

## **ФОРМИРОВАНИЕ ПРОЕКТНО-ГРАФИЧЕСКИХ УМЕНИЙ СТУДЕНТОВ В СИСТЕМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНУ**

**Е.А. Куликов**

*ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный университет», г. Магнитогорск*

*Рецензент канд. пед. наук, доцент Л.Н. Смушкевич*

**Ключевые слова и фразы:** дизайн; он-лайн обучение; проектно-графические умения.

**Аннотация:** Рассмотрена проблема подготовки дизайнеров в системе дистанционного он-лайн обучения. Автор предлагает конкретные направления построения учебного процесса в условиях дистанционного он-лайн обучения на основе формирования проектно-графических умений. Материал предназначен для педагогов высших учебных заведений, специализирующихся в области подготовки дизайнеров с использованием аудиовизуальных технологий.

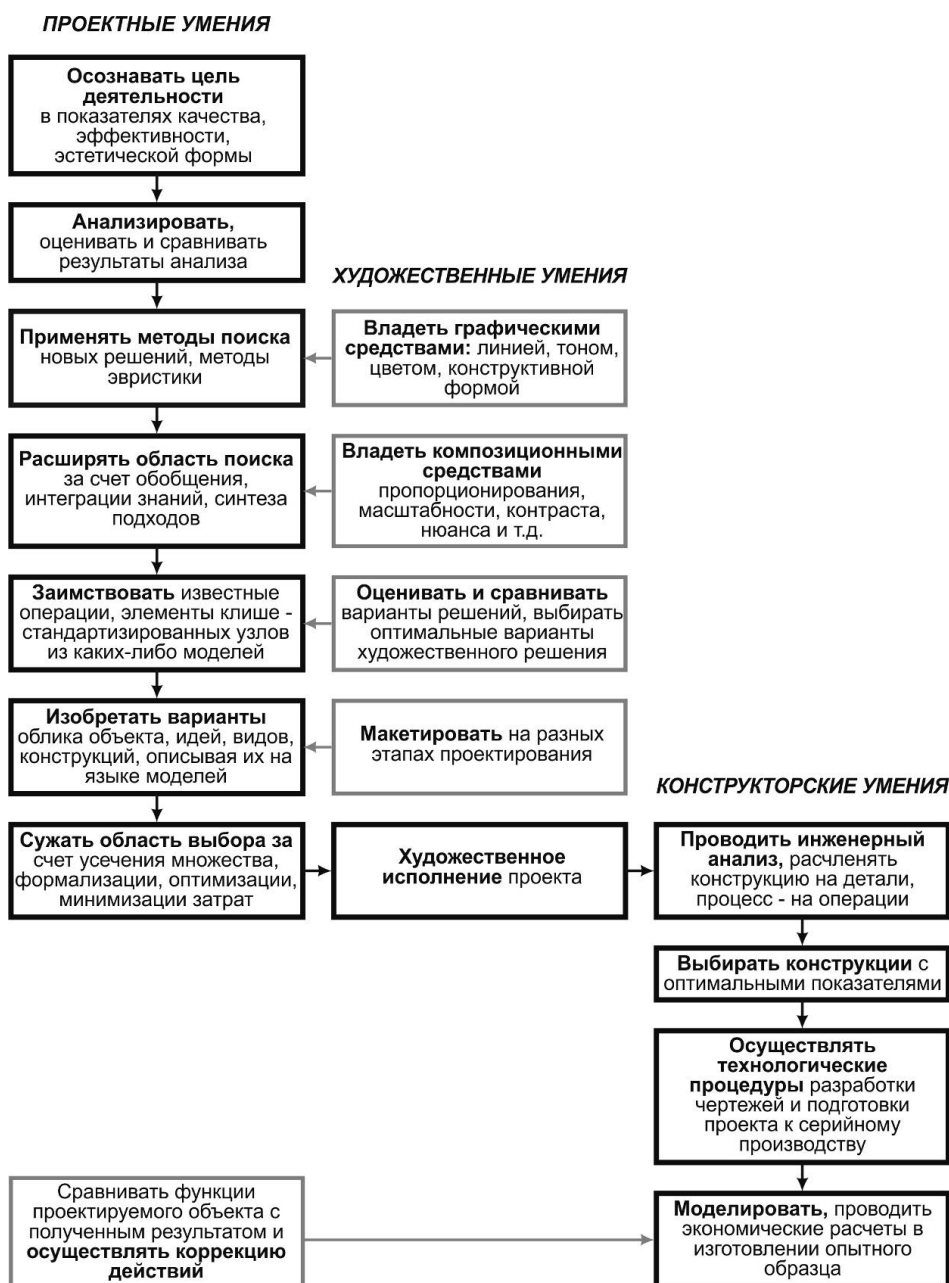
Процесс формирования проектно-графических умений студентов-дизайнеров не может происходить вне проектных задач, при решении которых у студентов развивается подвижность и гибкость мышления, возникает потребность рассуждать, мыслить, формулировать выводы, находить новые оригинальные подходы и доказательства, являющиеся основой развития продуктивного мышления, повышающего творческо-поисковую активность будущих дизайнеров. Основой методики формирования проектно-графических умений студентов в системе дистанционного обучения дизайну является электронная интерактивная коммуникация носителя и потребителя знаний в информационно-графической среде, позволяющая не только повысить эффективность занятий на 20–30 %, но и адаптировать обучение к уровню базовой подготовки конкретного обучаемого, к месту его проживания, здоровью, материальному положению, меняя, в конечном итоге, философию дизайн-образования и стереотипы академического образования [2, 5].

