

Дидактика и методика традиционного прикладного искусства

***Методика обучения традиционному прикладному искусству
(по видам)***

УДК 004.92:745

Кашекова И.Э., доктор педагогических наук, профессор, член Московского союза художников (МСХ), член Российской союза писателей, зам. директора по научно-методической работе Института традиционного прикладного искусства – Московского филиала ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)», 115573, Москва, ул. Мусы Джалиля, дом 14, кор. 2, e-mail: kashekova@yandex.ru

Kashekova I.E., Doctor of pedagogical sciences, professor, member of the Moscow Union of artists (MA), member of the Russian union of writers, deputy director for scientific and methodological work of the Institute of traditional applied art – branch of the federal state budgetary educational institution of higher education «Higher school of folk arts (academy)», 115573, Moscow, st. Musa Jalil, house 14, bldg. 2, e-mail: kashekova@yandex.ru

Ванеев А.В., доцент кафедры профессиональных дисциплин Института традиционного прикладного искусства – Московского филиала ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)», 115573, Москва, ул. Мусы Джалиля, 14, кор.2,e-mail:an-vaneev@yandex.ru

Vaneev A.V., associate professor of the department of professional disciplines, Institute of traditional applied art – Moscow branch of the Higher school of folk arts (academy), 115573, Moscow, str. Musa Jalil, house 14, cor. 2, e-mail: an-vaneev@yandex.ru

Методы обучения цифровым технологиям в проектировании изделий традиционных художественных промыслов

**Methods of teaching digital technologies in the design of products of
traditional art crafts**

Аннотация. В статье рассматриваются методы обучения будущих художников традиционного прикладного искусства работе в графических редакторах. Проектирование изделий традиционных художественных промыслов с применением цифровых технологий позволяет моделировать искомый продукт, варьировать и корректировать весь творческий процесс. Наряду с традиционными, общеизвестными методами, задействованными в педагогике, рассматриваются методы, разработанные учеными-педагогами специально для обучения цифровым технологиям. Статья направлена на решение проблемы: как можно цифровые технологии использовать в

обучении художников традиционного прикладного искусства, и какими методами должен владеть педагог для успешного осуществления учебного процесса. Предлагается классифицировать инструменты геометрического конструктора наиболее часто входящих в программное обеспечение графических редакторов (CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) для освоения основных принципов работы в программах.

Ключевые слова: педагогика, методы обучения, информационные технологии, традиционные художественные промыслы.

Abstract. The article discusses the methods of teaching the work in graphic editors of artists of traditional applied art. Designing products of traditional art crafts using digital technologies allows you to model the desired product, vary and adjust the entire creative process. Along with the traditional, well-known methods involved in pedagogy, methods developed by scientists-educators specifically for teaching digital technologies are considered. The article is aimed at solving the problem: how can digital technologies be used in teaching artists of traditional applied art, and what methods should a teacher have in order to successfully implement the educational process. It is proposed to classify the most frequently included in the software of graphic editors (CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) geometric designer tools for mastering the basic principles of working in programs.

Keywords: pedagogy, teaching methods, information technologies, traditional art crafts.

На современном этапе развития системы образования и внедрения новых технологий в процесс профессиональной подготовки будущих художников традиционного прикладного искусства возникает потребность в разработке новых методов обучения проектированию изделий традиционных художественных промыслов. Стремительное развитие компьютерных технологий и программного обеспечения стимулируют постоянное обновление идей и содержания обучения, расширяют спектр применяемых форм и методов, на всех ступенях профессионального образования. Проектирование изделий традиционных художественных промыслов с применением цифровых технологий позволяет моделировать искомый продукт, варьировать и корректировать весь творческий процесс, в чем легко убедиться на примере вариантов вышивки, выполненных в графическом редакторе CorelDRAW (рис. 1, 2, 3, 4)⁴³.

Эффективность обучения новым технологиям в значительной мере зависит от методов, выбираемых преподавателем. Методы в образовании трактуются как способы совместной деятельности преподавателя и обучающихся, направленные на решение задач обучения [3], т.е., проще, метод – это способ достижения цели. Традиционные, общепризнанные методы обучения (словесные, иллюстративные, практические, поисковые,

⁴³ Статья проиллюстрирована работами студентов 1 курса Института традиционного прикладного искусства (Моква) – филиала Высшей школы народных искусств (академии). Преподаватель А.М. Растворгугева.

