

УДК 378
ББК 74.48ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ БАКАЛАВРОВ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА**Е.А. Левашова**

Аннотация. В статье рассмотрены теоретические предпосылки компетентностного подхода, определено его место в системе профессионального образования. Компетентностный подход рассматривается в качестве противопоставления трансляции готового знания, в котором осуществляется попытка внести личностный смысл в образовательный процесс. При таком подходе могут функционировать различные виды педагогических технологий, направленные на усвоение теоретического материала и комплекса закрепляющих практических заданий. Даны основные характеристики образовательной среды, которая способствует формированию профессиональных компетенций у бакалавров изобразительного искусства и дизайна, развивая у них информационные способности для будущей профессиональной деятельности. Чтобы повысить независимость и эффективность оценки результативности обучения бакалавров по двум направлениям подготовки «Педагогическое образование» и «Дизайн», профессиональные компетенции сведены в единую таблицу, представленную тремя кластерами — психологический, информационный и организаторский. В связи с компьютеризацией системы образования, которая значительно повлияла на содержание, организационные формы, методы, методические приемы и средства обучения, в статье предлагается включить в учебные планы подготовки графических дизайнеров и будущих учителей изобразительного искусства дисциплину «Компьютерная анимация средствами Animate CC». Основательное изучение инструментария данного графического редактора, его возможностей в процессе решения творческих и прикладных художественно-графических задач будет содействовать формированию у бакалавров изобразительного искусства и дизайна не только профессиональных и общекультурных компетенций, но и стимулировать у них проявление творческих способностей в решении различных педагогических и дизайнерских задач.

Ключевые слова: профессиональные компетенции; компетентностный подход; педагогические технологии; информационные технологии; творческий потенциал; компьютерная графика; компьютерная анимация; графический редактор Animate CC.

FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCES OF BACHELORS OF FINE ARTS AND DESIGN

E.A. Levashova

Abstract. *The article considers the theoretical background of competence-based approach, identifies its position in the system of professional education. The competence approach is presented in the form of opposition to the translation of ready-made knowledge, in which an attempt is made to introduce personal meaning into the educational process. This approach can operate various types of pedagogical technologies aimed at mastering the theoretical material and a set of consolidating practical tasks. The main characteristics of the educational environment which promotes the formation of professional competence in bachelors of fine arts and design is developing their informational abilities for future professional activity. To enhance the independence and effectiveness of assessing the effectiveness of training of bachelors on two directions of preparation “Pedagogical education” and “Design”, the professional competences are summarized in a single table, represented by three clusters — psychological, informational and organizational. In connection with the computerization of the education system, which has greatly influenced the content, organizational forms, methods and methodical techniques and teaching aids, the article offers to include in the curricula of training graphic designers and future teachers of the visual arts the discipline Computer Animation by means of Animate CC. A thorough study of the tools of this graphic editor, its capabilities in solving creative and applied artistic and graphic tasks will contribute to the formation of not only professional and general cultural competencies of bachelors of fine art and design, but also foster in them the manifestation of creativity in solving various pedagogical and design challenges.*

Keywords: *professional competence, competence-based approach, pedagogical technologies, information Technologies, creative potential, computer graphics, computer animation, graphics editor Animate CC.*

В настоящее время одним из главных глобальных трендов является быстрое развитие информационных технологий, а также их внедрение в практику повседневной жизни. Порой технологические и информационные инновации так быстро приходят в нашу жизнь, что далеко не каждый человек может в этот же момент освоить их, адапти-

руя свой образ жизни к данным изменениям. Данное обстоятельство, темп развития общества, имеет огромное влияние на ситуацию в образовании. В сущности, высшая школа должна сформировать готовность выпускников к реалиям современной жизни. При этом прогноз развития общества носит неопределенный характер, так как за период

обучения в вузе могут произойти очень значительные изменения в течение нескольких лет. Именно по этой причине российская образовательная система должна предложить свои решения в качестве ответов современным вызовам. На наш взгляд, особое внимание необходимо уделять готовности выпускников к возможным переменам, развивая в них такие качества, как креативность, целеустремленность, творческий и деятельный потенциал, конструктивность и способность адаптироваться к происходящим изменениям. Решение данных задач возможно при условии, когда процесс модернизации системы образования будет соответствовать как общемировым тенденциям в образовательной сфере, так и учитывать все лучшие традиции и опыт отечественного образования.