Базовым компонентом методики является комплекс проектно-графических умений, которыми должен поэтапно овладеть будущий дизайнер в

---

Куликов Евгений Александрович – старший преподаватель кафедры рекламы и художественного проектирования, e-mail: Kulikov-e@yandex.ru, ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный университет», г. Магнитогорск.

процессе проектной деятельности. *Проектные умения*, которыми владеют студенты-дизайнеры в системе дистанционного он-лайн обучения, эффективны на начальном этапе; *художественные умения*, выполняя роль изобразительных средств проектирования, используются параллельно; *конструкторские умения* включаются на этапе технического исполнения эскизов, чертежей, макетов (рисунок). Кроме того, все эти умения форми-



руются через разные способы мыслительной деятельности: в основе формирования проектных и художественных умений задействовано латеральное мышление, в основе конструкторских умений – логическое. Проектная логика обучения (от анализа ситуации, через вычленение проектной проблемы, к ее решению), интерферируя с субъектом, определяет и логику формирования всего комплекса проектно-графических умений.

Методика формирования проектно-графических умений у студентов-дизайнеров в системе дистанционного он-лайн обучения представляет собой поэтапную систему обучения в дистанционных он-лайн условиях с использованием интерактивных информационных технологий, формирующую умения целенаправленного изменения визуального образа объекта в новых ситуациях на основе ранее полученных проектных знаний и графических навыков. Предлагаемая методика формирования проектно-графических умений у студентов-дизайнеров в системе дистанционного обучения включает в себя: дидактические компоненты (методы, приемы, формы, средства, диагностику и мониторинг результатов обученности, компетенции) и этапы учебной проектной деятельности (предпроектный этап, разработка дизайн-концепции, разработка дизайн-проекта и презентация проекта) (таблица).

#### **Матрица методики формирования проектно-графических умений у студентов-дизайнеров в системе дистанционного обучения**

Дидактические компоненты	Этапы учебной проектной деятельности			
	Предпроектный этап	Разработка дизайн-концепции	Разработка дизайн-проекта	Презентация проекта
Методы	Анализ аналогов. Я-концепция. Анализ ситуации	Концептуализация. Интерпретация. «Мозговой штурм»	Проектирование. Клаузуры. Ассоциативное сравнение. Обоснование	Мониторинг. Демонстрация. Тренинг. Рефлексия
Приемы	Рафинирование	Схематизация	2D- и 3D-моделирование	Мультимедиа
Формы	Практические занятия. Консультации. Индивидуальная работа			Оргдеятельностная игра. Консультации. Просмотры. Выставки
Средства	Графика. Тексты. Информационные банки	Графика. Описание	Графика. Модели. Пояснительные тексты	Графика. Модели. Пояснительные тексты. Анимация
Мониторинг	Тестирование. Анкетирование. Контроль	Тестирование. Учет	Тестирование. Контроль. Проверка. Учет	Контроль. Оценка результатов. Выставление отметок

В процессе формирования проектно-графических умений у студентов-дизайнеров в системе дистанционного обучения осуществляется ряд диагностирующих действий и операций: тестирование, проверка, контроль, учет, оценка результатов учебной деятельности, а также выставление отметок. Критерии оценки уровня сформированности проектно-графических умений у студентов-дизайнеров в системе дистанционного обучения определяются наличием адекватных общих и профессиональных компетенций графического поиска, анализа, исследования и прогнозирования на основе понятийно-образного мышления.

