

Процесс создания объемно-пространственных объектов состоит в налаживании коммуникативных связей между объектом и субъектом, развивающихся в пространстве и имеющем протяженность во времени. Следует различать два различных процесса: получение информации от беглого взгляда на объект и структурирование этих данных, осуществляемых в результате перцептивных схем. Получение информации от «одного взгляда» на объект не зависит от обучения, педагогических установок и знаний, тогда как перцептивная структура, являясь основой пространственно-временных экспектраций (ожиданий), зависит от опыта и обучения. Таким образом, движение формы в пространстве вскрывает проблему влияния категории времени в общем процессе познания как результата активной коммуникации объекта и субъекта.

Движение, как форма овладения пространством, несет в себе актуализацию, дающую переход бытия из состояния возможности в состояние действительности. Возможность подразумевает наличие внутренней модели объемно-пространственной структуры, как следствия сложной познавательной деятельности, включающей мыслительную переработку исходного чувственного материала, его очищение от случайных моментов. Модель выступает и как продукт, и как средство познавательной деятельности. Овладение пространством путем моделирования объемно-пространственных форм является одним из средств актуализации познавательной деятельности.

Н.А. Надеина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Современная компьютеризация развивается по двум основным направлениям: *во-первых*, призвана обеспечить компьютерную грамотность обучающихся как совокупности знаний, навыков и умений, позволяющих подготовить их к применению средств вычислительной техники в практической деятельности; *во-вторых*, способствует решению многих образовательных, развивающих и воспитательных задач. Включение компьютер-

ных технологий в образовательный процесс создает и реальные возможности повышения качества образования.

Инновационная педагогика накопила достаточный опыт применения компьютерных технологий в учебном процессе на разных сферах образования, в том числе и в художественной. И это не случайно: разработка различных методик обучения, основанных на компьютерных технологиях, является актуальной задачей информатизации художественного образования. Так по мере внедрения современных компьютерных технологий в художественном образовании происходит изменение культуры социально-профессиональной подготовки специалистов в сфере изобразительной деятельности.

Одним из современных средств наглядности в учебном процессе является разработка мультимедийного обеспечения. Например, наглядность повышает интерес и внимание обучающихся, содействует их глубокому пониманию, основательному осмыслению, прочному усвоению учебного материала и позволяет получить о нем полное представление.

Информатизация в современный период может рассматриваться в качестве одного из основных путей модернизации системы художественного образования посредством решения ряда последовательных задач: технического оснащения, создания дидактических средств, разработки новых технологий обучения и т.д. Компьютерные технологии могут способствовать увеличению потенциала человеческого мышления и вызвать определенные изменения в структуре мыслительной деятельности. Поэтому их применение является не только дидактическим средством в традиционном процессе обучения, но и способом реализации потенциальных возможностей обучаемой личности.

Повышение организации внимания и восприятия при работе с мультимедийной информацией можно достичь благодаря использованию фактора новизны и возможности личной интерпретации, что привлечет внимание обучаемой личности и может способствовать созданию соответствующего эмоционального настроя на процесс обучения. Образовательные средства мультимедиа могут пробуждать и азарт к обучению, и любопытство. При этом способствуют формированию умозрительных образов и моделей, активизации познавательной деятельности в процессе обучения, развитию самостоятельности, дисциплинированности, внимательности, познавательной и творческой активности личности.

Однако необходимо учитывать, что компьютерные технологии целесообразно применять лишь в том случае, когда традиционные формы, ме-

тоды и средства обучения не способны эффективно реализовать поставленные дидактические цели и задачи обучения.

Т.Г. Олехова

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

В современном мире дизайн приобрел новый статус: это явление, считавшееся умением оформлять предметно-пространственную среду, превратилось в искусство. Философское осмысление роли дизайнера в общей культуре, обусловили появление новых представлений и определений изучаемого явления, их взаимодействия с человеком и обществом. Благодаря такому подходу дизайн превратился в самое востребованное и распространенное искусство, по которому судят о его достижениях в обществе.

Однако успешное развитие дизайнерской культуры, во многом зависит от уровня подготовки специалистов в этой области. Одним из важнейших аспектов этого процесса являются современные методологические основы подготовки дизайнеров. Методика в дизайне является одной из самых сложных проблем его теории. Дизайн-деятельность реализуется практическими средствами проектирования, одна часть которых находится и изобретается профессионалом, другая – основывается на методах научного анализа и классификации, идущих от базовых для проектирования дисциплин: физиологии, социальной психологии, эргономики и др. Инженерно-изобретательский потенциал цивилизации, новизна конструкций и материалов – третий фактор выбора средств формирования продукции дизайнера. Кроме этого, в работе участвует специфический арсенал профессиональных художественных средств: проектная графика, приемы и методы формальной композиции, цветовое решение и др. Технологии дизайна пока не упорядочены, так как большинство направлений дизайнерской деятельности относительно молоды. Целью разработок методики дизайн-процесса должно быть не только воспитание профессионалов, но и развитие взыскательности и вкуса в обществе.

Взаимодействие дизайнера с обществом – это процесс, в ходе которого устанавливаются новые стандарты, а общество, перенимая их, тре-