репродуктивные, эвристические и др.), к какой бы классификации методов мы не обратились (Ю.К. Бабанский, П.Я. Гальперин, И.Я. Лerner, М.Н. Скаткин и др.) сегодня успешно применяются при использовании цифровых технологий [1; 2; 5; 7]. Вместе с широким спектром задействованных в педагогике методов в настоящее время существуют методы, разработанные учеными-педагогами специально для обучения в разных областях знания с использованием цифровых технологий [6; 10]. Так, М.С. Подобед обосновал методы, которые эффективно работают в процессе формирования профессионального мастерства дизайнеров полиграфии при освоении компьютерной графики. Это методы: визуализации, конструктивного диалога, тренинга, разбора «завалов», художественные практики и квазипроекты [6]. Все эти методы в той или иной мере можно использовать и в обучении будущих художников традиционного прикладного искусства.

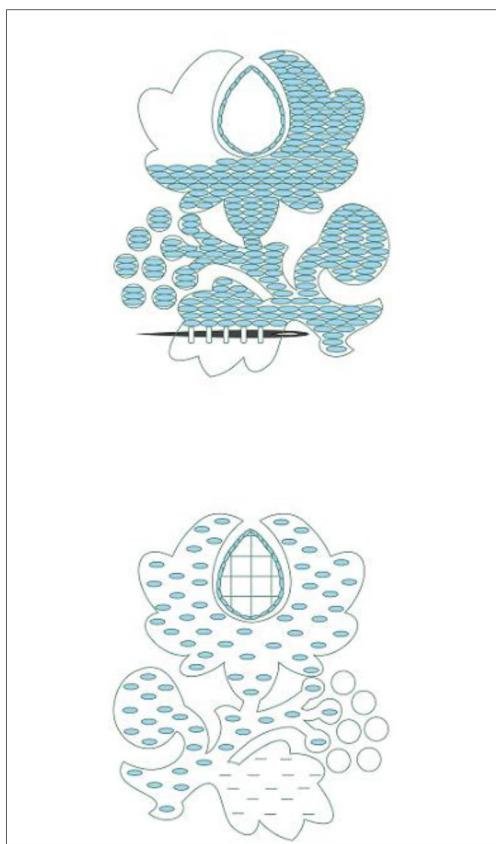


Рис. 1. К. Мурадаян. Поиск решения композиции вышивки (CorelDRAW)



Рис. 2, 3. В. Алижанова, Е. Харламова Поиск решения композиции вышивки (CorelDRAW)

Ведущим методом в модели методики обучения компьютерной графике, разработанной Т.В. Черняковой, является проектный метод. В ее модели тесно взаимосвязаны несколько компонентов образовательного процесса, зависящие от выбора соответствующих методов, форм и дидактических средств обучения. Только в случае взаимосвязанной работы всех компонентов, по мнению автора, они будут направлены «на формирование профессиональных умений и развитие профессионального творчества с учетом индивидуальных предпочтений обучаемого, а также современных требований общества и

рынка труда» [9, с. 106]. Нельзя не согласиться с автором в том, что подготовка будущих специалистов в области компьютерной графики будет способствовать их конкурентоспособности на рынке труда в условиях нарастающих темпов информатизации общества. Владение средствами информационно-коммуникационными технологиями для создания эскизов,

