УДК 378
ББК 74

DOI:10.33065/2307-1052-2020-2-32-55-59

Компьютерная графика как средство внедрения инноваций в образовательный процесс подготовки педагогов изобразительного искусства

Кузнецова Евгения Юрьевна,

кандидат искусствоведения, доцент кафедры изобразительного искусства, Поволжский православный институт имени Святителя Алексия, митрополита Московского, г. Тольятти, Россия

Виноградова Наталья Владимировна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Живопись и художественное образование», Тольяттинский государственный университет, г. Тольятти, Россия

Аннотация: В статье проанализированы инновационные технологии, используемые в образовательном процессе подготовки обучающихся по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль «Изобразительное искусство». С точки зрения актуальности и инновационности обоснована необходимость реализации курса «Компьютерная графика» в ходе освоения данной образовательной программы.

Ключевые слова: инновации, искусство, компьютерная графика, изобразительное искусство, образование, дистанционное обучение, компьютерные технологии.

Computer Graphics as a Means of Introducing Innovations in the Educational Process of Training Teachers of Fine Arts

Kuznetsova Evgenia Iu.,

Candidate of Art Criticism, Associate Professor, Department of Fine Arts, Volga Orthodox Institute named after St. Alexis, Metropolitan of Moscow, Togliatti, Russia

Vinogradova Natalia V.,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Painting and Art Education, Togliatti State University, Togliatti, Russia

Abstract. The article analyzes the innovative technologies used in the educational process of teaching Fine Arts students (44.03.01 “Pedagogical education”). From the point of view of relevance and innovation, the necessity of implementing the course “Computer Graphics” during the development of this educational program is substantiated.

Keywords: innovation, art, computer graphics, fine arts, education, distance learning, computer technology.

Современная высшая школа проходит стадию реформирования, связанную с обновлением федеральных государственных образовательных стандартов, укреплением роли практико-ориентированного обучения, внедрением прогрессивных образовательных и инновационных технологий [Виноградова 2013]. Данные процессы активно затронули творческие направления, заставив образовательные организации, реализующие подобные программы, пересмотреть специализации, актуализировать учебные планы, сделав акцент на инновационный компонент. **Цель данной статьи:** рассмотреть дисциплину «Компьютерная графика» с точки зрения элемента формирования инновационного компонента образовательной программы направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Изобразительное искусство».

Учебный план педагогов изобразительного искусства представляет собой синтез профессионально-педагогических дисциплин и дисциплин творческой направленности. Особенность и уникальность создания учебного плана данного профиля – гармоничное сочетание разнонаправленных дисциплин, гарантирующих высокое качество результатов обучения и комплексное освоение образовательной программы. В ходе обучения педагогов изобразительного искусства должен быть достигнут баланс творческого и педагогического, обеспечивающий уровень профессионализма с точки зрения психологии, методики обучения, воспитания и с точки зрения творческой составляющей, отвечающей не только за предметную специализацию, но и за развитие и состоятельность в творческой художественной среде. Все актуальные учебные планы направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» профиля «Изобразительное искусство» также содержат дисциплины, формирующие компетенции (например, ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий), ПК-1. Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик и современных образовательных технологий) в области использования и владения информационно-коммуникационными технологиями, например, дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности», «Информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности». Подобные дисциплины крайне актуальны в век прогрессирующего дистанционного и онлайн обучения, обновления технологических средств обучения (смарт-доски, интерактивные ресурсы) и позволяют будущему педагогу освоить инновационные педагогические технологии, применять их в последствии в своей профессиональной деятельности, интегрировав в методику обучения профильному предмету. Обучение подобным дисциплинам должно строиться: во-первых, на высоком уровне материальной базы учебного заведения (наличие необходимых современных технических средств – интерактивные доски, современное программное обеспечение, 3D-принтеры, мультимедийное оборудование, оборудование для виртуальной реальности), а, во-вторых, – на преподавании подобных дисциплин опытным педагогом-практиком, реализующим инновационные технологии в своей деятельности, способным предложить вариации их использования для узких направленностей, таких как, например, «Изобразительное искусство».

