

**Караваяева Ольга Владимировна**

учитель

ГБОУ «Школа №1329»

г. Москва

## **РАЗВИТИЕ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ В ШКОЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ**

***Аннотация:** в статье уточнено понятие «дизайн-мышление» и какую роль играет дизайн-мышление в развитии личности учащихся на базе эстетико-педагогической развивающей среды. Дизайнерская деятельность в статье представлена интеграцией процесса обучения учащихся изобразительному искусству и технологии с целью развития их творческих способностей и определения содержания дизайнерской деятельности с опорой на эстетические характеристики предметного мира. Все это рассматривается в рамках дополнительных учебных занятий с учащимися начальных классов, в основе которых осуществляется обучение младших школьников приемам дизайн-проектирования с целью воспитания эстетического отношения к окружающему предметному миру, к миру вещей с целью развития дизайн-мышления. Мыслительный процесс при этом выстраивался с учетом так, чтобы рождение оригинальных и инновационных идей у учащихся было регулярным и стабильным, а не просто результатом «случайной креативности», время от времени показывающей интересный результат.*

***Ключевые слова:** дизайн-мышление, дизайн-деятельность, дизайн-образование, предметная среда, прототипирование, оценка дизайн-мышления.*

Сегодня дизайн, являясь разновидностью художественно-проектной деятельности, решает широкий спектр социально-коммуникативных проблем потребления, функционирования, эстетизации и выразительности предметной среды, которые направлены на удовлетворение запросов человека. Все это осуществляется, как правило, в процессе интеграции знаний различных областей наук, а также взаимообусловленности эстетических, экологических, социальных,

педагогических и других проблем в контексте с эволюцией общей и эстетической культуры и социума человека. Отсюда дизайн-деятельность должна исходить из взаимосвязи эстетической культуры и общественным развитием, направленным на эстетическое изменение окружающей предметной среды, гуманизацию социума, возвеличивая его человеческое начало.

Впервые в 1969 году американский экономист, социолог и педагог Герберт Саймон в своей книге «Sciences of the Artificial» дал определение понятию «дизайн» как процессу трансформации существующих условий в желаемые, цель которого – формировать лучшее будущее за счет дизайнерских решений возникающих проблем в различных областях деятельности человека [1]. Многие ученые, искусствоведы, художники занимались исследованиями в области теории дизайна, рассматривая значимость дизайна с различных точек зрения. Так, в работе «Искусство и промышленность» искусствовед Герберт Рид исследовал это явление в качестве высшей формы искусства. Итальянский дизайнер Джио Понти смотрел на дизайн с профессиональной позиции творчества и художественных возможностей, считая, что задача дизайна – создание окружающего мира в виде прекрасных форм и вещей, которые открывают истинную суть нашей цивилизации. Отечественный исследователь В.Л. Глазычев представлял дизайн как форму организованной художественной деятельности, направленную на производство ценного продукта, относящегося к материальному и духовному потреблению, расширяя сферу влияния дизайна [13, с. 4].

Интерес к дизайн-мышлению и его развитию у учащихся возник в конце девяностых годов, когда стало очевидным, что дизайн-мышление – это процесс эффективного решения недостаточно определенных или сложных проблем, а дизайн-образование может стать вехой на пути к формированию у школьников знаний о закономерностях проектной деятельности и возможностях ее включения в образовательную среду. Об этом было заявлено Ю.Ф. Катхановой после проведенного экспериментального обучения дизайн-проектированию учащихся младшего школьного возраста.

Еще раньше в Европе HPI School of Design Thinking в Потсдаме (Германия) была открыта первая школа инноваций, которая определила три важные составляющие дизайн-мышления – процесс, пространство и мультидисциплинарность. Процесс в данной школе представлен шестью этапами: эмпатией, фокусировкой, генерацией идей, выбором лучшей идеи, прототипированием и тестированием. К пространству в школе инноваций относили рабочую среду, которая наглядно отражала мобильность и адаптивность. Сюда входили столы, доски, стены и многие другие поверхности, которые могли использоваться для визуального показа и обмена идеями. Наконец, руководители «HPI D-School» считали, что дизайнерские инновации приходят через мультидисциплинарность – когда обучающиеся сотрудничают вместе, обсуждая различные точки зрения, что дизайн-мышление подобно клею, объединяет все точки зрения, обеспечивая успешный результат деятельности. Много лет команда этой школы главной целью своей работы считала организацию пространства для поддержки различных рабочих групп по созданию атмосферы креативности в решении дизайнерских задач. Наконец, плацдарм дизайн-образования – это эстетические отношения, которые являются следствием системы взаимодействия человека и окружающего природного и искусственного предметного мира. Отсюда развитие дизайн-мышления младших школьников направлено на формирование приемов быстрого принятия решений в нестандартных ситуациях, приобретение навыков быстрой социализации, развитие позитивного реагирования на внешние факторы. В качестве эффективного средства развития дизайн-мышления учащегося может выступать художественное проектирование – деятельность, направленная на создание не существующих ранее объектов, образов или процессов

