

Сайтбаталова Анна Вадимовна,

аспирант кафедры педагогики, старший преподаватель кафедры дизайна, Дальневосточный государственный гуманитарный университет; 680006, г. Хабаровск, ул. Индустриальная, д. 7, кв. 32; e-mail: sait.anuta@inbox.ru

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ В ВУЗЕ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: проектное обучение; проектная технология; проектная деятельность; компетенции; социальная ответственность; социально значимые проекты; дизайн-проекты.

АННОТАЦИЯ. Рассматриваются возможности проектного обучения студентов-дизайнеров в высшем профессиональном образовании. Проводится анализ теоретических подходов некоторых исследователей к применению проектного обучения. Проведенное исследование позволяет предложить условия эффективного применения проектной деятельности в образовательном процессе.

Saitbatalova Anna Vadimovna,

Postgraduate Student of the Chair of Pedagogy, Senior Lecturer of the Chair of Design, Far East State Humanitarian University, Khabarovsk.

**TEACHERS OF DESIGN EDUCATION FOR DESIGN STUDENTS
IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS**

KEY WORDS: design training; design technology; design activity; competences; social responsibility; socially significant projects; design projects.

ABSTRACT. The possibilities of design training of design students in higher education institutions are considered in this article. The analysis of theoretical approaches of some researchers to application of design training is carried out. The conducted research allows to offer conditions of effective application of design activity in educational process.

Обновление высшего профессионального образования как важнейшей сферы социальной практики общества требует смены образовательной парадигмы, а значит, переосмысления и разработки новых образовательных целей, содержания, форм, методов и средств обучения. Создание конкурентоспособных программ подготовки бакалавров и магистров с учетом отечественного и мирового опыта рассматривается в качестве важнейшей задачи дальнейшего развития высшего профессионального образования. В многоступенчатой образовательной среде на каждой ступени должны использоваться разные методы управления, иная организация и технологии учебного процесса, соответствующие целям обучения и уровню подготовки студентов.

В Федеральном государственном образовательном стандарте высшего профессионального образования по направлению подготовки «Дизайн» уточнены требования к результатам освоения основных образовательных программ выпускниками-дизайнерами. Среди них особого внимания, по нашему мнению, требуют следующие компетенции:

- (выпускник) умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, может наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (ОК-7);
- осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высо-

ким уровнем мотивации к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8).

Нам представляется, что наличие данных компетенций у выпускника сложно проверить, а также трудно проследить их развитие в течение всех лет обучения. Остается нерешенным вопрос о том, каким образом развитие данных компетенций должно внедряться в образовательный процесс и как оно должно отразиться на выборе содержания, методов и форм педагогического процесса.

Для обучения студентов по направлению «Дизайн» применяется проектный метод (или технология). Метод – совокупность приемов, операций овладения определенной областью практического и теоретического знания, той или иной деятельности, способ организации процесса познания. Метод проектов – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным практическим результатом, оформленным тем или иным образом. Технология (от греч. искусство, мастерство, умение, изучение) – совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; метод преобразования данного в необходимое; способ производства.

Если говорить о проектном обучении как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных

методов, творческих по самой своей сути. Однако нет разработанной методики формирования названных выше компетенций у студентов-дизайнеров, а также модели проектного обучения, которая позволила бы осуществить профессиональную подготовку дизайнеров как специалистов, соответствующих запросам современного общества.

Вместе с тем существуют педагогические разработки в области использования метода проектов в образовательной практике школы. Рассмотрим некоторые из них. Так, например, Е. С. Полат предлагает основные требования к использованию метода проектов в учебном процессе школы. Этим же ученым разработаны параметры внешней оценки проекта, которые связаны с указанными требованиями к использованию метода проектов и учитывают процесс формирования различных умений школьников: от умения выбрать методы исследования и обработки данных до умения общаться, доказывать свою точку зрения, аргументировать выводы, отвечать на вопросы. Е. С. Полат, обобщая большой практический опыт работы по методу проектов, приходит к выводу о том, что метод проектов дает высокую мотивацию к обучению, высокий уровень научного знания, учит приемам и навыкам интеллектуального труда, обеспечивает соединение теоретических знаний с практическими, что является важным для применения метода в образовательном процессе высшей школы (1, с. 109).

Исследователь В. Гузеев разрабатывает технологию проектного обучения в школе и выделяет 6 стадий работы над проектом: 1) подготовка, определение темы и целей проекта; 2) планирование; 3) исследование, сбор информации, решение промежуточных задач; 4) результаты и выводы, анализ информации, формулирование выводов; 5) представление или отчет; 6) оценка результатов и процесса (2, с. 41).