Очевидно, что освоение педагогической составляющей будущей профессии содержит явный инновационный элемент, как минимум с точки зрения технологий и ресурсов, профильное же содержание обучения, его творческая составляющая, – изучение живописи, рисунка, композиции, графических техник и т.д., – в основном строится на классических практических методиках. Здесь следует уточнить, что преподаватели

творческих дисциплин используют современные приемы обучения, опираются на актуальные методические разработки, но применяемые средства и формат работы остаются классическими. Под «классическим» авторы подразумевают практическую аудиторную работу, предполагающую взаимодействие преподавателя и обучающегося в процессе создания творческого произведения; использование традиционных графических, живописных и прочих художественных материалов и средств (бумага, холсты, акварель, гуашь, масло и т.д.), рассмотрение которых с точки зрения инноваций может проводиться лишь в долгосрочной перспективе (так, например, в профессиональном художественном обучении сегодня пока сложно представить использование инновационной электронной бумаги и специальных электронных чернил); творческую работу на основе натурных постановок, живых моделей. Стоит заметить, что развитие интернет-технологий и ресурсов, массовое распространение портативных средств, позволяющих создавать видео-контент, позволили проектировать методические материалы по обучению живописи, рисунку, декоративным техникам и т.д. в формате онлайн курсов, уроков, вебинаров, которые пользуются сегодня спросом. Эффективность и качество подобных способов обучения практическим художественным навыкам сложно оценить в связи с отсутствием систематичности исследований и педагогического мониторинга данной области [Ширмамедова 2019].

Прямое использование инновационных средств в творческой составляющей обучения будущих педагогов изобразительного искусства возможно в ходе освоения курса по компьютерной графике. Как уже отмечалось выше, инновационность в образовании во многом строится на владении компьютерными технологиями, курс компьютерной графики способствует формированию навыка владения как технологиями, так и инновационным инструментом создания творческих работ. Помимо этого, компьютерная графика – предметная область, которая должна быть освоена будущим педагогом изобразительного искусства в целях реализации актуальных образовательных программ.

Область компьютерной графики имеет огромный потенциал, как с точки зрения образования, так и с точки зрения развития личного творчества обучающихся и педагогов. Рассмотрим вопрос развития личного творчества посредством компьютерной графики. В начале XXI века в сфере искусства появилось определение – цифровая живопись (диджитал-арт) – изобразительное искусство, в основе которого лежит компьютерная графика, создаваемая при помощи различных графических редакторов. Цифровую живопись от других видов компьютерной графики отличает, в первую очередь, использование в графических редакторах приемов, близких к станковым видам изобразительного искусства, имитация традиционных техник и материалов [Исаева 2017]. В отличие от классического представления станковой живописи, цифровая демонстрирует преимущества процесса создания творческой работы за счет возможности внесения корректив на любом этапе создания, широкого выбора инструментария и техник графических редакторов [Прохоров 2012]. Известные и успешные цифровые живописцы Амир Зенд, Эд Лопез, Майк Винкельманн, Омар Акил, Евгений Казанцев используют различное программное обеспечение (Cinema 4D-Vray, Photoshop, Illustrator, iCreated, Kaleido, Procreate), позволяющее создавать работы как в «плоском», так и в «объемном» стилях [MIMIC II 2020; Цифровая живопись 2020]. Темы, над которыми работают цифровые живописцы, различны – концептуальное искусство, современное общество; популярными в цифровой живописи стали направления фэнтези и футуризма. Отсюда следует, что цифровая живопись и компьютерная графика – перспективные направления развития и популяризации личного творчества.

Говоря об актуальности образования в области компьютерной графики, стоит отметить, что для современных передовых отечественных ВУЗов привычными являются