Мы знаем, что сегодня очень большой массив информации, а также знаний хранится в общественном доступе в электронном виде из любой точки мира в любое время при помощи Интернета. По этой причине формальные знания, их объем, которыми может обладать выпускник любого учебного заведения, в какой-то мере обесценились [1]. Практически ничего не нужно запоминать, информацию можно получить из сети. Таким образом, профессиональные требования к человеку в эпоху информационного общества больше концентрируются в области обладания навыками и умением работать с большим информационным потоком с целью освоения новых технологий. Причем, особенно востребована способность к самообучению, поиску и использованию недостающих знаний, развитию таких качеств, как универсальность,

динамизм и мобильность мышления. Этим обстоятельством и было продиктовано появление в образовательной сфере такого нового направления, как компетентностный подход, который был впервые предложен британскими учеными-педагогами.

В рамках компетентностной парадигмы показателем результативности полученных знаний является способность ученика справляться с проблемами различного уровня сложности. Этот подход является ответом на заказ современных профессиональных отраслей. Однако уже в 70-х годах прошлого века в обиход вошли понятия «компетенция» и «ключевые компетенции», которыми на сегодняшний день описываются качества успешного профессионала, где акцент делается не только на получение знаний, умений и навыков, а на способность решать различные практические задачи. Рассмотрение данного вопроса в подобном ракурсе породило научную дискуссию в образовательном сообществе, суть которой кратко можно сформулировать так: можно ли в принципе сформировать у обучающихся определенные профессиональные компетенции? Потребность в данной дискуссии была обусловлена также усилением конкуренции на рынке труда, на котором стали больше востребованы специалисты, способные овладевать новыми технологиями, адаптироваться к иным условиям деятельности человека. Отсюда научные исследования, относящиеся к модернизации российского образования, акцентируют внимание на становление нового качества образования выпускников высших учебных заведений, где результаты обучения рас-

считаются не как сумма усвоенной учебной информации, а как умение обучающихся реализовать свои способности в решении поставленных задач обучения.

Итак, в компетентностном подходе на первый план выходит способность использовать знания, а также оперативность самостоятельного получения дополнительных знаний, необходимых для решения каждой конкретной задачи. Наряду с этим, компетентностный подход связан с личностно-ориентированным и действующими подходами к образованию в связи с тем, что относится к личности будущего учителя и дизайнера, где образованность понимается как готовность к решению проблем на базе полученных знаний. При этом содержание обучения и процесс преподавания на выходе должны дать результат — профессиональные компетенции как становление нового качества образования выпускаемых специалистов.

Следует особо отметить, что целевая ориентация учебного процесса на формирование профессиональных компетенций содействует развитию способности обучающегося к самообучению, позволяя из большого числа педагогических технологий выделить те, которые адекватны компетентностному подходу, например, мотивационные, деятельностные и информационные технологии. Считается, что мотивационные педагогические технологии развивают внутреннюю мотивацию личности, создают эмоциональную раскованность и положительное отношение к обучающей деятельности. Они развивают интерес к дисциплине, ориентируют на практический смысл

изучаемого учебного материала, обеспечивают индивидуальный подход к обучающимся, наконец, реализуют обратную связь [2]. Деятельностные технологии связаны с организацией учебного процесса обучающихся. По назначению эти технологии, как правило, представляют собой технологию формирования теоретических знаний учебной дисциплины с последующим выполнением специально разработанных практических заданий. Информационные технологии воздействуют на способы мышления обучающихся, являясь мощным средством развития их интеллектуальных способностей. Причем, использование информационных технологий в аспекте изменяющейся парадигмы системы образования и компетентностном подходе преобразует содержание всего образовательного процесса, изменяет условия организации учебного процесса, повышая качество и эффективность применяемых методов обучения. С позиции компетентностного подхода цель изучения учебного материала заключается в формировании познавательных возможностей студентов, а также потребности обращаться к соответствующим цифровым технологиям при решении значимых для них профессиональных проблем. Анализ научно-педагогической литературы позволил выявить условия организации образовательной среды, при которой процесс формирования профессиональных компетенций студентов протекает наиболее успешно. В ней профессиональная компетентность, как правило, рассматривается в контексте формирования индивидуально-личностных характеристик каждого обучаемого.

