

## Библиографический список

1. *Кандинский, В.В.* Точка и линия на плоскости [Текст] / В.В.Кандинский. – СПб.: Азбука, 2001. – 250 с.
2. *Розенсон, И.А.* Основы теории дизайна [Текст]: учеб. для вузов / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.: ил.
3. *Флоренская, О.А.* Проспект к выставке «Русский дизайн» [Текст] / О.А. Флоренская. – СПб.: Mitkilibris, 1994. – 68 с.

В.П. Климов

### Дизайн - образование как система педагогического проектирования

Современные идеи технологизации социокультурных процессов в обществе нашли свое отражение и в сфере образования. Одной из новаций является *педагогическое проектирование*, имеющее самое широкое распространение и разнообразное толкование в парадигмах различных педагогических школ и направлений. «Педагогическое проектирование» в такой мало формализуемой области как обучение и воспитание каждый раз нуждается в специальном уточнении границ, масштабов и содержательного наполнения объекта проектного внимания. Кроме того, из всех возможных методов педагогического проектирования (деятельностного, среднего, креативного, системного и др.) наш подход совпадает с методологической концепцией дизайн-образования.

Обращение системы образования к дизайнерской составляющей имеет свои резоны. Дизайн понимается нами как инструментальная форма воздействия на действительность. Предварительный анализ его проблемной области обозначил процесс необычайно широкого распространения продуктивных идей, теорий и методологий дизайна в различные сферы и области материальной и духовной культуры современного общества. Дизайн, выйдя из рамок породившего его промышленного производства, усилил свое предметно-видовое разнообразие и сегодня все определеннее предстает как системная форма воздействия проектной культуры и собственной методологии на все сферы социальной организации и взаимодействия людей. Проектность (как сущностное основание дизайна) предполагает перенесение идеального представления на любой объект дизайнерского внимания с целью его функционального совершенствования, формального или содержательного преобразования по законам целостности, гармонии и красоты. Проектная культура может быть определена как синоним и желаемая составляющая

структуры активной творческой личности, а значит должна стать объектом внимания и целью достижения всей системы профессионального образования и воспитания современного общества.

Дизайн есть представление об «идеальном», а исходная точка проектно-творческой деятельности дизайнера начинается с осознания проблемной ситуации (функционального несоответствия, несовершенства, устаревания, хаоса, конфликта и т.д.), а также наличия предварительной проектной идеи по изменению качества рассматриваемого системного объекта. Продуктивный перенос этого идеального образа на объект дизайнерского (здесь – педагогического) внимания сопровождается пролонгацией на него четырех субстратных групп требований в дизайне: функциональных, эстетических, эргономических и социально-экономических. Их адаптация всегда конкретна и также носит проектный характер. Так, например, эргономические требования в условиях организации непредметной среды педагогического взаимодействия, скорее всего, будут носить психологический характер, нежели антропометрический. Коммерческая сущность, прагматизм дизайна в педагогической парадигме не так очевидны и могут проявляться как проектирование дидактического успеха или эффективности внедряемой системы. Кроме того, функциональный аспект проектирования в профессионально-педагогической системе необходимо связывать с моделью будущей деятельности выпускника, а она, в свою очередь, ориентирована на иной тип социального заказчика. Это система специализированных образовательных учреждений дизайна – НПО, СПО, ВПО. С другой стороны, учитывая преимущественный интерес наших студентов к проектно-творческой деятельности, нежели педагогической, следует обращать большее внимание на технологическую составляющую имеющихся специализаций дизайна. Главным в дизайне является принципиальная инновационность, всегда опережающая естественный фактор обнаружения педагогического несовершенства. Таким образом, дизайн–образование предстает универсальным деятельностным инструментом; средством, обеспечивающим системность, инновационность, целеполагание, результативность, вариативность и прогнозируемость результатов.

