

**Цифровое искусство в системе среднего профессионального образования:  
практика и возможности.**

**Научный руководитель – Гуляев Юрий Юрьевич**

***Паршина Мария Михайловна***

*Аспирант*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет педагогического образования, Москва, Россия

*E-mail: mari73712@mail.ru*

На сегодняшний день во многих областях все более востребованными становятся специалисты широкого профиля, умеющие не только выполнять определенный набор операций, но и готовые работать на стыке нескольких специальностей, способные к непрерывному самообучению и совершенствованию своего уровня подготовки, обладающие креативными и коммуникативными навыками. Особую помощь в этом может оказать внедрение элементов цифрового искусства в образовательный процесс, причем это может происходить как на уроках, так и во внеурочное время.

Цифровое искусство, как пишет Кристиана Пол, подразделяют на две крупные категории: 1) искусство, «в котором цифровые технологии используются как инструмент для создания более или менее традиционных произведений - фотографий, гравюр, скульптур», 2) «подлинно цифровое искусство, которое создается, хранится и распространяется с помощью цифровых технологий» [1].

Существует несколько подвидов цифрового искусства: цифровая живопись, цифровая фотография, векторная графика, трехмерная графика и анимация, фрактальная графика, типографика, создание объектов виртуальной реальности, анимационный дизайн и компьютерная анимация. Все они по-своему значимы и могут применяться в учебном процессе.

Все профессии и специальности, которым обучают в учреждениях среднего профессионального образования, условно можно разделить на три типа: 1) те, которые имеют непосредственное отношение к искусству вообще (дизайнеры, архитекторы, музыканты и т. д.), 2) те, которые, при поверхностном рассмотрении, не имеют отношения к искусству (электрики, крановщики и т. д.), 3) специальности, тесно связанные с компьютером (системные администраторы, программисты и т. д.).

Для первого типа специальностей возможно введение элементов цифрового искусства в учебную программу с целью улучшения качества подготовки учащихся. Например, в учебном плане специальности 07.02.01. «Архитектура» присутствуют как обще-профессиональные дисциплины, такие как «Рисунок и живопись», «История архитектуры», «Типология зданий», так и профессиональные модули - «Проектирование объектов архитектурной среды», «Планирование и организация процесса архитектурного проектирования» [2]. В результате изучения данных дисциплин студент должен иметь представление об исторических истоках архитектуры индустриальной эпохи, об инновационных технологиях и материалах архитектурного и экологического дизайна, о современных стилистических направлениях в архитектуре и дизайне, научиться проектировать объекты архитектурной среды. Для этого студент может создать свой собственный графический проект, используя такие компьютерные программы, как Arophysis, ArtRage и многие другие.

Для специальностей второго типа возможен иной путь внедрения элементов цифрового искусства в образовательный процесс. Например, учебный план специальности 27.08.43

«Монтаж, наладка и эксплуатация электрооборудования промышленных и гражданских зданий» включает в себя такие дисциплины, как: 1) «Основы философии», 2) «История», 3) «Информатика», и в этом случае цифровое искусство может помочь наладить междисциплинарные связи [3]. Можно предложить студентам создать трехмерную компьютерную модель (в рамках дисциплины № 3) какого-либо известного архитектурного сооружения (например, сгоревшего собора Парижской Богоматери или это может быть модель значимого местного архитектурного памятника). В процессе работы можно обсудить со студентами: а) необходимость ответственности за сохранение культурных произведений (дисциплина №1), б) роль науки, культуры и религии в сохранении и укреплении национальных традиций (дисциплина №2). Также можно обсудить проблему электрификации исторических архитектурных сооружений.

Третий тип специальностей тесно связан с компьютерами. Например, получение специальности 09.02.02 «Компьютерные сети» включает изучение таких учебных дисциплин, как «Основы программирования и базы данных», «Инженерная компьютерная графика» [4]. И здесь открываются широкие возможности для внедрения цифрового искусства в образовательный процесс.

Нами был проведен эксперимент со студентами колледжа, обучающимися по специальности 09.02.02 «Компьютерные сети», по разработке 3D-моделей игровых персонажей на уроках информатики, а также по созданию изображений фрактальной графики. Выполнение данных заданий было добровольным, однако учащиеся восприняли такие задачи с большим интересом, активно самостоятельно искали информацию в сети про существующие программы по созданию 3D-моделей, изучали видео-уроки, задавали преподавателю вопросы, консультировались друг у друга и смогли представить модели, сделанные самостоятельно. Все это способствовало выработке навыков самостоятельной работы и поиска информации, развитию креативности и творческого мышления.

Таким образом, цифровое искусство в образовательном процессе может способствовать интеграции общего образования и профессиональной подготовки, повышению интереса к обучению и мотивации учащихся, а также развитию творческих и коммуникативных навыков.

### **Источники и литература**

- 1) Кристиана Пол. Цифровое искусство. «Ад Маргинем», 2017.
- 2) Федеральный Государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 07.02.01 Архитектура
- 3) Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 27.08.43 Монтаж, наладка и эксплуатация электрооборудования промышленных и гражданских зданий
- 4) Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.02 Компьютерные сети