

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ БУДУЩИХ АРХИТЕКТОРОВ

Григорьева В.Б. *(Одесская государственная академия строительства и архитектуры г. Одесса, Украина)*

В последнее время инновационным технологиям в высшем художественном образовании уделяется много внимания. Инновационные технологии в образовании это система средств, методов и приёмов передачи знаний, умений и навыков практической деятельности. Ещё в советской педагогике было определено два типа обучения: репродуктивный и продуктивный. При репродуктивном типе обучения происходит передача и усвоение научных знаний и формирование соответствующих умений и навыков. При продуктивном (проблемном) типе образования усваиваются не только результаты научного познания, но и процессы получения их; формируется познавательная самостоятельность обучающегося, развиваются творческие навыки самостоятельного анализа и обобщения. В процессе проблемного обучения студенты самостоятельно добывают новые знания, у них вырабатываются навыки умственных и композиционных действий, развиваются внимание, творческое воображение и интуиция.

Очевидно, что технологии проблемного обучения более продуктивны на старших курсах, когда получены базовые знания по специальности и сформированы элементарные практические навыки. Внедрение данных технологий в художественном образовании будущих архитекторов обеспечивает ими выполнение следующих функций: - глубокое усвоение знаний на уровне их творческого применения; - овладение методами художественного познания окружающей действительности; - знакомство с опытом художественной деятельности предшествующих поколений.

Основными методами проблемного обучения следует считать эвристические методы. Эвристические методы – это система принципов и правил учебно-творческой деятельности, разработанная с учётом закономерностей этого вида деятельности. Для поддержки творческого процесса на занятиях по рисунку для студентов 4-го курса необходимы следующие методы организации учебной деятельности: метод мозгового штурма, эмпатии, рефлексии, гирлянды ассоциаций, деловых и ролевых игр.

Главным критерием успешной работы студентов должны быть гибкость мыслительного процесса, уровень ассоциативности, абстрагирования и время выполнения задания.