения взгляда: – принцип «буквы F»; – Рождение субъективного узора. 	Дудлы Метод Торренса   Превращение каракулей в рисунок – показ своего видения	Красим листы, изучаем кисти – мазки  Изучение свойств красок и возможностей работы различными кистями По черному фону работа белым цветом; создание ровных и фактурных поверхностей	«Неправильные правила»  «Поле цветов и трав» Создание цветочного принта из точки, линии, пятна	«Ваза случайностей»  Знакомство с непрямыми стратегиями – образностью и символичностью пятен в центрической композиции холодным батиком

Энтопическая графомания



Выбор буквы и дальнейшее соединение их на странице печатной бумаги прямыми и кривыми линиями (автоматическое письмо)

Изобразительная гимнастика



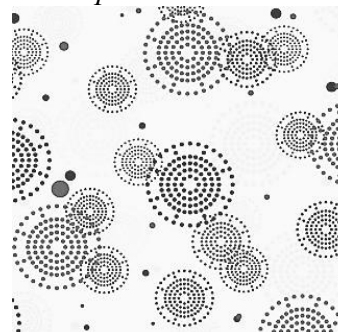
Изображение прямых линий (с учетом высоты и расстояний), кривых линий, штриховки, шраффировки...

100 монстров (Язык без образов)



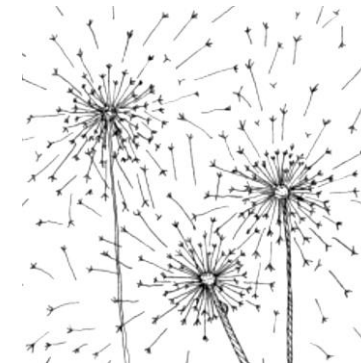
Создание образов из клякс

Паттерны



Составление узора, вдохновленного калейдоскопом (спирографом) с помощью ватных палочек

100 символов точки и линий



Выражение точками и линиями на различных материалах разнообразными способами ритмики (путь от качества линий через морфологию, значения к ритму)
Ритм сгруппированный и разгруппированный, перекрывающийся

Непосредственная связь с практикой – важный элемент образования. Функциональность, связь ее с эстетикой – есть стимулирующий элемент программы. И, если поначалу создавалось интуитивное (случайное) рождение образа, то затем формируется умения собственного изображения (в рисунке, чертеже) для прочтения его другими; создания макета для большей наглядности.

Параллельно идет накопление визуального ряда при знакомстве с аналогами. Эффект алгоритма обусловлен естественным развитием обучающегося – естественным процессом «выплескивания» мыслей и чувств изнутри наружу. Тогда чувство и проект «Я-автор» приводит их к видению непривычного в обычном. В дальнейшем, соотнесение своего творчества с имеющимися образцами приводит к осознанию себя как «Я – творец культуры».

Четко срежиссированные приемы работы на каждом этапе деятельности педагога и обучающегося, выход на театрализацию учебного процесса позволяет добиться эффективного результата. Например, при изучении понятия «силуэт» используется театр теней. При реализации данного занятия введение агональности, несмотря на условности и правила, только усиливает результат и снимает напряженность, будит импровизацию (см. рисунок 1 а). При изучении такого важного понятия как «силуэт» неизбежно связан с понятием «пятно», а также доходчиво позволяет подавать основную идею (фабулу) произведения, «цепляет» зрителя оригинальностью подачи. Т.о. овладение тональным решением при изображении – 50% успеха, а передача эмоциональности впечатляет зрителя (рисунок 1 б).



а



б

Рис. 1

Постепенный отход от изобразительности к ассоциативности осуществляется при проведении игры «карточки из слов». Подготовленные три стопки с 25 карточек со словами и в дальнейшем использованные при вытягивании только 3 карточек (существительное, прилагательное, глагол) рисование в скейтч-буке рисунка, отражающие суть выбранных слов и приближает его к знаку (рисунок 2).



