

Министерство просвещения Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Московский педагогический государственный университет»

Институт изящных искусств  
Художественно-графический факультет

**Софинская Надежда Игоревна**

**ФОРМИРОВАНИЕ ПРОЕКТНОГО МЫШЛЕНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ  
В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ КЛАССАХ  
В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ «ДИЗАЙН»**

Код и направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование  
Наименование магистерской программы:  
Изобразительное искусство в художественном образовании

Аннотация

Заведующий кафедрой  
«Декоративно-прикладное  
искусство и художественные  
ремёсла», кандидат  
педагогических наук, доцент  
А. А. Ворохоб

Научный руководитель -  
профессор кафедры  
«Декоративно-прикладное  
искусство и художественные  
ремёсла», доктор  
педагогических наук, доцент  
С. К. Ткалич

Рецензент –  
Должность, уч. степень, уч.  
звание  
И. О. Фамилия

Москва - 2022 год

Вашему вниманию предлагается выпускная квалификационная работа Софинской Надежды Игоревны по теме «Формирование проектного мышления у школьников в художественных классах в рамках дисциплины «дизайн» и разработанное автором иллюстрированное методическое пособие по дисциплине «Дизайн» для 5-9 классов МЦХШ РАХ.

### **Актуальность темы исследования**

Скорость обновления мира вокруг не оставляет выбора профессионалам, основывающим свою деятельность только на фундаментальных знаниях и опыте поколений. В настоящее время ускоренного информационно-технического прогресса дизайн-мышление помогает ориентироваться в постоянно меняющемся мире и рассматривает уже не только предметы, но явления, процессы, технологии и методы, и является способом существования человека в новой реальности. Специалист в настоящем и, тем более, в будущем, должен обладать гибкими навыками, быстрым и креативным дизайн-мышлением, чтобы ориентироваться, обучаться, синтезировать свои знания, воплощая их в некий продукт, релевантный для будущего. Для этого необходимо не только пополнять фундаментальные знания, но и постоянно осваивать новые компетенции, владея которыми специалист и становится обладателем дизайн-мышления.

Проектное мышление сродни мышлению творческому, оно призвано расширить круг привычных знаний и представлений, заставить выйти из зоны комфорта/кругозора, найти новое в безграничном пространстве идей. На английском этот тезис звучит, как «Think out of the box», что в переводе означает «Думай вне границ». Но в отличие от свободного художника, дизайнер должен владеть навыками управления проектом, т.е. отчетливо представлять целевую аудиторию своего продукта, ресурсы, сроки, экономическую целесообразность и форсмажорные обстоятельства выполнения проекта, а также владеть навыками коммуникации для работы в команде и навыками презентации для продвижения своего продукта.

На слайде 3 приведен перечень метапредметных компетенций, которыми должны владеть специалисты будущего.

## Навыки 21 века. Атлас Новых профессий.

№	Название надпрофессионального навыка
1	Мультиязычность и мультикультурность
2	Навыки межотраслевой коммуникации
3	Клиентоориентированность
4	Умение управлять проектами и процессами
5	Работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач
6	Способность к художественному творчеству
7	Умение работать с людьми
8	Программирование ит-решений / управление сложными автоматизированными комплексами / работа с искусственным интеллектом
9	Навыки бережливого производства
10	Экологическое мышление
11	Управление вниманием
12	Критическое мышление
13	Осознанность
14	Эмоциональный интеллект

Проектное мышление – не новость. Эпоха доиндустриального развития дизайна знала «универсальных» людей (лат. *homo universalis*), обладателей проектного мышления. Это, конечно и Витрувий – художник, архитектор и механик, военный инженер, это и Леонардо да Винчи – живописец, скульптор, инженер и архитектор, изобретатель и естествоиспытатель. Но люди, обладавшие проектным мышлением, встречались и ранее, таков, к примеру, Мâуа главный архитектор Тутанхамона и по совместительству министр финансов, который по долгу службы отвечал не только за создание проекта, но и за его воплощение.