Важным в подготовке дизайнера является деятельностный подход, при котором студенты обучаются в реальных проектах дизайн-индустрии, специализируются, стажирясь в различных отраслях дизайна. Формирование проектно-графических умений у студентов-дизайнеров осуществляется с помощью специальных приемов в совместной групповой проектной деятельности, за счет интенсификации ролевых позиций участников, динамичности чередования индивидуального и совместного поиска путей решения проблем, понимания и обоснования полученных результатов, в интеграции информационных технологий с непрерывным развитием способностей к нестандартной проектно-графической деятельности.

Методика формирования проектно-графических умений в системе дистанционного обучения воздействует на эмоционально-чувственную сферу образовательных субъектов через визуальный образ проектируемого объекта с использованием интерактивных информационных технологий: предпроектный визуально-графический анализ, разработка проектно-графического образа, коммуникативно-графическое проектное предложение.

Включение обучающихся в концептуальное проектирование своего дистанционного образования создает условия для творческого переосмысления существующих представлений: проектирование «совместности», выращивание жизнеспособной «общности», «рефлексивное оформление» и экспертиза последствий реализации. Качество обучения определяется технологией дистанционного управления визуальной информацией, повышающей эффективность занятий, индивидуализируя дистанционные формы самообразования посредством адаптации обучения к уровню базовой подготовки конкретного обучаемого.

Художественное проектирование с использованием компьютерного он-лайн обучения формирует умение работать с информацией, устанавливать контакты, определять уровень знаний, работать в коллективе, организовывать деятельность в рамках существующих ограничений, графически моделировать любую проектную идею в зрительных образах, а также участвовать в он-лайн конференциях и проектных семинарах, приобретать практический опыт на промышленных предприятиях, представлять результаты обучения на независимую он-лайн экспертизу. Таким образом, формирование проектно-графических умений студентов-дизайнеров в системе дистанционного обучения является моделирующей основой расширенного воспроизводства дизайн-образования на базе образовательных учреждений.

Интерактивно-цифровая парадигма развития дизайн-образования, индивидуализируя дистанционные формы самообразования посредством проектной графики, меняет философию и стереотипы академического образования. Образование будет доступным при расширении информационно-коммуникативных технологий, адаптирующих обучение к уровню базовой подготовки конкретного обучаемого, месту его проживания, здоровью, материальному положению, предоставляя возможность совмещения работы и учебы на основе индивидуального графика обучения.

#### *Список литературы*

1. Абдуллаев, С.Г. Оценка эффективности системы дистанционного обучения / С.Г. Абдуллаев // Телекоммуникации и информатизация образования. – 2006. – № 4. – С. 110–117.
2. Всемирный доклад ЮНЕСКО по коммуникации и информации, 1999–2000 гг. [Электронный ресурс]. – М., 2000. – 148 с. – Режим доступа : <http://book.uraic.ru/files/spravka/170.doc>. – Загл. с экрана.
3. Куликов, А.Г. Технология проектной деятельности : учеб. пособие / А.Г. Куликов, В.П. Наумов ; под ред. С.Л. Слободнюка. – Магнитогорск : Изд-во Магнитогор. гос. ун-та, 2010. – 128 с.
4. Легостаев, И.И. Об основных закономерностях обучения в дистанционном образовании / И.И. Легостаев, В.И. Овсянников // Социально-гуманитар. знания. – 2006. – № 4. – С. 206–217.
5. Открытое образование – объективная парадигма XXI века / под общ. ред. В.П. Тихомирова. – М. : Изд-во МЭСИ, 2000. – 288 с.

---

### **Developing Students' Skills in Graphic Design in the System of Distance Learning**

**E.A. Kulikov**

*Magnitogorsk State University, Magnitogorsk*

**Key words and phrases:** design; design and graphic skills; online learning.

**Abstract:** The paper examines the problem of training designers in the system of remote on-line learning. The more specific directions of constructing the learning process in conditions of remote online training through the development of graphic design skills have been proposed. The material is intended for university lecturers specializing in the designers' training, using audio-visual technologies.

---

© Е.А. Куликов, 2012