следующие творческие образовательные программы, построенные на базе компьютерных технологий: «Анимация и иллюстрация», «Медиа и дизайн», «Гейм-дизайн и виртуальная реальность»; в Британской высшей школе дизайна реализуется программа «Цифровой художник». Количество онлайн курсов, видео-уроков в области освоения компьютерной графики значительно больше, чем в области традиционного рисования (например, качественные, узкоспециализированные курсы от Skillbox, VideoSmile и т.д.). Данные ресурсы значительно популярнее у потребителя, в связи с актуальностью профессий графического, веб-дизайнера, возможностью моментального коммерческого использования полученных навыков. Стоит отметить и большую результативность и качество обучения компьютерной графике с использованием Интернет ресурсов в сравнении с обучением подобными методами в сфере традиционного рисования, обусловленного тем, что освоение компьютерной графики во многом строится на техническом владении инструментарием графического редактора, позволяющем создавать актуальный контент при помощи простейших действий, а аудитория, изучающая компьютерную графику, во многом представляет собой людей, уже владеющих навыком рисования, имеющих базовое художественное образование, но не получивших, по разным причинам, знаний и умений в области компьютерной графики. Уникальным в области компьютерной графики является и универсальность средств, необходимых для ее изучения: педагогу и обучающимся необходим лишь компьютер и графический редактор; широкая доступность необходимого инструментария делает занятия компьютерной графикой экономичными и выгодными во всех отношениях. Педагог, реализующий программу компьютерной графики, может записывать обучающие видео (при помощи бесплатных программ «захвата» экрана) и выкладывать их на портале образовательных ресурсов, либо использовать конференц-связь и работать со студентами в режиме реального присутствия. Вышесказанное подтверждает необходимость обучения студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» профиля «Изобразительное искусство» компьютерной графике в целях получения ими инновационных профессиональных навыков и дальнейшей возможности самостоятельно реализовывать подобные образовательные программы.

Говоря о профессиональной деятельности будущих педагогов изобразительного искусства, нужно отметить, что современный ученик формируется в насыщенной информационной среде, участники которой активно пользуются изобразительными средствами компьютерной графики, поэтому многие школьники осваивают компьютерную графику самостоятельно, что также подтверждает необходимость владения педагогом изобразительного искусства техническим инструментарием компьютерной графики, основами создания грамотного визуального контента, в целях консультирования и направления заинтересованных в данной сфере обучающихся.

Итак, курс компьютерной графики для направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» профиль «Изобразительное искусство» содержит инновационные компоненты, обладает бесспорными преимуществами и создает целый ряд возможностей:

1. Возможность апробирования дистанционного формата обучения, обеспечивающего результат, за счет наличия у обучающихся базовых навыков рисования;
2. Минимальность требований к техническим средствам обучения;
2. Эффективный и multifunctional инструмент создания творческих работ, позволяющий работать не только в рамках живописи, рисунка, но и в смежных творческих направлениях – иллюстрации, дизайне.

3. Последующая самостоятельная реализация актуальных, современных, профориентационных программ в рамках творческих предметов.

Широкий спектр инновационных возможностей компьютерной графики, перспективное развитие данной области, социальный заказ на специалистов в области цифрового искусства подтверждают необходимость реализации курса «Компьютерная графика» в ходе подготовки будущих педагогов изобразительного искусства.

Источники и литература:

1. MIMIC II: произведения Пабло Пикассо в трёхмерных иллюстрациях. [Электронный ресурс]. // URL: <https://zagge.ru/proizvedeniya-pablo-pikasso-v-tryokhmernyx-illyustratsiyax/> (дата обращения: 11.04.2020).
2. Виноградова Н. В. Профессиональная компетенция студентов в системе высшего художественно-педагогического образования. // Обучение и воспитание: методики и практика. 2013. № 4. С. 125 – 129.
3. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства. // Вестник СПбГУК. 2017. № 1 (30). [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva> (дата обращения: 10.04.2020).
4. Прохоров С. А. Компьютерные технологии в современной живописи. // Известия АлтГУ. 2012. № 2 (74). [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-tehnologii-v-sovremennoy-zhivopisi> (дата обращения: 10.04.2020).
5. Цифровая живопись. Примеры работ мастеров Digital painting. [Электронный ресурс]. // URL: <http://mediasvod.ru/tsifrovaya-zhivopis-primery-rabot-masterov-digital-painting-v-zhanre-kontsept-art/> (дата обращения: 11.04.2020).
6. Ширмамедова З. Н. Внедрение и влияние цифровых технологий в искусстве. // Novaum.ru. 2019. № 18. [Электронный ресурс]. // URL: <http://novaum.ru/public/p1320>