Эпоха промышленных революций XIX - нач. XX вв. дала миру целую плеяду дизайнеров, которые сочетали в себе навыки художников, архитекторов и ремесленников, но при этом были и теоретиками дизайна, осмысливающими его принципы, и педагогами, и распространителями идей, формирующими вкусы как промышленников-производителей, так и потребителей дизайнерской продукции. Например, Джон Рескин, Уильям Моррис.

В постиндустриальный период, когда промышленность имеет возможность вместо изготовления больших партий стандартизированных

товаров производить небольшие партии частично или полностью кастомизированных (изготовленных под заказ конкретного потребителя) товаров, потребитель обретает новую роль в производственном процессе. Иными словами, заказчик, он же потребитель, сидя дома за компьютером, принимает участие в процессе создания нужного ему продукта, будь то одежда, или автомобиль. **Поэтому в постиндустриальную эру проектное мышление нужно не только дизайнеру, оно должно стать компетенцией каждого человека.**

Проектное мышление, в целом, способствует систематизации знаний в разных областях, анализу и критическому подходу, структурированию и планированию, масштабированию процессов, умению совершать рациональный выбор.

Таким образом, логично предположить, что **комплексно проектно мыслить человека следует обучать с самого начала его жизни.** Предпочтительным было бы введение предмета «дизайн»/ «проектирование»/ «конструирование» в общеобразовательной школе, ведь подобный навык и опыт позволит учащимся к старшим классам лучше определиться с областью, в которой они захотят продолжить свое образование и в дальнейшем свою профессиональную деятельность.

### **Степень разработанности проблемы**

ВХУТЕМАС в России и BAUHAUS в Германии – первопроходцы в области комплексного образования и воспитания универсальных творцов, создавшие в начале XX-го века учебные программы подготовки специалистов-дизайнеров. В 1962 г основан ВНИИТЭ. В 1987 г. Постановление Сов Мин СССР «О мерах по дальнейшему развитию дизайна и расширению его использования для повышения качества промышленной продукции и совершенствования объектов жилой, производственной и социальной среды».

Современные школы и студии с направлением «дизайн»:

- Детская школа искусств ДШИ СТАРТ
  - МЦХШ при РАХ
  - Школа Архитектурного Развития ШАР при МАрХИ
  - Московское Академическое Художественное Училище МАХУ
  - Школа Архитектуры и Дизайна SHAD
  - Детская Творческая Студия Союза Московских Архитекторов
- ДТС СМА
- Частная общеобразовательная школа Новая Школа
  - Программы для детей в Архитектурной школе МАРШ
  - Архитектурные студии для детей МОГУ, ДРАКОНПРОЕКТ, МАСШТАБиУМ

Нынешние программы либо рассчитаны на доп. образование, либо на СПО, не заполнена ниша дизайнерского образования для средней и старшей школы, интегрированного в общеобразовательную программу

### **Проблема**

**Отсутствие предмета дизайн в школьной программе.** Успешная адаптация в современной жизни и на рынке труда требует от выпускников школы не просто некоего объема знаний, довольно быстро устаревающих, но проектного мышления, основы которого необходимо закладывать еще в период школьного обучения. Развитию проектного мышления могло бы способствовать преподавание курса дизайна в средней и старшей школе, но такой предмет в школьной программе отсутствует.

**Существующие программы обучения дизайну** либо рассчитаны на доп. образование, либо на СПО, не заполнена ниша дизайнерского образования для **средней и старшей школы, интегрированного в общеобразовательную программу.**

**Узкая специализация** дизайнеров, что сводит преподавание к обучению ремеслу. **Выпускники не готовы** к профессиям будущего, им сложно вписаться в современные реалии, так как у них не сформированы надпредметные навыки и

метапредметные компетенции.

**Отсутствие взаимодействия учебных модулей.** Несогласованность между полученными знаниями и навыками по рисунку, живописи, композиции, истории искусств, черчению, компьютерной графике и ожидаемыми результатами применения этих знаний и навыков в художественно-проектной деятельности свидетельствует о недостаточной сформированности профессиональных компетенций будущих дизайнеров.

**Репродуктивный метод обучения.** Даже в тех учебных заведениях, где в качестве дополнительного образования преподается дизайн, зачастую преобладает репродуктивный метод обучения, рецептурное мышление, обучение через повторение, копирование, выбор из доступных готовых вариантов. В таком виде преподавание дизайна превращается в компиляцию предыдущего опыта и сам предмет – в ремесло декоратора.

