

КОМИКС КАК ВИД ТВОРЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ С ПОДРОСТКАМИ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ

Статья показывает методические подходы к дизайн-образованию подростков, дает теоретическое обоснование программы занятий комиксами в системе дополнительного образования детей. Результаты педагогического эксперимента доказывают ее эффективность.

Ключевые слова: дизайн-образование, образование подростков, развитие креативности, комикс.

Современное художественное образование во всех его проявлениях призвано создавать условия для формирования эстетического восприятия и развития творческих способностей учащихся, приобщения детей к художественной культуре через объяснение сути искусства как эмоциональной формы познания жизни. Дизайн в образовательной системе реализуется в контексте системы непрерывного художественного образования детей и подростков. В Концепции образовательной области «Искусство» художественное образование определено как необходимая база для духовного возрождения России, формированию которой способствует рост творческого потенциала граждан, процветание отечественной культуры.

Внедрение стандартов нового поколения для общеобразовательных школ, демонстрирует, что приоритетной задачей современного образования, и художественного в частности, является формирование культурной и творческой целостности нации на основе освоения мировой и отечественной культуры. Вторым важным пунктом новых стандартов является формирование у школьников проектной культуры в разных видах деятельности. Изменение образовательной парадигмы – от человека образованного к человеку творческому (В.С.Библер) предполагает использование нового содержания и методов обучения детей и подростков.

Дизайн является одним из самых интересных предметов, охватывающим огромное количество сфер деятельности человека. Современный уровень развития производства, техники немаловажен без художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, прочность конструкции, но и эстетический вид изделия или предмета. Не случайно дизайн становится содержанием образования – и возраст учеников с годами постоянно снижается. Конечно, говорить о профессиональ-

ном освоении дизайна детьми дошкольного возраста можно лишь с рядом оговорок, а вот изучение дизайна подростками это уже не просто практика, но целая область педагогических исследований.

Базовыми трудами в области философии, эстетики, психологии, теории и методологии дизайн-проектирования мы считаем исследования Н.В. Воронова, В.Л. Глазычева, С.М. Михайлова, А.И. Иконникова, Т.А. Мазуриной, Ю.В. Назарова, С. Хан-Магомедова, Е.В. Черевич, Е.В. Жердева и др. Психолого-педагогические и социокультурные аспекты развития личности подростка средствами элементов знаковой и художественной образности рассматривались в исследованиях А.А. Асмолова, Д.И. Фельдштейна, А.Н. Леонтьева, В.П. Беспалько, П.Я. Гальперина, В.В. Давыдова, Л.В. Занкова, В.В. Краевского, И.Я. Лернера, Н.Ф. Талызиной, А.В. Усовой и других.

Научное обоснование подходов к дизайн-образованию подростков и студентов посвящено значительное количество диссертационных исследований, в частности: Е.В. Ладьгин «Развитие творческих способностей учащихся в интегративном деятельностном поле курса «Основы дизайна» (2000); А.Г. Куликов «Формирование проектных умений учащихся старших классов в системе непрерывного дизайнерского образования» (2000); И.В. Станько «Развитие художественно-творческого потенциала учащихся старших классов в школьной дизайн-образовательной среде» (2005); Е.В. Сокольникова «Семиотический подход к анализу национальной специфики графического дизайна в процессе подготовки дизайнеров в вузе» (2011) и др.

Особый интерес для педагогов-практиков представляют пособия, рассматривающие актуальные вопросы дизайн-образования таких авторов как – Н.Н. Антонова, Ф.Ф. Бандуристый, Н.И. Барсукова, Н.С. Жданова, Ю.Ф. Кат-

ханова, А.А. Ковалева, Е.Н. Ковешникова, С.А. Полищук, Н.М. Сокольников и др.

Вопрос о методических подходах в программах дизайнерского образования имеет серьезное значение. Дать учащимся достаточно глубокие знания и сформировать навыки в области дизайна за короткое время практически невозможно. Поэтому процесс профессионального обучения в системе дополнительного образования подростков, по мнению специалистов, должен иметь направленность не столько образовательную, сколько воспитательную.

