

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Саратовский национальный исследовательский  
государственный университет имени Н. Г. Чернышевского»

Кафедра технологического образования

**Формирование дизайнерской культуры школьников на уроках  
технологии**

**АВТОРЕФЕРАТ**

**ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА**

студента 4 курса 401 группы  
направления (специальности) 44.03.01 «Педагогическое образование»  
профиля «Технология»  
факультета психолого-педагогического и специального образования  
очной формы обучения

Сейдгазов Руслан Анвярович

Научный руководитель:

канд. псих. наук, ст. преподаватель \_\_\_\_\_ Н. В. Усова

Заведующий кафедрой:

канд. пед. наук, профессор \_\_\_\_\_ В. Н. Саяпин

Саратов 2017

**Введение.** XX век создал культуру дизайна, которая сопряжена с проектной деятельностью и направлена на осознанное формирование окружающей человека искусственной среды. Проектная культура, в том числе дизайн, направлены не только на формирование среды жизнедеятельности человека, но и практически на любую деятельность. Дизайн образования создает широкие возможности для реализации инвариантно-вариативного подхода к обучению, так как способствует быстрой адаптации специалиста к изменяющимся условиям производства и жизни. Современные рыночные условия приводят к материальному изобилию, и конкурентоспособность товара зависит не только от его функциональности, но и от внешнего эстетического вида. А это достигается усилиями дизайнеров. Товарам с одинаковыми потребительскими свойствами необходимо придать дополнительные качества, которые «заставят» покупателя выбрать именно товар конкретного производителя. Важное значение приобретает вопрос профессионального самоопределения подрастающего поколения, выявилась сущностная необходимость построения специализированной системы непрерывного дизайн-образования школьников.

**Актуальность** исследования определяется тем, что проблема формирования профессионального дизайнерского мышления комплексная, в педагогике на сегодняшний день отсутствуют методы проектирования которые могли бы стимулировать развитие дизайнерского мышления и культуры школьников. В современной науке большое количество информации из источников, относящихся к разным наукам, не сведено воедино, не рассмотрено под углом зрения психолого-педагогического исследования в области дизайн-образования школьников.

**Объект исследования** – формирование дизайнерской культуры школьников в процессе учебно-воспитательной работы на уроках технологии.

**Предмет исследования** – проектная деятельность как метод формирования дизайнерской культуры школьников в учебно-воспитательном процессе на уроках технологии.

**Цель исследования** – разработать программу формирования дизайнерской культуры школьников на уроках технологии.

**Гипотеза** – мы предполагаем, что включение в учебный процесс, на уроках технологии, проектной деятельности по внесению изменений в реально существующий и значимый дизайн, а так же создание проекта актуальной для собственного использования мебели даёт возможность школьнику наиболее полноценно прочувствовать предметно-пространственную среду проектируемого объекта, развивает творческое мышление, а так же формирует дизайнерскую культуру в целом.

Теоретическая значимость заключается в систематизации и обобщении педагогического опыта формирования дизайнерской культуры школьников на уроках технологии.

**Задачи исследования:**

1. Теоретический анализ феномена дизайнерской культуры и его места в современном мире.
2. Изучить метод проектной деятельности как способ формирования дизайнерской культуры школьников на уроках технологии.
3. Разработать программу формирования дизайнерской культуры школьников на уроках технологии с использованием проектного метода.
4. Провести педагогический эксперимент с целью проверки эффективности разработанной программы.

**Методы исследования:**

1. Теоретический анализ педагогической и психологической литературы по теме исследования;
2. Эмпирические методы исследования: беседа, наблюдение, тестирование.

### 3. Педагогический эксперимент.

**Практическая значимость** заключается в разработке проектного метода с целью формирования дизайнерской культуры на уроках технологии.

Структура исследования: дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

#### **Основное содержание выпускной квалификационной работы.**

Целью данного этапа является обеспечение школьников знаниями и навыками в работе с объектами предметного дизайна, современными декоративными и отделочными материалами, методами обработки и конструктивными особенностями мебельного производства, стилистики и исторических основ развития дизайна мебели.

Для достижения поставленной цели нам необходимо было подготовить школьников к самостоятельной творческой деятельности в сфере проектирования интерьеров со знанием основных аспектов предметного дизайна. Перед школьниками стояли следующие задачи:

- изучение истории развития мебельного производства;
- изучение стилистической базы проектирования мебели от древних производств до настоящего времени;
- изучение конструктивного содержания формы изделия;
- владение техниками работы с различными материалами;
- построение алгоритма этапов работы с предметным объектом (алгоритм «Идея – Реализация»);
- понимание сомасштабности элементов внутреннего пространства с учётом требований, предъявляемых к предметному наполнению;
- знание санитарных норм и правил, предъявляемых к проектированию предметов интерьера.

