

Шамшина Любовь Михайловна

доцент

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

г. Москва

МЕТОД ПРОЕКТА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ «ДИЗАЙН КОСТЮМА»

***Аннотация:** в статье раскрывается актуальное понимание метода проекта на интерактивных занятиях по дисциплинам «Проектирование» и «Выполнение проекта в материале» для специальности 072500.62 бакалавр «Дизайн», профиль «Дизайн костюма». Автором представлено свое видение применения данной технологии в обучении студентов, подтвержденное опытом преподавания в вузе.*

***Ключевые слова:** метод проекта, интерактивное обучение, методические инновации, проектирование, выполнение проекта в материале, дизайн костюма, практический опыт, профессиональная деятельность.*

Внедрение интерактивных форм обучения сегодня становится одним из важнейших путей совершенствования подготовки специалистов по направлению «Дизайн костюма» в Институте бизнеса и дизайна. Замечено, что студенты легче вникают, понимают и запоминают материал, который они изучили посредством активного вовлечения в учебный процесс. Интерактивное обучение дает возможность погружать учащихся в реальную атмосферу профессионального сотрудничества: все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются собранной информацией, совместно решают проблемы, корректируют актуальную ситуацию, дают оценку общим действиям. Исходя из этого, основные методические инновации в образовании связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения [1].

Одна из целей интерактивных занятий на дисциплинах «Проектирование» и «Выполнение проекта в материале» состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых будущий дизайнер уже сейчас чувствует свою

успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Отсюда чрезвычайно важно показать студентам их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, необходимые им в дальнейшей профессиональной деятельности. Для этого выбирается проблема, значимая для них, взятая из реальной жизни, для решения которой необходимо приложить полученные знания. Вся работа над проблемой, таким образом, приобретает черты проектного метода обучения.

Ярким примером интерактивных занятий на кафедре является технология группового проектного обучения, которая реализуется не только во время плановых занятий, но и стимулирует самостоятельную работу студентов и взаимодействие участников проекта. Метод проекта как интерактивное обучение ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – парную или групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Такой метод всегда предполагает решение определенной проблемы, а результаты выполненных проектов должны быть практическими, готовыми к использованию на дизайнерских выставках, конкурсах или показах.

Проектная деятельность, организованная подобным образом, имеет множество преимуществ: практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания; они имеют возможность высказываться по поводу того, что они знают и думают; высокий уровень взаимодействия; эмоциональное, духовное единение участников. В ходе диалогового обучения студенты учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми [4].

Эта аналитическая работа включает в себя несколько этапов, которые позволяют улучшить навыки логического мышления, максимально раскрывают творческие возможности студентов и стимулируют их к исследовательской работе.

Метод проекта как интерактивная технология обучения выстраивается преподавателем по следующему плану [3]:

1. Определение целей и задач проекта.
2. Ретроспектива существующих объектов.
3. Обозначение требований к объекту проектирования.
4. Разработка первоначальных идей.
5. Анализ идей.
6. Выбор одной, главной идеи.
7. Планирование выполнения объекта.
8. Изготовление объекта в материале.
9. Презентация объекта.
10. Вывод (рефлексия).

В качестве практического опыта подобного рода обучения в Институте бизнеса и дизайна, можно рассмотреть проект, созданный студентами кафедры к 70-летию Победы в Великой Отечественной Войне, и посвященный такой величайшей реликвии военных лет, как фронтовые письма (рис. 1).

Прежде всего, были определены цели и задачи работы – создать объёмную форму условной модели из набора плоско сложенных деталей-треугольников различных размеров. Перед началом проектных работ студенты, объединившись парами, выбрали свою тематику, связанную с символами ВОВ. Так появились пять тем: «Птицы войны», «Женщины на войне», «Жизнь после смерти», «Цветы войны», «Награды». В ходе выполнения этого проекта на занятиях отмечалась творческая активность учащихся, увлеченность работой, оригинальность предлагаемых идей.

ПРОЕКТ «ПИСЬМА ВОЙНЫ»

Писем белые стаи
Прилетали на Русь.
Их с волнением
читали,
Знали их наизусть.
Эти письма,
поныне
Не теряют, не жгут,
Как большую
святыню
Сыновьям берегут.



Материал для работы :
Флизелин — бумагоподобный нетканый материал, белого цвета.



Практическое выполнение заданий проекта



МЕДАЛЬ «ЗОЛОТАЯ ЗВЕЗДА» ГЕРОИНА СОВЕТСКОГО СОЮЗА

Высшая степень отличия СССР. Почетное звание, которое присуждалось за совершение героических и выдающихся поступков во время боевых действий, а также, в мирное время, за заслуги перед Родиной. Звание Героини Советского Союза высшая степень отличия советского гражданина, символ исключительного героизма и самоотверженности. Звание присуждалось за выдающиеся заслуги в Великой Отечественной войне.



Представление
проекта на
выставке,
посвященной
70-летию Победы
(Институт
бизнеса и
дизайна).
Автор: Талагаева
Анастасия.

Представление
проекта на
выставке,
посвященной
70-летию Победы
(Институт
бизнеса и
дизайна).
Автор: Кузнецова
Полина.



Экспозиция работ студентов II курса
кафедры Дизайна костюма .
Проект «Письма войны».

Рис. 1. Проектная работа «Письма войны»

Реализация метода проекта как технологии на практике ведет и к изменению позиции преподавателя. Из носителя готовых решений он превращается в организатора познавательной, исследовательской деятельности группы. Педагог теперь не даёт готовых знаний, но побуждает участников к самостоятельному поиску и выполняет функцию консультанта, помощника в работе.

Презентация проекта «Письма войны» прошла на выставке, посвященной 70-летию Победы. Студенты испытывали гордость за свои успехи, чувствовали себя полноправным участником этого процесса, их новый опыт служил основным источником учебного познания.

Практическое выполнение такого рода работ в рамках освоения дисциплин «Проектирование» и «Выполнение в материале» является исходной базой формирования профессиональных навыков образно-пространственного мышления студентов; помогают им овладеть тонким композиционно-образующим чувством гармонии, системной целостностью, художественной выразительностью, пластическим и стилевым единством. Участники проекта познакомились с особенностями трансформативного формообразования, которое способствует развитию комбинаторного мышления и обогащает палитру креативных поисков и инновационных решений [2].

Стоит заметить, что важнейшее условие для положительного результата интерактивного обучения – личный опыт преподавателя в проектном методе. Здесь важна не только хорошо продуманная структура проекта, но и организация координационной работы по корректировке совместных и индивидуальных действий, подготовка презентаций полученных результатов для демонстрации, а также организации внешней оценки проекта.

В настоящее время необходимо вести подготовку специалистов по дизайну костюма на основе единства базового образования и инновационных технологий обучения. Практический опыт и анализ основных направлений и проблем в дизайн-образовании убеждает нас в том, что метод проекта дает возможность целенаправленного формирования профессиональных компетенций и творческого потенциала студентов.

Список литературы

1. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: Учебное пособие / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2009. – 192 с.
2. Петушкова Г.И. Трансформативное формообразование в дизайне костюма: Дизайн костюма: Теоретические и экспериментальные основы. – М.: Ленанд, 2015.
3. Полат Е.С. Метод проектов. Серия «Современные технологии университетского образования»; Белорусский государственный университет; Центр проблем развития образования; Республиканский институт высшей школы БГУ. – Вып. 2. – Минск: РИВШ БГУ, 2003. – С. 39–47.
4. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: Учебно-методическое пособие / С.Б. Ступина. – Саратов: Наука, 2009. – 52 с.