Анализируя подходы к дизайн-образованию разных авторов мы можем видеть, что особый акцент на этом делают британские специалисты. Основная воспитательная установка английских педагогов дизайна заключается в том, что дизайнерское образование должно готовить выпускников школ ко все убаыстряющим изменениям в самом обществе, а не в средствах приспособления к нему – тому обществу, которое известно нам сегодня. В этом смысле дизайнерское образование призвано не только интегрировать все получаемые в школе общие и специальные знания, умения и навыки, но и формировать черты личности, необходимые для активного восприятия изменений, происходящих в мире [4].

В России концептуальная программа дизайнерского образования разработана специалистами ВНИИТЭ для ряда средних учебных заведений страны – Международного детского учебного центра и Лицея автомобилестроения, открытых в Москве, Лицея дизайнерской ориентации при Ростовском государственном университете и некоторых других. В программе реализована концепция образовательного пространства «Органон», а также использован опыт подготовки в области проектной культуры некоторых отечественных и зарубежных (британской и японской) школ. Главная ценностная ориентация дизайнерского образования – воспитание проектности, проектного мышления, трансляция учащимся методов проектирования – выдвигается для всех учащихся средней школы, независимо от их способностей и наклонностей [4].

Накоплен немалый опыт в приобщении школьников к основам дизайна в системе дополнительного образования. Программа «Художественный шрифт» Т.А. Копцевой состоит из трех частей – «Буквица», «Художественный шрифт в истории изобразительного искусства», «Искусство шрифта». В увлекательной и вместе с тем

четко структурированной и ясной форме программа дает возможность познакомиться учащихся с основной исторической линией развития шрифта в контексте европейской культуры. Система художественно-творческих заданий позволяет поэтапно формировать у детей чувство гармонии, способность самостоятельно создавать выразительные, стилистически точные композиции, ощутить аромат эпохи через шрифтовую композицию, через буквенный образ в контексте целостного книжного организма [3, с. 4–5].

Программа «Апельсин» (компьютерная графика и анимация) (авторы С.В. Корсак, Н.Н. Мигунова) направлена на обучение восприятию информации, визуализации образа, переработка в знаковую систему в процессе изучения инструментария компьютерных программных средств и повышение уровня художественной грамотности учащихся. В содержательной части программы освещено содержание модулей («История дизайна, основные школы, разновидности дизайна», «От сложного к простому. (Конструктивизм, Абстрактное искусство, Супрематизм К. Малевича)», «Абстрактное искусство. Комбинаторика цвета», «Постимпрессионизм. Творчество Ван Гога, П. Сезанна, А. де Тулуза-Лотрека. Рекламный и информационный пейзаж», «От сложного к простому (Ренессанс. Классицизм. Конструктивизм. Абстрактное искусство. Супрематизм)», «Искусство романтизма», «Искусство импрессионизма», «Искусство рубежа столетий. Модернизм», «Искусство XX века. Искусство США», «Русский авангард начала XX века») [1].

Программа «Батефлай» (компьютерная графика и анимация) (автор В.А. Матвеева) предполагает формирование творческой активности и компетентности у детей среднего школьного возраста в процессе освоения новых компьютерных программных средств художественной деятельности. Главное отличие представляемой программы в способах организации деятельности и фиксации результатов. Все тематические блоки («Создание изображения с помощью инструментальных средств», «Создание, открытие и сохранение документа», «Цветовые модели», «Создание изображения с помощью палитры Art Materials», «Средства автоматизации», «Инструменты графического редактора Corel Painter», «Специальные эффекты»), имеют построенную версию движения, художественные технологии, способы организации деятельности, описание коллективных и индивидуальных результатов [2].

