

Максимова Зинаида Юрьевна

старший преподаватель, аспирант

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

г. Йошкар-Ола, Республика Марий-Эл

ПРИМЕНЕНИЕ СРЕДСТВ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМУ ПРАКТИКУМУ

Аннотация: современный уровень социокультурного развития общества требует от специалистов, находящихся в области образования, умения работать и развиваться в постоянно обновляющейся инновационной среде. Наличие в программе тем, касающихся проектной деятельности, обязывает преподавателя технологии быть информированным в области истории и теории дизайна, знать современное состояние проектной культуры, обладать определенными умениями и навыками в ведении проектов и дизайн-проектов.

Ключевые слова: дизайнер, технология, практикум, эскиз, проект, рефлексия.

Главная задача любого современного предмета, независимо от того это или архитектурное сооружение, – создать атмосферу физического и душевного комфорта для человека. Человек был, остается и будет главным потребителем, ценителем всего, что его окружает. Искусство создания предмета как художественного произведения или как утилитарной вещи одновременно называется дизайном.

Дизайнер, проектирующий новую форму, выступает сразу в нескольких качествах: художник (скульптор, живописец, модельер), рождающий идею, новую эстетику; конструктор (инженер, мастер), способный воспроизвести идею в материале; психолог (социолог, маркетолог, менеджер), обладающий даром предвидения или просчитывающий до малейших нюансов продвижение своего творения.

В системе художественных ценностей человечества искусство занимает ведущую роль. Искусство – явление всеобъемлющее и многогранное. Это понятие

объединяет в себе музыку, танец, театр, кино, архитектуру и другие виды пластического искусства. Под пластическими (пространственными, предметными) имеются в виду те виды искусства, произведения которых существуют в пространстве, не изменяясь во времени и воспринимаемые нами визуально. Как объекты художественного творчества, пространственные виды искусства отображают объективный мир в образной форме [1].

Все виды пластических искусств можно разделить на две большие группы: изобразительные и архитектурные. К изобразительным относят живопись, скульптуру, графику. Живопись делится на станковую (картины, выполненные красками), монументальную (роспись, фрески, мозаика). Скульптура также подразделяется на станковую (не зависит от окружающей среды), монументальную (монументы, памятники, архитектурный декор). Графика: станковая, прикладная (этикетки, открытки), книжная (иллюстрации) и плакатная. К архитектурным видам относятся архитектура, декоративно-прикладное искусство (резьба по дереву, вышивка, керамика, художественное ткачество, литье, ювелирное искусство) и дизайн. Дизайн в свою очередь делится на промышленный, интерьерный, графический, костюмный [1].

Хотя о дизайне сказано и написано достаточно много, единой точки зрения на сущность дизайна все еще не выработано. Дело в том, что достаточно часто дизайн означает собственно деятельность художников в промышленности, чаще – продукт этой деятельности, а иногда – область организации деятельности, взятую как целое. В некоторых случаях «дизайн» трактуется намного шире и выходит далеко за рамки обозначения деятельности художника по решению задач промышленного производства.

Рассматривая различные проявления дизайна, мы убеждаемся, что практика дизайна постоянно расширяется, в его сферу входят выставочный дизайн, полиграфический дизайн, дизайн одежды, ландшафтный дизайн, рынок услуг предметного дизайна, компьютерный дизайн и т. д [2].

Характерной чертой современности является постоянно расширяющееся многообразие человеческой деятельности. Появление большого числа новых

профессий и различных видов досуга, современная культура производства и быта – все это обуславливает неизменно высокий спрос на разнообразную одежду, архитектурные сооружения, предметы быта, декоративные изделия. Проектирование новых изделий – это комплексное решение художественных, эргономических, технических, технологических, экономических и других задач в процессе разработки эскизов, макетов, чертежей, технологии изготовления и образцов изделий рациональных размеров и форм в соответствии с предъявленными к ним требованиями [4], поэтому существует особый спрос на специалистов, способных воплотить новые идеи в действительность.

Формирование и развитие необходимых способностей возлагается на школьную образовательную программу, в том числе по предмету «Технология». Проектирование в любой сфере жизнедеятельности человека – одна из приоритетных задач программы по «Технологии».

Поднять на более высокий уровень качество ведения индивидуальных детских творческих проектов – одно из главных направлений в деятельности учителя технологии. Специалист, обладающий методикой и опытом самостоятельного ведения творческого проекта, больше способен понять и направить индивидуальный творческий проект ученика [3].

