

ный образец физической красоты, чем Венера Милосская. Осмысливая великие произведения деятелей античности, прежде всего мы раскрываем величие и безмерную красоту, красоту искусства... Для этих людей наивысшей красотой была красота человека и красота искусства, видимо поэтому культ идеального тела и статуи был рожден духом Эллады, где прекрасные человеческие формы воплощали в себе лучшие черты характера. Знаменитый скульптор Поликлет создал ряд прекрасных статуй, где воплотил самые идеальные и совершенные соотношения человеческого тела. Юноша «Дорифор» – модель и образец для других весталей Греции.

Со временем скульпторы отошли от канонов и начали искать красоту прежде всего в одухотворенности образа, в его сложном внутреннем мире. Именно чувство красоты – радостное и светлое чувство, при котором человек испытывает счастье...

Искусство – жизненная потребность практически каждого человека, поэтому нужно деятельно относиться ко всему, с чем он соприкасается каждый день, для чего пытаться сделать мир вокруг себя более совершенным и прекрасным. Постигание интеллектуального наследия есть тяжелый труд, доступный не каждому человеку, так как духовная красота и богатство доступно не всякому.

По современным представлениям, человек красив, если он стремится расширять свой кругозор, хочет знать больше своих предшественников, всесторонне и гармонически развит.

Красота – это искусство, это умение развивать в себе все возможности, не жалея ни сил, ни времени; но физическое совершенство – не есть самоцель.

Спорт красив тогда, когда помогает, когда в содружестве с искусством он дает человеку возможность открывать прекрасное среди великого многообразия. Спорт завоеует во имя красоты, в разумных пределах, все человеческие возрасты» – говорили в античности, но и сегодня это так: красивая фигура, подтянутость в походке – красота искусства. Красив и тот, кто старается постигать великую культуру человечества. Отсюда вывод: жить нужно не только для себя, но и для красоты, во имя искусства.

**С.Д. Коротяев**

## **РАЗВИТИЕ ПРОЕКТНОГО МЫШЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ДИЗАЙНА**

Невьянская детская художественная школа, которая на протяжении тридцати лет занимается эстетическим и художественным образованием детей, одна из первых в области перешла на семилетнюю форму обучения. С 1999 г. организованы занятия в подготовительных группах с детьми пяти–шестилетнего возраста, которые проводятся по программе «Первые шаги», автором которой является преподаватель нашей школы Л.А. Предеина. Данная программа обладает креативностью, комплексностью развития потенциальных творческих возможностей детей, повышающих уровень их когнитивного развития и обеспечивает решение широкого круга задач, направленных на развитие сенсорных, интеллектуально-познавательных, интеллектуально-творческих способностей дошкольников.

Эстетический цикл занятий по программе «Первые шаги» был и остается востребованным со стороны родителей и детей. Накопленный положительный опыт работы в изобразительной деятельности с малышами послужил основанием для дальнейшего развития программы с включением в нее других видов деятельности: искусством дизайна и проектным мышлением как важной составляющей художественно-предметного творчества. И это не случайно. В современном обществе возрастает роль искусства дизайна, его взаимодействие с наукой и техникой, с новаторскими изысканиями в сфере высоких технологий, производства, информации и связи, строительства и архитектуры, обустройства современного быта и т.д. обеспечивает ему главную роль в формировании предметно-пространственной среды в современном социуме. Приобщение детей к дошкольного возраста к искусству дизайна обогащает и наполняет развитие ребенка наиболее значимыми для него формами и способами деятельности. Амплификация пути развития детей средствами дизайна через участие их в игровой форме в проектировании предметной среды, создает новые возможности в педагогической практике детского художественно-эстетического воспитания.