Из всех определений понятия «профессиональные компетенции» мы остановились на том, что профессиональные компетенции — это интегративная целостность знаний, умений и навыков, обеспечивающая профессиональную деятельность, соответствующая целям обучения, квалификации и программе подготовки обучающихся. В нашем случае это подготовка бакалавров по направлению обучения «Педагогическое образование» и профилям «Изобразительное искусство» и «Дизайн». Разрабатывая некий учебный курс, педагог должен учитывать всю систему знаний обучаемого, иметь представление о результате, который ожидается в его профессиональных перспективах. Причем, любая профессиональная компетенция начинает формироваться в учебном заведении в процессе обучения. Затем в процессе повышения квалификации и реальной практической деятельности происходит дальнейшее развитие и становление составляющих ее компонентов.

Известно, что учебный процесс, как правило, базируется на педагогических методиках, развивающих дивергентный тип познания, ориентированный на конкретный опыт деятельности и рефлексивные наблюдения. В этой связи обучающиеся должны получить структурированные и систематизированные знания и навыки, позволяющие определить их готовность к будущей профессиональной деятельности, отвечающей современным требованиям. Для этого необходимо знать особенности этой деятельности вообще и педагогической, в частности [3]. Важной компетентностной составляющей обучения в период стремительного взлета и по-

следующего развития информационных технологий является формирование у будущих дизайнеров и студентов педагогических специальностей компетенций необходимых для применения в работе с новыми информационными и коммуникационными технологиями. Активное использование методических приемов обучения с использованием новых инновационных технологий позволяет студентам совместно с преподавателем идти в ногу со временем, используя цифровые визуальные средства для передачи разноплановой учебной информации в качестве материала для теоретических сведений и практических заданий. Не менее важен эмоциональный фон, который оживляет учебный процесс, повышает мотивацию к изучению дисциплины, формирует художественный способ познания мира, развивая у обучающихся научный стиль мышления, творческие способности и другие качества личности. На этом фоне важным компонентом является формирование информационной компетенции в процессе общения и работы с различными видами цифровой информации [4].

Однако для создания благоприятных условий для развития информационной компетенции педагог должен сам хорошо разбираться в современных графических редакторах, наиболее востребованных в настоящее время, в возможностях их использования в практической деятельности. Он должен находить новые способы организации образовательной среды, анализируя и отбирая те цифровые технологии, которые могут стать связующим звеном между теоретической информацией

и практической деятельностью, соединив их в единый творческий процесс. Причем, выступать в нем как организатор и как участник процесса информационного, личностного и профессионального обогащения и развития обучающихся, постепенно расширяя рамки их творческой свободы в реализации учебных проектов. Заметим, что при несомненном отличии содержательной структуры профессиональных компетенций различных направлений обучения, исследователи выделяют в качестве профессиональной и общекультурной компетенций информационную компетентность [5].

Чтобы повысить независимость и эффективность оценки компетенций, структурируем их по двум направлениям подготовки бакалавров («Педагогическое образование» и «Дизайн»), и интегрируем в три кластера — психологический, информационный и организаторский (таблица). Для удобства мы объединили их в единый оценочный блок, дополнительно включив в него общекультурные компетенции, необходимые в творческой профессиональной среде дизайнеров и педагогов-художников:

- способность абстрактно мыслить на основе анализа и синтеза (ОК-1);

- способность саморазвития и самореализации, к использованию творческого потенциала (ОК-3);

- способность к самообразованию (ОК-7).