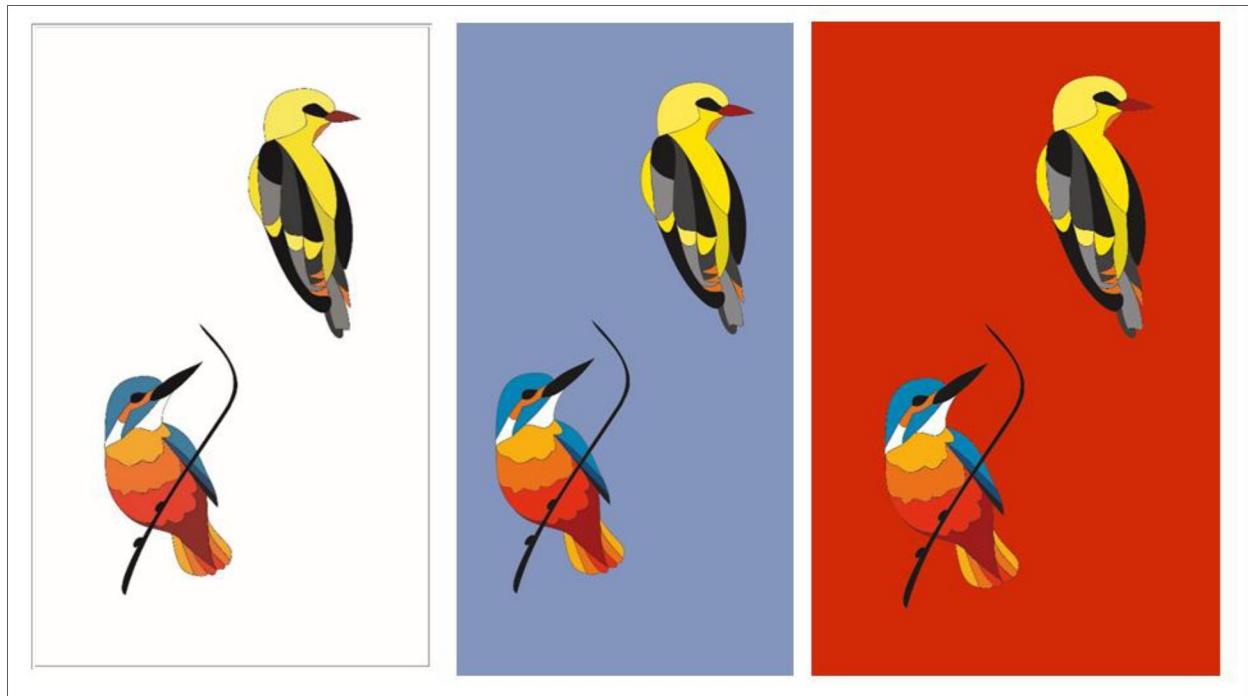


Рис. 4. М. Фионова. Поиск цветового решения фона росписи (CorelDRAW) , искусства позволит значительно сократить время на выполнение работы.

Специфика подготовки будущих художников традиционного прикладного искусства в современных условиях требует решения проблемы: как можно цифровые технологии использовать в их обучении, и какими методами должен владеть педагог для успешного осуществления учебного процесса. Несомненно, что особенно востребованными цифровые технологии у студентов, обучающихся по направлению 54.03.02 «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», могут быть при проектировании изделий, т.к. позволяют существенно сократить время на поиск оптимального решения композиции, колорита, будущего изделия, формы и фактуры элементов, направления освещения (при проектировании изделия лаковой живописи).

Дисциплина «Проектирование» является основополагающей в обучении будущего художника любого направления подготовки. Обучаясь проектированию изделия, студенты учатся на практике применять законы построения композиции в прикладном искусстве, которым ранее обучались по программам общехудожественной направленности. Именно при проектировании перед художниками открываются новые возможности и свобода воплощения творческих замыслов [4]. Методика обучения проектированию представляет собой комплекс методов, позволяющих организовать целенаправленный, планомерный и систематически

осуществляемый процесс по овладению профессиональными компетенциями, которые необходимы для описания, создания, изображения или концептуальной модели целостного объекта с определенными эргономическими, функциональными и эстетическими качествами [3]. Перечисленным требованиям должны удовлетворять и методы обучения цифровым технологиям проектирования изделий традиционных художественных промыслов, которые, как правило, осуществляются в специальных графических редакторах (CorelDRAW и Adobe Illustrator, Photoshop)⁴⁴.

Компьютерная графика бывает векторная (графические редакторы CorelDRAW и Adobe Illustrator) и растровая (графический редактор Adobe Photoshop), выбор редактора зависит от задач, которые ставит перед собой студент. Специфика работы в графических редакторах определяется их особенностями, классификация которых поможет студентам понять общие принципы работы графической программы. Интерфейсы этих программ содержат схожие позиции, но функции каждой программы имеют свою специфику (рис. 5, 6).

