

УДК 378.016:747.012

Власова И.М.

**ИНФОРМАЦИОННО-
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
СРЕДА ВУЗА В РЕШЕНИИ
ПРОЕКТНЫХ ЗАДАЧ
ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ**

Ключевые слова: информатизация образования, информационно-образовательная среда, коммуникативное проектирование, проектное мышление.

© Власова И.М., 2011

Стремительное распространение информационно-коммуникационных технологий привело к появлению новых форм коммуникативных отношений в обществе, и в вузовской среде в частности, формирующих компетентного специалиста, наделенного новыми профессиональными и личностными качествами, умением адаптироваться к быстро изменяющимся общественным условиям.

Информационно-образовательная среда (ИОС) вуза создается в соответствии с важнейшими социально-педагогическими целями современного образования, каковыми являются: создание новых образовательных моделей с учетом информатизации всего учебного цикла; обеспечение возможностей для эффективного самообучения и самообразования студентов, в связи с этим развитие социально адаптированной личности с новым типом проектного мышления, соответствующим требованиям постиндустриального общества. Такой подход к пониманию цели функционирования ИОС вуза создает предпосылки повышения эффективности и качества обучения, возможности использования участниками образовательного процесса различных «сред» для своего личностного и профессионального развития, а также «получения вузами новых источников доходов, а пользователями доступа к рынку образовательных материалов и услуг» [1].

Информационно-образовательная среда вуза – это программно-телекоммуникационная среда, обеспечивающая едиными технологическими средствами информационную поддержку и организацию учебного процесса, научные исследования, профессиональное консультирование слушателей вуза, дающая возможность участия в трансфере знаний с другими вузами и организациями (А.Г. Абросимов). Существенным является то, что ИОС рассма-

тривается не только с точки зрения ее образовательного компонента, но и как средство формирования услуг по обеспечению трудоустройства студентов, решая тем самым актуальную на сегодняшний день задачу. Рассматривая информационно-образовательную среду как педагогическую систему (Е.В. Лобанова, С.А. Назаров и др.), уместно предположить, что она должна строиться на базе традиционной, динамично развиваясь на основе современных информационных технологий, используя глобальные информационные ресурсы, существенно расширяя возможности форм и методов обучения в проектной деятельности дизайнеров.

Множество авторов публикаций, посвященных обзору и анализу подходов к определению и характеристике ИОС (А.Г. Абросимов, С.Л. Атанасян, Д.А. Гагарина, В.В. Крюков, В.А. Кудинов, С.А. Назаров, О.И. Соколова, С.Е. Черкезов и др.), по-разному структурируют компоненты и составляющие информационно-образовательной среды вуза.

В рамках статьи, не рассматривая все аспекты данного понятия, наметим круг очерчиваемых нами проблем, среди которых – увеличение количественного роста информации различного содержания, представленного глобальными информационными ресурсами, значительно превосходящего ее качественный состав, что ведет к ряду проблем нравственного и психологического характера пользователей. Еще десятилетие назад В.Е. Лепский обращал внимание на необходимость посмотреть на процессы «информатизации» с позиций психосоциальных критериев. По его мнению, доминанта технократического подхода к информатизации общества завела эти процессы в глубокий кризис. Анализ многочисленной литературы по данной проблематике позволил выявить

многоаспектное использование ИОС, различную степень результативности применения информационных технологий в образовательном процессе. При этом достигнутые позитивные результаты далеко не всегда поддаются внедрению в образовательные учреждения. К не менее важной относится проблема узкой «образовательной мобильности» (П.Г. Щедровицкий), т.е. способности использования широкого образовательного Интернет-пространства, что дало бы возможность студентам самостоятельно и эффективно ориентироваться в окружающей реальности. Эти и другие проблемы позволяют говорить о недостаточном методологическом и методическом обеспечении проектной деятельности студентов в информационно-образовательной среде вуза.

Поэтому представляется важным определить ряд механизмов, обеспечивающих качество образования дизайнеров, его соответствие требованиям международных и российских стандартов в связи с развитием многочисленных компонентов новых образовательных сред. Как отмечается в большинстве публикаций (С.Л. Атанасян, В.Г. Кинелев, С.А. Назаров, Т.В. Селиванова, А.И. Яковлев и др.), информатизация высшего образования путем объединения разрозненных информационных средств и ресурсов в единые среды может способствовать реализации целостности и фундаментальности образовательного процесса, ориентации на интересы развития личности, новые формы организации проектной деятельности студентов.

В соответствии с поставленной целью – рассмотреть особенности коммуникативного проектирования в ИОС – были выделены наиболее существенные механизмы, которые дают возможность разработать методы коммуникативного проектирования в

информационно-образовательной среде, позволяющие повысить эффективность и качество обучения дизайнеров. Нас интересует проблема взаимосвязи между механизмами (совокупностью состояний и процессов данного явления) и изменением в проектном мышлении студентов, поскольку формирование личности проектанта относится к такому роду взаимосвязи.

ИОС как педагогическую систему, реализующую те или иные механизмы учебного процесса, рассматривают С.Л. Атанасян, Д.А. Гагарина, Л.Н. Кечиев, С.А. Назаров и др., она включает четыре взаимосвязанных элемента: нормативный, научно-исследовательский, практический, методическое обеспечение. Поскольку нас интересуют данные механизмы с позиций активного развития проектной деятельности, расширим границы обозначенных элементов, учитывая возможности проектирования.