В рамках предмета исследования рассмотрим профессиональные и общекультурные компетенции на примере учебной дисциплины «Компьютерная анимация средствами Animate CC», актуальные для процесса проек-

тирования и CC и ее возможности в качестве компьютерного инструментария и графического редактора. Начнем с того, что компьютерная анимация давно проникла во многие сферы человеческой деятельности — это мощный и незаменимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, дизайн, искусство, а также в создании компьютерных игр и обучающих программ. Так, с помощью редактора Animate CC можно создавать электронные образовательные ресурсы, сюжетные ролики, наглядно демонстрировать различные явления природы, технологические процессы, показывать последовательность решения различных задач. При этом размеры файлов остаются сравнительно небольшими. Использование такой программной среды улучшает восприятие обучающимися нового учебного материала, повышает его усвоение и запоминаемость. Анимированные ролики такого мощного программного средства, как Animate CC, визуализируют практически любую учебную информацию, сокращая время на объяснение нового учебного материала, делает его более ярким и интересным, а в области графического дизайна возможности среды Animate CC почти не имеют ограничений. В ней можно работать с любым видом графики, создавать сценарные анимации, оптимизировать движение как растровых, так и векторных изображений. Дизайнеры находят ей применение в web-дизайне, рекламе, создании интерактивных открыток, gif-анимаций. Будущие учителя изобразительного искусства в своей работе используют мультимедийные презентации со звуковым сопровождением. Учителя различных

Кластеры компетенций

КОМПЕТЕНЦИИ (ФОС)		КЛАСТЕРЫ КОМПЕТЕНЦИЙ			
		Психологический	Информационный	Организационный	
ОБЩЕКУЛЬТУРНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ (ОК)	ОК-1	Способен к культуре мышления	Способен анализировать и воспринимать информацию	Способен ставить цель и выбирать пути ее достижения, обладает мотивацией к выполнению задания	
	ОК-3	Способен понимать значение культуры, как формы человеческого существования	Способен понимать сущность и значение новых информационных и коммуникационных технологий	Готов работать с компьютером, как средством получения информации	
	ОК-7	Готов к взаимодействию с коллегами, к работе в коллективе	Готов использовать компьютерные средства, методы и способы получения, хранения, переработки информации	Способен объединять усилия, для решения стоящей перед коллективом задачи	
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ (ПК)	ДИЗАЙН	ПК-1	Готов анализировать и определять требования к дизайн-проекту	Способен синтезировать и использовать на практике набор возможных решений задач или подходов	Умеет обосновать свои предложения
		ПК-2	Готов использовать компьютерные технологии в профессиональной деятельности	Владеет цифровыми технологиями для выполнения рисунка, составления композиции, приемами работы в макетировании и моделировании	Способен подходить креативно к стандартным задачам
		ПК-3	Способен разрабатывать проектную идею, основанную на творческом подходе к решению задачи	Владеет приемами гармонизации форм, структур	Умеет анализировать и структурировать информацию в процессе работы над проектом
		ПК-4	Владеет пониманием значимости информационной среды в системе образования	Способен к конструированию предметов, информационных продуктов	
	ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО	ПК-16		Способен проектировать и оснащать образовательно-пространственную среду	Готов к теоретическому и практическому обучению по собственнo разработанным методикам
		ПК-18	Ориентирован на обогащение педагогического опыта	Владеет информационными технологиями необходимыми для реализации инновационных методов повышения эффективности педагогической деятельности	Готов к повышению эффективности профессионально-педагогической деятельности
		ПК-20	Осознает значимость информационной среды в создании учебных материалов	Готов к разработке цифровых интерактивных образовательных средств обучения	
		ПК-27	Готов использовать в профессиональной деятельности новые технологии	Владеет навыками создания интерактивного учебного материала	Способен организовать процесс обучения с помощью информационной среды

учебных дисциплин с успехом используют анимацию в электронных образовательных ресурсах. Например, в обучении математике демонстрируется движение в системе координат, показывается исследование функций и др. В географии давно используются анимированные карты. В черчении — анимированные чертежи видов, сечений и разрезов. В химии иллюстрируются процессы на молекулярном и атомном уровнях. В биологии с помощью анимации демонстрируются клетки или поведение простейших. Наконец, в цикле естественнонаучных дисциплин самой результативной визуализацией учебного материала является анимационный ролик, демонстрирующий природные явления, действие сил природы, окружающий мир и др. Наряду с этим, изучая компьютерный редактор Animator CC, будущий учитель может создавать видеофайлы с включением анимационных объектов в интерактивные онлайн-курсы, электронные учебники, познавательные и обучающие игры, онлайн-книги в виде динамичной имитации любого процесса или явления, осознавая значимость информационной среды в создании инновационных учебных материалов. Для этого он использует педагогические технологии — мотивационные, деятельностные и информационные.

