

А.С. Шандыбин

*МБУК ДО «Детская художественная школа № 1 имени П.П. Чистякова»,
Екатеринбург, преподаватель*

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ В РАМКАХ КОНКУРСНОЙ И ВЫСТАВОЧНОЙ ПРОГРАММЫ ШКОЛЫ

На сегодняшний день компьютерные технологии являются неотъемлемой частью жизни современного человека. Данная отрасль занимает твердые позиции в различных областях деятельности, в том числе и в системе дополнительного художественного образования детей. Включение в образовательный процесс детской художественной школы (далее – ДХШ) предмета «Компьютерная графика» позволяет обучающимся освоить профессиональные компьютерные программы, что является важным звеном в цепи дальнейшего профессионального самоопределения личности, а также способствует расширению творческих способностей, поскольку открывается новые способы творческого самовыражения, а соответственно повышается и творческая активность обучающихся.

Важную роль в данном учебном процессе играет участие обучающихся в конкурсно-выставочной программе школы. Рассматривая конкурсно-выставочную деятельность обучающихся ДХШ в области компьютерной графики необходимо, прежде всего, учитывать ограниченное число учебного времени предусмотренного рабочей программой. Участие в конкурсах предполагает не только знание графической программы, но и знания и умения правильного построения изображения – перспектива, композиция, цветотональное решение и т.д., а также ряд начальных профессиональных знаний в области графического и промышленного дизайна. Последняя составляющая требует наиболее пристального внимания и изучения, поскольку дизайн как относительно новое явление, появившиеся благодаря массовому

промышленному производству, имеет ряд особенностей. Для примера достаточно привести один из принципов дизайна, которые формировались еще в начале XX века в Баухаузе [1] и ВХУТЕМАСе (в Москве на основе Строгановского художественно-промышленного училища и Училища живописи ваяния и зодчества были созданы соответственно Первые и Вторые СГХМ, которые затем, в 1920 году, были слиты во ВХУТЕМАС - Высшие художественно-технические мастерские) [2], принцип заключается в разумной экономии и сдержанности художественных средств. Если обратиться к художественным дисциплинам, то здесь мы видим резкую противоположность – в произведении должно быть раскрыто богатство художественных средств, это один из критериев полноценного художественного произведения. Можно привести целый список близкого и различного в сфере искусства и дизайна, но даже этот небольшой пример говорит о том, что организация занятий, а значит и подготовка обучающихся к конкурсно-выставочной деятельности в дизайне и в предметах художественного цикла различна.

Данные положения выявили поиск наиболее оптимальных путей организации деятельности обучающихся при реализации конкурсно-выставочной программы ДХШ в области компьютерной графики. Прежде всего, поскольку приоритетной областью в конкурсных программах различного уровня является дизайн, необходимо было найти оптимальный способ изучения дизайна на компьютерной графике, но без ущерба изучения программы учебного предмета «Компьютерная графика». Наиболее оптимальным путем является организация практических упражнений средствами компьютерной графики с элементами дизайна. Поэтому задания на начальных этапах носят простой характер, который в большей степени ориентирован на изучение компьютерных программ – навигация, расположение основного меню, инструментарий и т.д. В дальнейшем разрабатываются задания имеющие ряд условий, ограничений, конечную цель, способов решения и критерий оценки конечного результата. Данные требования необходимы для решения определенного круга задач – композиционных, формообразующих и т.д.,

хочется отметить, что данный подход ни в коем случае не должен строиться на шаблонности, поскольку будет утерян важный компонент – формирование творчески активной личности. Задача данного подхода выявлять перспективные пути решения практических задач, что в свою очередь помогает избежать большинства ошибок в работе. Целью подхода является подготовка обучающихся к важному компоненту конкурсно-выставочной деятельности – формирование начальных умений проектной деятельности в дизайне.

Именно постепенное изучение проектной деятельности в дизайне средствами практических упражнений на компьютерной графике позволяет обучающимся ДХШ подойти к решению сложного задания – организация конкурсного проекта, который представляет собой планомерную проектную деятельность от поиска аналогов и прототипов и начальных эскизов, до конечных поправок и оформление планшета. При данном подходе обучающиеся постепенно шаг за шагом, по пути дальнейшего усложнения усваивают процесс деятельности дизайнера. Это позволяет не утонуть в море проектной информации, избежать большинства ошибок при проектировании, реализовать и полноценно раскрыть задуманный замысел. Педагогу в данном процессе необходимо подходить как комплексно при рассмотрении основных этапов проекта, так и индивидуально при работе с каждым обучающимся, поскольку любой проект в дизайне это решение определенной проблемы.

Здесь раскрывается еще одна важная составляющая при подготовке учащихся ДХШ к конкурсно-выставочной деятельности в области компьютерной графики, это организация проблемной ситуации. Проблемная ситуация как правило формируется исходя из темы конкурсной работы, при этом необходимо отметить важный педагогический момент – обучающийся в ходе начального изучения темы конкурсной работы должен сам найти и сформировать проблему предстоящего проекта, в этом случае процесс деятельности обучающегося является наиболее эффективным.

Проблемная ситуация в данном случае выступает как основа деятельности, а проектная деятельность как эффективный путь и способ

решения. Реализация двух важных компонентов, как показывает опыт работы в сфере подготовки обучающихся к конкурсно-выставочной работе и приводит к плодотворной и эффективной деятельности.

В заключении хочется отметить, что при подготовке обучающихся ДХШ к конкурсно-выставочной деятельности средствами компьютерной графики в области дизайна, а данное направление является приоритетным, целью является развитие навыков проектной деятельности в дизайне как эффективной предпосылки саморазвития и творческого роста.

Список литературы:

1. История Баухауза. От эстетики к функционализму. URL: <https://medium.com/@icatchanov/a7289a58d835#.hgvlen98s>
2. Формирование дизайна как область производственного искусства в Советской России. URL: <http://pandia.ru/text/77/271/39251.php>