Знакомство с опытом работы программ и методик дизайн-образования детей и подростков (СТАРТ и УВК-лаборатория №1679, «Школа-студия ЭДАС Владислава Карпичева» в Москве, «ДА-ДА» в Набережных Челнах, «Дизайн-Центр» в г. Оренбурге, изостудия «ТАЛА» г. Миасс, школа №63, «Магнитогорский городской лицей при МаГУ», «Школа классической живописи и дизайна» в г. Магнитогорске и др.), а так же анализ современного состояния теории и практики деятельности образовательных учреждений выявил ряд существенных противоречий, которые заключаются в следующем:

– противоречие между имеющимся научно-теоретическим потенциалом современной педагогической науки и его невостребованностью в практике образовательных учреждений;

– противоречие между насущной необходимостью теоретического, дидактического, методического и технологического обоснования современных средств педагогической поддержки (учебные планы, программы, учебно-методические комплексы) дизайн-образования и не подготовленностью специалистов образовательных учреждений работать в новых условиях;

– противоречие между сложившейся системой дизайн-образования и недостаточной эффективностью использования этого образовательного пространства.

Анализ методической литературы по вопросам обучения подростков основам дизайна показал, что дизайн-образование достаточно активно используется в образовании и развитии детей, однако специальных разработок, в которых бы учитывались возрастные особенности подросткового возраста, задания носили бы ознакомительный и в то же время профессиональный характер явно недостаточно. Приходится признать некий популизм и зачастую непрофессионализм ряда публикаций, содержащих практические советы, а так же некую поверхностность в обзоре теоретических вопросов.

Наиболее востребованными в работе с подростками (и обоснованно) мы можем назвать следующие виды дизайна – графический дизайн, анимация, художественное конструирование из бумаги (бумагопластика) и дизайн костюма.

В ходе нашей педагогической работы мы выдвинули предположение, что наряду с традиционными заданиями в области графического дизайна (шрифт, иконографика, фирменный стиль и пр.) целесообразно более широко использовать потенциал комиксов в формировании

проектной культуры подростков в системе дополнительного образования. Искусство комикса – сравнительно молодое, поэтому исследователей его насчитывается немного. Среди них выделяются имена У. Айснера и С. МакЛауда, исследовавших роль знаков в комиксах, согласование всех его элементов в единое целое, вопросы ритма. Искусство комикса на сегодняшний день активно развивается. Представляя собой универсальную форму подачи информации: емкую, образную, комикс нередко используется в графическом дизайне, рекламе.

Что касается перспектив применения комикса в образовании, то, по мнению А. Дворянкина, они достаточно широки: «Прежде всего, комикс может и должен использоваться как универсальная форма подачи информации: емкая, образная, ориентированная и на сознание ребенка, и на его чувства. В будущем можно было бы подумать и о введении в школе уроков динамического или сюжетного рисования, на которых дети учились бы рисовать комиксы. Ведь рисуя комиксы, дети могут попробовать себя в роли драматургов, сценаристов, режиссеров, операторов, художников, дизайнеров, научиться отражать в серии взаимосвязанных картинок свои мысли и чувства. Умения читать и рисовать комикс – очень важные умения, которые могут приблизить ребенка к пониманию искусства, сущности художника и художественного творчества. Научившись рисовать комикс, ребенок вряд ли останется безучастным созерцателем прекрасного, он будет стремиться осмыслить произведение, научится ценить качество картинки, ее композицию, ракурсы, монтаж». Таким образом, идея внедрения комикса в систему художественного образования органично сочетается с принципами современного художественного образования детей и подростков (В.С. Кузин, Б.М. Неменский, Т.Я. Шпикалова).

Возраст, на который рассчитана программа «Комиксы» 12–15 лет, что совпадает с подростковым периодом развития детского рисунка (с 11 по 16 лет), периодом освоения пластического языка изобразительного искусства (основ изобразительной грамоты). В отличие от младших школьников, у которых интерес к изобразительной деятельности высок (каждый четвертый занимается рисованием вне урока), у подростков интерес к изобразительной деятельности начинает падать. Основной причиной является развитая объективная оценка собственных способностей, неудовлетворенность

низкими результатами художественной деятельности. Подростковый кризис в изобразительном творчестве вызван конфликтом между притязаниями (желаниями) и возможностями.