Эти пункты в основном совпадают с этапами ведения проекта, разработанными Е. Полат. В. Гузеев подробно рассматривает функции учителя, осуществляющего процесс обучения учащихся по методу проектов, и разрабатывает технологию применения проектного обучения, которая связывает воедино этапы присвоения новой информации, стадии работы над проектом, организационные формы проведения занятий, что может найти применение в высшей школе.

Е. С. Полат предлагает типологию проектов по различным типологическим признакам: доминирующая в проекте деятельность, предметно-содержательная область, характер координации проекта учителем, характер контактов (от учащихся одного

класса до разных стран), количество участников и продолжительность. Таким образом, ученым выявлено большое количество разнообразных типов проектов. В. Гузеев же дает небольшую классификацию проектов, которые он делит на предметные, межпредметные и надпредметные (или внепредметные). Оба исследователя приводят апробированные примеры школьных проектов из собственной, отечественной и зарубежной практики и приходят к главному выводу, что в проектном обучении меняется традиционная роль учителя – с обучающей роли на роль организатора самостоятельной активности учащихся, роль консультанта, помощника. Именно это особенно значимо для педагогики высшей школы. Преподаватель не просто источник информации, а организатор деятельности обучающихся, консультант.

Таким образом, мы можем отметить, что технология проектного обучения хорошо разработана такими учёными, как Е. С. Полат и В. Гузеев. Однако эти разработки ориентированы на процесс обучения в средней школе, применяя их в профессиональном высшем образовании студентов-дизайнеров, необходимо внести определённые корректировки с учетом особенностей учебного процесса высшей школы, возрастных и психологических особенностей студентов, особенностей профессии дизайнера, которую они осваивают.

Ученых, изучающих проблему применения проектного обучения в высшей школе, не много. Так, например, А. В. Антюхов отмечает, что студентов необходимо обучать проектной деятельности. Он считает, что нужен специальный дидактически разработанный учебный курс по основам проектирования и практике выполнения проектов, который может быть включен в вариативную часть учебного плана на этапе магистерской подготовки (3, с. 27). Мы считаем, что на этапе подготовки бакалавров такой курс также необходим, кроме того, проектное обучение может стать частью учебного процесса при обучении студентов по разным направлениям, тем более дизайнеров, где проектная деятельность тесно связана с профессиональной.

Необходимо согласиться с тем, что А. В. Антюхов определяет категорию «проектное обучение» как педагогическую технологию и акцентирует внимание на том, что учебное проектирование как учебно-производственный эксперимент выполняет двоякую функцию: с одной стороны, оно является методом обучения, с другой – средством практического применения усвоенных знаний и умений. Таким образом, проектная деятельность является связую-

щим звеном между теорией и практикой в обучении студентов. Проектное обучение в высшей школе приобретает особую значимость, так как именно выполнение моно- и междисциплинарных проектов позволяет реально воплотить идею модульного подхода к организации образовательного процесса. Кроме традиционных лекционных, семинарских, практических занятий в этой модели принципиальное место занимают такие организационные формы, как мастерские, проектные бюро, творческие лаборатории. Через них студент включается в профессиональную деятельность в условиях, приближенных к реальным (3, с. 28).

В образовательном процессе кафедры дизайна по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» в Дальневосточном государственном гуманитарном университете осуществляется обучение на основе метода проектов. Нами проводится эксперимент по эффективному применению проектного обучения как условия развития социальной ответственности студентов дизайнеров.

Рассмотрим особенности применения проектного обучения студентов-дизайнеров в вузе на конкретных примерах образовательного процесса. Так, в течение 3 семестра студентам 2 курса необходимо выполнить четыре проектных задания по изучению и практическому освоению приемов каллиграфии: страница текста, каллиграфическая цитата, каллиграфическая открытка и творческое задание – проект по выбору каждого студента индивидуально. Главная цель на данном этапе обучения по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» – научить студентов искусству каллиграфии. Ставятся задачи: развить у студентов навык работы ширококонечным пером, умение писать рукописным шрифтом и научить применять эти умения в объектах графического дизайна.

Кроме того, для нас важно проследить возможность формирования компетенций, обозначенных в начале статьи. Это – умение критически оценивать свои достоинства и недостатки, намечать пути и выбирать средства самосовершенствования (ОК-7); осознание социальной значимости своей будущей профессии, обладание высоким уровнем мотивации к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8). С целью повышения мотивации у студентов нами была проведена вводная беседа о значении каллиграфии в наше время, о том, почему для современного графического дизайнера важно умение владеть рукописным шрифтом и приемами работы пером. Были продемонстрированы лучшие студенческие работы прошлых лет, а также образцы, вы-

полненные художниками-каллиграфами. Для самостоятельной работы студентам было предложено собрать материал и образцы применения каллиграфии в современном графическом дизайне и выступить с небольшим докладом на одном из практических занятий.