### **Идея. Цель.**

**Идея** состоит в том, чтобы **создать условия для полного погружения учащихся в многостадийный проектный процесс**, обучить их анализу, критическому мышлению, рассуждению, логике, функциональной грамотности, инициализации креативных процессов, творческому провидению и оправданному риску, самостоятельному принятию решений, основанных на понимании цели их конечного продукта и на изначальном контексте, в котором продукт создается.

**Цель магистерской работы** – теоретическое обоснование, разработка и апробация **алгоритма поэтапных действий** в структуре нового **комплексного метода** обучения школьников проектированию, направленного на развитие **проектного мышления**, что позволит сделать дисциплину «Дизайн» частью программы, интегрированной с общеобразовательную программу в области искусств (ИОП в ОИ), а в дальнейшем развить ее в программу СПО длительного цикла (7 лет).

Разработка **рабочей программы** и методического пособия для 5-9 классов по дисциплине «Дизайн».

Разработка критериев оценки проектной деятельности учащихся 5-9 классов.

### **Объект и предмет исследования. Гипотеза**

**Объект исследования** – процесс обучения проектированию учащихся 5-9 кл. в худ. школе, интегрированной в общеобразовательную

**Предмет исследования** – проектный метод как основной инструмент обучения проектированию

**Гипотеза.** Специалист любой профессии, обладающий **гибким креативным мышлением, многофункциональными междисциплинарными компетенциями**, становится ценным ресурсом как на рынке труда, так и в области мировых инноваций в различных областях. Поэтому обучать навыку проектного мышления необходимо в школьном возрасте.

Гипотетически предполагается, что внедрение **нового комплексного метода работы** со школьниками обеспечит условия для полного погружения учащихся в многостадийный проектный процесс, поможет решить нестандартную задачу подготовки креативных специалистов, обладающих универсальными навыками и компетенциями, как для существующих профессий, так и для тех, которые появятся в будущем.

В качестве предмета для формирования и развития проектного мышления используется предмет «Дизайн», преподаваемый наравне с общеобразовательными и художественными дисциплинами школы МЦХШ при РАХ, которая стала базой для научного исследования и эксперимента, апробации метода и применения его результатов.

### **Задачи**

#### **Задачи исследования:**

1. Анализ истории становления и развития дизайна от искусства декорирования до способа проектного мышления.
2. Изучение теории и методики преподавания дизайна, анализ теоретической, учебно-методической литературы и нормативных документов, а также диссертаций

и материалов конференций по теме исследования.

3. Анализ существующих учебных программ по развитию проектного мышления на материале уже разработанных программ по данной тематике. Посещение и анализ занятий коллег.

4. Разработка критериев оценки сформированности профессиональных компетенций обучающихся по предмету «Дизайн».

5. Разработка, апробация и внедрение в учебный процесс программы по предмету «Дизайн».

#### **Задачи педагогического эксперимента:**

В рамках преподавания предмета «Дизайн» обучить экспериментальную группу учащихся 5-9 классов проектному мышлению, включающему: креативность, анализ, логику, критическое мышление, рассуждение, самостоятельное принятие решений и целеполагание.

Программа предполагает развитие у учащихся следующих компетенций и навыков:

1. Развитие коммуникации, чему способствуют задания Программы, предполагающие совместную работу учащихся над проектом в малых группах.

2. Развитие навыков презентации, чему способствует защита собственного или группового проекта в устном выступлении или в пояснительной записке, предусмотренная на стадии сдачи проекта.

3. Обретение навыков преподавания и управления проектом – на открытых уроках, проводимых старшеклассниками в младших классах.

Все перечисленные компетенции, необходимые в настоящее время в любой сфере деятельности, помогут учащимся в дальнейшей профориентации.

