

5. *Распоряжение* ОАО «РЖД» от 26 июня 2012 г. № 1494-р "Об утверждении функциональной стратегии управления рисками в холдинге «РЖД». URL: <http://www.garant.ru>. Текст: электронный.

6. *Скораева, Е. А.* Исследование потребности в повышении квалификации / Е. А. Скораяева, О. В. Тарасюк. Текст: непосредственный // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2019. № 1 (38). С. 83–88.

7. *Чупина, В. А.* Содержание компетенций XXI века / В. А. Чупина. Текст: непосредственный // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 24-й Международной научно-практической конференции, 23–24 апреля 2019 г., Екатеринбург / под науч. ред. Е. М. Дорожкина, В. А. Федорова. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2019. С. 152–155.

УДК [378:745]:378.147

А. В. Степанов, Е. Ж. Шуплецова

A. V. Stepanov, E. Zh. Shupletsova

ФГАОУ ВО «Российский государственный

профессионально-педагогический университет», Екатеринбург

Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg

s49@list.ru, el-jane@yandex.ru

МЕТОДИКА ВИЗУАЛЬНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ИММЕРСИИ В ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ

VISUAL THEMATIC IMMERSION TECHNIQUE IN PREPARATION OF DESIGNERS

Аннотация. В статье предлагается опыт использования методики тематической иммерсии (как нововведения) в процессах формирования компетенций дизайнера. Данная методика была разработана и апробирована с положительным результатом на кафедре дизайна интерьера РГППУ.

Abstract. The article offers the experience of using the thematic immersion technique (as innovations) in the processes of designer's competencies formation. This technique was developed and tested with a positive result at the Department of Interior Design, RSVPU.

Ключевые слова: иммерсия, методика тематической иммерсии, информация, иконическая информация, дизайнер.

Keywords: immersion, methodology of thematic immersion, information, iconic information, designer.

Методика тематической иммерсии в рамках подготовки дизайнеров – это связанная с погружением (визуально-образным, вербальным, аудиальным и др.) аудиторная и самостоятельная работа студентов по конкретному деятельностному включению в информацию по той или иной теме, определяемой проектной задачей.

Данная методика, по существу, является деятельностной реализацией начального этапа работы над любым дизайнерским проектом. Этот этап принято маркировать в дизайнерской практике, как *предпроектное* исследование, что, безусловно, отражает основные смыслы этого процесса.

Вместе с тем, в понятии «методика тематической иммерсии» надо подчеркнуть следующие новые смыслы, которые в общепринятом понимании начального этапа проектирования до сих пор не акцентировались и не получили «понятийного статуса». К таким новым смысловым пунктам следует отнести:

– само понятие «*иммерсия*» – погружение – в его функциональном использовании в педагогической практике;

– аргументирование понятия *иммерсии* как органической деятельности в процессе «вхождения» в проектную тему обучаемого дизайну субъекта, а также профессионального проектировщика;

– выявление *специфики методики тематической иммерсии* как свободного самостоятельного погружения в тему (тематические объекты) без аналитических задач;

– формирование *понятия «методика тематической иммерсии»* с целью «функциональной маркировки» задач самостоятельной работы обучающихся.

Отсюда относительно методики тематической иммерсии можно сделать следующие *обобщающие выводы*: в процессе ее реализации происходит органичное «ознакомление» (визуальное и др.) с материалом, несущим ту или иную необходимую информацию; иммерсионное ознакомление деятельностно связано с любой самостоятельной работой, при которой отсутствуют внешние «педагогические» воздействия, а студент (обучающийся субъект) остается «один-на-один» с материалом, что позволяет ему ощутить, осознать свое собственное отношение к информации, в которую он погружается.

В процессе реализации методики тематической иммерсии существенное значение имеет сама тема (как предмет погружения). Понятие «тема» в данном случае конфигурируется кругом явлений, в рамках которых осуществляется погружение.

Информативность темы для продуктивной реализации методики тематической иммерсии должна быть связана с обширным объемом рассматриваемой целевой информации, что, собственно, и обосновывает использование данной методики [2].

Взаимодействие с источниками информации – книгой, электронными носителями и др. – это процессы, требующие больших затрат времени от субъекта потребления информационных данных. Зачастую необходимый объем информации настолько может превысить «лимит времени», отпущенный на ее качественное освоение, что это становится непреодолимым противоречием, барьером для реализации такого важного педагогического принципа, как «объему и сложности изучаемого материала должно соответствовать время, отведенное на его изучение».

Здесь к тому же возникает такая проблема, как «когнитивная перегрузка субъекта обучения», которая не самым лучшим образом сказывается на качестве образовательных процессов, их эффективности и полезности. Вопрос «когнитивной перегрузки», так или иначе, является на сегодня актуальным для многих образовательных процессов, связанных с резко возрастающим объемом необходимой профессиональной информации.

