

*Арефьева Светлана Муллануровна  
к.п.н., доцент НЧИ КФУ  
г. Набережные Челны*

## **ШКОЛА ДИЗАЙНА В СИСТЕМЕ УНИВЕРСИТЕТА**

***Аннотация:** статья на практическом примере показывает создание школы дополнительного образования в системе школа-колледж-вуз, где программа «Дизайн» представляют начальную ступень предпрофессиональной подготовки дизайнера.*

***Ключевые слова:** программа «Дизайн», план, «рисунок», «живопись», «композиция», «история искусства».*

***Keywords (in English):** The article shows the creation of vocational education school in the school-college-university system on a practical example, where the Design programme represents an initial stage of preprofessional training of a designer*

***Annotation (in English):** Design programme, Plan, Drawing, Painting, Composition, History of arts*

Возрастание в современной жизни человека роли предметной среды привело к особой роли дизайна как стратегически важной составляющей глобального мира. Его междисциплинарный и коммуникативный характер в Набережночелнинском институте Казанского федерального университета стал рассматриваться как средство, позволяющее внедрить духовную составляющую в развитие подрастающего поколения в условиях техногенного развития общества. Длительность становления дизайнерского мышления и способности выражения психологии, а также наращивание умений и навыков, требует приобщения к предмету дизайна как можно раньше. Это обусловило создание трехступенчатой системы профессионально-ориентированного образования: школа-колледж-вуз.

Школа дизайна «ART-квартал» в своей основе имеет следующую концепцию:

- формирование начального этапа дизайн-образования как трехступенчатой системы (школа–колледж–вуз), в тесной связи с практикой;
- создание условий для становления креативной личности обучающихся с междисциплинарным и интегрированным мышлением;
- приобщение к дизайн-творчеству обучающихся на различных уровнях грамоты в области дизайна;
- формирование базы предприятия как системы творческой коммуникации.

#### Базовые принципы:

- интеграция, позволяющая системно функционировать дополнительному и профессиональному образованию;
- государственная система управления и контроля качеством дизайн-образования;
- дифференциация образовательных услуг, способных удовлетворять спрос на образование художественного, дизайнерского профиля со стороны государства, общества, семьи, личности;
- системность, непрерывность, многоуровневость в тесной связи с региональной и национальной средой;
- обновление содержания образования и его корректировка на основе достижений науки и практики.

Осуществление образовательного процесса происходит в соответствии с тремя уровнями образовательной программы «Дизайн» в области искусств:

- первая ступень – развивающая программа «Азбука дизайна», обеспечивающая развитие обучающихся в ходе знакомства с дизайн-грамотой;
- вторая ступень – начальное (базовое) дизайн-образование «ART-дизайн», обеспечивающее освоение обучающимися профильных дисциплин;
- третья ступень – предпрофессиональная «Дизайн+1», «Дизайн+2», когда происходит овладение обучающимися специальной подготовкой для продолжения обучения в колледже или вузе;

Предлагаемая программа обучения представлена в Перспективном учебном плане (см. таблицу 1).

**ПЕРСПЕКТИВНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
по дополнительной программе «Дизайн» в области искусств