Одним из важных моментов, заставивших педагогический коллектив школы решиться на эксперимент по созданию новой образовательной модели с участием искусства дизайна является во многом еще не раскрытый потенциал возможностей, концентрирующего в себе развитие художественных и проектных способностей в детском предметном творчестве. В 2005 г. в школе была сформирована экспериментальная группа из трех человек в составе: С.Д. Коротаева – руководителя эксперимента, директора школы, С.Г. Коротаевой – заместителя руководителя, ответственной за

теоретическую, научно-методическую часть и О.В. Пономаревой – педагога, отвечающего за практическую часть эксперимента. Разработан и утверждён проект программы эксперимента по созданию новой образовательной модели непрерывного дизайн-образования «школа – вуз», цель которого – сохранение всего лучшего и прогрессивного, что было создано педагогическим коллективом в творческом, профессиональном, учебном, научно-методическом аспектах дополнительного художественного образования по изобразительной деятельности. В этой связи было положено начало апробации новой образовательной модели наиболее актуального и перспективного направления «Дизайн-образование», базирующегося на творческом методе развития художественных способностей детей в проектно-художественной дизайнерской деятельности.

Разработанная экспериментальная модель комплексной дизайн-программы для дошкольников «Учимся конструировать предметный мир» ориентирована на двух годичную апробацию с детьми шестилетнего возраста. Уже подведены первые итоги эксперимента и программа, решением методического совета школы, рекомендована к сертификации как авторская и дальнейшему применению в учебном процессе.

Эта комплексная дизайн-программа является начальной базой по освоению минимальных знаний и умений, обеспечивающих благоприятный мотивационный фон для успешного развития интеллектуальных способностей дошкольников. Предложенные в программе задания продуманы по сложности и вполне соответствуют сенситивному уровню развития детей, а оригинальные методики выстраивания заданий в разных видах художественно-проектной деятельности дают высокий педагогический результат. Содержание основ дизайна в программе смоделировано в виде комплекса знаний и умений из семи учебных предметов, которые представляют собой интегрированное сплетение заданий художественной и проектной деятельности.

В художественном виде деятельности предлагаются следующие виды заданий:

- геометрические фигуры и формы;
- элементы абстрактной композиции;
- творческая интерпретация реальности в преобразовании форм;
- трансформация реальности в фантастических образах;
- поиск конкретных образов в «случайных» явлениях, изображениях, формах и т.д.;
- геометрия архитектурных форм;

- образы героев сказок, былин, преданий, народного этноса;
  - элементы скульптурной пластики простейших природных форм;
  - сюжетно-композиционное творчество различными материалами.
- В проектом виде деятельности предлагаются следующие задания:
- проектирование предметов декоративно-прикладного искусства;
  - проектирование, конструирование простейших предметов и объектов окружающей среды;
  - проектное моделирование дизайн-объектов средствами графики;
  - графические преобразования, приемы, техники, методы стилизации форм;
  - элементы шрифтовой графики (буква-образ);
  - шрифтовой знак; шрифт, как элемент композиции;
  - графические элементы на объеме;
  - бумажная пластика (плоскостная, объемная);
  - организация пространства средствами проектирования и макетирования (объемное макетирование);
  - элементы проектной графики (зарисовки, эскизы, планы, проекции, композиционный монтаж);
  - элементы компьютерной графики (работа с плоскими формами и цветом).

На занятиях художественной деятельностью по предметам «Введение в графику», «Введение в композицию», «Основы цветоконструирования и колористики», «Символика и семантика цвета и знака» учащиеся овладевают элементарными понятиями художественно-пластического языка плоских и объемных форм с позиции проектных понятий, развивая эстетический вкус, чувство материала с позиции пластических качеств предметного пространства.

Изучение цикла дисциплин художественно-изобразительного порядка помогает дошкольникам в освоении проектного языка, приобретающего форму «игры» эвристического характера. Задания-проекты, предложенные детям в той или иной форме проектной деятельности, несут в себе смысловую и эмоционально-образную задачу, которую детям необходимо решить, используя арсенал имеющихся исполнительно-технических и образно-выразительных средств.

Прилагая различные усилия (умственные, физические, психические, эмоциональные), дети добиваются положительных результатов в выполнении эскизов, планов, рисунков, графических моделей. Каждый раз реша-

ются новые задачи в создании конструкции предметной формы и наполнении её образным содержанием, выражая свое собственное «Я».