Методология дизайна определяет значительную роль целевой установки на начальном этапе проектирования. Здесь характерные для социального проектирования гуманистические декларации и намерения обретают форму программных действий и алгоритмов, представляя сложный системный объект как структурную схему, расчлененную на очевидные, простые объекты и

подсистемы. В этом случае проектные конструктивные действия и содержательные интеграции имеют в перспективе очевидный и предсказуемый результат. Ведь в дизайне, как и в образовании, нельзя проектировать системы вообще: например, не транспорт, но велосипед. Дизайн-программирование в рамках системного социального (педагогического) проектирования представляет объект прозрачным, а результат – прогнозируемым.

Таким образом, дизайн – образование понимается сегодня как особая педагогическая область, позволяющая экстраполировать методы и средства проектной культуры на все уровни профессионального образования с целью их оптимизации.

К сожалению, освоение основ педагогического проектирования и дизайн - образования еще не достаточно включено в непосредственный процесс организации подготовки специалистов системы профессионально-педагогического образования. Поэтому каждый инициативный факт, направленный на проектную оптимизацию может быть инновационным. Пока не существует серьезных концептуальных разработок и методик в области дизайн – образования, как проектирования собственно самого образования. Хотя уже можно сослаться на ряд публикаций немногих авторов в области профессионально-педагогического дизайн-образования - Е.В. Ткаченко, С.М. Кожуховской, Х.Г. Тхагапсоева, В.П. Климова и др. Продуктивным может оказаться обращение к научным разработкам в области теории и философии дизайна - В.Ф. Сидоренко, В.И. Пузанова, И.А. Розенсон и др.

Конкретное проектирование (в педагогическом дизайне) всегда требует определения четкой позиции (или роли) самого проектировщика, который может быть:

инициатором позитивного изменения объекта (по своим идеальным представлениям);

координатором усилий отраслевых специалистов в процессе проектирования сложного социального объекта (например, роль методолога в процессе осуществления дизайн - программирования в рамках системного дизайна, руководителя деловой игры и т.д.);

коммуникатором (передатчиком или исполнителем) внешне сформулированного заказа по адаптации или переводу функциональной задачи в проектную парадигму дизайна. Творчеством заказчика здесь является обнаружение и осмысление самой проблемной ситуации и перевода ее в жанр «технического задания» для проектировщика (дизайнера). В этом случае, творчество последнего проистекает в рамках художественно-конструкторской

методологии по проектному построению измененного системного объекта. Как правило, он создает не принципиально новую, а качественно усовершенствованную систему. Определив задачи, границы и рамки объекта в процессе проектирования, дизайнер свободен как в творческой интерпретации задания, так и в определении и собственном видении проектных доминант (функционально-технических, эстетических, эргономических, социально-экономических и т.д.).

Не менее важным, даже, может быть, самым важным является предпроектное исследование (аналитический этап). Чем подробнее информационная картина, ситуация и структурные характеристики, тем увереннее и убедительнее будущее решение, тем реальнее план и процесс внедрения. Более того, каждый пункт уже имеет аксиологический аспект, который, в свою очередь, в профессиональном мышлении дизайнера рождает проектную рефлексию. Поэтому и не бывает отчетливой границы аналитического или эскизно-поискового этапов. Проектная идея может возникнуть и в процессе аналитического обзора иллюстративно-литературных источников, и в процессе свободного эскизирования с применением различных методов проектирования, стимулирующих творческую активность («мозговой штурм», фокальный метод и т.д.). А может быть этих этапов и не понадобится, если компетенция (дизайнера) в данной области велика, и идея рождается уже на стадии осмысления проблемы.

Г.П. Климова

### Эстетическое невежество в парадигме дизайна

«Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир», – сказал известный теоретик и практик дизайна Томас Мальдонадо. Так что, каждый рассматривает и понимает дизайн через «оселок» своей деятельности, собственных вкусов и компетентности?

Дизайн – это функция, производная от культуры, реакция на резкие социальные, экономические, цивилизационные и технологические сдвиги.

Для теоретического и практического осмысления дизайна требуется наполнять его традиционные формулы новым содержанием. Как известно, самое общее его понимание – это интеграция науки, техники, искусства.

Но дело в том, что сегодня и наука, и художественная культура представляют собой совсем иные системы, нежели в момент появления упомянутой максимы. Даже это предварительное рассуждение позволяет наметить сразу