



Задачный подход в формировании костюмографических умений при подготовке бакалавров-инженеров по профилю «Технология изделий легкой промышленности»

Аннотация. В статье кратко представлены теоретические аспекты использования задачного подхода в формировании костюмографических умений у студентов, обучающихся по направлению конструирование и технология изделий легкой промышленности.

Ключевые слова: задачный подход, костюмографика, задача, упражнение, графическая подготовка, формирование умений.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Проблема особенностей графической подготовки будущих инженеров обострилась в условиях нового федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования (ФГОСТ ВПО). С одной стороны, необходимость усилить практическую направленность знаний студентов, получающих квалификацию «бакалавр», с другой – уменьшение учебного времени основной образовательной программы бакалавриата на формирование ее приемов и способов.

При современном компетентностном подходе преподаватель перестает быть транслятором информации. Его функциями становятся: постановка задач, организация деятельности студентов, управление этой деятельностью и анализ полученных результатов на предмет соответствия планировавшимся. Становится важно не столько то, что преподаватель передал студенту, сколько то, как они усваивают знания и превращают их в умения и навыки.

Ряд исследователей теоретических основ педагогики считают целесообразным описывать и проектировать деятельность субъектов педагогического процесса как систему процессов решения последовательного взаимосвязанного ряда различных задач, а в прикладных дисциплинах (черчение, прикладное рисование, технология обработки материалов, в том числе художественная обработка материалов) это является обязательным условием. Такое понимание задачного подхода обуславливается тем, что продуктивность педагогической деятельности и деятельности учения зависит от совокупности и последовательности задач и способа их решения.

Задачный подход в обучении костюмографике (композиции и графике костюма) заключается в том, что педагогический процесс строится как система процессов решения костюмографических задач. Это должно обеспечивать формирование у студентов прикладных изобразительных умений и эстетического отношения к предметному миру, будет способствовать развитию их пространственных представлений и воображения, художественной инициативы и самостоятельности.

Определение понятия «задача» стало предметом многих наук. В психолого-педагогической литературе с помощью этого понятия чаще всего обозначаются интеллектуальные задания, включающие вопрос или цель действия, условие выполнения действия и некоторые требования к выполненным действиям. В педагогической эн-



циклопедии задача рассматривается, в частности, как разновидность учебного задания (наряду с упражнениями) с целью выработки у учащихся умений и навыков.

Педагоги чаще полагают, что задача – это поставленная цель, данная в определенных условиях, поручение или задание, вопрос, требующий решения на основании определенных знаний, один из методов обучения и проверки знаний и практических навыков учащихся.

В психологии задача определяется как ситуация, требующая от субъекта некоторого действия, направленного на нахождение неизвестного на основе использования его связей с известным, в том числе задачу определяет соотношение цели и условий, которая должна быть решена действием.

На основе анализа определений понятия «задача» в частных методиках мы принимаем следующее определение *учебной костюмографической задачи*: это проблемная ситуация, когда перед учащимися возникают все время те или иные вопросы, требующие самостоятельного решения на базе усвоенных знаний и практических умений, побуждающая учащихся к мыслительным и практическим действиям по оперированию костюмографическими изображениями, направленная на овладение прикладными изобразительными умениями и развитие образного мышления. Проблемность вытекает из отсутствия готового ответа либо из необходимости самостоятельного конструирования способов деятельности, лежащих в основе решения задачи.

Кроме задач по формированию навыков и умений построения изображений костюма нами используются упражнения. *Упражнение* – это планомерно организованное повторенное выполнение умственного или практического действия по чтению или построению графических изображений с целью овладения им или повышения качества. Упражнения не являются проблемами и требуют от субъекта намеренно многократного повторения определенных действий с целью отработки способов деятельности или ее усовершенствования. Вместе с тем лежащее в основе упражнений повторение действий само по себе не совершенствует их выполнение. Только ясное осознание студентом того, что должно быть достигнуто, контроль зрения, учет причин допущенных ошибок и анализ путей их преодоления, а не механическое выполнение способствуют эффективности упражнений. Также существенным условием для эффективности упражнений является постепенность перехода от овладения простыми действиями к выполнению более сложных действий.