#### **Положения и результаты исследования, выносимые на защиту**

1. Выявлены три основных этапа развития дизайна, соответствующие доиндустриальной, индустриальной и постиндустриальной эпохам. В зависимости от развития способов производства в эти периоды менялись цели,



**задачи и способы обучения дизайну.** Сформулировано авторское **определение дизайна.**

2. **Проектное мышление – необходимый навык XXI века.** Профессии настоящего, основанные на фундаментальных знаниях, устаревают, человек будущего должен существовать в парадигме непрерывного обучения. Специалист любой профессии, обладающий **гибким креативным мышлением, междисциплинарными компетенциями,** становится ценным ресурсом, как на рынке труда, так и в области мировых инноваций, из чего следует вывод, что **обучать навыку проектного мышления необходимо уже в школьном возрасте.**

3. Определена целесообразность внедрения **комплексного метода** обучения школьников проектированию, направленного на **формирование проектного мышления в рамках дисциплины «Дизайн»**, являющейся одним из модулей программы, интегрированной с общеобразовательную программу в области искусств (ИОП в ОИ) с дальнейшей возможностью развития в программу СПО «Дизайн» длительного цикла (7 лет).

4. В ходе **проведения педагогического эксперимента на базе МЦХШ РАХ** разработана программа и методическое пособие модуля «Дизайн» для учащихся 5-9 классов, **определены критерии оценки творческих работ учащихся и доказана эффективность проектного метода** как способа формирования метапредметных компетенций и инструмента их диагностики и коррекции.

### **Теоретическая и практическая новизна. Методы обучения.**

Сформулировано авторское определение дизайна, обоснована авторская периодизация развития дизайна, проведен сравнительный анализ развития дизайна в доиндустриальную, индустриальную и постиндустриальную эпохи. Доказано, что если в доиндустриальную эпоху проектное мышление было уделом талантливых одиночек (лат. *homo universalis*), в индустриальную эпоху – уделом дизайнеров, то в постиндустриальную эпоху оно должно стать принадлежностью каждого человека, в какой бы области он ни работал, и просто грамотного потребителя – соавтора дизайнерского продукта.

*Дизайн – творческая мультидисциплинарная деятельность по эстетическому преобразованию предметно-пространственной среды и всех ее элементов с учетом удовлетворения потребности людей и улучшения качества жизни в целом технологически выполнимым и коммерчески жизнеспособным образом.*

В связи с вышеизложенным сформулирована авторская концепция обучения, цель которой смещается от «учу ремеслу дизайнера» к «учу проектному мышлению».

В качестве средства обучения проектному мышлению была разработана авторская программа и методическое пособие по дисциплине «дизайн» для 5-9 классов. Обучение по этой программе ведется автором с 2019 г. По н.в. на базе МЦХШ РАХ, в настоящее время педагогический эксперимент распространен и на 10-11 кл., что должно способствовать переходу учебного заведения на программу СПО.

Автором был использован собственный опыт работы в различных областях дизайна (архитектура, сценография, график-дизайн, упаковка, режиссура и т.д.) для создания и внедрения заданий различной сложности и направленности, ориентированных на развитие проектного мышления. Представленная Программа дает возможность учащимся ознакомиться с основными видами и областями работы дизайнера, а также попробовать себя в качестве преподавателя дизайна на открытых уроках, когда старшеклассники обучают дизайну начинающих.

Организационные формы работы, примененные автором, учитывали опыт первых дизайнерских школ, таких как Баухаус и ВХУТЕМАС, т.е. класс превращался в мастерскую, были использованы различные типы уроков и доказана эффективность уроков комбинированного типа, когда учащиеся полноправно участвуют в дискуссии, защищают свои работы на разных стадиях, оценивают и обсуждают работы друг друга, пишут эссе, формируют критическое мышление и учатся высказывать свое личное мнение на различные темы, подкрепляя его фактами, наблюдениями, опытом и рассуждениями.

Предложен и апробирован тезис о том, что преподаватель должен быть скорее старшим мастером, дружелюбным ментором, постепенно уменьшать свое влияние на ученика, приучая его к самостоятельности, критическому мышлению и анализу.

Индивидуальная образовательная траектория. Обоснован индивидуальный и персонализированный подход к обучению каждого ученика в зависимости от его эмоционального интеллекта, составление индивидуальной образовательной траектории, поиск учителем способов подачи материала для лучшего его усвоения конкретным учащимся, переработки, синтеза новых идей на основе полученных знаний.