Рис. 2

Важную роль при становлении проектного мышления играет критическая работа в группе (учебные кейсы). Выбор за активным или пассивным вариантом восприятия и применением в содержании дисциплины. Так, серия «Умная история» доходчиво дает основные учебные понятия на любой уровень подготовки и может быть использована в работе на беседах по искусству. Вариант «работы» (представления) себя за и перед экраном с этой и с другой стороны – есть отличная возможность проявить себя в виде лидера, который умеет выбирать оптимальное решение. «Голова хорошо сложенная предпочтительнее головы наполненной» (Ф, де Монтень).

Трехступенчатое обучение школа-колледж-вуз в области дизайна позволяет получить высокий эффект подготовки специалиста дизайна. Акцент на креативность в тесной связи с практикой позволяет обучающимся «видеть» еще на стадии задумки будущее изделие с позиций эстетики и практической целесообразности.

Школа, работающая в системе дополнительного образования, реализует гибкую модель организации учебного процесса. Учет возрастных и индивидуальных особенностей способствует развитию индивидуальных способностей; возрастание по степени изучения дизайнерского компонента, профессиональных знаний, умений и навыков, сохраняет интерес к содержанию программы. Выход поисков на реализуемые объекты с опорой на соответствующие сущности дизайнерского подхода формы, методы и средства обучения, дает возможность получать высокие результаты. Например: коллективное задание по созданию новогодней елки принесло результат – новой дизайн-формы (рисунок 3).

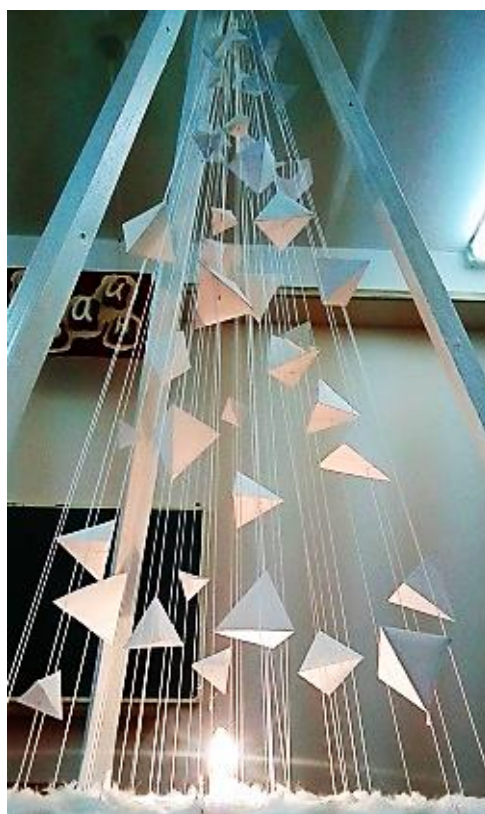


Рис. 3

В ходе поиска из многочисленных вариантов образа выбирается оптимальное решение. Преподаватель выступает в роли помощника-консультанта, руководителя проекта. Именно в таком содружестве реализуются равноправные (партнерские) субъектно-субъектные отношения.

Список литературы

1. Бушков В.В. Графическая композиция. Сборник заданий: Учебное пособие / В.В. Бушков. – Новосибирск: Изд. НГПУ, 2006.
2. Дизайнерское образование. История, теория, практика / Под общ. ред. В.Р. Аронова, В.Ф. Сидоренко. – М.: МГТУ им. Косыгина, 2007.
3. Роль дизайна в современном предпрофессиональном образовании. Принципы преемственности в выстраивании содержания дизайн-образования в системе «Школа-Колледж-ВУЗ»: Материалы Второй областной конференции (Нижний Тагил, 28 ноября 2014 г.) /Отв. ред. Н.В. Клещева. – Нижний Тагил, 2014.
4. Сборник психологических тестов. Часть II: Пособие / Сост. Е.Е. Мирнова. – Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006.