Кроме того, знание основ дизайн – проектирования и современных компьютерных технологий, которыми пользуются при создании проектов, позволяет расширить диапазон тем для детских творческих работ, повысить мотивацию детей к собственной образованности и успешности. В этой связи формирование и развитие компетенций учителя технологии в области художественно-проектной деятельности являются необходимым условием эффективности выполнения образовательных задач и важной составляющей его профессиональной компетентности.

Одной из основных задач дисциплины «Технологический практикум» является знакомство с основами проектной деятельности, с местом и значением художественного проектирования при создании современных изделий.

Метод дизайн-проектирования можно применить к изучению большинства разделов и тем технологического практикума: технология изготовления прихватки; пошив юбки, плечевого изделия; технология выполнения ручной вышивки; художественное проектирование одежды; технологические основы лоскутного шитья; технология вязания. Ключевыми моментами в проектировании любого из данных изделий являются: выбор модели (определение потребности, сбор информации и анализ); выполнение эскиза и чертежа (схемы); подбор материалов и оборудования; экономические расчеты и презентация. Раздел – «дизайн-проектирование одежды» полностью посвящен выполнению проекта. Студенты знакомятся не только с дизайном костюма от начала проектирования до изготовления, но и с историей дизайна в целом.

Начальный этап проектирования – сбор и анализ информации. На данном этапе студенты определяются с художественным образом (источником творчества). Творческий акт создания костюма всегда начинается с определения темы модели или коллекции, которая должна обусловить образность будущих изделий. Этот этап проектирования чрезвычайно важен, так как правильный выбор темы во многом обеспечивает актуальность и успех завершённой работы. Следующая ступень – накопление информационного материала по данной теме. Для этого собираются необходимые сведения, изучаются и анализируются посредством выполнения зарисовок и копий [1].

Художественный образ как специфический способ отражения, осмысления и переработки объективной действительности является всеобщей формой мышления в искусстве. Продукт деятельности художника (автора) перестает быть художественным произведением, если он не имеет образного содержания. Цель дизайн-проектирования состоит не в том, чтобы придать оригинальный внешний облик вещам, окружающим человека, а в том, чтобы, опираясь на образный подход, создать комфортную предметную среду [1].

Источником творчества или художественным образом является все то, что окружает человека: природа, космос, театр, кино, произведения искусства, исторический костюм, сам человек (конкретная личность) и многое другое.

Следующий этап проектирования – выполнение наброска, эскиза. Слово «эскиз» (*esquisse*) французского происхождения и означает предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения или отдельной его части. В эскизе обычно намечаются силуэт, композиционное построение, главные цветовые соотношения, конструктивная основа будущей одежды. Эскизы в зависимости от выполняемых ими задач и материалов для их исполнения бывают графические и живописные. На данном этапе работы студенты знакомятся с видами эскизов, графическими фактурами, приемами эскизирования. Промежуточным заданием при изучении данных тем является творческий эскиз.

Следующий этап проектирования – расчет и построение конструкции изделия. На данном этапе учащиеся выполняют измерение конкретной (индивидуальной) фигуры, выбор прибавок, расчет конструкции и построение чертежа изделия в зависимости от модели.

После построения чертежа конструкции выполняется техническое моделирование (элемент художественного конструирования). Это придание конструкции необходимого эскизного вида. Техническое моделирование выполняется несколькими способами:

- метод дуг и засечек (при помощи циркуля);
- метод перпендикуляров;
- метод шаблона (рис. 1);
- метод оригами, уменьшенная модель на бумаге (рис. 2);
- макетирование (метод накладки с помощью вспомогательной ткани).

Данный этап проектирования формирует и развивает у учащихся пространственно-образное мышление и художественно-технологические умения.

