

УДК 378.147:371.124:73

МОКРОУСОВ СЕРГЕЙ ИВАНОВИЧ,

кандидат педагогических наук, доцент, Тюменский государственный университет; 625007, Тюмень, проезд 9 Мая, 5; e-mail: yory67@mail.ru

**ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ
БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
КОМПЬЮТЕРНОМУ МОДЕЛИРОВАНИЮ**

Аннотация. В статье раскрывается педагогический потенциал компьютерного моделирования в формировании общепрофессиональных компетенций будущих учителей изобразительного искусства (на дисциплинах «3D и медийная реклама в программе 3ds max», «Проектирование рекламы и инфографики в программе Corel Draw»).

Ключевые слова: учителя изобразительного искусства; подготовка будущих учителей; студенты-педагоги; изобразительное искусство; формирование компетенций; общепрофессиональные компетенции; компьютерное моделирование; компьютерные технологии

МОКРОУСОВ SERGEY IVANOVICH,

Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Tyumen State University, Tyumen, Russia

**FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCIES
IN TRAINING IN FUTURE TEACHERS OF FINE ARTS
TO COMPUTER' MODELING**

Abstract. The article reveals the pedagogical potential of computer modeling in the forming of general professional competencies of future teachers of fine arts (in disciplines '3D and media advertising in the 3ds max program', 'Designing advertising and infographics in the Corel Draw program').

Keywords: fine art teachers; training of future teachers; student teachers; art; formation of competencies; general professional competencies; computer modelling; computer technologies

Одной из тенденций развития системы отечественного высшего педагогического образования является усиление внимания к проблеме подготовки кадров качественно нового уровня. Кроме того, приоритетным направлением государственной политики в сфере культуры и образования является создание благоприятных условий для самореализации человека, свободного развития его творческих способностей, механизмов стимулирования профессионального и личностного развития молодежи, что декларируется в «Национальной доктрине образования в Российской Федерации» и других официальных документах [3].

В этой связи профессиональная подготовка будущих учителей изобразительного искусства обусловлена стремительным развитием информационного, цифрового общества, появлением новых профессий, расширением видов изобразительной деятельности (компьютерной графики, виртуального проектирования и т. д.). Появились новейшие средства создания визуальной информации (дигитайзер, служащий для оцифровки изображений, плоттер, предназначенный для ввода графической информации и т. д.). В общеобразовательных школах появились новые направления педагогической деятельности (проектная деятельность, элективные курсы, профильно-ориентированная деятельность и т. д.), усилена значимость внеурочной деятельности, что отражено в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования. Все это требует от учителя изобразительного искусства владения многими компетенциями, которые будут способствовать успешному решению не только учебных, но и художественно-проектных задач.

Согласно действующему Федеральному государственному образовательному стандарту высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (утвержден 22.02.2018), выпускник, помимо прочих компетенций, должен обладать: способностью организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ОПК-3); способностью взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ (ОПК-7); способностью осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний (ОПК-8) и т. д.

Большим потенциалом в развитии вышеназванных и других общепрофессиональных компетенций обладает компьютерное моделирование, обучение, которое в российских вузах осуществляется на различных дисциплинах. В Тюменском государственном университете – это дисциплины «3D и медийная реклама в программе 3ds max» и «Проектирование рекламы и инфографики в программе Corel Draw». Данные дисциплины включены в учебные планы 1 и 2 курсов бакалавриата (направление подготовки – 44.03.01 Педагогическое образование, профиль «Изобразительное искусство»).

В образовательном процессе данных дисциплин проводится учебно-деловая игра «Моя профессия». Ее цель – сформировать необходимый для будущих учителей изобразительного искусства комплекс общепрофессиональных компетенций. По характеру деятельности

данная учебно-деловая игра является познавательной-имитационной, по характеру педагогического процесса – проектировочно-обучающей, по предметной области – предметной, гуманитарно-технической, по игровой среде – аудиторной с применением компьютерного инструментария и технических средств обучения.

