

УДК 378.147

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

Бердник Т.О.¹, Саяпина Л.Ю.¹

¹ФГБОУ ВО ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, e-mail: reception@donstu.ru

В статье рассматриваются традиционные модели обучения студентов вуза. Обосновывается необходимость модернизации педагогических технологий и подходов в контексте изменения коммуникативных процессов в эпоху информационного общества. Исследуется исторический опыт первой высшей архитектурно-дизайнерской школы Баухауз, заложившей основы интерактивных технологий в художественном образовании. Рассматривается значение педагогических концепций профессоров Баухауза для становления дизайна и актуальность этих концепций в современном дизайнерском образовании. Интерактивная модель обучения представляется как наиболее эффективный метод в процессе профессиональной подготовки студентов-дизайнеров. Изучаются особенности и формы этой модели. В качестве примера, демонстрирующего многообразие реализации ее форм, изучается опыт профессиональной подготовки студентов-дизайнеров, обучающихся в Донском государственном техническом университете. Описываются такие интерактивные технологии, как курсовое проектирование, выполнение самостоятельных работ и творческих заданий, публичная презентация результатов проекта. Приводятся цели творческой практики «workshop», программа которой является авторской разработкой преподавателей университета. Особо подчеркивается значение привлечения обучающихся к подготовке и проведению культурно-массовых творческих мероприятий для повышения мотивации их образовательной деятельности. Делается вывод о том, что интерактивные методы в образовании способствуют качественной подготовке профессионала, воспитанию его активной гражданской позиции.

Ключевые слова: образовательные технологии, интерактивная модель обучения, дизайнерское образование, компетенция, обучающийся.

INTERACTIVE FORMS OF TRAINING IN DESIGN EDUCATION. EXPERIENCE OF DON STATE TECHNICAL UNIVERSITY

Berdnik T.O.¹, Sayapina L.Y.¹

¹FGBOU VO «Don state technical university», Rostov-on-Don, e-mail: reception@donstu.ru

The article discusses the traditional model of teaching students of the university. The necessity of modernization of pedagogical technologies and approaches in the context of changes in communication processes in the era of the information society is substantiated. The author studies the historical experience of the first higher architectural and design school of Bauhaus, which laid the foundations of interactive technologies in art education. The importance of the pedagogical concepts of Bauhaus professors for the development of design and the relevance of these concepts in modern design education are considered. Interactive learning model is presented as the most effective method in the process of professional training of students-designers. We study the features and forms of this model. As an example, demonstrating the diversity of the implementation of its forms, we study the experience of professional training of design students studying at the Don State Technical University. Such interactive technologies as course design, performance of independent works and creative tasks, public presentation of the project results are described. The goals of the creative practice "workshop", the program of which is the author's development of university teachers, are given. The importance of attracting students to the preparation and conduct of cultural mass creative activities to increase the motivation of their educational activities is particularly emphasized. It is concluded that the interactive method in education contributes to the quality training of the professional, the education of his active citizenship.

Keywords: educational technologies, interactive learning model, design education, competence, student.

В эпоху информационного общества образование переживает активную модернизацию. Появление и постоянное совершенствование форм и источников получения информации ставит

образование перед необходимостью поиска новых обучающих технологий. Основная новация образовательной сферы выразилась в принципиальной смене роли студента в процессе формирования его профессиональных знаний и умений – из обучаемого он превратился в обучающегося. Теперь задача вузовского образования состоит в том, чтобы мотивировать студента к самостоятельному получению знаний, формировать у него способности вести анализ полученных знаний, применяя с пользой для своего профессионального становления. Другими словами, приоритетным становится развивающее образование. Не случайно федеральный государственный стандарт включил в число обязательных для подготовки будущего профессионала компетенций «способность к самоорганизации и самообразованию» [1; 2].

Цель исследования состоит в анализе традиционных моделей обучения в контексте их эффективности в дидактическом процессе и определение места интерактивных педагогических технологий в формировании компетенций у студента-дизайнера. Данный анализ осуществляется на основе обобщенного опыта преподавателей кафедры дизайна Донского государственного технического университета (ДГТУ). Для достижения цели были использованы следующие методы: историко-аналитический, эмпирического исследования, индуктивного обобщения.

Активная позиция современного студента требует от преподавателя вуза использования новых эффективных педагогических методик, основанных не на менторстве, а на партнерстве. Известно, что в педагогической деятельности преподавателя вуза традиционно присутствуют три модели обучения. Первая - пассивная модель обучения. В этом случае роль студента сводится к восприятию информации, транслируемой педагогом. Такая модель реализуется в форме классической лекции-монолога преподавателя – студент только смотрит, слушает, запоминает. Диалоговое общение сводится к минимуму.