Ряд условий, способствующих развитию дизайн-мышления у детей, предложила Л.М. Евдокимова [1, с. 66]. К ним она отнесла:

– средовые условия, которые включают организацию эргономично- развивающее пространство, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам и эс-

стетическим требованиям. Сюда относится не только цветовое решение и формообразующие компоненты интерьера, но и музыкальное оформление, включенное в окружающее пространство, воздействующие на развитие дизайн-мышления;

– творческую атмосферу коллектива за счет эмоциональности деятельности, активности, свободы суждений, мажорного тона, демократичности и гуманного стиля общения. Данная атмосфера положительно действует как на индивидуальную, так и на коллективную дизайн-деятельность;

– эвристические методы и приемы на занятии, а также результаты, которые побуждают детей к дизайнерской деятельности – пример творчества учителя, беседа-фантастика, игровая деятельность, исследовательская работа детей;

– индивидуальное развитие – морально-этическое, культурное, интеллектуальное с выявлением творческих способностей ребенка.

Предложенные условия развития дизайн-мышления, на наш взгляд, должны быть интегрированы между собой в учебной деятельности ребенка с учетом его индивидуальных психических возможностей на фоне эстетико-педагогической развивающей образовательной среды, побуждающей к творчеству для определения его «зоны ближайшего действия». Такое обучение способствует проявлению у детей раскрепощенной творческой коммуникации, при которой коммуникация в процессе творческого преобразования среды приобретает проектный характер. И если необходимо в чем-то убедить ребенка, необходимо спуститься до его уровня – иначе будет сохраняться состояние иерархии, которую ребенок обязательно почувствует.

В контексте школьной общеобразовательной программы дизайн-деятельность, направленную на гармоничное изменение конкретного объекта, часто разделяют. Так, на уроках технологии работа с детьми ведется в основном над конструкцией предмета с сугубо технической точки зрения. Внешним качествам, эстетичности или выразительности в проектировании мало уделяется внимания. На занятиях по изобразительному искусству преимущественно определяется внешний вид изделия, его художественная ценность, редко упоминая о его функциональных свойствах.

На сегодняшний день существует множество программ дополнительного образования детей, посвященных изучению дизайна. Анализ программ таких авторов, как

Н.М. Сокольникова, Т.А. Копцева, Е.Г. Вершинникова, С.Е. Игнатьев, Н.С. Жданова показал, что дизайн-проектированию как одному из направлений художественной подготовки школьников на общеобразовательном уровне в последние годы отводится определенное внимание. Однако все эти программы больше ориентированы на классическую художественную подготовку по рисунку, живописи, композиции. Дизайну, как деятельности уделяется не основное, а дополнительное значение. Только Н.М. Конышева в журнале «Начальная школа» в статье о дизайнерской деятельности и художественном труде как основы дизайн-мышления говорит о его значимости в обучении детей младших классов [10].

Вплотную изучил дизайн-деятельность и подошел к исследованию детского дизайна Г.Н. Пантелеев. В своей книге «Детский дизайн» – первой книге по дизайн-культуре в отечественной педагогике, автор говорит о нравственно-эстетическом развитии детей 5–10 лет посредством детского дизайна, рассматривая эту деятельность как особое направление художественного воспитания ребенка [15]. По его мнению, в системе начального образования из всевозможных аспектов дизайна, стоит использовать только то, что имеет общеобразовательный смысл, придавая ей самые разные эмоциональные настроения. Так, в рамках обучающей программы учащиеся вторых классов могут работать с такими изобразительными средствами дизайна, как линия, цвет, форма, композиция и др. Суть таких заданий не в получении школьниками формальных или узкоспециальных художественных знаний, а в развитии у детей осмысленного подхода к вещам, работам, учебе и жизни в целом. Основываясь на этом тезисе, выстраивается подход к работе с младшими школьниками, принципиально отличающийся от методов работы с учащимися старших классов.

Подача теоретической информации (цветовые отношения, виды композиции, техники и др.) неразрывно связана с практическим воплощением полученных знаний и умений на примере конкретных заданий. Подобный метод целесообразен и применим практически в каждой работе. Например, проектирование упаковки всегда обусловлена ее функцией – для чего она изготавливается, соответствие размера содержимому, форме, декору и др. А особенности, к примеру,

открытки обусловлены спецификой того или иного праздника или события, уместных тем изобразительных элементов, декора, цветовой гаммы и др. Все эти вопросы должны обсуждаться с учащимися во время занятий, т.к. подобная беседа создает основу для осознанного творческого выбора. Такой подход позволяет постепенно вырабатывать у обучающихся гармоничное отношение к окружающему предметному миру, способности к адекватному анализу и оценке, понимание целесообразности декорирования в зависимости от работы, формируя художественный вкус и осознанное понимание законов дизайна.