Для решения этой проблемы надо рассматривать цель учебного освоения значительного объема информации в различных аспектах: научно-педагогическом, психолого-педагогическом, а также и методическом. Поиск новых методик на этом пути должен быть направлен не столько на «облегчение» условий обучения субъекта, сколько на устранение неактуальных практик, содержащих «устаревшие» подходы к получению профессионально значимой информации.

Например, для дизайнеров большое значение имеют тексты визуально-образного характера, т.е. иллюстративный ряд (так называемые «картинки»).

Умение работать с такого рода информацией – это одна из важнейших компетенций профессионального дизайнера, который должен быть хорошо знаком не только с вербально представленной информацией, но и с информацией иконической (картинной). К такой информации относятся визуальные объектно-стилевые концепции: фоторепродукции объектов, проектная графика (ручная и компьютерная), макеты и др. Иконическая информация является, по сути, основным видом профессионально необходимой информации дизайнера в процессе обучения, а в дальнейшем – и в профессиональной деятельности.

«Аналоговая насмотренность» дизайнера создает ему базу как исторических, так и современных данных о развитии стиливых структур, реализации идей в проектной форме и материале, тенденциях проектирования и др.

Поскольку такая база современных проектных данных по своему объему значительна, то для ее освоения требуется много времени. Здесь и предлагается для решения этой проблемы *методика тематической иммерсии*, которая направлена на концентрированное, «сжатое» визуальное ознакомление в процессе обучения с различными векторами проектной культуры. К ним можно отнести:

- ознакомление (иммерсионное) с лучшими образцами мирового дизайна по необходимой теме;
- иммерсионное рассмотрение отечественных образцов дизайна по требующейся теме;
- ознакомление с творчеством известных дизайнеров, работающих в рамках рассматриваемой темы;
- рассмотрение (визуальное) исторических и футуристических образцов, относящихся к изучаемой теме и т.д.

Векторы тематической иммерсии могут быть связаны как с расширенной информацией, так и с информацией узконаправленной, ограниченной.

Такой визуально ознакомительный, по сути, подход к освоению необходимой профессиональной информации был разработан в соответствии с известной психологической концепцией академика Н. П. Бехтерева «о свойстве внутреннего механизма мозга превращать информацию, поступающую ежеминутно, последовательно, в пространственный узор мозгового хранилища памяти» [1, с. 259].

Обозначенная концепция в ее педагогическом применении дает позитивный результат. Подтверждается вывод Н. П. Бехтерева о воздействии последовательно поступающей в «мозговое хранилище памяти» информации на формирование профессиональных компетенций обучаемых.

В данном случае поступает информация ситуативно органично и не требует для своего восприятия усилий от субъекта обучения. То есть процесс обучения происходит естественным путем, без напряжения и преодоления отрицательных эмоций. Безусловно, для преодоления эмоций такого рода требуется мотивация противоположного характера – позитивного, вызывающая положительные эмоции и ощущения.

Реализация метода визуальной тематической иммерсии на кафедре дизайна интерьера РГППУ была связана с самостоятельной работой студентов и дала положительный учебный результат, а также усилила мотивацию обучаемых к самостоятельной деятельности.

В дальнейшем разработка методики визуальной тематической иммерсии может быть связана и с аудиторной работой обучаемых.

Список литературы

1. *Бехтерева, Н. П.* Магия мозга и лабиринты жизни / Н. П. Бехтерева. Москва: АСТ; Санкт-Петербург: Сова, 2007. 383 с. Текст: непосредственный.

2. *Степанов, А. В.* Иммерсионный подход в освоении визуальной культуры / А. В. Степанов, Т. М. Степанова. Текст: непосредственный // Визуальные образы современной культуры: светские и религиозные стратегии построения жизненного мира: сборник научных статей по материалам VI Всероссийской научно-практической конференции, Омск, 09–10 июня 2017 г. Омск: Омск. гос. ун-т им. Ф.М. Достоевского, 2017. С. 137–139.

УДК [37.016:881.161.1'243]:[371.335.5:75]

Т. С. Табаченко

T. S. Tabachenko

ФГБОУ ВО «Сахалинский государственный университет», Южно-Сахалинск
Sakhalin State University, Yuzhno-Sakhalinsk
tabachenco@mail.ru

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРИЁМЫ ИЗУЧЕНИЯ ЛЕКСИКИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЖИВОПИСИ

INTERACTIVE METHODS FOR STUDYING VOCABULARY IN THE LESSONS OF THE RUSSIAN LANGUAGE AS FOREIGN WITH THE USE OF PAINTING

Аннотация. В статье рассматриваются психологические и дидактические аспекты применения интерактивных приемов изучения русского языка как иностранного. Представлена концепция использования на занятиях с иностранными учащимися живописи и рисунка.