Вторая модель обучения - активная. В этой ситуации обучающийся не только получает новые знания от преподавателя, но и применяет их в своей практической деятельности, последовательно формируя профессиональный навык. Такая модель используется на практических и лабораторных занятиях, в процессе проведения учебных и производственных технологических практик, а также при выполнении самостоятельных работ. Для активной модели обучения характерна диалоговая коммуникация, но основным источником информации по-прежнему является профессиональный опыт преподавателя.

В современном образовании наиболее эффективной является третья модель обучения, называемая интерактивной. Суть этой образовательной модели состоит в том, что в процессе обучения студент активно взаимодействует как с преподавателем, так и со студентами своей группы. Он участвует в обсуждениях и дискуссиях, выступает с докладами, содержащими

результаты самостоятельных исследований, учиться моделировать жизненные и профессиональные ситуации и т.д. [3]. Интерактивное обучение предполагает диалоговое общение, причем студент выступает здесь полноценным и равноправным участником коммуникационного процесса. Эта модель относится к развивающему обучению и приучает будущего профессионала работать в команде, принимать на себя ответственные решения, планировать рабочий процесс.

В дизайнерском образовании присутствуют все три модели одновременно, но в разном процентном соотношении. Реалии сегодняшней образовательной политики переносят акцент на применение интерактивных технологий [4]. Эта концепция особенно актуальна в подготовке дизайнеров. Интерактивное обучение – это современная образовательная тенденция, имеющая тем не менее более чем вековой опыт. В период празднования столетнего юбилея высшей школы дизайна Баухауз уместно обратиться к ее передовым для своего времени педагогическим подходам, не утратившим актуальность и в современности.

Баухауз - это высшая архитектурно-художественная школа, которая стала основоположником дизайнерского образования. В 1919 году в немецком городе Веймар была создана архитектурно-художественная школа, пропагандирующая новые идеи художественного формообразования, созвучные проектным принципам зарождающегося дизайна. Вальтер Гропиус, первый ректор Баухауза, пытался создать подлинное содружество «учащих и учащихся», которые выполняют общий труд, рассчитанный на перспективу. Впервые осуществлялось сотворчество студента и педагога – это была альтернатива назидательному методу традиционного академического образования в художественно-прикладной сфере. Профессиональная подготовка в Баухаузе начиналась с вводного курса. Он был обязательным для всех учащихся, так как формировал у них умения и навыки, необходимые для художественного формотворчества. Студенты, успешно завершившие вводный курс, начинали изучать профессиональные дисциплины в мастерских по изготовлению мебели, керамики, текстильных изделий, монументально-декоративной живописи, сценографии, фотоискусства [5].

Обучение велось под руководством мастеров-педагогов, представителей передовых художественных направлений начала XX столетия. Впервые в образовательном процессе стали использоваться интерактивные педагогические технологии. Перед студенческой группой ставилась профессиональная задача. Часто это был реальный договорной заказ. Совместно с мастерами-преподавателями студенты вели поиск проектной идеи и методов ее реализации, постигая все возможные аспекты деятельности в сфере художественно-проектного творчества. Необычной была также форма подготовки и сдачи итогового квалификационного экзамена.

Проделанную студентом работу оценивал совет педагогов-мастеров школы, а также приглашенные специалисты, занятые в реальном производстве. Становление образовательной концепции Баухауза проходило параллельно с рождением дизайна – нового вида художественно-прикладного творчества, а первые профессиональные дизайнеры были выпускниками этой замечательной школы. Вскоре передовой опыт Баухауза нашел последователей во всех странах мира. В России первым архитектурно-дизайнерским вузом стали Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС). ВХУТЕМАС и Баухауз находились в тесном взаимодействии, обмениваясь методическим опытом, преподавателями, студентами. Таким образом, почти сто лет назад успешно осуществлялась идея академической мобильности. В практике российского дизайнерского образования педагогические технологии Баухауза и ВХУТЕМАСа продолжают развиваться и совершенствоваться, приспосабливаясь к новым социокультурным реалиям.

Результаты исследования опыта Баухауза и ВХУТЕМАСа легли в основу многих авторских педагогических методик современного дизайн-образования. В ДГТУ профессиональная подготовка дизайнеров также основывается на образовательных концепциях двух великих школ, внедряя интерактивную модель обучения во все дисциплины профессионального цикла.

Основной дисциплиной, которая непосредственно формирует профессиональные компетенции студента-дизайнера, является «Проектирование», она дидактически связана со всеми дисциплинами профессионального цикла. Эта дисциплина сквозная в учебном процессе, проходит через все курсы обучения. В результате ее освоения обучающиеся последовательно выполняют ряд курсовых проектов, которые максимально приближены по своим профессиональным задачам к реальной проектно-дизайнерской деятельности.