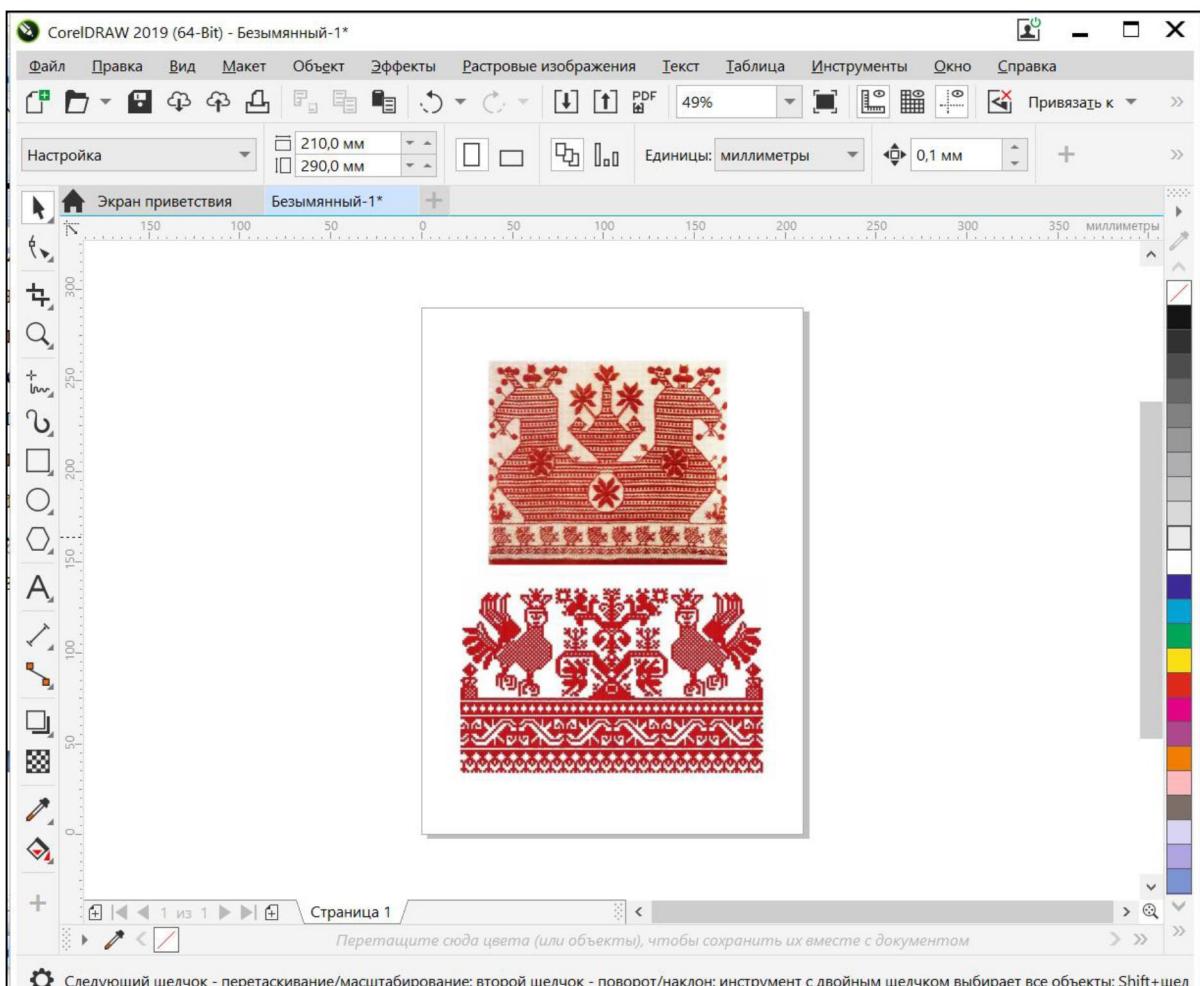