Для развития умения критически оценивать свои профессиональные достоинства и недостатки нами совместно со студентами проводились минипросмотры с обсуждением работ, выполненных упражнений или заданий, в конце каждого практического занятия. Во время таких просмотров студентам задавались наводящие вопросы, предлагалось отметить лучшие работы и объяснить свой выбор, посоветовать друг другу – что можно улучшить в работах, над чем необходимо поработать дополнительно.

Для развития творческих способностей и осуществления индивидуального подхода студентам предлагается выполнить последнее итоговое проектное задание по каллиграфии, выбрав самостоятельно содержание этого проекта. На выбор объекта графического дизайна для данного проекта могут повлиять подготовленные ранее сообщения. Так, в текущем учебном году студентами 2 курса были подготовлены доклады на темы: «Каллиграфические логотипы», «Каллиграфия в упаковке и этикетке», «Использование каллиграфических работ при оформлении интерьера», «Японский стиль в дизайне и каллиграфия».

Таким образом, особенностями проектного обучения студентов-дизайнеров в рассмотренном нами периоде являются: наличие не одного, а нескольких проектных заданий за семестр, большое количество предварительных упражнений, проведение коротких просмотров работ в конце занятий, наличие задания для самостоятельной работы – подготовка выступления по теме, показ лучших студенческих работ прошлых лет и выполнение индивидуального творческого проекта каждым студентом. Эти особенности формируются (задаются) преподавателем и являются важными условиями формирования профессиональных компетенций будущих дизайнеров.

Важна рефлексия преподавателя и студентов – анализ ситуации. Мы провели такой анализ в ходе открытого итогового просмотра проектных работ, выполненных за семестр. В беседе со студентами было выяснено, что они полны решимости продолжить самостоятельное изучение каллиграфии как вида дизайна, хотя бы и применяя свои знания в жизни – будут выполнять различные проекты, включающие каллиграфию; понимают значимость полученных

знаний и видят перспективу дальнейшего роста в этой области.

В учебном процессе по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» у студентов 3 курса было четыре проекта за семестр: создание фирменных знаков на основе изображения растения, создание знаков на основе зооморфной формы, создание логотипа и дизайн смешанного знака, состоящего из шрифта и изображения.

У большинства студентов 3 курса уже есть понимание значимости получения новых профессиональных знаний и умений, есть опыт практической работы дизайнером как в части выполнения учебных заданий, так и в виде небольших проектов или заказов, которые они выполняют самостоятельно. За два года обучения студенты научились анализировать примеры дизайнерской работы, которые они встречают в жизни. Поэтому на данном этапе обучения мы считаем важным показать студентам, что они могут выполнять проекты, близкие к реальным. С этой целью в качестве содержания задания по созданию фирменных знаков мы выбираем существующие в городе фирмы, у которых либо нет знака, либо есть, но он плохой с точки зрения дизайна. Обобщая опыт педагогической работы, мы пришли к выводу, что очень важно, чтобы все студенты работали над созданием фирменных знаков для одной компании, а не для разных и тем более вымышленных фирм. Это вносит в процесс обучения здоровую конкуренцию. На просмотре выполненных работ студенты смогут сравнить свои работы и работы однокурсников, сделать выводы, наметить пути для самосовершенствования.

Наиболее важной и сложно формирующейся компетенцией дизайнера мы считаем понимание социальной значимости своей профессии. Пока идет накопление профессиональных знаний, умений студенты редко сами задаются вопросами об ответственности перед обществом за свою работу. Для развития данной компетенции мы должны актуализировать эту тему. С этой целью мы задаем студентам такие вопросы, как: «Будете ли вы выполнять дизайн для фирмы, если знаете, что ее продукты или услуги некачественные или могут нанести вред потребителям?», «Сможете ли вы сделать рекламу для политического деятеля или партии, чьи взгляды не разделяете?» и, наконец, «Станете ли вы делать дизайн за очень большое вознаграждение для террористов или преступников?». Такие вопросы встречаются студентами с большим удивлением, они еще не сталкивались с ними в жизни. Однако некоторые дизайнерские фирмы или отдельные известные дизайнеры формулируют для своих заказчиков спи-

сок ограничений, то есть оговаривают ряд условий, когда выполнение заказа невозможно. Подобные вопросы не имеют однозначных ответов, так как это вопросы нравственности, и ответы на них не может навязать преподаватель, каждый студент должен прийти к своим ответам самостоятельно. Одним из условий развития социальной ответственности студентов-дизайнеров мы считаем выполнение реальных социально значимых проектов.