Проектирование - это способ реализации дидактической задачи посредством системной разработки проблематики темы, нацеленной на конкретный практический результат и презентуемой графическими средствами. Предпроектирование включает анализ проектной ситуации, поиск подходов и методов исследования, таким образом, у будущих дизайнеров формируются первичные навыки научно-исследовательской деятельности. В результате предпроектного анализа разрабатывается дизайн-концепция, которая определяет художественно-образные и конструктивно-технологические приемы решения задачи. Проектная стадия состоит из создания функциональной схемы объекта проектирования, анализа аналогов, разработки композиционного решения, подачи проекта и его оценки. При выполнении дизайнерских проектов обучающиеся решают комплексную задачу и используют совокупность

методических подходов, таких как научно-аналитический, исторический, поисково-исследовательский, композиционно-образный и другие творческие методы. В рамках общей содержательной задачи каждый студент получает индивидуальное проектное задание, для выполнения которого он должен найти свои подходы и решения. Взаимодействие всех участников процесса курсового проектирования выстраивается наподобие работы дизайнерской группы на производстве, а роль преподавателя аналогична должности руководителя проекта.

В процессе генерации художественной идеи наиболее эффективным методом является выполнение клаузуры. Это непродолжительное по времени упражнение на заданную тему имеет своей целью поиск образного решения новой для студента темы. Рисунки, планы, эскизы, выполненные за время клаузуры, должны раскрывать основную концепцию заданной темы; отражать перспективу, характеризовать объекты, материалы, масштабы и т.д. Важнейшим критерием качества выполнения задания является нахождение оригинального авторского решения, которое бы существовало в контексте актуальных тенденций в дизайнерской практике, но имело выраженный признак индивидуальности. Клаузура служит для развития у обучающихся образного мышления, мобилизует знания и опыт, развивает воображение и композиционные способности. Это своеобразный мозговой штурм: быстрые предложения-решения развивают находчивость и целеустремленность, требуют напряженного внимания, работы мысли и памяти. Клаузура выполняется без помощи-вмешательства преподавателя, но с обязательным обсуждением результатов индивидуально или в группе [6].

Большое значение в формировании активной позиции обучающегося в образовательном процессе имеет самостоятельная работа. Этот метод обучения предполагает выполнение студентом индивидуальной работы без участия преподавателя. Самостоятельная работа может состоять в изучении теоретического материала или применении теоретических сведений для решения практических задач. Выполнение самостоятельной работы помогает обучающемуся закрепить теоретические знания в практической деятельности; развивает волю и целеустремленность. В процессе этой деятельности у студента вырабатывается умение сосредоточиться; развивается память, тренируется мышление, формируется способность делать самостоятельные выводы. В качестве самостоятельной работы часто студент получает творческое проектное задание. Направленное тематическое эскизное проектирование помогает обучающемуся мыслить более продуктивно, формирует стремление к новым художественным идеям, развивает творческие способности и воображение. Выполняя серии творческих заданий, студент эффективно закрепляет изученный на аудиторных занятиях материал и выражает свои представления об объектах в виде зрительных образов, графических знаков. Тематические

домашние задания тренируют внимание и навыки, позволяют студенту накопить «банк индивидуальных графических идей», которые могут использоваться в будущем. Результаты творческих домашних заданий обязательно просматриваются и обсуждаются в групповых занятиях. Задача обучающихся при этом состоит в презентации и защите своей проектной идеи. Причём оценку ей дает не только преподаватель, но и товарищи по группе.

Значительное место в профессиональной подготовке студентов-дизайнеров ДГТУ занимают практики. Среди них одной из самых креативных является творческая практика workshop, введенная вузом дополнительно к практикам, установленным ФГОС ВО. Суть ее состоит в коллективном решении профессиональных задач, которые требуют от студентов не просто пассивного воспроизводства информации, а творческих предложений по заданной теме. Такие задачи содержат элементы неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов к решению. В процессе workshop происходит активное взаимодействие всех членов группы, где каждый может проявить инициативу, самостоятельность действий, когнитивную заинтересованность.