На занятиях проектной деятельностью по предметам «Введение в проектирование», «Знакомство с элементарным формообразованием», «Введение в компьютерную графику» учащиеся знакомятся с различными формами работы по проектированию: эскизированием, графическим конструированием, макетированием: объемным и плоскостным, приемами стилизации формы объектов прикладного искусства, архитектуры, дизайна одежды и графического дизайна доступными средствами. При воспроизведении предметного мира в форме наглядных моделей развивается познавательная активность детей посредством конструктивной деятельности: в определении пространственных характеристик предметного мира (форм, положений, протяженности объектов, композиционных, размерных и пространственных отношений между ними) осуществляется переход от действий с предметными моделями к графическим, обеспечивает подготовку к созданию объекта. Благодаря такому подходу формируется проектное мышление и закладываются основы проектной культуры.

Большой выбор средств, приемов и техник, находящихся в инструментарию проектирования, разнообразие видов самой деятельности, предложенных к освоению в рамках дизайн-программы, обеспечивают высокий потенциал исполнительно-технических возможностей и высокую степень заинтересованности детей в освоении искусства дизайна.

Уже сейчас отмечено, что дети любят не только рисовать, но и творить предметно, выражая свое отношение к миру посредством использования сенсорики чувств, настроения, эмоций. Созданные ими предметы прикладного искусства, объемные макеты, модели технических, архитектурных, графических и других форм приобретают новое эстетическое содержание в виде подарков, упаковок, рамок, закладок, игрушек и т.д. И все это – удивительный мир дизайна, включающего в себя эмоционально-высокие проекты, выполненные маленькими дизайнерами по-детски быстро, уверенно, лаконично и образно, а главное с душой.

Практика свидетельствует, что все задания выполняются детьми с огромным желанием сделать то, чего они еще никогда не создавали: высокая степень мотивации, радостного ожидания интересной работы и возможности продемонстрировать свою точку зрения, показать свое «я» обеспечивали продуктивность работы.

Сравнивая подготовку детей, прошедших обучение по комплексной дизайн-программе «Учимся конструировать предметный мир» с уровнем

подготовки детей, обучавшихся по программе «Первые шаги», педагоги школы пришли к выводу: дети, занимающиеся проектной деятельностью, более мобильно развивают свои умственные способности и прикладные навыки, более активные и коммуникативные в общении, способны самостоятельно анализируют действительность, находят неординарные решения в новых и неожиданных ситуациях, более осознанно относятся к собственной деятельности.

Научить детей уже с дошкольного возраста воспринимать и понимать красоту, целесообразность предметов, объектов и пространства искусственно созданной среды, сделать их активными участниками, изобретателями и исполнителями творческого процесса доступными их возрасту средствами – вот одна из важнейших задач программы.

**Л.Н. Кошегарова**

## **ЭСТЕТИКА РЕКЛАМНОГО ОБРАЗА**

Вопрос о том, является ли реклама искусством, на сегодняшний день по праву считается одним из самых спорных. Данной проблеме посвящено не мало культурологических и искусствоведческих исследований. По этому вопросу существует масса противоположных мнений, но однозначного ответа на него до сих пор не найдено и возможно, истина находится где-то посередине.

Уже с середины XX в. стали предприниматься попытки перевести феномен рекламы в статус искусства, освободиться от генетической связи рекламы с производством. Начало этому явлению положило искусство постмодерна, нашедшее предмет художественного вдохновения не в человеке, а в мире обыденных предметов – прерогативе рекламных образов. Творчество художников-постмодернистов стало воплощением основных тенденций и предпочтений массовой культуры, в нем происходит взаимостимулирующий процесс: искусство растворяется в повседневности, а заурядные обыденные предметы возводятся в ранг эстетических объектов. Примером тому может служить известный американский живописец Э. Уорхол, объединивший в своем лице и оригинального рекламиста, и станкового художника. Основным героем его произведений стала вещь, вовлеченная в массовый потребительский товарооборот. На метровом холсте художник мог, например, изобразить одну гигантскую банку супа «Campbell» или упаковку мыла «Brillo», подобные изображения он тира-