

Суетин Павел Сергеевич

старший преподаватель

ФГБОУ ВПО «Уральский государственный

педагогический университет»

г. Екатеринбург, Свердловская область

**АКТУАЛЬНОСТЬ КОНТЕНТНОГО ДИЗАЙНА
МЕРОПРИЯТИЙ ВФСК ГТО В ФОРМИРОВАНИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ СТУДЕНТОВ
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВУЗОВ**

***Аннотация:** в статье представлено определение понятия «контентный-дизайн мероприятий ВФСК ГТО» и рассматривается потенциальное влияние данного вида деятельности на формирование и развитие профессиональных характеристик студентов, обучающихся в педагогических вузах.*

***Ключевые слова:** комплекс ГТО, профессиональная направленность, контентный дизайн, мероприятия ВФСК ГТО.*

Для деятельности по разработке и реализации мероприятий в системе ВФСК ГТО характерно наличие педагогического потенциала, так как данная комплексная деятельность, и ее результат (создание мероприятия) создают личности условия для овладения новыми знаниями, и формирования новых ценностных ориентаций, профессиональных компетенций, предпочтений и предпосылок. Это обусловлено тем, что подобная проектная деятельность решает задачи по формированию у будущих педагогов профессионального самосознания, развитию у них профессиональной направленности и совершенствованию их профессиональной компетентности. А дизайн и специфическая направленность мероприятий в системе комплекса ГТО также способствуют формированию и развитию у студентов педагогических вузов соответствующих профессиональных характеристик.

Среди множества видов и направлений дизайна контентный дизайн оказывает наиболее значимое влияние на профессиональную направленность будущих

педагогов. В данной статье не разделяется смысловое содержание понятий контент-дизайн, контентный дизайн, дизайн контента. Указанные понятия рассматриваются как синонимы.

Возникает необходимость определения понятия контентный дизайн в контексте мероприятий ВФСК ГТО.

Понятие дизайн применяется сегодня практически во всех отраслях и сферах жизнедеятельности: от ногтевого дизайна до дизайна космических станций, следовательно, объектным полем дизайна могут являться абсолютно любой продукт человеческой деятельности, либо область, среда или явление, подвергающиеся воздействию со стороны человека.

Подобная экспансия дизайна – естественный процесс. Культуре внутренне присуща проектность. Во всех видах деятельности содержатся элементы планирования и организации, структуры, последовательности действий, так или иначе характеризующие дизайн. Знание истории дизайна может способствовать не только осознанию профессии, но и внедрению методов образного моделирования, планирования, рационализации в другие области профессиональной деятельности [6, с. 5].

Существование свыше 150 определений дизайна, его практическое видовое разнообразие, включающее такие, например, разнохарактерные понятия, как промышленный дизайн, графический дизайн, дизайн среды, инженерный дизайн, декоративно-прикладной дизайн, веб-дизайн, дизайн костюма, дизайн прически, ландшафтный дизайн, фотодизайн, арт-дизайн, мультимедийный дизайн, дидактический дизайн и т. д., создают пеструю, во многом неупорядоченную картину дизайна как системы проектной деятельности, чем именно он и является на самом деле [9, с. 63]. Данным положением обусловлена проблема классификационного обобщения дизайна.

В результате анализа данной проблемы становится очевидным, что, с учетом всей многогранности и размытости, понятие дизайн, как правило, трактуется в двух значениях: узком и широком. Узкое значение подразумевает исключительно художественную составляющую (узор, эскиз, набросок, рисунок...).

А широкое значение охватывает практически все элементы проектной деятельности (замысел, план, намерение, цель, чертеж, шаблон, лежащая в основе схема, композиция...) К широкому пониманию дизайна мы также можем отнести такие категории как концептуальный дизайн, дизайн-проектирование, контентный дизайн учебных программ, и т. п.

И.А. Розенсон [8] анализируя специфику и характер дизайн-деятельности приходит к следующим выводам:

1. *Объектом дизайна* может оказаться практически любая вещь, совокупность вещей, предметно-пространственная среда или любое информационное сообщение, если они непосредственно соприкасаются с жизнью человека, но при этом их «человеческообразность» не решается традиционными средствами, например, на основе развития канона.