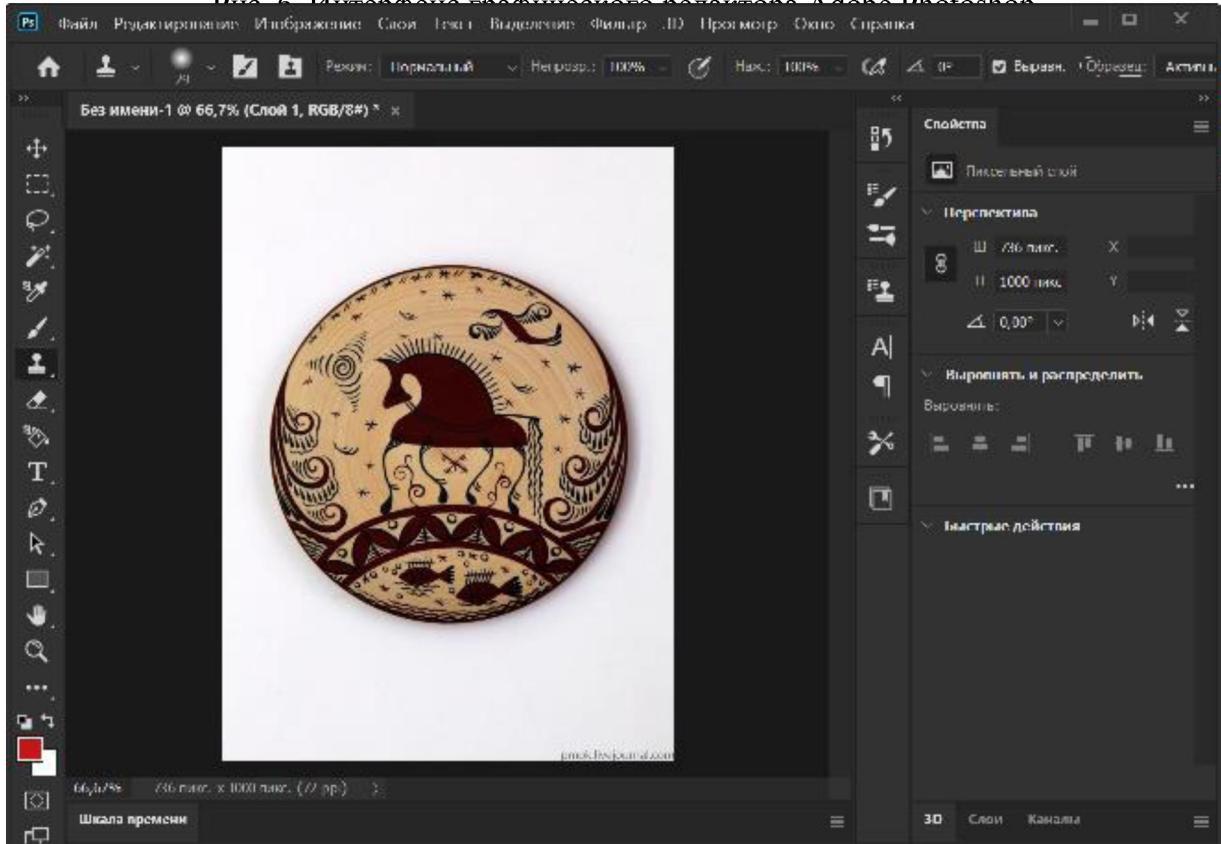


