**Специфика индивидуальных проектов в учреждениях СПО художественного профиля**

Бурханов Елена Халиловна, преподаватель

КОГПОБУ «Вятское художественное училище», г.Киров

Проектная и исследовательская деятельности являются неотъемлемой частью образовательной деятельности на всех уровнях образования. Особой формой организации деятельности обучающихся на уровне среднего профессионального образования является учебный курс «Индивидуальный проект», развивающий у них навыки целеполагания и самоконтроля. В учреждениях СПО целесообразно, чтобы темы индивидуальных проектов, их цели и задачи соответствовали профессиональной ориентации обучающихся. В КОГПОБУ «Вятское художественное училище» ведется реализация образовательным программ по специальностям 54.02.01. «Дизайн (по отраслям)», 54.02.05. «Живопись (по видам)», 54.02.02. «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)». Стоит отметить, что в нашем училище проекты разрабатываются самими обучающимися, в отличие от школы, где процесс проектной деятельности предполагает активную совместную деятельность учеников и учителя.

В рамках работы над индивидуальным проектом обучающиеся разрабатывают темы, которые интересны им, но в то же время отражают действительно актуальные направления художественного творчества как в теоретическом, так и практическом аспектах. За несколько лет работы в рамках данного курса студенты создали проекты разной направленности: современное мировое и российское искусство, фотография, мультипликация, разные отрасли дизайна (ландшафтный дизайн, дизайн интерьера, промдизайн, дизайн одежды), место художника в современном социуме, психологические аспекты креативных профессии. В числе прочих, студентов интересует тема разработки настольных игр. В процессе работы над индивидуальными проектами было создано несколько настольных игр, на особо удачных из которых хотелось бы остановиться.

Художественная специфика профессия накладывает отпечаток на выбор темы настольной игры, поэтому многие студенты разрабатывают игры по искусству. Сорокина Дарья создала игру по народным промыслам родного Вятского края, которая позволяет игрокам окунуться в увлекательный мир традиционных ремесел и промыслов Кировской области (дымковская игрушка, кукарское кружево, плетение из соломки, изделия из капа, вятская матрешка, лозоплетение). Цель игры: собрать больше всего ресурсов, связанных с промыслами, за определенное количество ходов. Прототипом своей игры студентка выбрала известную «настолку» «Колонизаторы». Дарья разработала игровое поле, фишки, карточки промыслов и ресурсов, игровые кубики. Данная игра способствует сохранению и продвижению культурно-исторического наследия региона.

Другая студентка, Емелева Татьяна, обратилась к более широкой теме мирового искусства. Её проект вдохновлен игрой «Уно»: также как в известном образце, студентка использовала карточки, но к уже имеющимся добавила свои со специфическими значениями из области художественного творчества. Стародумова Полина разработала игру по видам живописи, где целью является собрать как можно больше картин одного стиля для собственной выставки, бросая кубик и передвигая фишки по игровому полю. Механизм игры схож с принципами игры «Монополия». Начинающий дизайнер придумала игровое поле в виде музея, колоду карточек с репродукциями известных картин в разных стилях живописи (5 стилей по 10 карт), игровые деньги, за которые можно покупать и продавать картины, фишки и игральные кубики. На защите проекта вся игра была представлена в полноразмерном варианте, поэтому даже получилось в нее поиграть.

Еще один вариант настольной игры — игра-викторина. Этот тип «настолки» выбрала Очкова Карина при разработке своей игры по видам искусства, где выигрыш определяется способностью игрока отвечать на вопросы. Игроки передвигают свои фигуры по доске, а квадраты, на которые они попадают, определяют тему вопроса. Вопросы относятся к шести категориям: дизайн, история искусства, музыка, литература, живопись и театр.

Смежная с темой искусства является тема литературного творчества и тут тоже есть свои примеры настольных игр. Кожевникова Ксения создала игру по поэме Н.В.Гоголя «Мертвые души». Студентка отмечает, что в настоящее время читательский интерес к классической литературе снижается, а отсутствие креативных подходов в этой сфере не способствует популярности чтения классики среди молодежи. Поэтому привлечь внимание молодых людей может подача классической литературы в новых, непривычных форматах – например, в виде настольной игры. Ксенией был выбран формат игры-ходилки как самый простой для реализации, а выбор романа-путешествия позволил совместить элементы бродилки и экономической игры.

Все перечисленные проекты были представлены к защите и получили высокие оценки комиссии. Но главным результатом для авторов проектов стало признание сокурсников, и активное использование разработанных настольных игр в клубе «настолок», который функционирует в нашем училище уже второй год. Также в процессе рефлексии студенты отмечали улучшение навыков постановки целей и задач своей деятельности, повышение мотивации для приобретения профессиональных навыков в процессе обучения.