По результатам данного этапа эксперимента школьники должны уметь грамотно применять на практике полученные в ходе изучения темы знания при проектировании интерьеров различной сложности и формировании предметно-пространственной среды, а также решать задачи, связанные с

функционально-планировочными, эстетическими, эргономическими и санитарно-гигиеническими требованиями, предъявляемыми к интерьерам различного функционального назначения.

Обучение дизайну интерьера сопровождалось компьютерной поддержкой создавая единый процесс.

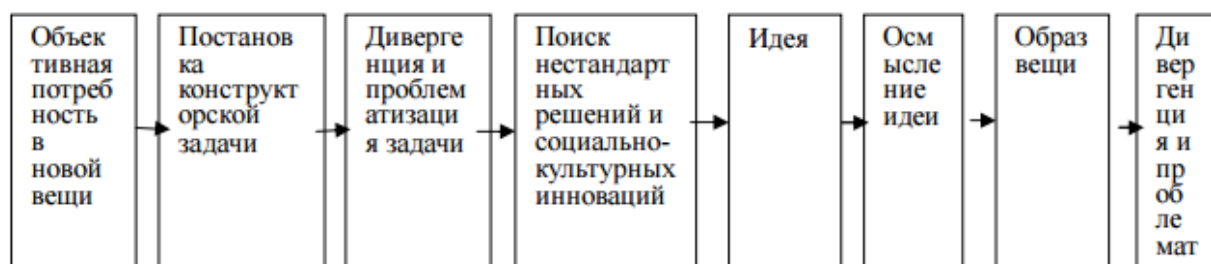
Использование программы Arcon «Визуальная архитектура» экономило время для проведения практических работ по дизайну интерьера, расширяло возможности для проявления творческих способностей учащихся. Программа имеет два режима: конструирование и дизайн. В первом выполнялся чертеж, а во втором – оформление интерьера. В качестве тренировочных упражнений все выполняли проект кухонной мебели. На практических занятиях школьникам было предложено проектное задание по проектированию и оформлению собственной кухни.

В ходе эксперимента на основе проанализированной нами литературы мы разработали и реализовали инновационные методы формирования дизайнерской культуры:

#### **1. *Образно-логическое воплощение идеи в проект.***

Одним из фундаментальных понятий который мы использовали в нашем исследовании является понятие «Вещь». Вещью мы называем материальный объект любого размера и любой сложности, введенный человеком в свой постоянный обиход или изначально созданный им для удовлетворения собственных нужд самого широкого спектра. Вещь как таковая не относится к недвижимости и не являющийся ее неотделимой частью. Вещь, таким образом, является структурной единицей проектирования в дизайне, понимаемой нами в рамках исследования как предметное творчество. Формирование дизайнерской культуры школьников видится нами как направленное на получение и создание новой вещи. Несмотря на то, что решение этой задачи в значительной степени зависит от культурного кругозора и опыта активной проектной практики школьников, используемый нами метод должен реализовываться при соблюдении этих

условий. Когда мы были уверены, что все условия и предпосылки обозначенные выше имеют место, начиналась материализация идеи. Сначала - в виде модели, затем проекта, разработки конструкции с помощью приемов композиционного формообразования, а затем изготовления самой вещи, нового элемента предметного мира. Логическая последовательность реализации этого метода представлена на рисунке (рис.2).



**Рис 1 - Реализация идеи в проект**

Данный метод обучения мы использовали с целью придания необходимого направления процесса формирования дизайнерской культуры школьников, а именно направление инновационности.

Необходимо подчеркнуть, что именно в формировании проектности мышления и деятельности как одного из важнейших компонентов дизайнерской культуры школьников наибольшую эффективность показал проектный метод обучения. Сущность этого метода состояла в привлечении школьников к разработке творческих проектов по изготовлению не только кухонной мебели, но и проекта организации кухонного пространства. В наиболее общем виде работу над проектом можно представить в виде последовательной смены следующих этапов: погружение в проект, планирование работы над проектом, выполнение проекта, оформление полученных результатов проектирования, презентация результатов проекта.