|                 | <i>год обучения</i>                                                            | 1                                          | 2        | 3        | 4        | 5            | 6         | 7         | 8         | 9          | 10         | 11        |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|----------|----------|----------|--------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-----------|
|                 |                                                                                | «Азбука дизайна»                           |          |          |          | «ART-дизайн» |           |           |           | «Дизайн+1» | «Дизайн+2» |           |
|                 |                                                                                | <b>Количество часов недельной нагрузки</b> |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
|                 | <b>ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ</b>                                                      |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| <b>ПО.01.</b>   | <b>Художественное творчество</b>                                               |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.01.УП.01.1.  | Основы рисунка                                                                 | 2                                          | 2        | 2        | 2        |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.01.УП.01.2.  | Рисунок с основами перспективы                                                 |                                            |          |          |          | 2            | 2         | 2         | 2         |            |            |           |
| ПО.01.УП.01.03. | Рисунок                                                                        |                                            |          |          |          |              |           |           |           | 2          | 2          | 2         |
| ПО.01.УП.02.1.  | Основы живописи                                                                | 2                                          | 2        | 2        | 2        |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.01.УП.02.2.  | Живопись с основами цветоведения                                               |                                            |          |          |          | 2            | 2         | 2         | 2         |            |            |           |
| ПО.01.УП.02.3.  | Живопись                                                                       |                                            |          |          |          |              |           |           |           | 2          | 2          | 2         |
| ПО.01.УП.03.    | Основы дизайн-проектирования                                                   | 1                                          | 1        | 1        | 1        | 2            | 2         | 2         | 2         | 2          | 2          | 2         |
| ПО.01.УП.04.    | Компьютерная графика                                                           |                                            |          |          | 1        | 1            | 1         | 1         | 1         | 2          | 2          | 2         |
| <b>ПО.02.</b>   | <b>История искусства</b>                                                       |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.02.УП.01.    | Беседы об искусстве                                                            | 1                                          | 1        | 1        | 1        |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.02.УП.02.    | История искусства                                                              |                                            |          |          |          | 1            | 1         | 1         | 1         | 1          | 1          | 1         |
|                 |                                                                                |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| <b>ПО.03.</b>   | <b>Пленэрные занятия</b>                                                       |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| ПО.03.УП.01.    | Пленэр                                                                         |                                            |          |          |          | 47           | 47        | 47        |           |            |            |           |
|                 |                                                                                | <b>6</b>                                   | <b>6</b> | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>8</b>     | <b>8</b>  | <b>8</b>  | <b>8</b>  | <b>9</b>   | <b>9</b>   | <b>9</b>  |
| <b>В.00.</b>    | <b>ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ</b>                                                       |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            |            |           |
| В.01.           | Типографика                                                                    |                                            |          |          |          |              | 1         | 1         | 1         | 1          | 1          | 1         |
| В.03.           | Композиция (пропедевтика)                                                      | 1                                          | 1        | 1        | 1        | 1            |           |           |           |            |            |           |
| В.04.           | Информационные технологии в дизайне                                            |                                            |          |          |          |              |           |           |           |            | 1          | 1         |
| В.05.           | История дизайна                                                                |                                            |          |          |          |              |           | 1         | 1         |            |            |           |
| В.06.           | Макетирование (разработка проектов пром. продукции, выполнение их в материале) | 1                                          | 1        | 1        | 1        | 1            | 2         | 2         | 2         | 2          | 2          | 2         |
|                 |                                                                                | 2                                          | 2        | 2        | 2        | 2            | 3         | 4         | 4         | 3          | 4          | 4         |
|                 |                                                                                | <b>8</b>                                   | <b>8</b> | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b>    | <b>11</b> | <b>12</b> | <b>12</b> | <b>12</b>  | <b>13</b>  | <b>13</b> |

Таблица 1.

Образовательная структура школы дизайна включает в себя четыре основных содержательных блока:

- образовательная деятельность – данная структура предоставляет возможности для формирования как общекультурной функциональной грамотности, так и предпрофессиональной компетентности.

- вариативная образовательная деятельность, дающая возможность расширения и (или) углубления подготовки обучающихся, где учебные предметы определяются учебным заведением самостоятельно в соответствии с потребностями социума.

- конкурсno-выставочная и просветительская деятельность – расширяет кругозор, дает возможность раскрытия творческого потенциала.

- профориентационная деятельность – встречи с лидерами профессий, проведение мастер-классов, посещения выставок.

При освоении содержания программы «Дизайн» обучающиеся должны:

знать:

- терминологию теории и практики пластических искусств и дизайна;
- основные изобразительно-выразительные, технические, технологические основы дизайн-проектирования и макетирования;
- грамотное изображение предметов и объектов окружающего мира;
- особенности презентации компьютерной графики;
- закономерности, законы, правила, приемы и средства композиции.