Так, студентам 4 курса было предложено самостоятельно найти себе проектное задание, полезное, необходимое для нашего вуза. Во время беседы преподавателем были приведены примеры выполнения проектов прошлых лет обучения. Студенты получили задание пройти по вузу, оценить с дизайнерской точки зрения визуальную культуру университета и найти возможности приложения своих сил. После этого был проведен коллективный анализ предложенных студентов и совместно с преподавателем сформулировано несколько проектных заданий. Из 19 студентов 4 курса 8 человек нашли задания-проекты полностью самостоятельно, из этих 8 человек – 7 человек самостоятельно вышли на усложнение проекта, так как увидели в этом необходимость или возможность улучшения практически значимого результата. Из этого же числа студентов 5 человек выполнили курсовую работу по реализации проектного задания с практическим значением для вуза, 4 из них объединились в группы по двое, имели опыт работы с заказчиком, таким образом, более полно смоделировали профессиональную деятельность дизайнера. Эти студенты выступали с докладами на студенческой научно-практической конференции по результатам осуществления своих проектов, заняли призовые места. Из оставшихся студентов – 10 человек выполняли задания, выбрав тему проекта из предложенных преподавателем. Общие итоги семестра: 10 из 19 проектов уже получили практическое применение или будут применяться в ближайшем будущем.

В процессе выполнения значимых проектов мы наблюдали повышенный интерес студентов к заданиям, их заинтересованность в результате, большинство из них проявили самостоятельность в выборе темы проекта, в сборе материала, в процессе выполнения этапов проектирования. Были выявлены студенты, имеющие лидерские качества, способные увлечь своей идеей других людей. Повысилась ответственность студентов за свою работу, они почувствовали, что значит выполнить дизайн-проект к определенному сроку, для них значимой стала не столько оценка за выполненную

работу по итогам семестра, сколько уровень дизайнера, мнение заказчика и других заинтересованных лиц. Однако необходимо отметить, что часть студентов удовлетворяется средними результатами своей работы, ролью исполнителей и не стремится к каким-либо достижениям. Мы видим в этом, с одной стороны, реальность жизни (все не могут быть лидерами, творческими личностями), с другой стороны, считаем необходимым искать индивидуальные подходы к таким студентам для более полного раскрытия их творческого и образовательного потенциала.

Таким образом, мы рассмотрели возможности проектного обучения как образовательной технологии, особенности применения данной технологии в обучении студентов-дизайнеров в вузе. Проектная деятельность должна стать частью учебного процесса, так как она тесно связана с профессиональной деятельностью дизайнера. У студентов младших курсов идет накопление знаний, умений, они еще не видят возможности практического применения своих

знаний в реальной дизайнерской практике, однако лучшие работы этих студентов уже могут участвовать в выставках и конкурсах, что будет для них дополнительным стимулом профессионального обучения. Необходимо нацеливать студентов младших курсов на самостоятельную работу, изучение дополнительного материала, а также предоставить им возможность почувствовать практическую значимость приобретаемых знаний и увидеть перспективу их применения.

Студенты старших курсов способны находить тему проекта, «брать задания из жизни», они проявляют повышенный интерес к практическим, значимым проектам. Выполняя такие дизайн-проекты, студенты получают опыт профессиональной деятельности, видят реальный результат, осознают значимость своей будущей профессии. Большое значение в проектном обучении дизайнеров мы придаем выполнению курсовых и дипломных проектов. Однако это тема дальнейшего изучения в данном направлении профессионального обучения дизайнеров.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учебн. пособие для студ. пед. вузов / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под ред. Е. С. Полат. М. : Академия, 2002.
2. Гузев В. «Метод проектов» как частный случай интегральной технологии обучения // Директор школы. №5, 1996.
3. Антюхов А. В. Проектное обучение в высшей школе: проблемы и перспективы // Высшее образование в России. №10, 2010.
4. Матяш Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования. М. : Академия, 2011.
5. Морева Н. А. Технологии профессионального образования : учеб. пособие для студ. вузов. М. : Академия, 2008.
6. Панина М. С. Современные способы активизации обучения : учебн. пособие для студентов учебн. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. М. : Академия, 2006.
7. Педагогика профессионального образования : учеб. пособие / Е. П. Белозерцев, А. Д. Гонеев, А. Г. Пашков; под ред. В. А. Сластенина. М. : Академия, 2006.
8. Хайрулина Э. Р. Развитие ключевых компетенций студентов в проектно-творческой деятельности // Педагогика. №9, 2007.

Статью рекомендует д-р пед. наук, проф. В. А. Шишкина.