В начале данной игры все студенты, в зависимости от своих предпочтений, делятся на 3 команды – «Дизайнеры», «Художники-педагоги» и «3D-конструкторы-визуализаторы».

На *начальном этапе* учебно-деловой игры каждая команда формулирует ключевые компетенции в своей профессиональной сфере (используется метод «мозгового штурма»). Преподаватель на этом этапе осуществляет педагогическое сопровождение в опоре на принцип «наведения» и учитывает предрасположенность современной молодежи к визуальному восприятию культуры и более оптимальной работе именно с визуальными источниками информации (о чем пишут многие ученые [5; 6; 7; 8; 9]). Студентам демонстрируются слайды, в которых отражено содержание деятельности представителей указанных профессий.

На *теоретическом этапе* учебно-деловой игры в процессе коллективного обсуждения студенты выявляют возможные направления интеграции компетенций в своих профессиях – художника-педагога, дизайнера и 3D-конструктора-визуализатора. Так студенты расширяют свой жизненный опыт, опора на который оптимизирует «общие интеллектуальные процессы обучаемого» [4, с. 11]. Студенты делают вывод о том, что сегодня востребован специалист, владеющий не только общепрофессиональными компетенциями, но и гибкостью, подвижностью, способностью к быстрой адаптации, – то есть, профессиональной мобильностью [2].

На *практическом этапе* учебно-деловой игры студенты посещают виртуальную студию дизайнера. Преподавателем применяется метод моделирования ситуаций профессиональной деятельности, описанный А. А. Вербицким [1]. Привлекаются визуальные средства – проектор, реальные проекты, инструментарий. Студентами выявляется арсенал средств, знаний, умений и навыков, которые использует дизайнер в своей работе. В процессе знакомства со студией дизайнера (проектов, оформленных на планшетах), студенты анализируют единство структуры и принципов композиционной организации плоскости у дизайнеров, художников-педагогов и 3D-конструкторов-визуализаторов. На этом же этапе они знакомятся с особенностями систем пропорционирования, создают по образцам натюрморт из геометрических тел способом параметрического моделирования на компьютере.

Особенностью данного этапа является то, что группа «художников-педагогов» постепенно погружается в освоение проектных компетенций, осуществляемое через установление аналогии и сравнения с знакомыми визуальными образами из изобразительной практики.

Приведем в качестве примеров линейно-конструктивный рисунок и 3D-структуру модели в окнах проекции программы 3dsmax; цветовую систему построения журнального разворота женского журнала мод и гармонию классической «цветовой палитры» представителей академической школы рисования (К. П. Брюллова, И. Н. Крамского и др.); цветовую систему построения картин «голубого периода» П. Пикассо и цветовое решение обложки мужского журнала; установление преемственности традиций в композиционных приемах построения полотен И. К. Айвазовского и плакатах с торговыми предложениями крупных компаний («IKEA» и др.); приема выделения композиционного центра (с помощью света) представителей школы «караваджистов» и рекламной продукции компании «Toyota»; установление единства и закономерности считывания визуального контента картины и смысловых блоков в рекламном плакате («вход», «выход», доминанта, ритм, композиционный центр, акцент и т. д.); единство проявления «эпохи постмодерна» в стилистике современного плаката (П. Банкова, Д. Карсона и др.) и выразительного «языка» художников неоекспрессионистов (Ж.-М. Баския, Г. Базилиц и др.); применение приемов гештальтпсихологии в импрессионизме и различных направлениях и продуктах дизайна (логотипы, рекламные постеры, наружная реклама, пространственные 3D-инсталляции и др.).

Реализация этого блока предполагает активное включение студентов в процесс осмысления и апробации, что предполагает использование активных методов обучения (дискуссии, имитационных упражнений, игрового проектирования и др.). В перечисленных формах акцент ставится на формировании ОПК-7.