Обсуждения всех вариантов решений и выбор одного из них способствуют лучшему усвоению изучаемого материала всеми студентами группы. Обычно в рамках освоения программы творческой практики workshop студенты выполняют либо инициативный проект, не предполагающий реализации, но представляющий собой интересную дизайнерскую задачу, либо проект для реального заказчика. Чаще всего в роли заказчика выступают образовательные или культурные учреждения города Ростова-на-Дону, в том числе различные структуры ДГТУ. Эта практика в полной мере моделирует производственные процессы и ситуации в сфере современного дизайна. В результате у студентов формируется одна из важнейших профессиональных компетенций – способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

Важнейшим итогом творческой практики workshop является публичная презентация проекта. Презентация - самый эффективный и наглядный способ донесения важной информации до слушателей. Она может быть представлена как в форме диалога, так и в форме публичного выступления. Презентация может быть выполнена в виде стендового доклада, в графической форме, в виде слайд-презентации, видеопрезентации с использованием мультимедийного оборудования. Материалы презентации позволяют студентам наглядно представить содержание учебного материала, способствуют лучшему закреплению учебных материалов.

Еще одной интерактивной технологией, используемой в образовательном процессе профессиональной подготовки студентов-дизайнеров ДГТУ, является совместная организационная деятельность по подготовке творческих мероприятий - социальных, выставочных и конкурсных проектов. Активное участие в подготовке и проведении подобных мероприятий приучает обучающихся к планированию общественных событий, формирует необходимые профессиональные компетенции. Деятельность осуществляется в двух направлениях. Одно из них – подготовка авторских работ для участия в профессиональных выставках, конкурсах, фестивалях. Другое направление связано с участием в организации и проведении мероприятий, инициируемых вузом и кафедрой. В данном случае студенты могут выступать в качестве авторов концепции мероприятия, разработчиками его айдентики, организаторами связей с общественностью, волонтерами в процессе проведения мероприятий и т.п. Любая из этих форм активности помогает приобрести «багаж знаний и опыта», повышает творческую самостоятельность, учит публично презентовать результаты своей деятельности, воспитывает ответственность за принятые решения [7].

Заключение. Все вышеперечисленные интерактивные формы и методы обучения успешно используются педагогами ДГТУ в процессе подготовки студентов-дизайнеров. Авторские методики и технологии, базирующиеся на богатом мировом опыте в дизайнерском образовании и чутко реагирующие на социокультурный запрос современности, создают благоприятную среду для мотивации и самомотивации обучающихся к получению высококачественных знаний и умений в профессиональной сфере. Об этом свидетельствует высокая результативность участия студентов ДГТУ в профессиональных творческих и научных мероприятиях, подтвержденная многочисленными дипломами, грамотами, призами. Ежегодно студенты-дизайнеры становятся призерами конкурсов всероссийского и международного уровней, получают дипломы победителей и лауреатов. Так, в 2017 году в международном студенческом форуме, проводимом Российской академией естествознания, приняли участие 15 студентов кафедры «Дизайн» ДГТУ, трое из которых получили грамоты за лучшие научные публикации. В 2018 отправили свои статьи уже 25 студентов, и пять статей были признаны лучшими в секции. Прирост результативности составил 66 процентов. Другим свидетельством эффективности педагогических технологий, используемых преподавателями кафедры «Дизайн», может служить востребованность и конкурентоспособность выпускников на рынке труда. Трудоустройство выпускников-дизайнеров ДГТУ по профилю образования имеет устойчивую положительную динамику и составляет 70-85 процентов.

Помимо профессиональных достижений позитивным результатом интерактивного

обучения можно считать включенность обучающихся в общественную жизнь вуза, города, страны. Самостоятельность и ответственность являются неотъемлемыми качествами человека с активной гражданской позицией, воспитание которого – парадигма современного российского образования.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 августа 2016 г. № 1004. [Электронный ресурс]. URL: <http://fgosvo.ru/news/4/1911> (дата обращения: 15.08.2019).
2. Карпенко М. Новая парадигма образования XXI в. // Высшее образование в России. 2007. № 4. С. 93-94.
3. Кошлев С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие. М.: ТетраСистемс, 2013. 224 с.
4. Двучичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование: электронное научно-техническое издание. 2011. № 1. [Электронный ресурс]. URL: <http://technomag.edu.ru/doc/172651> (дата обращения: 20.08.2019).
5. Дружкова Н.И. Педагогическая концепция Баухауса и её традиции в современном художественном образовании: дис. ... докт. педаг. наук. Москва, 2008. 290 с.
6. Овчинникова Е.В., Зыков С.Н. Клаузура как источник проектно-художественных решений в дизайне // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2-2. [Электронный ресурс]. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=22873> (дата обращения: 05.09.2019).
7. Бердник Т.О. Мотивация когнитивной активности и потребности в самореализации студентов художественно-творческих направлений подготовки // Современные проблемы науки и образования. 2018. № 3. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?Id=27577> (дата обращения: 13.08.2019).