Для нас важно то, что графический редактор Animator CC располагает довольно большим выбором средств для рисования и создания анимации. Существует два основных способа создания анимации в программной среде Animator CC:

1. Первый способ — покадровый. Принцип создания анимации этим

способом заключается в наполнении каждого кадра изображением, отражающим процесс изменения формы, ее свойств или движения. Это может быть рисунок или фотография, где каждый кадр — это отдельное изображение, отличающееся от предыдущего. При пролистывании изображений на определенной скорости, которая задается в программе автором в зависимости от целей анимации, создается эффект движения объектов (персонажей или других элементов). Выполненная в подобной технике анимация может содержать сотни кадров. Работа эта объемная и трудоемкая. Однако программа позволяет создавать очень тонкие движения, переходы, заполнение кадра импортированным изображением растровой или векторной графики. Эту программную среду можно использовать в качестве средства, позволяющего пролистывать изображения или получать непрерывную смену статических изображений, т.е. анимационный продукт.

2. Второй способ анимации — расчетный, при котором создаются ключевые кадры. Между ними программа может самостоятельно генерировать кадры, значительно сокращая время работы. С помощью расчетного способа в анимации можно изменить координаты, размеры, масштаб, угол поворота, форму, цветовые характеристики контура или заливки. Путем такого генерирования промежуточных изображений и возможностей задавать разные свойства объекту и движения можно добиться интересных результатов при ограниченных технических возможностях и временных рамок, в том числе использование графического редакто-

ра Animator CC для решения творческих и прикладных художественно-графических задач.

При этом система практических заданий по освоению этого графического редактора может стимулировать у студентов не только освоение его инструментария, но и формирование профессиональных и общекультурных компетенций. Вместе с тем, на этапе художественного самовыражения средствами освоения данной программы часто отсутствуют:

- единый замысел композиции художественного произведения;
- конструктивные связи, создающие композицию — это аналогии и контрасты цвета и линий;
- определение центрального пятна;
- пространственного строя и др.

Причин этому много. Одна из них — обучение обычно ограничивается объяснением принципов работы инструментария графических пакетов. Разумеется, здесь решается задача развития визуального мышления студентов посредством компьютерной графики. Однако другая задача — критически подходить к имеющимся программным средствам, как правило, в обучении студентов не ставится. Несмотря на это, значимость этапа освоения основной технологии компьютерной графики велика, поскольку студенты должны хорошо ее усвоить с целью дальнейшей творческой работы с графическими редакторами. Причем, это следует рассматривать не как отработку каких-либо навыков работы с компьютером, а как создание добротного фундамента, на основе которого можно оценивать и подвергать критике уже существующий процесс.

Важно и то, что компьютерная графика — это быстро обновляющееся средство создания художественно-графической продукции разного рода. В практической части изучения графического редактора Animator CC с целью освобождения фантазии и творчества, а также проявления и дальнейшего формирования творческого потенциала необходимо демонстрировать студентам возможности этого редактора и обозначать перспективы его развития. Так можно решить проблемы новой информационной среды, выработать принципы взаимодействия с компьютером и подходы построения программных продуктов. Однако следует заметить, что профессиональные пакеты графических программ были разработаны не для нужд образования. Поэтому при разработке содержания обучения графическому редактору Animator CC и отборе средств для его изучения следует четко определить цели обучения.

