

Оценка степени сформированности умений и навыков проектной и исследовательской деятельности важно для учителя, работающего над развитием соответствующей компетентности у школьников. При анализе успешности обучающегося в проекте или исследовании необходимо понимать, что самым значимым для него является общественное признание состоятельности (успешности, результативности) его работы. Положительной оценки достоин любой уровень достигнутых результатов [3].

### Список литературы

1. *Леонтович А. В.* Проектирование исследовательской деятельности учащихся: диссертация ... кандидата психологических наук / А. В. Леонтович. Москва, 2003. С. 135.
2. *Лямин В. В.* Организация проектной деятельности в образовательном пространстве школы (гуманитарный цикл): Научно-методическое пособие / В. В. Лямин, А. В. Шумакова; под ред. Л. Л. Редько. Ставрополь: ООО «бюро новостей», 2005. С. 15.
3. *Сафонова О. В.* Проектная деятельность школьников при изучении монографической темы: автореферат диссертации ... кандидата педагогических наук / О. В. Сафонова, Москва, 2010, С. 14.

УДК [378:745]:378.147

**Е. В. Штифанова, А. В. Киселева**

**E. V. Shtifanova, A. V. Kiseleva**

*ФГБОУ ВО «Уральский государственный  
архитектурно-художественный университет», Екатеринбург  
Ural State University of Architecture and Art, Yekaterinburg  
eshtifanova@k66.ru, kav.7311@mail.ru*

## **ПРОЕКТНАЯ КУЛЬТУРА КАК РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ ДИЗАЙНЕРОВ PROJECT CULTURE AS REALIZATION OF METHODS AND TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL DESIGN EDUCATION**

**Аннотация.** Понятие «проектная культура» применительно к дизайнерской деятельности имеет философско-мировоззренческое и методологическое значение. В структуру «проектной культуры» включены ценностно-значимые образы проектируемой предметной среды, творческие и научные концепции, индивидуальные ценности, необходимые для того, чтобы сложилось личностное отношение к реализации проектного процесса. В сфере образования при построении и оценке проектной деятельности важно учитывать ее экологичность, концептуальность, ценностную направленность. Авторы рассматриваются методы профессионального образования дизайнеров: ситуационный метод, коммуникативный метод, метод моделирования, акцентируя внимание на универсальных чертах дизайн-образования – нерегламентированности и проективном характере деятельности.

**Abstract.** The concept of «project culture» as applied to design activities has a philosophical and methodological significance. The structure of the «project culture» includes value-significant images of the projected environment, creative and scientific concepts, individual values necessary to develop a personal relationship to the implementation of the project process. The construction and evaluation of project activities it is important to take into account its environmental friendliness, conceptuality, value orientation in the area of education. In the article methods of professional education of designers are considered: situational

method, communicative method, method of modeling. Attention is focused on universal features of design education – unregulated and projective nature of activities.

**Ключевые слова:** проектная культура, коммуникация, впечатление, ситуационизм, моделирование, экологичность, концептуальность, ценностная направленность, нерегламентируемость.

**Keywords:** project culture, communication, impression, situationalism, modeling, environmental friendliness, conceptuality, value orientation, unregulated.

От деятельности дизайнера ждут сегодня не только создания искусственной среды, но и проектных инициатив, которые были бы направлены на гармонизацию и гуманизацию среды обитания человека. Закономерным является усиливающийся интерес общества в целом и образования в частности к проектной культуре.

Понятие «проектная культура» применительно к дизайнерской деятельности имеет философско-мировоззренческое и методологическое значение. Согласно О. И. Генисаретскому, «проектная культура в сегодняшнем ее понимании – это и реальность проектируемой среды обитания, и концепция, определяющая направленность проектных усилий, и система ценностей, идеал, питающий самосознание дизайнерского сообщества, его творческий жест в отношении к жизни. Развиваемая ныне концепция проектной культуры лежит в основании многих осуществляемых научных, творческих и образовательных программ, нацеленных на повышение профессионального уровня дизайнера, его социальной и культурно-творческой действенности» [1].