На каждом обозначенном этапе стояли свои задачи, менялась степень участия учителя в выполнении проекта, уровень самостоятельности школьников. Использование метода проектов в процессе формирования дизайнерской культуры старшеклассников показало его высокую эффективность в повышении качества обучения. Данный метод

способствовал активизации мыследеятельности старшеклассников, повышению их мотивации к учению и труду, определял связи обучения с повседневной жизнью, практикой, формированию творческого саморазвития, толерантности, добыванию новой информации и ее практического применения. Метод проекта способствовал достижению целостности, интеграции знаний путем их комплексного использования в процессе учебного проектирования, изменению позиции учителя из транслятора знаний в организатора проектной деятельности школьников. Большой вклад проектный метод достиг в формировании навыков исследовательской работы, развитию творческих способностей обучаемых и такого компонента их дизайнерской культуры как проектность мышления и деятельности.

2. ***Метод включения школьников в создание проекта по заказам родителей.*** Одним из подходов к формированию такой компоненты дизайнерской культуры школьников как системность является включение старшеклассников в объективную потребность всей семьи в новой вещи. Таким образом перед старшеклассниками выдвигалась задача поиска нестандартных решений. Разработка таких семейных проектов является системным процессом. Старшеклассник должен пройти ряд взаимосвязанных стадий: изучение современного дизайна, семейных потребностей, исследование модных тенденций в дизайне, выбор художественно-конструкторских приемов в изготовлении интерьера (цвет, силуэт, пропорции, конструктивное решение, форма, декор и т.п.), поиск новой идеи, и ее развитие до реального материального воплощения в проекте кухни. Достоинством данного метода является: – реализация на деле связи обучения школьников с производительным трудом; – включение старшеклассников в систему экономических, социальных и производственных отношений; – возможность изучения общетеоретических и общепрофессиональных дисциплин; – повышение политехнической подготовки, практикование знаний и умений в процессе участия в

проектировании по заказам родителей; – формирование дизайнерской культуры в процессе творческого производительного труда.

Проектная деятельность включала следующие задания. 1. Выполнить замер кухни. 2. Изготовить чертеж кухни. 3. Внести изменения в планировку кухни. 4. Оформить интерьер в цвете в программе Arcon.

В ходе работы над проектом школьники формулировали задачу, работали над эскизом, подбирали материалы, выбирали цветовую гамму, анализировали выполнение задания.

В представленном проекте школьник представил дизайн-разработку барной стойки в экостиле, который является акцентным элементом в представленном интерьере. Используемые материалы в барной зоне: массив дерева лиственницы, стекло, зеркало, металл, материал dupont corian. Барная конструкция имеет отдел для хранения вин и других напитков. Стеллаж служит местом для хранения сервировочной посуды и любых других декоративных элементов интерьера.

В качестве примера 2. приведем разработку индивидуальной мебели в дизайн-проекте мебели для кухни Масликова Данилы.

Основой композиции стола-трансформера является смятый лист бумаги. Столешница выполнена из прочного стекла. Благодаря встроенному механизму Touch and push легко трансформировать стол из кофейного в полноценный обеденный.

После проведенных занятий и сдачи индивидуальных проектов мы провели повторную диагностику.

После проведения формирующего эксперимента большинство учащихся экспериментального класса повысили свои показатели формирования дизайнерской культуры: на низком уровне осталось 11,6% учащихся старших классов, среднего уровня достигли 66,7% старшеклассников и 21,7% старших школьников оказались на высоком уровне сформированности творческих и дизайнерских способностей. Динамика в контрольных группах была не столь существенна, и большинство



учащихся осталось на своем уровне развития дизайнерских способностей (табл. 1).

**Таблица 1**

**Динамика сформированности дизайнерской культуры старших школьников по итогам формирующего эксперимента, в %**

Уровни сформированности	Классы	
	экспериментальный	Контрольный
высокий	21,7	-
средний	66,7	32,8
низкий	11,6	67,2