2. *Целью дизайна* исходно выступала гуманизация материального окружения человека, выражающаяся в его упорядочивании соответственно этическим и эстетическим нормам данной эпохи и данного культурного региона. В настоящее время процесс гуманизации информационной среды более сложен и включает в себя также элементы неожиданности.

3. *Методы дизайна* наиболее близки к композиционным методам, выработанным в архитектуре, но включают в себя и эвристические приемы изобретательства, а также ряд приемов и методов, родственных применяемым в различных видах художественного и научного творчества.

4. *Адресатом дизайна* могут быть все и может стать каждый, поэтому в методологии дизайн-проектирования повышенное внимание уделяется не только эргономическим, но и социально-культурным, а также психологическим характеристикам потребителя конкретного дизайн-продукта, что способствует решению как прагматических, так и гуманитарных задач профессии.

Т.А. Писаренко, Н.Н. Ставнистый [7] определяют дизайн – как вид творческой деятельности, объединяющий в процессе проектирования достижения в различных областях – технике, технологии, экономике, социологии, искусстве – с целью создания эстетически совершенных, конкурентно-способных изделий,

независимо от вида производства. Зрительное восприятие на девяносто процентов обеспечивает человека всей получаемой информацией. Визуальные образы интернациональны, они позволяют легко преодолевать языковой барьер. Запоминаемость зрительной информации выше, чем любой другой. Органы чувств у всех людей устроены примерно одинаково, следовательно, существуют объективные закономерности зрительного восприятия. Ключевыми разделами в дизайне они указывают: теорию цвета, цветовоспроизведение, композицию, эргономику.

Термин *контент* достаточно широко используется в современном мире, и часто применяется в таких словосочетаниях как: контент сайта, мобильный контент, контент-провайдер, дизайн контента, интернет-контент и т. д. Контент (от английского *content* – содержимое, содержание) – это информационно значимое наполнение чего-либо. Под понятие *контент* попадает все, что несет в себе информацию. Эта информация может быть:

- визуальной (тексты, рисунки, графики, таблицы, фотографии, художественное оформление, и т. п.);
- аудиальной (звуковое оформление);
- аудиовизуальной (основанной на сочетании визуальной и аудиальной, к примеру – демонстрация видеозаписи).

Под *контент-дизайном мероприятия ВФСК ГТО* мы понимаем целенаправленную творческую деятельность по созданию системы содержательных и информационных компонентов (составляющих) определенного мероприятия в рамках комплекса ГТО, обеспечивающей повышение эффективности данного мероприятия в решении соответствующих ему задач.

Предполагается, что основополагающие аспекты мероприятия уже разработаны, а роль контент-дизайна состоит в образ формирующем дополнении, так называемыми штрихами, подчеркивающими целесообразные качества и характеристики как всего мероприятия в целом, так и его структурных элементов в отдельности.

К контентному дизайну мероприятия комплекса ГТО относятся:

- стилевое оформление мероприятия;
- использование атрибутики и символики, брендинг;
- звуковое сопровождение мероприятия;
- композиционная форма мероприятия;
- эргономичность объектов мероприятия и используемого пространства;
- детализация условий и сценария мероприятия.

Необходимо отметить, что ВФСК ГТО имеет, зарегистрированный в виде товарного знака, официальный фирменный стиль комплекса ГТО. Тем самым предъявляются соответствующие требования, возлагаются определенные обязательства и налагаются некоторые ограничения, связанные как со стилевым оформлением мероприятий в системе комплекса ГТО, так и с использованием в рамках этих мероприятий атрибутики и символики.

Проектирование и контентный дизайн мероприятий комплекса ГТО взаимосвязанные и взаимозависимые процессы. Возникает вопрос – как характеризуется их взаимосвязь?

З.С. Жиркова [2] выделяет четыре уровня проектирования:

- концептуальный уровень – ориентирован на создание и обоснование концепций и теоретических моделей, изложение совокупности идей и принципов;
- содержательный уровень – предполагает получение продукта функционального назначения: положения, программы, плана действий и т. п. в соответствии с разработанной концепцией;
- технологический уровень – позволяет дать алгоритмы способа действий, должностные инструкции, организационные схемы управления, технологии, методики;
- процессуальный уровень – выводит проектную деятельность в реальный процесс, где необходим элемент, готовый к практическому применению (стилевое и звуковое оформление мероприятия, сценарии и др.).