Таким образом, упражнения и задачи в структурном отношении не идентичны. Они представляют собой логические образования, состоящие: а) из совокупности исходных данных (графических, словесных, натуральных и их комбинации), определяющих заданную ситуацию, и б) формулировки требования, указывающего, какие преобразования с этим материалом должны быть произведены и что в результате их осуществления должно быть получено. Разница заключается в содержании этих образований, то есть содержании тех ситуаций, которые определяются структурами задач и упражнений.

Исходя из вышесказанного, выделим следующие требования к учебной костюмографической задаче. Она должна:

- иметь мотив, ради чего должна быть осуществлена деятельность;
- содержать четкие условия и ясные требования;
- подразумевать присутствие противоречия, побуждающего к преобразовательной деятельности;
- обеспечивать процесс формирования прикладных изобразительных умений по построению костюмографических изображений;



– создавать условия, обеспечивающие усвоение основных положений костюмографии;

– выступать средством формирования и развития пространственных представлений и воображения, художественного вкуса и творческих качеств.

В структуре учебной костюмографической задачи можно выделить три компонента:

– условие – это объект или определенная информационная система (может включать в себя текстовую и графическую, а также предметную составляющие);

– требование – то, чего необходимо достигнуть в процессе преобразования информационной системы;

– оператор – совокупность указаний, которые необходимо применить к информационной системе задачи, чтобы достигнуть требуемого результата.

При решении костюмографических задач на преобразование у учащихся в процессе формирования умений и навыков идет формирование системы способов костюмографической деятельности. Владение способами такой деятельности делает освоение прикладных изобразительных умений активным, действенным.

В обучении костюмографии мы ставим цель формирования у учащихся *обобщенного умения* решать задачи – такого умения, которое обладает свойством широкого переноса. Можно выделить несколько уровней осуществления переноса умения решать учебные костюмографические задачи.

Первый уровень характеризуется переносом умения выполнять определенные действия в данной теме на выполнение операций по решению задач в другой теме раздела. При этом некоторые операции по своему содержанию повторяются по следующей структуре: восприятие, планирование, осуществление запланированного, контроль за правильностью выполненного действия.

Второй уровень характеризуется переносом структуры решения задач одного раздела на решение задач другого раздела. Процесс усвоения конкретных структур деятельности создает условия для обобщения их в новую структуру. Знание структур отдельных деятельностей создает предпосылки для получения новых знаний о приемах, способах выполнения изображений и обобщенного понимания структуры деятельности по решению задачи. Результатом такого переноса является построение общей структуры по решению костюмографических задач. Если отдельные алгоритмы решения конкретных задач имеют довольно произвольную структуру, то на данном уровне должен быть решен вопрос о структуре общего алгоритма решения задачи.

Третий уровень характеризуется переносом умения решать костюмографические задачи на решение задач по другим учебным предметам специализации. Каждый учебный предмет имеет свою логику и свои учебные задачи. Эти задачи обучения имеют свой предмет деятельности. Осуществить перенос умения решать задачи по костюмографии на решение задач по другим предметам возможно в результате двухстороннего сближения задач межпредметного содержания в каждом учебном предмете.

В общем смысле решение учебной задачи, в том числе и костюмографической, представляет ряд этапов: 1) осознание задачи как проблемы; 2) выделение требования (что надо получить) и условия (что при этом имеем); 3) определение зависимости между вопросом и данными; 4) осуществление преобразования информационной системы условия посредством оператора задачи (совокупность предписаний); 5) проверка (контроль, взаимоконтроль, самоконтроль) решенной задачи как соотношение ее с определенными требованиями.

Способы решения костюмографических задач, как и вообще графических, можно свести в основном к трем: словесно-описательному, графическому, предмет-



но-манипулятивному. В ряде задач могут сочетаться различные способы. Подбор костюмографических задач должен производиться прежде всего исходя из необходимости формирования у учащихся практических действий по построению изображений костюмографики.