**Таблица 2**

**Результаты выполнения комплексного задания по выявлению уровней креативности и факторов творческого мышления**

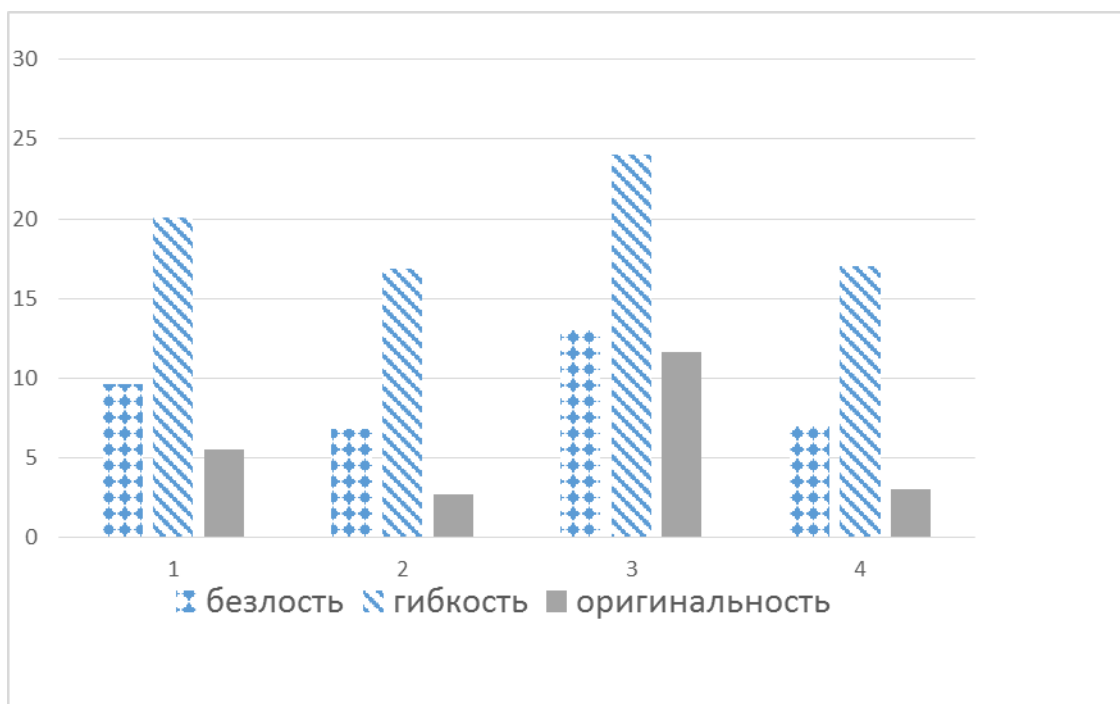
Показатели	Класс	
	Экспериментальный	Контрольный
Часть А	18,6	16,9
Беглость	9,6	6,84
Гибкость	20,1	16,9
Оригинальность	5,5	2,70
Часть Б	35,2	27,35

**Таблица 3**

**Результаты выполнения комплексного задания по выявлению уровней творческого мышления на начало эксперимента, в %**

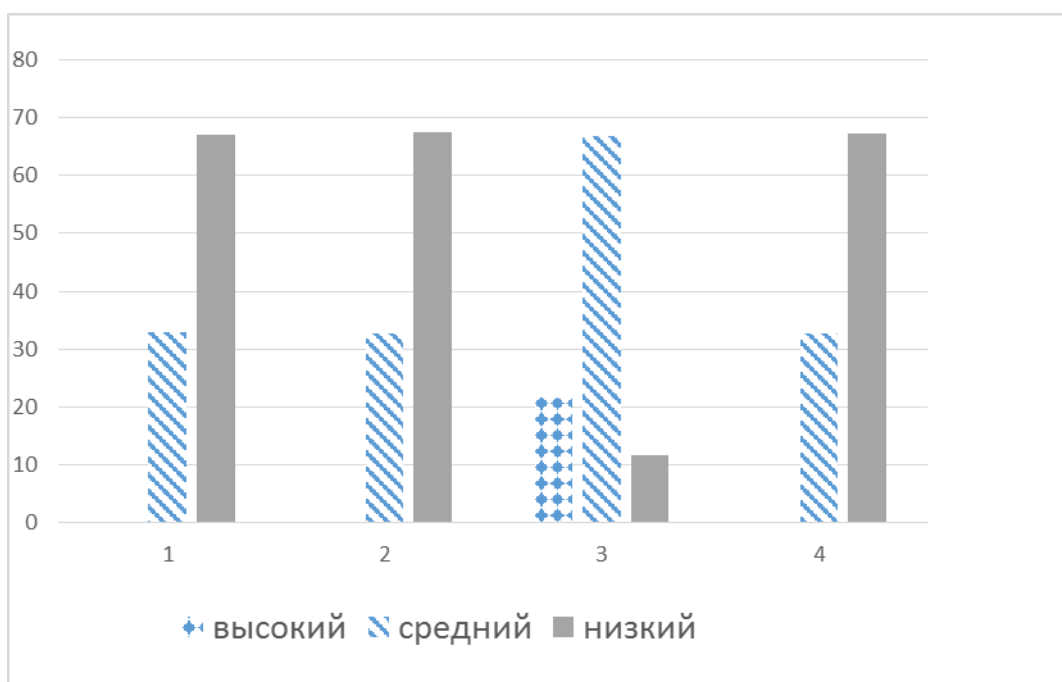
Показатели	Уровень	Класс	
		Экспериментальный	Контрольный
Беглость	Низкий	0	-
	Средний	70	76
	Высокий	30	24
Гибкость	Низкий	-	6
	Средний	88	84
	Высокий	12	10
Оригинальность	Низкий	-	-
	Средний	95	100
	Высокий	15	-