Рис. 5. Интерфейс графического редактора CorelDRAW

⁴⁴ Наиболее распространенные в России графические редакторы.

Рис. 6. Интерфейс графического редактора Adobe Photoshop



В векторной графике рисунок формируется из векторных линий, которые привязаны к ключевым точкам изображения. В векторной графике можно легко трансформировать рисунок любой сложности. Графическое изображение может формироваться с помощью пластичных линий, доступных в векторной графике. Для упрощения изучения векторной двумерной графики педагогами-практиками предлагается классифицировать наиболее часто входящие в программное обеспечение компоненты геометрического конструктора, действия с геометрическими объектами, дополнительные формы объектов, инструменты, гарантирующие правильность разработки, в большинстве своем ограниченные специальными задачами, но в то же время имеющими большой диапазон функций [8].

Растровое изображение, в отличие от векторного, состоит из маленьких цветных точек (пикселей), размещенных в непосредственной близости друг от друга. Качество подобной графики зависит от количества пикселей на одну единицу измерения (дюйм/сантиметр) изображения. Работая в растровой графике можно передавать сложные градации цвета и тона, достигая высокой степени реалистичности изображения.

Рассматривая педагогические методы обучения будущих художников традиционного прикладного искусства созданию вариантов эскиза будущего изделия в графических редакторах, можно рекомендовать, как наиболее целесообразные, на первом этапе: словесный, наглядный и репродуктивный методы:

- словесные методы позволяют познакомить обучающихся с программой, с инструментами, с используемыми понятиями и принципами работы в программе;
- наглядные методы наиболее важны в обучении художников, они позволяют оценить возможности графического редактора, увидеть примеры работ, выполненных в данной программе;
- репродуктивные методы позволяют освоить приемы работы с инструментами и получить основные практические умения работы в редакторе (рис. 7).



Рис. 7. Е. Чернышова, К. Мурадян, Н. Чувилина. Эскизы выполнения художественной глади с вливанием швов. Использование репродуктивного метода обучения (работа по образцу)

Далее по мере освоения компьютерного редактора можно перейти на методы визуализации, проблемно-поисковый и проектный методы обучения:

- метод визуализации оказывает существенную помощь в проектировании изделий традиционных художественных промыслов. Визуальная информация подается в качестве демонстрации графического материала, связанного с проектной деятельностью, а также поэтапного выполнения различных операций в графических редакторах;
- проблемно-поисковый метод особенно важен для будущего художника, поскольку стимулирует поиск, заставляет анализировать, сравнивать, размышлять, давать оценку, способствует развитию образного мышления. Развитие поисковых и познавательных навыков обучающихся, умение самостоятельно изучать и подбирать материал, разрабатывать эскизы будущего изделия лежит в основе метода проектирования;

- проектный метод обучения построен на интересе и увлечении студента темой задания и процессом его выполнения; этот метод работает при единении познания и действия, он предполагает целевостремленность, активность,

самостоятельность, исследовательские приемы работы. В творческие по своей сути проектный метод входят исследовательский и проблемный методы.

В то же время, определяя совокупность методов обучения компьютерной графике студентов традиционного прикладного искусства, необходимо учитывать закономерности создания цифровых изображений, которые необходимо знать для работы в векторном и растровом графических редакторах. Кроме педагогических методов, используемых педагогов для приобщения к новому знанию, необходимо учитывая математические и алгоритмические основы компьютерной графики, растровые алгоритмы, компьютерную геометрию, необходимо овладеть методами работы с инструментами, с графическими стандартами и библиотеками компьютерной графики (М.С. Подобед).

Каждый метод обучения цифровым технологиям в проектировании изделий традиционных художественных промыслов органически включает в себя взаимосвязь обучающих действий преподавателя с активной учебно-творческой деятельности студентов.

С помощью перечисленных педагогических методов обучения появляется возможность успешно разрешать любые проблемы, возникающие не только при освоении учебного материала, но и в процессе осуществления художественно-проектной деятельности:

Цифровые технологии в проектировании позволяют значительно расширить и обогатить традиционные методы создания изделий традиционных художественных промыслов, обеспечивают быструю реализацию творческих замыслов студента. Все это в будущем поможет в профессиональной деятельности художника, т.к. способствует расширению ассортимента изделий традиционных художественных промыслов, создает условия для быстрого реагирования на смену модных тенденций, расширяет диапазон творческих замыслов студента. Возможным преимуществом компьютерного проектирования является создание большого количества вариантов рисунков на основе одного элемента или мотива, что позволяет реализовать творческий замысел в более широком плане, чем при традиционном способе работы.

Однако художественное проектирование изделий традиционных художественных промыслов остаётся творческим процессом, так как фантазия, интуиция художника не поддаются строгой формализации, играют решающую роль в проектной деятельности. Система компьютерного проектирования представляет художнику широкий диапазон возможностей в процессе создания изделий традиционных художественных промыслов. Можно получить многочисленные варианты одного рисунка за счёт изменения размеров, мотивов, поворотов, в поиске колорита, трансформации композиционного построения и т.д. На экране дисплея можно одновременно увидеть и сравнить несколько вариантов одного рисунка, выбрать из них лучший. Во всех случаях постановка задачи при проектировании изделий традиционных художественных промыслов и оценка эстетических качеств в

окончательном варианте остаются за автором. Время на выполнение всех операций при применении компьютерных технологий сокращается до нескольких дней или часов вместо нескольких недель. Рисунки, созданные при помощи компьютерных технологий, отличаются от рисунков, выполненных обычным способом чистотой исполнения, сложностью построения, новым характером изобразительных мотивов. Всё это позволяет говорить о новых методах обучения цифровым технологиям в проектировании изделий традиционных художественных промыслов.

