(cc) BY

Шайхлисламов Альберт Ханифович
канд. пед. наук, доцент
Елабужский институт (филиал)
ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)
федеральный университет»
г. Елабуга, Республика Татарстан

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ МАКЕТИРОВАНИЯ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙН-ОБУЧЕНИЯ

Аннотация*: статья посвящена вопросу образовательных технологий в преподавании макетирования. Раскрыты в технологии по формированию макетного искусства в области дизайн-обучения студентов.*

Ключевые слова*: макетирование, образовательные технологии, дизайн-обучение.*

В настоящее время в наш лексикон устойчиво, активно входят образовательные технологии, где важной особенностью в ФГОС СПО являются общие и профессиональные компетенции, которые допускают также и дополнительные компетенции, необходимые для обеспечения конкурентоспособности выпускника [2].

Следовательно, процесс обучения студента СПО контрастирует формирование устойчивого интереса к явлениям окружающей среды и активизации творческого самовыражения в области дизайн обучения.

В практике дизайн обучения, макетирование часть творческого проектирования, где данное соотношение становится средством выражения мысли, через графический язык к образному объему. В целом историческая эпоха на рубеже XIX–XX вв., рассматривалась как деятельность технологии по организации в области художественного и дизайн обучения макетированию процессом материализации пространственной среды.

Обучение макетированию в системе образовательных технологий имеет огромное значение, которое оказывает влияние на формирующие профессио-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

нальные навыки, на умение креативно мыслить в комплексе, правильно оценивать форму и объемный образ объекта. В учебном макетировании средства объема решают в обучении студентов организацию пространство и, конечно же, в трех измерениях.

Макетное искусство используют не только в учебных целях, но и в профессиональном дизайн-проектировании, где происходит системный процесс проектирования сооружений и технических средств, как пространство предметной среды.

Процесс изучения проблемы пространства, внутреннего пространства, взаимодействия формы занимались: Н. Ладовский, В. Кринский, Н. Докучаев, где поиск их исследования был концентрирован на формирование закономерности по формообразованию объемного дизайна.

Формирование закономерности по формообразованию в дизайне разрабатывается в соответствии с ФГОС СПО, где учет ведется в соответствии с ПООП. Поэтому требования ФГОС СПО предполагает освоение определенной деятельности как квалификация «дизайнер»:

– художественно-конструкторская (дизайнерская) разработка проектов предметно-пространственных комплексов;

– технический подход художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале;

– контроль за изготовлением изделий в соответствия авторскому образцу [3].

Таким образом, являясь системно-деятельностным подходом с учетом требований ФГОС СПО необходимо чередование умственных и практических действий студента. Такой подход можно реализовать в соответствии образовательной среды с макетами и главным процессом в образовательных технологиях необходимо констатировать соотношение действий в преподавании макетирования.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Информационно-коммуникационная технология – получение студентом способа хранения, доступа, передачи и обработки информации о достижениях и возможностях макетного искусства.

2. Технология развития критического мышления – соотношение мыслительных навыков, необходимые в умении решать, выделять главное, анализировать ход процесса объемного поиска и реализации художественного проекта.

3. Технология проблемного обучения – система обучения, где преподаватель предлагает проблемную ситуацию по выполнению макета и самостоятельно решить технологию макетирования. Данная технология есть методика творческого решения и овладение знаниями мыслительных способностей по формированию самостоятельности и решения проблем в нестандартном, а значит в креативном подходе.

4. Проектная технология – система получения знаний в области дизайна, когда студенты привлекаются в учебный процесс по планированию своих действий и выполнения дизайн-проектов, то есть практических заданий, которые усложняются постепенно (от простых проектов из одного интерьера до проектов с несколькими комнатами). Упор необходимо направлять на самостоятельность и индивидуальность в макетировании, а также и на задания в группе.

5. Технология развивающего обучения – ориентир учебного процесса на возможности студента в дизайн-проектировании. Цель обучения – подготовка студентов к самостоятельному поиску и освоению знаний, идейному поиску. Необходимо выяснить основу на формирование механизмов креативного мышления в дизайн-проектировании.

6. Модульная технология – переход образовательного процесса на самостоятельное обучение и на реализацию индивидуальной программы. Модульное обучение процесс помощи в развитии самостоятельности студентов и их умению выполнять с учетом определенных способов в проработке макетного материала.

7. Технология мастерских – организованный процесс дизайн обучения, где преподаватель-мастер вводит студентов в процесс поиска и создания эмоцио-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

нального подхода, в котором студент проявляет себя в конструктивном решении макетного искусства. В мастерской выстраиваются индивидуальные и групповые решения макетных действий на основе опыта, определенные заданий и материалов для размышления о дизайн-проекте.

8. Кейс-технология – процесс развития способностей, нахождение и решение творческих проблем, обучению системно, работая с поисковой и технологической информацией. Получая готовые творческие знания в кейс-технологии, необходимо акцентировать обработку на сотворчество преподавателя и студента, т.к. суть данной технологии заключается в создании комплекса специальных дизайн разработок, учебных материалов и их передачи студентам.

9. Технология_интегрированного_обучения – организация процесса обучения, где подразумевает использование бинарных учебных занятий по дизайну, а также взаимодействие межпредметных связей. Интеграция образования в двух направлениях: взаимосвязь различных учебных предметов; использование методов и технологий обучения.

10. Технологии_уровневой_дифференциации – обучение студентов с разными возможностями в группе, где главный принцип в начальной стадии обучения это предъявление студенту простых обязательных требований с последующим усложнением заданий.

11. Технология_интерактивного_обучения – организованный процесс дизайн обучения, где невозможно не принять участие студента в коллективной работе, так как основное взаимодействие это участие в процессе дизайн обучения с применением интерактивных технологий в макетировании.

12. Групповые_технологии – обучение при которой главной структурой учебно-познавательной деятельности студента является групповая. В процессе выполнения дизайн заданий производится определенная форма деятельности, где группа делится для решения конкретных дизайн-проектных учебных задач выполняя определенное задание по макетированию и непосредственным с преподавателем.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Следовательно, раскрывая и обрабатывая образовательные технологии данная область решений замечательно раскрывается, и доказывается словами Конфуции: скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, вовлеки меня – и я научусь [1]. Подход Конфуции дает толчок в развитии пространственных мышления и представлений, которые могут заложить основы понимания архитектурного пространства в макетировании необходимые на стадии дизайн обучения.

Следовательно, китайская мудрость отражает идейный и системно-деятельностный подход в образовании в рамках стандарта ФГОС. Учитывая требования ФГОС СПО мы понимаем, что образовательная деятельность в процессе освоения образовательных компонентов и программ организуется как форма практической подготовки в деятельности дизайн-образования средствами макетирования.

Таким образом, технология макетирования в дизайн-образовательной деятельности доказывает практичность в области преподавания дизайна и как средство всестороннего развития личности студента в системе образовательной технологии.

Список литературы

1. Герасимова С. Вовлеки меня – и я научусь / С. Герасимова. – Наука и жизнь. – 2022. –№11. – 144 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.nkj.ru/archive/articles/41512/

2. ФГОС СПО. Приказ Министерства науки России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://spo-edu.ru/uploadedfiles/fgos-spo_5af53f2a32153.pdf

3. ФГОС СПО. Сопровождение деятельности по внедрению новых и актуализированных ФГОС СПО [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://spo-edu.ru/fgos

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)