При всем разнообразии образовательных программ и точек зрения авторов, объединяющих цель дизайн-образования – формирование активной, мыслящей личности, способствующей преобразованию окружающего мира и предметного пространства по законам функциональности, эргономики и эстетики. Исходя из изученного материала по теме исследования был выведен ряд педагогических условий творческого развития учащихся начальной школы в процессе освоения базовых знаний и умений по дизайн-проектированию.

1. Ориентация на прикладной характер выстраивании учебного процесса. Представляемая педагогом на занятиях дизайн-проектированием информация должна быть подана в максимально доступной форме для младших школьников, включая оптимальный набор профессиональных понятий и практик, ориентированный на подход к теоретическому материалу в виде дизайн-деятельности. Подход прикладного использования теоретических знаний может быть реализован через иллюстрирование предлагаемого материала конкретными примерами работы общепризнанных и ведущих мировых дизайнеров. Также следует предоставлять ученикам, в качестве первых объектов дизайн-проектирования, вещи и предметы хорошо знакомые и окружающие его в повседневной жизни.

2. Поэтапное чередование видов деятельности в процессе каждого занятия. Различные исследования возрастной психологии доказали, что дети младшего школьного возраста способны сосредоточиться на учебной деятельности не более, чем 15–20 минут. Концентрация внимания затем значительно снижается, и школь-

ник начинает отвлекаться или вовсе забывает об основной цели своей деятельности. Исходя из этого в каждое занятие дизайн-проектированием необходимо включать несколько различных видов деятельности, поэтапно сменяющих друг друга. Так же обязателен этап релаксации и визуализации – созерцание результата работы, поиска художественно-выразительного образа, доработка визуального образа – выделение главного, обобщение, проработка деталей, акцентирование характерных черт объекта, затем оценивание результата (рефлексия) деятельности.

3. Видение финального проектируемого продукта, быстрый результат дизайн-деятельности. Так как способность к прогнозированию и ментальной визуализации у детей младшего школьного возраста до конца еще не сформированы, им крайне важно видеть финальный результат своей работы. С каждого занятия они должны уходить с завершенным мини-проектом, чтобы сохранить познавательный интерес к дизайнерской деятельности.

4. Использование современных нетривиальных художественно-творческих приемов и техник в процессе проектирования дизайн-объектов. Повсеместное развитие индустрии товаров для художественного творчества и хобби, дало возможность экспериментировать практически с любой техникой и своими силами создавать авторские изделия. Причем, на просторах интернета ежедневно появляются различные авторские идеи по созданию интересных и стильных предметов, вещей, аксессуаров. Множество техник и приемов стали популярны благодаря всемирной паутине: граттаж или воскография – выцарапывание по вощечным листочкам; гриффонаж – рисование каракулями; декупаж – декорирование поверхности предмета коллажем из аппликаций; квиллинг – получение объемных композиций торцевым выклеиванием; скрапбукинг – создание декоративных композиций с применением подручных материалов: кружев, пуговиц и т. д.; пэчворк – создание композиций из текстильных лоскутов; пейпарт – декорирование изделий бумажными жгутами и мн. др.

5. Система художественно-творческих заданий и креативные методы генерации идей с целью решения художественно-творческих задач в значительной степени повышает качество и финальный результат проектируемых школьниками объектов,

включая развитие таких компонентов дизайн-мышления, как воображение, целостность восприятия объектов, абстрагирование, объективная оценка своей работы.

Подача теоретической информации (цветовые отношения, виды композиции, техники и др.) должны быть неразрывно связаны с практическим воплощением полученных знаний и умений на примере конкретных заданий, включая изображение различных элементов декора, цветовой гаммы и др. Все это позволяет воспитать у детей гармоничное отношение к окружающему их предметному миру, адекватному его анализу и оценке, развивая художественный вкус и осознанное понимание законов дизайн-деятельности.

### *Список литературы*

1. Саймон Г. Науки об искусственном / Г. Саймон. – М.: Мир, 1972. – 148 с.
2. Катханова Ю.Ф. Развитие творческих способностей школьников и студентов художественно-графического факультета в графической деятельности: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Ю.Ф. Катханова. – М., 1994. – 503 с. EDN NLITQR
3. Катханова Ю.Ф. Формирование дизайнерского мышления в школьной практике обучения / Ю.Ф. Катханова, Ван Ян // Преподаватель XXI век. – 2019. – №3–1. – С. 178–185. – EDN TRVXJX
4. Калмыкова З.И. Продуктивное мышление как основа обучаемости / З.И. Калмыкова. – М.: Педагогика, 1981. – 231 с.
5. Коньшева Н.М. Конструирование как средство развития младших школьников на уроках ручного труда / Н.М. Коньшева. – М.: Флинта, 2000. – 128 с.
6. Малиновская Л.П. Вопросы формирования дизайнерского мышления на уроках изобразительного искусства в начальных классах / Л.П. Малиновская. – Тернополь, 1993. – 181 с.
7. Браун Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Т. Браун. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 256 с.