Реализация комплекса необходимых педагогических условий способствовала повышению уровня творческого мышления старших школьников (рис.4), что подтверждается в ходе формирующего эксперимента.



**Рис 2. Динамика сформированности творческого мышления старших школьников по итогам формирующего эксперимента**

Реализация комплекса необходимых педагогических условий способствовала повышению уровня сформированности дизайнерской культуры старших школьников (рис.5), что подтверждается в ходе формирующего эксперимента.



**Рис 3. Динамика сформированности дизайнерской культуры старших школьников по итогам формирующего эксперимента**

Исходя из вышеизложенного – включение в учебный процесс проектной деятельности по внесению изменений в реально существующий и значимый дизайн, а так же создание проекта актуальной для собственного использования мебели даёт возможность школьнику наиболее полноценно прочувствовать предметно-пространственную среду проектируемого объекта, развивает творческое мышление, а так же формирует когнитивный, потребностно-мотивационный, процессуальный, рефлексивный и продуктивный компонент дизайнерской культуры в целом.

**Заключение.** Таким образом, в ходе исследования нами выявлено отсутствие измерительных материалов, а так же самих критериев по которым можно исследовать дизайнерскую культуру старших школьников. Из полученных данных напрашивается необходимость разработки критериев сформированности дизайнерской культуры старших школьников.

Нами разработаны следующие структурные компоненты дизайнерской культуры школьников:

- когнитивный, знания и умения из области деятельности дизайнера;

- потребностно-мотивационный, желание и стремление к творческому преобразованию окружающей реальности;
- процессуальный, самостоятельное применение полученных знаний;
- рефлексивный, включение школьников в рефлексивную деятельность;
- продуктивный, творческое преобразование окружающей действительности.

На начало опытно-экспериментальной работы и в экспериментальном, и в контрольном классе существенных различий не наблюдалось. Более половины учащихся старших классов (67,1%) находятся на низком уровне сформированности дизайнерской культуры, треть школьников (32,9%) имеют средний уровень сформированности дизайнерской культуры. Высокого уровня не достиг никто из экспериментальной и из контрольной групп.

Творческое мышление в целом и его компоненты такие как гибкость, оригинальность и беглость развиты на среднем уровне.

Результаты исходного констатирующего этапа эксперимента отчетливо обозначили недостатки существующей практики обучения и позволили выявить ряд педагогических условий, реализация которых осуществлялась в ходе формирующего эксперимента:

- определение роли и места интегрированных уроков в формировании дизайнерской культуры старших школьников,
- разработка и реализация практико-ориентированной модели формирования творческих и дизайнерских способностей,
- обеспечение научно-методического сопровождения процесса формирования дизайнерской культуры.

Использование метода проектов в процессе формирования дизайнерской культуры старшеклассников показало его высокую эффективность в повышении качества обучения. Данный метод способствовал активизации мыследеятельности старшеклассников, повышению их мотивации к учению и труду, определял связи обучения с повседневной жизнью, практикой, формированию творческого саморазвития,

толерантности, добыванию новой информации и ее практического применения. Метод проекта способствовал достижению целостности, интеграции знаний путем их комплексного использования в процессе учебного проектирования, изменению позиции учителя из транслятора знаний в организатора проектной деятельности школьников. Большой вклад проектный метод достиг в формировании навыков исследовательской работы, развитию творческих способностей обучаемых и такого компонента их дизайнерской культуры как проектность мышления и деятельности.

Исходя из вышеизложенного – включение в учебный процесс проектной деятельности по внесению изменений в реально существующий и значимый дизайн, а так же создание проекта актуальной для собственного использования мебели даёт возможность школьнику наиболее полноценно прочувствовать предметно-пространственную среду проектируемого объекта, развивает творческое мышление, а так же формирует когнитивный, потребностно-мотивационный, процессуальный, рефлексивный и продуктивный компонент дизайнерской культуры в целом.