Словесно-описательный способ используется в решении задач на чтение костюмографических изображений, где он служит средством перевода заданной художественно-графической информации на изображение в слово. Задания по чтению костюмографических произведений выполняются для того, чтобы будущие инженеры-технологи овладевали методикой анализа формы и композиции костюма. Достижение заданной цели может осуществляться путем выполнения упражнений следующих трех групп: ответы на вопросы, поставленные в определенной последовательности, чтение костюмографических изображений по плану, самостоятельное чтение изображений моделей одежды.

Предметно-манипулятивный способ решения используется главным образом тогда, когда отдельные графические операции включены в другие виды деятельности. Например, решение задач на моделирование плечевых изделий при помощи шаблонов, а также выполнение коллажей и аппликаций.

Графический способ решения используется в тех задачах, в которых ответ требуется выразить графически. Форма исходных данных может быть графической (эскиз или наглядное изображение костюма, развертка поверхности изделия, а также схема (сечение) или наглядное изображение шва), натурной (изделие, надетое на фигуру или манекен), словесной (описание модели костюма) или комбинированной, а форма фиксации результата решения – только графической.

Графические способы решения могут быть различными. Они зависят от характера изображаемого объекта (детали и элементы костюма или костюмографическое изображение целиком), от характера выполняемого изображения, а также от подготовленности обучаемых к построению изображения. Графический способ решения учебных костюмографических задач является основным в обучении приемам построения изображений в костюмографии, так как позволяет овладеть приемами изобразительной деятельности, используемыми в профессиональной деятельности.

Освоение студентами основ композиции и графики костюма осуществляется в такой последовательности:

1) схематическое изображение фигуры человека с применением условно-пропорциональной схемы;

2) выполнение микроструктур одежды и их комбинаций; микроструктуры – это графические изображения распознаваемой формы (рукав, воротник), наделенные смысловым содержанием, эквивалентные реальным объектам;

3) изображение макроструктур – графические структуры, масштаб которых равен масштабу всего костюмографического произведения, воспринимаемого как единое целое (модели легкой и верхней одежды различного ассортимента).

Освоение приемов графического изображения костюма первого и второго уровней осуществляется и последовательно, и параллельно. Выполнение изображений третьего уровня реализуется, главным образом, в ходе выполнения таких задач, как завершение модели одежды, начатого профессиональным художником-проектировщиком, замена одних элементов одежды ансамбля другими и выполнение изображения костюма в новом единстве его элементов.

В процессе решения костюмографических задач студенты овладевают способами изображения текстильных изделий, знакомятся с элементами знаний, связан-



ных с проектированием, с созданием костюма. Систематическое решение костюмографических задач кроме формирования прикладных изобразительных умений помогает реализовать проблемы развития пространственных представлений и эстетического воспитания.

Поэтому обучение основам композиции и графики костюма на специальностях технология и конструирование изделий легкой промышленности в ВятГГУ заключается в том, что учебный процесс строится как система процессов решения костюмографических задач всех родов, видов, подвидов, а также типов [Калабина О.В., Смирнов С. А. Рисунок и основы композиции: альбом заданий по костюмографике. Киров: Изд-во ВятГГУ, 2012. 43 с.: ил.]. Это обеспечит формирование у студентов соответствующих прикладных изобразительных умений, будет способствовать развитию их пространственных представлений и воображения, художественной инициативы и самостоятельности.

Olga Kalabina,

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor at the chair of technology and methods of teaching technology, Vyatka State University of Humanities, Kirov

tid354@vshu.kirov.ru

Task approach in shaping skills during bachelors training with the major “Technology of light industry products”

Abstract. The author presents the theoretical aspects of using task approach in shaping abilities of students with the major “Technology of light industry products”.

Key words: task approach, exercise, graphic preparation, formation of skills.

Рекомендовано к публикации:

Некрасовой Г. Н., доктором педагогических наук, профессором, членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»