Обучение велось методом проектов, подробный алгоритм этого метода применительно к преподаванию дизайна разработан автором. Помимо развития метапредметных навыков подобный метод служит эффективным средством их оценки/диагностики и коррекции.

### **Стадии проектного метода**

В качестве примера для создания рабочей модели проектного метода мы обратились к эволюционному развитию проектирования программного обеспечения (далее ПО), так как предмет хорошо изучен, современен, динамично развивается, имеет довольно четкие и осязаемые стадии проектирования. За всю историю в программировании были выявлены следующие основные модели проектирования: каскадная модель, классическая итерационная модель и спиральная модель, предложенная Барри Бозмом в 1986 г., сочетающая в себе как итеративность, так и этапность.

На основе данных схем можно проследить эволюцию проектного процесса, его приспособление к быстро меняющимся реалиям современности. Автор предполагает, что в обучении также необходимо использовать гибкие методы, похожие на спиральную модель, где с одной стороны происходит постоянный поиск, проект находится в постоянном развитии по всем фронтам (например, одновременно размышляем и над интерьером, и над экстерьером дома), и в то же время имеет четкую этапность, которую необходимо соблюдать в рамках школьной

программы, чтобы уметь вовремя остановиться и довести проект до логического завершения. Роль педагога, в данном случае, объяснить детям подобный метод работы и следить за этапностью его выполнения, при этом позволяя спирально наращивать объемы материала по каждой из граней проекта. Обязательное требование – каждый этап работы над проектом должен иметь свой конкретный продукт, в нашем случае - сданное задание.

Данная авторская интерпретация проектного метода и стадий его процесса использовалась в качестве основы для педагогического эксперимента: **Запрос >>> Предпроектный анализ >>> Постановка проблемы, задачи >>> Поиск идеи >>> Эскизирование >>> Уточнение и сверка, корректировка >>> Воплощение/реализация >>> Презентация >>> Проверка результата, оценка, рефлексия.**

#### **Запрос. Предпроектный анализ. Постановка проблемы**

Предпроектный анализ является одной из самых важных характеристик проектного метода, так во время этого этапа осуществляется сбор информации об объекте проектирования/дизайна. Необходимо максимально изучить все исходные данные, натурные исследования, а также условия и ограничения разного рода, которые могут сразу отместить невыполнимые варианты, а могут наоборот, задать правильный вектор движения, подать идею, сделать дизайн изначально более целенаправленным.

Предпроектный анализ служит как для исполнения текущей проектной задачи школьного проекта, так и способствует расширению кругозора, осведомленности ребенка в различных областях знаний, изучению тенденций современного общества и исторического контекста, а также общему формированию будущей личности творца. Данному этапу следует уделять пристальное внимание, приветствуя находки учеников, дополняя их, сподвигая их на новые поиски.

По сути, каждый проект всегда является решением некоей проблемы, ответом на вопрос, что отличает дизайн от свободного изобразительного искусства. Цель дизайнера чаще всего более точная и узкая, так как исходит

из конкретного запроса с ожиданием удовлетворительного во всех смыслах результата.

Цель дизайнера научиться задавать эти вопросы, так как на начальном этапе задачи не всегда ясны и требуют уточнения. С опытом навык правильной постановки вопросов развивается в естественный этап творческого процесса,

### **Поиск идеи. Эскизирование. Сверка, корректировка**

Следующим этапом идут наброски, эскизы в любых доступных техниках, и желательно в больших количествах. Для некоторых проектов это будет графика, для других объемно-пространственные модели, то есть макетирование. Также как эскиз – это черновик будущего рисунка или чертежа, макет может быть черновым или как его ещё называют, пристрелочным.

Постоянное непрерывное обучение, способность признавать и исправлять ошибки, тестирование – это не наказание, а способ развить проект/продукт, а также продолжить его совершенствовать в будущем после ввода в эксплуатацию.

Данный этап также очень важен, так как от количества итераций, то есть подходов к проекту, будет практически напрямую зависеть качество выполненного проекта, а значит удовлетворение запроса конечного потребителя в дальнейшем.