Важной составляющей данного этапа является интеграция теоретической составляющей курса с практическим закреплением знаний в ходе освоения инструментария компьютерных программ и создания статических в Corel Draw и анимированных 3D продуктов: инфографика («Визуализация технологического процесса», «Мой учебный день», «Почему я должен получить отличную оценку по дисциплине» и т. д.); логотипы компаний с акцентом на личную мотивацию («Компания, которую планирую открыть», «Усовершенствовать логотип существующей компании и предложить владельцу» и др.); значимый продукт для кафедры (верстка буклета кафедры, помощь в визуализации результатов научного исследования преподавателя и др.).

Итогом работы по дисциплинам является разработка и защита портфолио, а у тех, кто изучит программу 3ds max – анимированный медийный продукт. В портфолио студенты верстают все текущие учебные и творческие работы с учетом требования имиджевой рекламы. Единство стиля должно формировать целостное образное представление об авторе. В анимированном продукте должны быть выражены структурные блоки медийной рекламы – концепция, сценарий, кульминация, рекламное предложение и т. д.

На завершающем этапе учебно-деловой игры преподавателем оценивается деятельность студентов.

Таким образом, в процессе освоения данных дисциплин студенты осваивают не только навыки создания и обработки векторных изображений в программах «Corel Draw» и «3ds max». Они совершенствуют умения, связанные с работой с интерфейсом и инструментарием векторно-ориентированных программ, навыки создания, сохранения, обработки и творческой переработки визуальной, графической информации на компьютере и т. д. Они осваивают специализированные знания в области информационных технологий (осуществляется формирование ОПК-8). У студентов развивается способность организовывать и направлять учебно-воспитательную индивидуальную и групповую деятельность обучающихся на осуществление учебных задач с учетом информационно-технологического и художественно-проектного наполнения содержания занятия (осуществляется формирование ОПК-3). У студентов развиваются навыки взаимодействия в информационной среде, умения конструировать и демонстрировать индивидуальный стиль в общении (осуществляется формирование ОПК-7).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : метод. пособие / А. А. Вербицкий. – М., 1991. – Текст : непосредственный.

2. Кашина, Н. И. Проблема формирования профессиональной мобильности у студентов музыкального вуза Китая в процессе обучения музыкально-композиционной деятельности / Н. И. Кашина, Х. Ли, Ц. Ся. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2021. – № 1. – С. 48-54.

3. Кашина, Н. И. Проблема развития творческой самореализации студентов колледжа культуры и искусств в процессе музыкально-композиционной деятельности / Н. И. Кашина, Д. Н. Павлов. – Текст : непосредственный // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2016. – № 3. – С. 11-15.

4. Коростелева, Н. И. Актуализация витагенного опыта студента в классе вокала / Н. И. Коростелева, С. А. Коновалова. – Текст : непосредственный // Фундаментальные исследования. – 2007. – № 7. – С. 11-14.

5. Матвеева, Л. В. Полихудожественное воспитание в школе : учебное пособие для самостоятельной работы обучающихся / Л. В. Матвеева, Н. Г. Тагильцева ; Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2018. – 132 с. – Текст : непосредственный.

6. Kashina, N. I. Internet resource as a means of diagnostics and support of artistically gifted university students / N. I. Kashina, S. A. Konovalova, A. I. Suetina, S. I. Mokrousov, E. M. Valeeva, A. A. Gizatulina. – Текст : непосредственный // Smart Innovation Systems and Technologies. – 2020. – Т. 188. – С. 283-290.

7. Мокроусов, С. И. Интернет-ресурс диагностики и сопровождения одаренных студентов в области художественно-эстетической деятельности / С. И. Мокроусов, Н. И. Кашина. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2017. – № 11. – С. 72-76.

8. Мокроусов, С. И. Диагностика одаренности студентов вуза в области художественно-творческой деятельности с помощью Интернет-ресурса / С. И. Мокроусов, Н. И. Кашина, М. В. Лапенко, Э. М. Валеева. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 7. – С. 148-153.

9. Окуненко, Л. А. Организация творческого сотрудничества: детский сад-школа-вуз в области художественного образования / Л. А. Окуненко, Н. Г. Тагильцева. – Текст : непосредственный // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2013. – № 1. – С. 70-75.