В структуру «проектной культуры» методологи включают следующие содержательно-смысловые единицы: ценностно-значимые образы проектируемой предметной среды, уже находящиеся в ее пределах или появившиеся согласно воле проектировщиков; творческие и научные концепции, являющиеся содержанием творческого и теоретического сознания, а также программы деятельности, выражающие творческую волю проектировщиков; индивидуальные ценности, необходимые для того, чтобы сложилось личностное отношение к реализации проектного процесса [2].

Средовая отнесенность, знаково-образная принадлежность определенной среде формируют экологическую составляющую проектной культуры. Отсутствие данной составляющей иногда обрекает на неудачу самые привлекательные на первый взгляд проекты. Теории, в терминах которых концепции превращаются в практический инструментарий, являют собой концептуальную составляющую проектной культуры. Круг ценностей образует аксиологическую составляющую [2].

Таким образом, в сфере образования при построении и оценке проектной деятельности важно учитывать ее экологичность, концептуальность, ценностную направленность [6].

В рамках проектной культуры сформировались подходы, широко применяемые в педагогической сфере. Характерной особенностью проектирования является создание новых продуктов и одновременно познание того, что лишь может возникнуть. Это представляет собой особый тип научно-прогностического видения действительности, который охватывает и изменяет ее согласно требованиям развития практики. Проектная деятельность – это всегда стремление изменить несовершенную действительность (настоящее) и тем самым приблизить более совершенное, с точки зрения авторов проектирования, будущее. Педагогическое проектирование, кроме того, преследует дополнительную цель: изменение людей, осуществляющих проект [7].

Исходными механизмами технологии профессионального обучения дизайнеров, на наш взгляд, являются следующие методы:

- Ситуационный метод. Он служит инструментом демонстрации применения теории на практике. Новые знания не передаются от преподавателя к студенту, а вырабатываются в процессе занятия самим обучающимся, что предполагает понимание индивида как составляющей некоторой ситуации, а не изолированного независимого субъекта. При этом ситуация, или контекст, в котором происходит коммуникативное действие, не сводится к совокупности обстоятельств, а представляется горизонтом возможностей, которые постоянно меняются. Ситуация задается обстоятельствами, которые участники не застают, а сами постоянно производят, поэтому действия индивида не могут быть объяснены ни его предшествующими намерениями, ни характеристиками исходной ситуации. Понятие ситуации акцентирует текучесть, конструируемость среды, в которой поведение человека определяется не реакцией на какие-то объекты, а оценкой ситуации в целом. Применительно к дизайну принцип ситуационизма дает новое видение контекста взаимодействия с пользователем [3]. Практическая ситуация развивается в ускоренном режиме. Проживая ее, студент анализирует, обсуждает, вырабатывает решение, в результате развиваются навыки анализа и критического мышления, связываются теория и практика, формируются навыки принятия решения, их оценки и ответственность за них.

- Коммуникативный метод. Исследование дизайна как коммуникативного процесса позволяет сфокусировать внимание не на замысле дизайнера и не на потребностях пользователя, а на коммуникации между ними, т. е. появления общих смыслов, совпадения «замысла» и «ожидания». Дизайн есть коммуникативная практика конструирования знакового продукта, способного создавать ситуацию впечатления. Впечатление – событие и одновременно форма сохранения этого события. Впечатление отмечено пониманием (переживанием) смысла. Возникая в точке соприкосновения внутреннего (личностного) и внешнего, впечатление запускает механизм смыслообразования, тем самым собирая разрозненные смыслы и чувства – «разбросанные по ходу всей жизни, куски фундамента настоящей жизни» [5, с. 271]. Впечатление нельзя создать, его можно только произвести, то есть создать ситуацию, в которой впечатление может случиться, но без всяких гарантий, слишком тонка и деликатна его природа. Для того чтобы впечатление было произведено, что-то должно подействовать на человека извне, но это только предпосылка, ведь впечатление – не реакция на внешнее воздействие. Оно результат каких-то сложных процессов, связанных с внутренним личностным содержанием [4].