### **Реализация. Презентация. Защита. Рефлексия**

Завершающим этапом проектной деятельности является оценка результатов, возможных перспектив развития продукта/проекта, внедрение и эксплуатация. После определенного этапа тестирования продукт могут модифицировать или отправить на доработку. Как мы помним из построения спиральной модели, данный этап может быть лишь очередным витком разработки, а не конечным результатом. Таким образом, оценка продукта и рефлексия, анализ результатов, профессиональная экспертиза являются дополнительным инструментом для совершенствования проекта.

В условиях школы проверкой результата служит просмотр работ. Но помимо защиты на просмотре с вопросами и комментариями, выставления итоговых оценок учителю стоит уделить внимание устной рефлексии, возможно, посвятить этому первое занятие следующей четверти, так как желательно, чтобы отзыв учителя услышал не только сам ученик, но и его одноклассники. Анализ и разбор чужих работ, с одной стороны является завершающим этапом проекта, а с другой – частью процесса наблюдения, созерцания, анализа и структурирования информации на примере готового материала, что способствует образованию багажа знаний, о которых говорилось в разделе о проектном анализе.

### **Индивидуальный подход. Эмоциональный интеллект учащегося.**

#### **Способы повышения мотивации.**

Индивидуальный подход обеспечивается участием педагога в каждой стадии проектирования для создания и постоянного поддержания мотивации учащихся на высоком уровне, т.к. в любой творческой работе важна не просто заинтересованность юного автора своей деятельностью, а вдохновение – тонкая материя, зависящая и от изначальной мотивации к изучению данного предмета, и сиюминутного настроения, с которым ученик пришел на урок, и травмирующих внешних факторов, например таких как переход на дистанционное обучение.

### **Подача материала учителем с учетом ведущей модальности восприятия и «множественного интеллекта» учащихся.**

Выдаче задания всегда предшествует лекция, подготовленная преподавателем. Продолжительность, структура лекции и способы подачи материала зависят от возраста учащихся и их индивидуальных особенностей – ведущей модальности – формы восприятия и представления информации в мышлении и памяти. В классическом понимании людей обычно разделяют на визуалов, аудиалов и кинестетиков.

Лекции по дизайну организованы таким образом, что обеспечивают возможность полноценного получения знаний ученику с любой ведущей

модальностью: аудиалы слушают лекцию и задают вопросы, визуалы смотрят на экран, где учитель демонстрирует иллюстративный материал по теме урока, а кинестетики увлеченно рисуют и конспектируют. На стадии эскизирования и макетирования ученики свободно перемещаются по классу, общаются в малых группах, учитель дает индивидуальные и групповые консультации, обстановка больше напоминает творческую мастерскую, где учитель выступает в роли мастера-наставника.

Педагог учитывает индивидуальные особенности каждого, чтобы ученик шел с ним на открытый диалог, доверял и пробовал способы решения, предлагаемые ментором, не боялся неудачи, использовал те инструменты для достижения проектной цели, которые больше подходят его типу. Таким образом, формируется индивидуальный трек ученика в рамках единой программы.

### **Индивидуальная образовательная траектория.**

Программа курса «дизайн» обладает большой гибкостью, в том числе, в рамках одного проекта ученики могут выбирать различные технологии ознакомления с материалом, выполнения эскизов, презентации информации и ведения самого процесса проектирования. В целях того, чтобы учащиеся все-таки придерживались программы и овладевали необходимыми компетенциями, на каждом новом проекте устанавливаются некоторые рамки, иногда это определенный формат, иногда конкретный материал изделия, иногда стилистика, но не стоит накладывать много ограничений, иначе интеллект ребенка может зажаться, интерес пропасть, и творческое вдохновение исчезнуть, в таком случае, ученик не раскроет свой потенциал, не выйдет за пределы своих базовых знаний, а его проект не будет обладать оригинальной идеей и творческой новизной.

### **Работа с родителями учащихся.**

Как видим, работа с родителями учащихся – важное звено в формировании учебной мотивации школьников. Родители учеников должны быть осведомлены о задачах курса, а главное о его возможностях по

формированию проектного мышления, необходимого будущим специалистам в любой сфере деятельности. Родители должны иметь возможность отслеживать результаты учебы, быть в курсе учебной программы, планируемых мероприятий по посещению музеев и выставок (во внеучебное время), а также знать об участии детей в районных/городских/общероссийских конкурсах по проектированию.