Литература

1. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский. – Москва: Просвещение, 2005. – 208 с.
2. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственного развития ребенка. Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1985. – С. 3-9.
3. Власенко О.В. Методы и средства преподавателя проектирования в дизайне среды / О.В. Власенко // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – С. 98-105.
4. Камнева С.Ю. Проектирование. Учебник для обучающихся по образовательной программе высшего образования по направлению 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, профиль «Художественная вышивка» / Камнева С.Ю.; под научной редакцией доктора педагогических наук, профессора И.Э. Кашековой. – Москва: ИТПИ ВШНИ (академия). – 2021. – 177 с., ил.
5. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. – Москва: Педагогика, 1981. – 186 с.
6. Подобед М.С. Формирование профессионального мастерства дизайнеров полиграфии при освоении компьютерной графики в среднем специальном образовании: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук; специальность 5.8.7 Методология и технология профессионального образования / Подобед Максим Сергеевич; ФГБНУ «ИХОиК РАО». – Москва, 2022. – 212 с.
7. Скаткин М.Н. Методология и методика педагогических исследований: (В помощь начинающему исследователю) / М.Н. Скаткин. – Москва: Педагогика, 1986. – 150 с.
8. Усова А.В., Бобров А.А. Формирование учебных умений и навыков учащихся на уроках физики. Москва: Просвещение, 1988. – 112 с.
9. Чернякова Т.В. Методика обучения студентов вуза компьютерной графике // Образование и наука. – 2010. – № 3 (71). – С. 104-113.
10. Шевченко О.И., Волков М.А., Приставка А.С. Методы и формы обучения студентов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2018. – №5-1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-i-formy-obucheniya-studentov>. (дата обращения: 01.12.2022).

References

1. Babanskij Y.U. Metody obucheniya v sovremennoj obshchecobrazovatel'noj shkole / Y.U. Babanskij. – Moskva: Prosvetlenie, 2005. – 208 s.
2. Gal'perin P.YA. Metody obucheniya i umstvennogo razvitiya rebenka. Moskva: Izd-vo Mosk. un-ta, 1985. – S. 3-9.
3. Vlasenko O.V. Metody i sredstva prepodavatelya proektirovaniya v dizajne sredy / O.V. Vlasenko // Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya. – 2015. – № 3. – S. 98-105.
4. Kamneva S.YU. Proektirovanie. Uchebnik dlya obuchayushchihsya po obrazovatel'noj programme vysshego obrazovaniya po napravleniyu 54.03.02 Dekorativno-prikladnoe iskusstvo i narodnye promysly, profil' «Hudozhestvennaya vyshivka» / Kamneva S.YU.; pod nauchnoj redakcijej doktora pedagogicheskikh nauk, professora I.E. Kashekovo. – Moskva: ITPI VSHNI (akademiya). – 2021. – 177 s., il.
5. Lerner I.YA. Didakticheskie osnovy metodov obucheniya. – Moskva: Pedagogika, 1981. – 186 s.
6. Podobed M.S. Formirovanie professional'nogo masterstva dizajnerov poligrafii pri osvoenii komp'yuternoj grafiki v sredнем special'nom obrazovanii: avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata pedagogicheskikh nauk; special'nost' 5.8.7 Metodologiya i tekhnologiya professional'nogo obrazovaniya / Podobed Maksim Sergeevich; FGBNU «IHOiK RAO». – Moskva, 2022. – 212 s.
7. Skatkin M.N. Metodologiya i metodika pedagogicheskikh issledovanij: (V pomoshch' nachinayushchemu issledovatelyu) / M.N. Skatkin. –Moskva: Pedagogika, 1986. – 150 s.
8. Usova A.V., Bobrov A.A. Formirovanie uchebnyh umenij i navykov uchashchihsya na urokah fiziki. Moskva: Prosvetlenie, 1988. – 112 c.
9. Chernyakova T.V. Metodika obucheniya studentov vuza komp'yuternoj grafike // Obrazovanie i nauka. – 2010. – № 3 (71). – S. 104-113.
10. Shevchenko O.I., Volkov M.A., Pristavka A.S. Metody i formy obucheniya studentov // Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnyh i estestvennyh nauk. – 2018. – №5-1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-i-formy-obucheniya-studentov>. (data obrashcheniya: 01.12.2022).