Уметь:

- грамотно изображать с натуры и по памяти предметы окружающего мира;
- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;
- использовать в творческих работах изобразительно-коммуникативные возможности типографики;

- применять знания, приемы и методы макетирования.

Владеть навыками:

- применения теоретических знаний в практической деятельности;
- самостоятельного преодоления трудностей (технических, технологических и др.) при реализации художественного замысла;
- предварительной работы над композицией (эскизно-этюдной);
- экспозиции, визуализации и презентации различных работ.

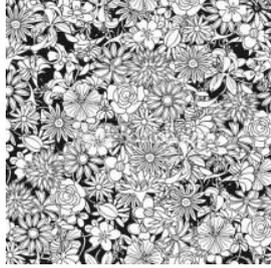
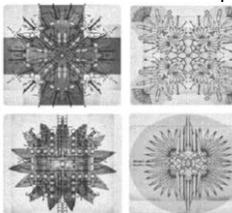
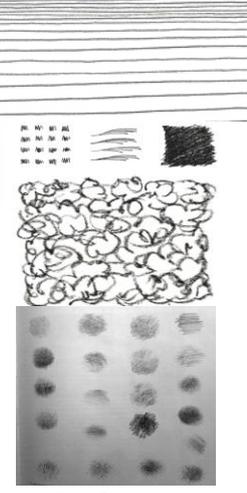
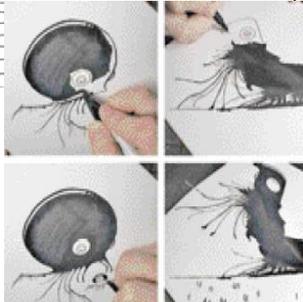
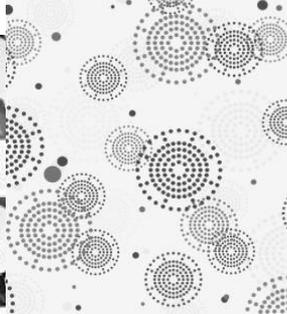
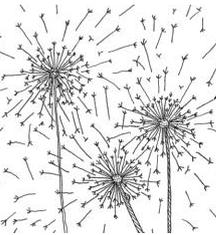
На базе школы «ART-квартал» образовательные программы, по желанию обучающихся, могут быть дополнены спецкурсами «Черчение», «Фотографика», «Типографика» и др. В дополнение предусмотрены курсы индивидуального обучения, по потребностям заказчика, для ликвидации пробелов в знаниях или более глубокого изучения конкретных вопросов дисциплины.

На начальной ступени «Азбука дизайна» образование обучающиеся получают знания в интерактивной, практической и теоретической форме, но с использованием разнообразных методов: информационно-развивающих (рассказ, лекция, объяснение, беседа, самостоятельная работа, программирование), проблемно-поисковых (эвристическая беседа, учебная дискуссия, поисковая и исследовательская работа и проч.), игровых (ролевых и театрализованных). При составлении содержания ориентация была на концепцию предметных дисциплин как развивающих мыслительную проектную культуру, которые позволяют сохранять интерес обучающихся.

Развивающие возможности дизайна получают отклик при самопроектировании и самосозидании личности обучающихся. Отрыв от клишированности происходит при активизации ассоциативности – «выстраивание ритмических структур в хаосе», «видения нескольких изображений в одном». Развитие способностей, психологического преодоления клише при выражении собственных взглядов на изображение (этапы созвучны с историей развития искусства). Так, увидеть закономерности мира обучающимся помогает знак, который требует применения адекватного

художественного языка. Это действие выполняется по алгоритму: 1 шаг: упражнения; 2 шаг – «открытие» ассоциативности через беспредметность; 3 шаг – выражение эмоциональной характеристики в композиции.