Проявляется склонность к примитивному натурализму, развитое аналитическое мышление способствует достижению большого сходства между изображением и реальностью за счет избытка деталей и жесткого следования натуре, но недостаток изобразительных умений и навыков делает рисунок подростка примитивным. Характерно для данного возраста такое явление, как плагиат, срисовывание.

Методика преподавания изобразительного искусства предлагает два выхода из подросткового кризиса в изобразительной деятельности: обучать изобразительной грамоте и заниматься с детьми декоративно-прикладной деятельностью. Программа частично основана на первом из предложенных путей, частично – основывается на собственном интересе детей к новому, популярному виду искусства. Позволяя сохранить определенную долю примитивности в рисунке, рисование комиксов, тем не менее, предполагает изучение законов изобразительной грамоты и многократную отработку изученного на практике, тем самым повышая уровень знаний, умений и навыков подростка, и не разочаровывая его в результатах изобразительной деятельности.

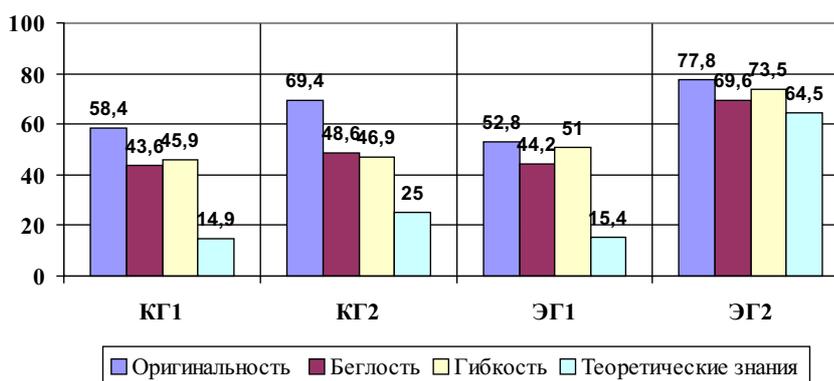
Ведущим видом деятельности в этом возрасте является общение. Рисование комиксов предполагает наличие читателя, рисунки вызывают интерес у сверстников, повышают престиж юного художника в их глазах, что также служит мощным средством для сохранения интереса и активности. Построение программы блочное и предполагает разработку и воплощение двух – трех рисованных историй. В таблице 1 мы представим фрагмент тематического планирования программы.

Для отслеживания результатов реализации данной программы используются критерии отслеживания раз-

вития креативности. Исследуемые факторы – беглость, гибкость и оригинальность. Инструментарий – тест креативности Дж. Гилфорда (адаптированный Е.Е. Туник), авторский опросник, определяющий уровень знаний воспитанников о комиксах – рисованных историях, система критериев оценки детских работ. Все они позволяют педагогам правильно руководить художественно-творческим развитием воспитанника. Программа была апробирована в Центре эстетического воспитания детей «Детская картинная галерея» в СП «Школа классической живописи и дизайна» (авторы-составители О.П. Савельева, А.А. Корчагина, педагог-экспериментатор А.А. Корчагина). Сравнительный анализ результатов реализации предложенной программы позволил нам определить ее эффективность (см. рис. 1).

