
ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИН ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЦИКЛА

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ПСИХОЛОГИИ ДИЗАЙН-ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Т.Я. Виноградова, Т.И. Баталко
Витебск, УО «ВГТУ»*

Одним из главных направлений в подготовке дизайнера является развитие нестандартного образного мышления, позволяющего в процессе обучения и в дальнейшей практической деятельности формировать проектные замыслы. Для решения данной задачи в процессе преподавания психологии дизайн-деятельности целесообразно использовать такую инновационную модель обучения как дистанционное обучение. Будущие специалисты должны быть готовы к созданию принципиально новых, прогрессивных проектных решений, нестандартных идей, образов, не являющихся слепком с уже увиденного. Для этого им необходимо активно использовать новейшие информативно-коммуникативные средства и технологии.

В процессе изучения дисциплины «Психология дизайн-деятельности» формирование профессионального сознания дизайнера подчинено определенной логике и может быть представлено следующими основными компонентами: представление о новизне, вносимой дизайнером в предметный мир: от новизны как индивидуальном явлении (отличие данной предметной формы от других, аналогичных ей) до новизны, социально осмысленной (новизна, вносимая дизайнерским решением в сложившиеся культурные нормы, традиции);

- представление о предметном мире как развивающемся: от эволюции вида вещи («новая» вещь, «традиционная» вещь, «формируемая» вещь и пр.) до эволюции социально-культурных явлений (эволюция стиля, эволюция образа жизни);

- представление о предметной среде как объекте воздействия со стороны дизайнера: от рассмотрения среды в качестве источника связей, в которые включен объект и которые определяют требования к нему, до рассмотрения предметной среды в качестве объекта дизайнерского проектирования;

- понимание различия практических задач дизайнера: от художественного конструирования предметов, их комплексов (где образное решение выступает лишь одной из сторон композиционной организации предметной формы) до проектирования «образа ситуации», «образа события» (где сама предметная форма выступает одним из множества возможных носителей образа).

Психология дизайн-деятельности совсем новая дисциплина, которая читается студентам художественных специальностей. Родоначальником психологии дизайна считают голландца Питера Ван Гога, ставшего идеологом создания среды обитания с оптимальным жизненным климатом. Этот оптимальный климат создается сочетанием целого ряда параметров- физических, экономических, социальных и психологических. В 60-е годы XX века в обсуждение проекта города со "счастливым климатом" включилось огромное количество европейских архитекторов, врачей, психологов, социологов. Так появилась психология дизайна как отдельная отрасль, соединив-

шая в себя знания психологии для создания нового продукта. В основу психологии дизайна заложены восточные и западные геомантические традиции, расчеты, учитывающие влияние магнитных силовых линий Земли, а также энергии ландшафтов и торсионных полей на жизнь человека; даосская традиция Фэн Шуй; древнейшие методики работы с пространством; способы очищения и оздоровления пространства, экодизайн, процессуальная психологическая работа.

Сегодня исследователи говорят об отдельном направлении в педагогике – медиаобразовании. Данное направление науки изучает процесс развития личности с помощью и на материале средств массовой коммуникации (медиа) с целью формирования культуры общения с медиа, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, умений полноценного восприятия, интерпретации, анализа и оценки медиатекстов. Использование на практических и лекционных занятиях инновационных технологий: информационных ресурсов Интернета, видеоплееров, компьютеров, мультимедийных проекторов, интерактивных досок и других информативно-коммуникативных технологий в преподавании психологии дизайн-деятельности нацелено на создание условий для поддержания внутренней мотивации (повышение интереса к предмету), способствует повышению доступности и глубины восприятия информации. Преподаватель, используя различные способы организации и подачи информации, может более эффективно формировать и развить у обучающихся необходимые в современном мире коммуникативные умения, языковые и общекультурные навыки.

Результатом грамотного использования экранно-звуковых средств, за счет одновременной активизации обеих полушарий головного мозга, является сохранение полученной на занятиях информации, вплоть до 95 %. Благодаря использованию Интернет ресурсов решается вопрос о свободном доступе к источникам информации при ограниченных финансовых возможностях. Так на сегодняшний день можно совершить виртуальную экскурсию, побывать во всех самых крупных музеях мира, рассмотреть представленные в них шедевры искусства во всех деталях и под разным углом зрения, посмотреть видеозаписи спектаклей, сыгранные на ведущих сценах и услышать исполнение музыкальных произведений в исполнении лучших оркестров.

Для подготовки современного специалиста, которому в будущем предстоит решать как творческие задачи, создавать принципиально новые объекты и предметы, так и работать непосредственно с заказчиком, учитывая все его психологические особенности, целесообразно вооружить его, за период обучения, инновационными подходами к формированию умений и навыков в масштабе современного уровня знаний.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МЕТОДЫ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРА

*В.Б. Дрягина
Смоленск, УО «СмоЛГУ»*

Ландшафтное проектирование среды – учебная дисциплина в системе подготовки дизайнера, при изучении которой студенту необходимо освоить разнообразный теоретический материал, и выполнить определенный программой перечень практических заданий, направленных на отработку навыков профессиональной деятельности. Специфика учебной дисциплины и