Если рассматривать впечатление как цель дизайнерской практики, то дизайнер по определению должен заниматься организацией такой коммуникативной ситуации. Создается она посредством дизайн-продукта, который должен быть сконструирован таким образом, чтобы служить и внешним объектом (образом), способным актуализировать ранее пережитые, но не осознанные ощущения, и «искусственной формой», через призму которой этот объект мог бы быть «узнан». Только посредством такого продукта дизайнер выстраивает взаимозависимые, взаимонаправленные и скоординированные действия с пользователем. Разрабатывая концепцию своего продукта, дизайнер должен конструировать будущую коммуникацию – ситуацию впечатления. Закладывая в объект некий смысл, дизайнер должен понимать, что это всего лишь вероятность того понимания, которое может возникнуть. Ему необходимо определить способы своего участия в создании этой вероятностной реальности в процессе коммуникации с пользователем. Дизайнер создает ситуацию впечатления, но пользователь свободен в ней [4].

• Метод моделирования. Моделирование реальной жизнедеятельности – это комбинация игровых и ситуационных методов. Игра – это форма образовательной деятельности, которая протекает в ограниченном пространстве и времени как действие с предметом и взаимодействие с партнерами, преследующее цель – изменение Я и по отношению к этому предмету, имеющему непосредственное значение в его обыденной жизни, и по отношению к ситуации взаимодействия с окружающими людьми. Игра, с одной стороны, дает ясное понимание места, создает определенные границы, ограничивает спонтанность, с другой стороны, является гарантом свободы. В рамках смоделированной искусственной жизнедеятельности принимаются правила, нормы, ценности. Погружаясь в новые условия, изменяя их, обучаемый формирует определенные формы витатенного опыта. Познание предстает как умение решать проблемы, требующие изменения привычных схем действия. Это позволяет рассматривать деятельность дизайнера не как «творчество ради творчества», а как преодоление рутинных, привычных способов действия в поисках не просто новых, а более эффективных решений. Итогом является самостоятельная, организованная, никем не регламентируемая самостоятельная работа, которая становится фактически элементом жизнедеятельности.

Исходя из вышеизложенного, в качестве привлекательных черт дизайн-образования рассматриваются его нерегламентированность и проектный характер деятельности. Нерегламентированность трактуется как возможность по своему усмотрению решать вопросы дальнейшего образования и повышения квалификации и общей культуры, а проективность – как коммуникативная практика, ориентированная на поиск более эффективных способов действия в постоянно меняющейся ситуации.

### Список литературы

1. *Генисаретский О. И.* Методологические и гуманитарно-художественные проблемы дизайна: автореферат диссертации ... доктора искусствоведения ВНИИТЭ / О. И. Генисаретский. Москва, 1990. 26 с.
2. *Колесникова И. А.* Педагогическое проектирование: учебное пособие для высших учебных заведений / И. А. Колесникова, М. П. Горчакова-Сибирская; под ред. И. А. Колесниковой. Москва: Академия, 2005. 288 с.
3. *Лола Г. Н.* Дизайн как коммуникативная практика / Г. Н. Лола // Вестник СПбГУ. Сер 15. 2012. Вып. 2. 226 с.
4. *Лола Г. Н.* Дизайн – код: культура креатива / Г. Н. Лола. Санкт-Петербург: Элмор, 2011. 140 с.
5. *Мамардашвили М. К.* Психологическая топология пути. Лекции о Прусте / М. К. Мамардашвили. Санкт-Петербург: Изд-во Русск. Христ. Гуманит. ин-та, 1997. 271 с.
6. *Akimova O. B.* Conceptual Basis of Educational Service Resource Support [Electronic resource] / O. B. Akimova, O. V. Ledyankina, E. P. Fomin // International Journal of Environmental and Science Education. 2016. Vol. 11, Iss. 17. P. 9819–9827. Access mode: <http://www.ijese.net/makale/1208>.
7. *Romantsev G. M.* Project Method in Forming Legal Competence among Workers at Small Handicraft Enterprises [Electronic resource] / G. M. Romantsev [et all.] // International Journal of Advanced Biotechnology and Research. 2017. Vol. 8, № 4. P. 1275–1284. Access mode: <https://drive.google.com/file/d/1HIzZb8HUsAIPDTrSvqTo8WmL9r8CQDFg/view>.