Например, как в интегрированном содружестве работает содержание предметных дисциплин (см. таблицу 2).

| Беседы об искусстве                                                                                                                                                                                                                                                                        | Основы рисунка                                                                                                                                                                          | Основы живописи                                                                                                                                                                                                                                                                                | Пропедевтика (вариативная часть)                                                                                                                                                                          | Основы дизайн-проектирования                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2                                                                                                                                                                                       | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 4                                                                                                                                                                                                         | 5                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>«Как я смотрю»</b><br/>Зарисовка произведения искусства на белой и на печатной бумаге для изучения траектории движения взгляда:<br/>- принцип «буквы F»;<br/>- Рождение субъективного узора.</p>  | <p><b>Дудлы</b><br/>Метод Торренса</p>  <p>Превращение каракулей в рисунок – показ своего видения</p> | <p><b>Красим листы, изучаем кисти - мазки</b></p>  <p>Изучение свойств красок и возможностей работы различными кистями<br/>По черному фону работа белым цветом; создание ровных и фактурных поверхностей</p> | <p><b>«Неправильные правила»</b></p>  <p>«Поле цветов и трав»<br/>Создание цветочного принта из точки, линии, пятна</p> | <p><b>«Ваза случайностей»</b></p>  <p>Знакомство с непрямыми стратегиями - образностью и символичностью пятен в центрической композиции холодным батиком</p> |
| <p><b>Энтопическая графомания</b></p>  <p>Выбор буквы и дальнейшее соединение их на странице печатной бумаги прямыми и кривыми</p>                                                                      | <p><b>Изобразительная гимнастика</b></p>  <p>Изображение</p>                                         | <p><b>100 монстров (Язык без образов)</b></p>  <p>Создание образов из клякс</p>                                                                                                                             | <p><b>Паттерны</b></p>  <p>Составление узора, вдохновленного калейдоскопом (спирографом) с помощью ватных палочек</p> | <p><b>100 символов точки и линий</b></p>  <p>Выражение точками и линиями на различных материалах</p>                                                       |

|                                    |                                                                                              |  |  |                                                                                                                                                           |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| линиями<br>(автоматическое письмо) | прямых линий (с учетом высоты и расстояний),<br>кривых линий,<br>штриховки,<br>шрафировки... |  |  | разнообразными способами ритмики (путь от качества линий через морфологию, значения к ритму)<br>Ритм сгруппированный и разгруппированный, перекрывающийся |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Таблица 2

Непосредственная связь с практикой – важный элемент образования. Функциональность, связь ее с эстетикой – есть стимулирующий элемент программы. И, если поначалу создавалось интуитивное (случайное) рождение образа, то затем формируется умения собственного изображения (в рисунке, чертеже) для прочтения его другими; создания макета для большей наглядности.

Параллельно идет накопление визуального ряда при знакомстве с аналогами. Эффект алгоритма обусловлен естественным развитие обучающегося – естественным процессом «выплескивания» мыслей и чувств изнутри наружу. Тогда чувство и проект «Я-автор» приводит их к видению непривычного в обычном. В дальнейшем, соотнесение своего творчества с имеющимися образцами приводит к осознанию себя как «Я – творец культуры».

Четко срежиссированные приемы работы на каждом этапе деятельности педагога и обучающегося, выход на театрализацию учебного процесса позволяет добиться эффективного результата. Например, при изучении понятия «силуэт» используется театр теней. При реализации данного занятия введение агональности, несмотря на условности и правила, только усиливает результат и снимает напряженность, будит импровизацию (см. рисунок 1 а). При изучении такого важного понятия как «силуэт» неизбежно связан с понятием «пятно», а

также доходчиво позволяет подавать основную идею (фабулу) произведения, «цепляет» зрителя оригинальностью подачи. Т.о. овладение тональным решением при изображении – 50 % успеха, а передача эмоциональности впечатляет зрителя (см. рисунок 1 б).



а



б

Рисунок 1.

