

их общей теоретической подготовки и владение основными навыками и приемами практической работы.

Список литературы

1. Галеева Ж. Ш. Роль учебной практики в формировании общих и профессиональных компетенций специалистов педагогического профиля / Ж. Ш. Галеева // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы III междунар. науч. конф. Самара, 2016. С. 126–129.

2. Крылосова И. А. Актуальные вопросы современного образования [Электронный ресурс] / И. А. Крылосова, Е. В. Орлова, Е. А. Хволис, М. В. Чиркова // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 2. Режим доступа: <https://www.science-education.ru//article/view?Id=24161>.

3. Пинчук А. Н. Проблематизация образовательных практик студентов в повседневности современного вуза / А. Н. Пинчук // Успехи современной науки и образования. 2016. № 11. С. 126–129.

4. Мигачева Г. Н. Рабочая программа дисциплины «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (технологическая практика)» для прикладного бакалавриата направления подготовки 44.03.04. Профессиональное обучение (по отраслям) профиля «Машиностроение и материалобработка» профилизации «Сертификация, метрология и управление качеством в машиностроении» / Г. Н. Мигачев, А. С. Кривоногова. Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2018. 37 с.

УДК 378.147.8:[004.94:7]

Т. Е. Микова

T. E. Mikova

ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет», Екатеринбург

Ural state university of architecture and art, Ekaterinburg

mikova.t@yandex.ru

МОДЕЛИРОВАНИЕ КОНСТАНТНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРИЕМ В ОБУЧЕНИИ ДИЗАЙНЕРОВ

CONSTANT REALITY SIMULATION AS A TEACHING METHOD IN THE TRAINING OF DESIGNERS

Аннотация. Применение педагогических приемов, основанных на моделировании константной реальности, в процессе изучения дисциплины «История искусств» развивает умения обучающегося анализировать и проектировать формы (формообразование является основой проектной деятельности дизайнера), способствует интериоризации студентом накопленного человечеством культурного опыта изготовления вещей.

Abstract. The use of pedagogical techniques based on constant reality modeling in the course of "History of arts" discipline develops the ability of the student to analyze and design forms (morphogenesis is the basis of design activity), contributes to the student understanding of cultural experience of making things accumulated by humankind.

Ключевые слова: виртуальная реальность, константная реальность, формообразование, обучение дизайну.

Keywords: virtual reality, constant reality, morphogenesis, design training.

За предметное окружение в современном урбанизированном мире отвечают дизайнеры, разрабатывающие формы и внешний облик предметов быта, призванных удовлетворять существующие потребности человека и

способствовать появлению новых потребностей. Качества вещей и качество жизни пользователя зависят от профессионализма дизайнера и возможностей производства, массово выпускающего на рынок спроектированные дизайнером вещи. «Проектирование в дизайне требует участия сразу многих способностей и представляет собой синтез эмоционального и рационального, образного и понятийного начал, который далеко не всегда требуется в других видах проектирования» [2, с. 20]. Уровень проектной культуры дизайнера зависит от многих факторов, в частности, насколько дизайнер способен синтезировать форму вещи, учитывая ее назначение, адресата, материал и производственные возможности. «Форма как результат дизайн-деятельности есть природа (смысл) предмета; причина его существования; она задает отличие данного продукта от других; определяет его границы. Форма не тождественна оболочке, поверхности предмета ... она организует все уровни, все структурные элементы предмета» [4, с. 8].

Образовательные организации среднего профессионального и высшего образования должны обучить студента профессиональной деятельности в соответствии со стандартом образования и принять во внимание индивидуальные особенности обучающихся. На первом курсе становится очевидной проблема, что студент «не чувствует» форму, не может ее описать, проанализировать, а, следовательно, изобразить и запомнить. Мы говорим о поколении миллениалов, лишенных возможности играть в кубики, изобретать игрушки из подручных материалов и т.п. в силу распространения цифровых технологий. Эти молодые люди, с ранних лет привыкшие к интерактивной поверхности, не в полной мере понимают законы физической реальности, тектоники и эргономики.

В виртуальности человек не ограничивается рамками физического мира [5, с. 43], может создавать сложные произведения, не обращая внимания на законы реальности, параметры эстетики становятся важнее правил тектоники. И это «виртуальное» восприятие становится одной из причин плохого дизайна. Виртуальность - это развитие динамизации художественного образа, свойственное театральному искусству. «Динамизация художественного образа делает восприятие скольльзящим, поверхностным, хаотичным» [3, с. 166]. И, как следствие, многие сегодняшние студенты 1-2 курса художественного вуза воспринимают видимую форму вещи только как поверхность, лишенную структуры и материала. Без развитой способности анализа и синтеза формы, знания законов формообразования невозможна профессиональная деятельность дизайнера. Соответственно, педагогические приемы моделирования константной реальности позволяют одновременно улучшать навыки формообразования, развивать пространственное мышление, компенсировать недостаточное взаимодействие с элементами константной реальности в дошкольном и раннем школьном возрасте и изучать историю искусств. На примере памятников истории искусств как вещах, обладающих формой, возникшей в силу определённых причин, следует обучать студента-дизайнера прочитывать форму как текст, в котором хранится культурная память. Чтобы прочесть форму или создать форму требуется

умение «декомпозировать сложное на совокупность простого» [1, с. 21]. Прием моделирования константной реальности наглядно демонстрирует принцип перевода с языка на язык. В процессе выполнения учебных упражнений обучающиеся отрабатывают высказывания «на языке пластики и формообразования» и их «перевод» с использованием профессиональной терминологии.