На диаграмме, можно видеть, что оригинальность мышления в экспериментальной группе повысилась на 25%; беглость мышления – на 25,4%; гибкость мышления – на 22,5%; теоретические знания – 49,1%, в то время как в контрольной группе показатели изменились незначительно. Так повышение показателей оригинальности мышления составило – 11%; беглости мышления – 5%, гибкости – 1%, теоретических знаний – 10,1%.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что занятия комиксами имеют высокий развивающий эффект. У подростков отмечается повышенный интерес к содержанию поисковых задач, появляется широта интересов – стремление заниматься разными и непохожи-



КГ1 – контрольная группа (первичная диагностика), КГ2 – контрольная группа (итоговая диагностика), ЭГ1 – экспериментальная группа (первичная диагностика), ЭГ2 – экспериментальная группа (итоговая диагностика)

Рисунок 1. Сравнительные результаты диагностик в контрольной (КГ) и экспериментальной (ЭГ) группах – первичная (1) и итоговая (2) диагностики (в %)

Таблица 1. Тематическое планирование занятий программы «Комиксы»

№	Тема занятия	Содержание занятия	Кол-во часов
1	Вводное занятие	Ознакомительная беседа о предстоящих занятиях	2
2	Искусство комиксов – рисованных историй	Беседа об искусстве комикса и его истории	2
3	Сценарий рисованной истории	Придумать сценарий комикса	4
4	Пропорции человека, рисуем фигуру человека	Изображение человеческой фигуры	2
5	Пропорции лица человека, портрет	Нарисовать портрет одноклассника	2
6	Стилизация природных форм: животное	Стилизовать изображение животного	2
7	Стилизация природных форм: пейзаж	Стилизованное изображение пейзажа	2
8	Стилизация: фигура человека	Стилизованное изображение фигуры человека	2
9	Эмоции – колорит, семиотика	Упражнения на поиск поз, жестов, выражающих настроение. Поиск подходящего колорита	4
10	Эмоции: мимика персонажа. Разработка персонажа.	Упражнения на поиск характерной мимики. Упражнения на рисование эмоций на лицах персонажей. Разработка лица своего персонажа	4
11	Линейная перспектива	Изображение комнаты в перспективе	2
12	Разработка мира	Зарисовка или серия набросков фантазийного мира	2
13	Создания истории-стрипа	Создание короткого юмористического комикса из 3-4 кадров	4
14	Раскадровка	Придумать сценарий комикса	4
15	Рисование комикса	Нарисовать комикс	14
16	Дизайн обложки комикса	Создание обложки для своего комикса	2
17	Комикс и реклама	Беседа о рисованной истории как публицистическом жанре	2
18	Оформление работ и итоговая выставка	Оформление работ для проведения итоговой выставки, экскурсия по своему стенду.	2
19	Итоговое занятие		2

ми друг на друга видами деятельности, желание попробовать свои силы в разных ее сферах. Все это становится основой накопления многообразного опыта и постоянной его переработки, трансформации в новые образы, идеи. Сле-

довательно привлечение на занятий дизайном современных, интересных подросткам видов искусства и культуры не только оправданно, но и эффективно.

30.06.2011

Список литературы:

1. Корсак С.В. Программа дополнительного образования детей «Апельсин»: Компьютерная графика и анимация/ С.В. Корсак, Н.Н. Мигунова; отв. ред. О.Ю. Леушканова. – Магнитогорск: МаГУ, 2006. – 52 с.
2. Образовательная программа дополнительного образования детей студии компьютерной графики «Батэфлай»/ автор-сост. В.А. Матвеева/ отв. ред. О.Ю. Леушканова – Магнитогорск: МаГУ, 2007. – 52 с.
3. Программы дополнительного образования: Программы дополнительного художественного образования детей/ Ред.-сост. Н.И.Кучер, Е.П. Кабкова – М.: Просвещение, 2007. – 186 с.
4. Сидоренко В. Ф., Устинов А.Г. Программа дизайнерского образования для специализированных средних школ // Дизайн в общеобразовательной системе <http://www.rosdesign.com>

Сведения об авторе: **Савельева Оксана Петровна**, доцент кафедры живописи Магнитогорского государственного университета, кандидат педагогических наук, доцент,
E-mail: savelop@mail.ru, телефон: 8 (3519)348795, 89088151635,
455038 Челябинская область, г. Магнитогорск, пр. Ленина 114