Постепенный отход от изобразительности к ассоциативности осуществляется при проведении игры «карточки из слов». Подготовленные три стопки с 25 карточек со словами и в дальнейшем использованные при вытягивании только 3 карточек (существительное, прилагательное, глагол) рисование в скейтч-буке рисунка, отражающие суть выбранных слов и приближает его к знаку (см. рисунок 2).

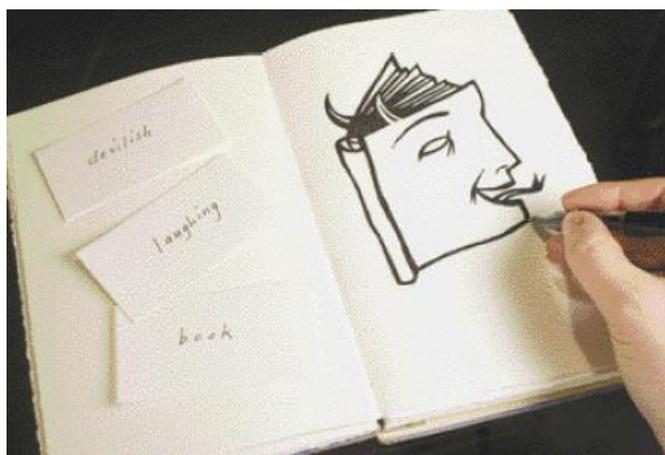


Рисунок 2.

Важную роль при становление проектного мышления играет критическая работа в группе (учебные кейсы). Выбор за активным или пассивным вариантом восприятия и применением в содержании дисциплины. Так, серия

«Умная история» доходчиво дает основные учебные понятия на любой уровень подготовки и может быть использована в работе на беседах по искусству. Вариант «работы» (представления) себя за и перед экраном с этой и с другой стороны – есть отличная возможность проявить себя в виде лидера, который умеет выбирать оптимальное решение. «Голова хорошо сложенная предпочтительнее головы наполненной» (Ф, де Монтень).

Трехступенчатое обучение школа-колледж-вуз в области дизайна позволяет получить высокий эффект подготовки специалиста дизайна. Акцент на креативность в тесной связи с практикой позволяет обучающимся «видеть» еще на стадии задумки будущее изделие с позиций эстетики и практической целесообразности.

Школа, работающая в системе дополнительного образования, реализует гибкую модель организации учебного процесса. Учет возрастных и индивидуальных особенностей способствует развитию индивидуальных способностей; возрастание по степени изучения дизайнерского компонента, профессиональных знаний, умений и навыков, сохраняет интерес к содержанию программы. Выход поисков на реализуемые объекты с опорой на соответствующие сущности дизайнерского подхода формы, методы и средства обучения, дает возможность получать высокие результаты. Например: коллективное задание по созданию новогодней елки принесла результат – новой дизайн-формы (см. рисунок 3).



Рисунок 3.

В ходе поиска из многочисленных вариантов образа выбирается оптимальное решение. Преподаватель выступает в роли помощника-консультанта, руководителя проекта. Именно в таком содружестве реализуются равноправные (партнерские) субъектно-субъектные отношения.

Литература:

1. Бушков В.В. Графическая композиция. Сборник заданий: учебное пособие/Бушков В.В. – Новосибирск: Изд. НГПУ, 2006.
2. Дизайнерское образование/История, теория, практика/под общ. Ред. В.Р. Аронова, В.Ф. Сидоренко. – М: МГТУ им. Косыгина, 2007.
3. Роль дизайна в современном предпрофессиональном образовании. Принципы преемственности в выстраивании содержания дизайн-образования в системе «Школа-Колледж-ВУЗ»: материалы Второй областной конференции. Нижний Тагил, 28 ноября 2014 г. /отв. ред. Н.В. Клещева.
4. Сборник психологических тестов. Часть II: Пособие /Сост. Е.Е. Миронова – Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006.

---

Арефьева Светлана Муллануровна – канд. пед. наук, доцент по кафедре дизайн и искусство интерьера Набережночелнинского института Казанского (Приволжского) федерального университета, Российская Федерация, г. Набережные Челны.