На протяжении двух лет (с 2017 по 2019гг.) студентам первых курсов факультета дизайна Уральского государственного архитектурно-художественного университета предлагались следующие задания: построить модель стоечно-балочной конструкции, слепить модель элемента ордерной архитектуры, создать бумажную модель коробовой, полуциркульной и стрельчатых арок.

Постройка модели стоечно-балочной конструкции. Задание заключается в комбинировании деревянных брусков таким образом, чтобы получились последовательно менгир, дольмен, кромлех, Парфенон. После этого упражнения студенты не совершают грубых ошибок в графических изображениях ордерной архитектуры, так как тектоника стоечно-балочной конструкции становится им понятна. Изображения системы несущих и несомых частей на иллюстрациях учебника обретают для студентов физический смысл, и студенты легче запоминают памятники архитектуры Древней Греции и Рима, итальянского Возрождения, архитектуры Нового и Новейшего времени.

Модель элемента ордерной архитектуры. Цель задания: анализ формы отдельных элементов ордерной архитектуры. Для этого необходимо проанализировать состав формы баз и капителей и набрать модель из элементарных форм. Моделирование ионической капители позволяет ставить эвристические задачи обучающимся: как будет выглядеть угловая ионическая капитель в периптере; как будет изменяться восприятие архитектурных элементов в зависимости от интенсивности освещения, угла зрения наблюдателя; как на формообразование повлияют свойства материала. До этого упражнения большинство студентов не могло нарисовать по памяти капитель простейшего из ордеров, так как воспринимало форму поверхностно. После анализа формы и синтеза искомой формы из простейших элементов (вылепленных из пластилина) студенты легко запомнили правила формообразования ордерной архитектуры и могли «транспонировать» элементы ордера в зависимости от требований исторического стиля.

Бумажная модель. Во время лекции, посвященной искусству средних веков, перед тем как рассказывать о конструкциях в архитектуре готики, студентам предлагается согнуть из листа бумаги модели коробовой, полуциркульной и стрельчатых арок.

С одной стороны, вышеперечисленные задания напоминают занятия с дошкольниками. Но эти упражнения позволяют передавать знания, проверять уровень усвоения информации, позволяют организовать работу в парах и групповую работу. После освоения основных правил формообразова-

ния обучающиеся способны наблюдать за трактовкой этих правил художниками последующих эпох. Студенты видят нарушения законов формообразования и могут эти нарушения интерпретировать: как свидетельства провинциальности и недостаточности образования художника - как ошибки, или напротив, как проявления творческой свободы и гениальности автора. Вышперечисленные приемы моделирования константной реальности, помимо развития навыков анализа и синтеза формы, вносят оживление в объяснительно-иллюстративную лекцию и способствуют положительному восприятию необходимости усвоения опыта человечества в создании вещей как одной из основ профессиональной деятельности дизайнера.

Список литературы

1. Алябышева Ю. А. Педагогический конструктивизм и предметное содержание как основания типологизации и структуризации учебной деятельности / Ю. А. Алябышева, А. А. Веряев // Известия АлтГУ. 2015. № 3 (87). Режим доступа: <http://izvestiya.asu.ru/article/view/%282015%293.1-02>.
2. Быстрова Т. Ю. Возраст дизайна: анализ версии «дизайн всегда» / Т. Ю. Быстрова // Архитектон: известия вузов. 2006. № 1 (13). С. 19–20.
3. Зайцева М. Л. Синестезийное восприятие и познание объективной реальности в пространстве эстетических коннотаций / М. Л. Зайцева // Вестник Костромского государственного университета. 2012. № 1. С. 164–167.
4. Обеднина С. В. Форма как основной и специфический продукт дизайна / С. В. Обеднина, Т. Ю. Быстрова // Труды Академии технической эстетики и дизайна. 2015. Т. 3. № 2. С. 7–9.
5. Шустов Н. А. Эстетический опыт и виртуальность: проблемы взаимодействия / Н. А. Шустов // Вестник Вятского государственного университета. 2015. № 1. С. 40–43.

УДК 378.036.5:[378.14:004]

Л. И. Назарова, Ю. И. Трипольская
L. I. Nazarova, Y. I. Tripolskaya
ФГБОУ ВО «Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева», Москва
Russian State Agrarian University –
Moscow Timiryazev Agricultural Academy, Moscow
nazarova@inbox.ru, juliyatripolskaya@mail.ru

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ СТУДЕНТОВ В ЭЛЕКТРОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВУЗА DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE ABILITIES IN THE UNIVERSITY ELECTRONIC EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Аннотация. Авторы рассматривают сущность креативности и инновационной компетентности, методы обучения, способствующие развитию творческих способностей, в том числе в условиях электронной образовательной среды.

Abstract. The authors consider the essence of creativity and innovative competence, teaching methods that contribute to the development of creative abilities, including in the conditions of the electronic educational environment.

Ключевые слова: творческие способности; креативность; инновационная компетентность; методы развития креативности; электронная образовательная среда.