### **Формы проведения урока по проектированию.**

#### **Инструментарий учителя.**

Помимо традиционных форм урока проектирование можно проводить в различных форматах, таких как:

Урок-лекция

Урок-семинар

Урок-практикум

Урок-клаузура

Урок-дискуссия

Урок-тендер

Урок-экскурсия

Урок-мастер-класс

Урок-рефлексия

Урок-сценарий

#### **Использование ИКТ в обучении**

Новые компетенции. Презентация. Коммуникация.

Использовались различные инструменты для достижения проектных целей, как традиционные, так и новаторские: активное использование ИКТ как для самого учебного процесса (внеклассные консультации, дистанционные уроки), так и для проектирования (учащимся в старших классах разрешается активно пользоваться компьютером для 3-Д моделирования и подачи материала, для презентаций), посещение архитектурных студий и лабораторий с современным оборудованием для резки и моделирования из различных материалов. Благодаря этому у обучаемых формируются новые компетенции и междисциплинарные связи.



В ходе работы над проектами школьники сталкиваются с необходимостью самопрезентации, составления кратких и четких по структуре описаний своих проектов в текстовом формате, верстке и презентации самих проектов, и, наконец, устной защиты своих произведений перед комиссией. Благодаря тренировке в старших классах к концу школы ученики могут внятно доносить свои мысли, идеи, обосновывать решения и получать расположение слушателя, одобрение представленного проекта.

Работа велась как индивидуально, так и в командах, что способствовало развитию социальной составляющей проектной деятельности, формированию гибких навыков (soft skills), обучению работе не только индивидуально, но и в коллективе, нахождению лучших решений, критическому отношению к работе своей и одноклассников, совершению выбора, работающего на общую идею, умению делегировать и распределять проектные задачи между участниками группы и др. В качестве средств коммуникации также активно использовались ИКТ, как удобные и практичные инструменты преподавания и обучения.

Оценивание работ производилось по разработанным автором критериям, расширенным в ходе эксперимента и включенным в положение о просмотрах МЦХШ РАХ.

### **Практическое значение работы.**

Материалы научно-квалификационной работы и экспериментальной Программы «Дизайн» внедрены в учебный процесс в Московской Центральной Художественной Школе при Российской Академии Художеств.

В ходе эксперимента задания программы модернизировались или менялись, что свидетельствует о гибкости программы и способности подстроиться под то или иное учебное заведение или преподавателя.

Результаты эксперимента по введению Программы были использованы при разработке проекта ФГОС СПО ИОП в ОИ Дизайн (по отраслям).

Проекты, выполненные учащимися в рамках разработанной программы, были отмечены наградами при участии в конкурсах.

Программа по дисциплине «Дизайн» или отдельные ее части могут быть использованы при разработке аналогичных школьных программ или в качестве основы для элективных курсов. В ходе обучения задания программы могут модернизироваться или меняться в соответствии с изменением количества выделенных на дисциплину часов либо интеграцией с другим предметом, с появлением новых технологий, материалов, инструментов, методов, а также в соответствии с изменением потребностей рынка труда, появлением спроса на новые компетенции выпускников.

### **Выводы.**

Проектная деятельность зарекомендовала себя как лучший инструмент в формировании проектного мышления и метапредметных компетенций учащихся, необходимых для профессионала-дизайнера XXI века.

Программа модуля «дизайн» в качестве интегрированной в общеобразовательную программу в области искусств может внедряться в других школах, а также с помощью средств ИКТ передаваться в регионы, приобретая сетевое распространение. Для оценки компетенций предполагается использовать списки компетенций из ФГОС СПО Дизайн (по отраслям), а также дополнения из проекта ФГОС ИОП в ОИ от МЦХШ РАХ, которым предлагается выпускать из школы не только дизайнеров, но и дизайнеров-преподавателей, способных продолжать обучение следующих поколений по данной программе. Необходимо учитывать, что программа рассчитана на присутствие параллельных модулей ОПК, черчения и компьютерной графики, без которых реализация программы модуля «дизайн» потребует увеличения количества часов для овладения необходимыми навыками внутри самой дисциплины.