Следует также учесть и то, что для бакалавров изобразительного искусства и дизайнера или других гуманитарных направлений обучение должно быть построено на основе ранее приобретенных знаний и умений таких дисциплин, как рисунок, живопись, композиция, декоративно-прикладное искусство, технический рисунок и основы начертательной геометрии [4]. Все это позволит показать студенту реальные возможности компьютерного инструментария и графического редактора Animator CC, поскольку способности работы над рисунком, живописью, композицией, графикой, несомненно, предоставляют основательную базу для компьютерного искусства. Отсюда активная вовлеченность

в учебный процесс на основе персонального компьютера, несомненно, принесет много полезного в индивидуальное развитие личностных качеств студента, его профессиональных компетенций, где раскрытие имеющегося творческого потенциала студента должно быть основополагающим в процессе обучения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пономарева, Ж. Компетентностный подход в высшем профессиональном образовании. Монография [Текст] / Ж. Пономарева. — Директ Медиа. М.: 2014. — 377 с.
2. Белоусов, А.С. Проблемы реализации компетентностного подхода в высшей школе [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.tsutmb.ru> (дата обращения: 10.07.2018).
3. Компетентностный подход в высшем профессиональном образовании: Моногр. [Текст] / под ред. А.А. Орлова, В.В. Грачева. — Тула: Изд-во Тул. гос. пед. ун-та им. Л.Н. Толстого, 2012. — С. 235-256.
4. Кулешова, А.И. Формирование профессиональной компетентности графического дизайнера в вузе: диссертация канд. пед. наук: Специальность 13.00.08. [Текст] / А.И. Кулешова. — Тула, 2009. — 193 с.
5. Панина, Г.В. К вопросу о компетенциях и статусе бакалавра [Текст] / Г.В. Панина // Высшее образование в России. — 2009. — № 6. — С. 40-46.
6. Пономарева, Т.М. Формирование профессиональных компетенций студентов педагогического вуза в процессе самостоятельной работы [Текст] / Т.М. Пономарева // Компетентностный подход в высшем профессиональном образовании: Монография / под ред. А.А. Орлова, В.В. Грачева. — Тула: Изд-во Тул. гос. пед. ун-та им. Л.Н. Толстого, 2012. — С. 235-256.

REFERENCES

1. Belousov A.S., *Problemy realizacii kompetentnostnogo podhoda v vysshej shkole* [Electronic resource], available at: <http://www.tsutmb.ru> (accessed: 10.07.2018). (in Russian)
2. *Kompetentnostnyj podhod v vysshem professionalnom obrazovanii: Monogr.*, pod red. A.A. Orlova, V.V. Gracheva, Tula, Izd-vo Tul. gos. ped. un-ta im. L.N. Tolstogo, 2012, pp. 235-256. (in Russian)
3. Kuleshova A.I., *Formirovanie professionalnoj kompetentnosti graficheskogo dizajnera v vuze: PhD dissertation in Pedagogy*, Tula, 2009, 193 p. (in Russian)
4. Panina G.V., K voprosu o kompetenciyah i statuse bakalavra, *Vysshee obrazovanie v Rossii*, 2009, No. 6, pp. 40-46. (in Russian)
5. Ponomareva Zh., *Kompetentnostnyj podhod v vysshem professionalnom obrazovanii. Monografiya*, Moscow, Direkt Media, 2014, 377 p. (in Russian)
6. Ponomareva T.M., Formirovanie professionalnyh kompetencij studentov pedagogicheskogo vuza v processe samostoyatelnoj raboty, *Kompetentnostnyj podhod v vysshem professionalnom obrazovanii: Monogr.*, pod red. A.A. Orlova, V.V. Gracheva, Tula, Izd-vo Tul. gos. ped. un-ta im. L.N. Tolstogo, 2012, pp. 235-256. (in Russian)

Левашова Елена Анатольевна, доцент, кафедра дизайна и медиа-технологий в искусстве, художественно-графический факультет, Институт изящных искусств, Московский педагогический государственный университет, ea.levashova@mpgu.su

Levashova E.A., Associate Professor, Design and Media Technologies in Art Department, Art and Graphics Faculty, Institute of Fine Arts, Moscow Pedagogical State University, ea.levashova@mpgu.su