Контентный дизайн, как творческая деятельность по совершенствованию системы компонентов мероприятий комплекса ГТО, наиболее тесно взаимодействует с проектированием на технологическом и процессуальном уровнях. Дизайн контента направлен на достижение максимального эффекта от реализации данного мероприятия.

В чем же заключается потенциал мероприятий ВФСК ГТО по развитию профессиональной направленности будущих педагогов?

Для формирования и развития профессиональной направленности (сложное системное динамическое образование) у студентов ключевое значение имеют совокупность его установок и ценностных ориентаций в профессиональной сфере, которые проявляются определенными признаками, характерными в основном для внутренней структуры личности. Ценностные ориентации связаны с такими структурными компонентами личности как интересы, потребности, способности, мотивы т. д. [4].

В современной педагогике особое внимание уделяется созданию в процессе учебной и внеучебной деятельности систем мотивации студентов к будущей профессии – систем факторов, стимулирующих активность личности и определяющих направленность ее поведения. Совокупность множества разнообразных мероприятий ВФСК ГТО является уникальной площадкой, способной обеспечить формирование у студентов соответствующих установок и ценностей в различных формах образовательного процесса.

В целом, проектная деятельность студентов педагогических вузов в системе ВФСК ГТО, включающая создание, разработку и реализацию дизайна мероприятий комплекса ГТО позволяет:

- реализовать идею целостности учебного процесса, внеучебной деятельности и воспитательной работы;
- углубить представления студентов о специфических особенностях перспективах и возможностях педагогической деятельности;
- формировать мотивационно-ценностное отношение к будущей разноплановой профессии педагога;

– обеспечить студентам возможность самостоятельного выбора участия в том или ином мероприятии комплекса ГТО, в зависимости от его предпочтений, индивидуальных способностей;

– создать предпосылки и условия для самопознания, саморазвития и самореализации студентов.

Развитие профессиональной направленности целесообразно осуществлять через деятельность, схожей по содержанию и условиям с деятельностью специалиста после окончания вуза. То есть, через моделирование профессионального труда (его условий, задач и т. п.), обеспечивающее выполнение студентами профессиональных функций по профилю специальности, на основе полученных знаний и опыта. С учетом многообразия и разновидности мероприятий в системе ВФСК ГТО деятельность по созданию и разработке дизайна этих мероприятий обладает значительным потенциалом, способным полноценно обеспечить условия для подобного моделирования, применительно к различным педагогическим специальностям.

Список литературы

1. Биктуганова М.Ю. Условия внедрения и пропаганды Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» в процессе организации духовно-нравственного воспитания в системе высшего профессионального образования / М.Ю. Биктуганова, А.Е. Терентьев // Педагогическое образование в России. – 2014. – №9. – С. 15–18.

2. Жиркова З.С. Основы педагогического проектирования: Учебное пособие. – М.: Академия естествознания, 2014. – 129 с.

3. Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов / Н.Г. Комлев. – М.: Эксмо, 2006. – 669 с.

4. Кривощёкова М.С. Дизайн внеучебных проектов студентов как условие развития профессиональной направленности будущих педагогов: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / М.С. Кривощёкова. – Екатеринбург, 2008. – 155 с.

5. Крюкова Г.А. Концепт. Определение объема содержания понятия // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2008. – №59. – С. 128–135.

6. Лаврентьев А.Н. История дизайна: Учеб. пособие / А.Н. Лаврентьев. – М.: Гардарики, 2007. – 303 с.
7. Писаренко Т.А. Основы дизайна: Учебное пособие / Т.А. Писаренко, Н.Н. Ставнистый. – Владивосток: ТИДОТ ДВГУ, 2005. – 112 с.
8. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Учеб. для вузов. – СПб.: Питер, 2006. – 219 с.
9. Степанова Т.М. Классификация дизайна как теоретическая и профессионально-педагогическая проблема / Т.М. Степанова, Т.В. Шутова // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. – 2011. – №3 (48). – С. 63–67.