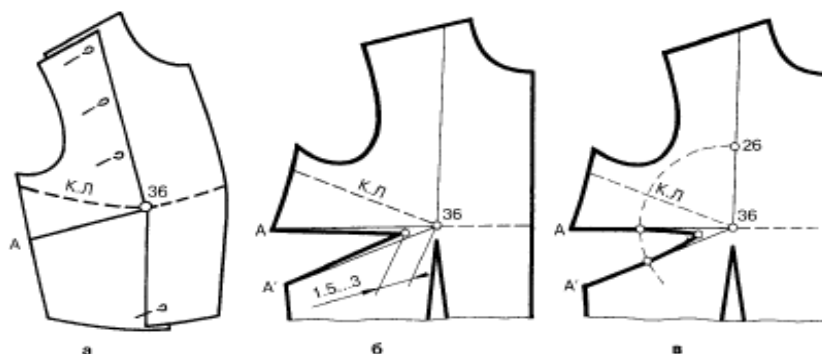


Рис. 1. Перевод нагрудной вытачки методом шаблона

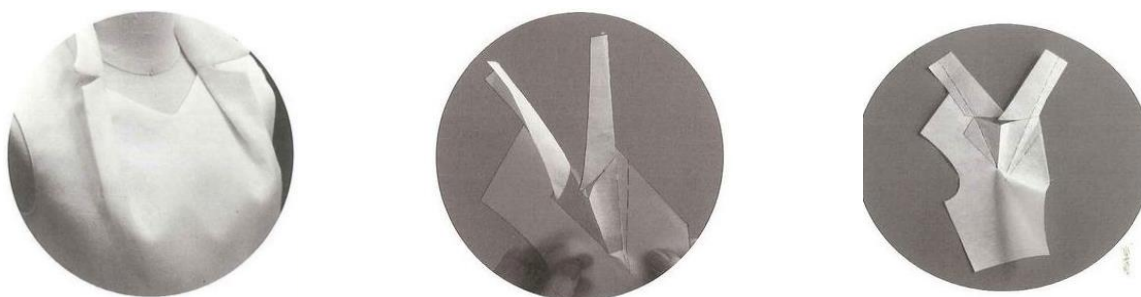


Рис. 2. Изготовление модели воротника из бумаги

Следующий этап дизайн-проектирования – выбор необходимых материалов и оборудования. На данном этапе выполняется подбор основного материала, декоративных и вспомогательных элементов. Выбор материала и оборудования зависит от модели изделия, назначения и способов его обработки.

Изготовление готового изделия – самый долгий и трудоемкий этап проектирования. В зависимости от сложности модели и материальных затрат, допускается изготовление макета из более доступного материала или уменьшенная копия. При этом учитывается технологическая последовательность изготовления изделия и способы обработки материала.

Заключительный (контрольный) этап дизайн-проектирования – оценка качества выполненной работы и самооценка (рефлексия), экономические расчеты и презентация дизайн-проекта. Экономическая часть состоит из расчета себестоимости изделия и прибыли от продажи. Презентация проекта включает: подготовку необходимой документации, компьютерную презентацию и рекламу. Реклама может быть представлена в виде красочного или графического плаката, коллажа, словесной рекламы или видеоролика [6].

Данный вид работы, выполнение дизайн-проекта, позволяет формировать у студентов ряд качеств, необходимых для непрерывного профессионального саморазвития и самосовершенствования [7]. Учащиеся приобретают черты характера творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности в новых социально-экономических условиях.

Таким образом, неперенным условием эффективности современного процесса обучения является развитие активности учащихся и ее поддержание в течение всего занятия по технологическому практикуму. Для активизации деятельности в процессе обучения следует ограничить до оправданных размеров использование излагающих методов, с помощью которых передаются готовые знания, в пользу исследовательских, эвристических. Именно эти методы, заключающиеся главным образом в приобщении учащихся к выявлению и разрешению определенных проблем, вместе с проверкой полученных решений содействуют закреплению знаний и умений, развивают самостоятельность мышления и деятельности, формируют интерес к учебе [3].

Список литературы

1. Бердник Т.О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики: Учебное пособие. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005. – 352 с.
2. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: Учебное пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей. – М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.
3. Кругликов Г.И. Методика преподавания технологии с практикумом: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. – М.: Академия, 2007. – 288 с.
4. Янчевская Е.А. Конструирование одежды: Учебник для студентов высших учебных заведений. – М.: Академия, 2010. – 384 с.
5. Долгачёв С.М., Крылов Д.А. Образовательный потенциал проектирования в высшей школе (компетентностный подход) / С.М. Долгачёв, Д.А. Крылов // Актуальные проблемы подготовки будущих специалистов в условиях современного вуза: Сб. науч. тр. // Под ред. О.Г. Максимовой. – Чебоксары: Чуваш. гос. пед. ун-т, 2014. – С. 34–36.
6. Филиппова Л.Г. Проблемы первокурсников в изучении графики // Юшковские чтения: Материалы II Республиканской науч.-практ. конф. – М. – Йошкар-Ола: МФ МОСА, 2011. – С. 121–123.

7. Юкина Н.А. Кейс-метод в профессиональной подготовке кадров в высшей школе / Н.А. Юкина, А.А. Кожина // Бакалавр. – 2015. – №7–8 (8–9). – С. 49–51.