Нормативный, или учебно-организационный, включает в себя: образовательные стандарты и программы; учебно-методические комплексы дисциплины; постоянно обновляющиеся информационные банки дисциплины (электронные учебники и пособия, аудио- и видеодемонстрации, тестовые и другие задания по циклам дисциплин, образцы авторских и коллективных проектов); ссылки на дополнительные информационные ресурсы по дисциплинам в сети Интернет; системную информационно-справочную базу дополнительных учебных материалов, углубляющих знания (информационно-справочные системы, хранилища информации любого вида, включая графику, видео и пр., взаимосвязанные между собой; информатизация учебной и производственной практики студентов; Интернет-классы, библиотека).

Научно-исследовательский элемент: организация студенческих научно-

практических конференций (в том числе аудио- и видеоконференции), публичные защиты творческих проектов и представление результатов своей деятельности в сети Интернет; организация различного рода совместных учебных и исследовательских работ студентов и преподавателей; оперативный обмен участниками образовательного процесса информацией, идеями, планами по совместным научно-исследовательским проектам, темам с использованием Интернет-ресурсов; организация консультационной помощи участникам учебного процесса.

Практический элемент: эффективность проектной деятельности достигается благодаря созданию среды коммуникативного проектирования за счет формирования у партнеров по учебной деятельности коммуникативных навыков и культуры общения. Данный элемент представляет собой: участие в виртуальных выставках различной тематики и направленности; разработку и внедрение авторских и коллективных творческих проектов студентов, представление результатов своей деятельности в сети Интернет; организацию внеучебной деятельности студентов на базе использования ресурсов и компонентов информационной образовательной среды; расширенные возможности для самообразования личности студента, личностного самоопределения в информационном поле (форумы, чаты, социальные сети и др.); виртуальную студенческую службу занятости – самопрезентации студентов и трудоустройство выпускников; предметные олимпиады для абитуриентов; социально ориентированную деятельность (конкурсы, выставки, мастер-классы социальной направленности, волонтерская работа студентов); методическое обеспечение: информационный компонент ИОС должен включать

в себя всю необходимую совокупность профессиональных знаний в областях культуры и искусства, науки, техники, с выходом на мировые ресурсы, учитывать междисциплинарные связи.

Профессионально выстроенное методическое обеспечение позволит развивать область коммуникативного проектирования. К данному элементу принадлежат: учебно-методические комплексы дисциплины (учебно-информационное наполнение процесса обучения); виртуальное представительство кафедры на сайте вуза с широким спектром информационных услуг; применение проблемных заданий, направленных на отработку различных операций проектного мышления студентов; использование педагогических технологий проблемного и развивающего типа, обеспечивающих инновационный, поисковый характер деятельности. Для методического обеспечения учебного процесса представляется важным сделать грамотный выбор информационного ресурса при оптимальном сочетании электронных и традиционных учебных ресурсов.

Проанализировав механизмы ИОС, можем констатировать следующее: информационно-образовательная среда вуза обеспечивает формирование среды коммуникативного проектирования, погружение в которую дает возможность построения новых эффективных форм обучения, креативности, высокой художественной культуры студентов, формирования коммуникативных качеств. Рассматривая проектирование как диалог, мы опираемся на следующее мнение Т.Ю. Быстровой: «Рациональная абстрагирующая работа по определению цели и качеств формы приводит к субъект-объектной диспозиции, тогда как требование соразмерности этой формы человеку актуализирует ситуацию диалога...»

В своей работе дизайнер ориентируется на «потребности других» [4].

Таким образом, коммуникативное проектирование мы рассматриваем как способность личности к совместной проектной деятельности, готовность воспринимать новое во внешней среде, осознанность своих возможностей в понимании норм и ценностей других культур и социальных групп. Это происходит благодаря диалогичности межсубъектного взаимодействия участников учебного процесса с использованием механизмов ИОС, т.е. позволяет актуализировать интересы другого человека или группы.

Рассматривая понятие «среда», обратимся к исследованиям О.И. Генисаретского: «...среда всегда конкретна, не существует вне человека, является продуктом его деятельности» [5]. Это понимание личностно обусловленной среды является закономерным также и для архитектуры. Архитектор К. Линч пишет: «Мы предпочитаем такой мир, который можно последовательно приписывать к себе на фоне ценных реликвий прошлого, мир, в котором рядом со следами истории можно было бы сделать и свою отметину» [8]. Не имея возможности останавливаться на особенностях проектирования в архитектурной среде и средовом дизайне, отметим лишь бережное отношение к ценностям прошлого и процесс прогнозирования будущего, который характерен для данной деятельности.

Н.И. Барсукова определяет среду как макро-микроскоп самого человека, как информационно-энергетическую систему. Исследователь ставит проблему формирования гармоничного пространства жизнедеятельности в контексте здоровьесберегающих задач не только проектными средствами, но и на основе исследований квантовой природы живой материи, антропо-

го принципа, энергоинформационных процессов в окружающем мире. «Энергоинформационное воздействие материально-предметной среды на человека позволяет трактовать среду как единую информационно-энергетическую систему, взаимодополняемую и взаимообусловленную, где все элементы находятся в непосредственной взаимозависимости и взаимосвязанности и где достигается антропно-смысловая целостность. Предполагается, что каждый предмет в окружающей человека среде создает вокруг себя поле, распространяющееся по способу континуума и действующее на любое тело, а также испытывающее действие любого тела, помещенного в данное поле» [3].

И.А. Розенсон, рассматривая теоретические аспекты дизайна, соотнося понятия физического пространства и медиапространства, утверждает, что основным средообразующим фактором нашей жизни становится человеческое сознание, погруженное в глобальное информационное поле. Таким образом, понятие «среда вуза» из формально технико-функционального расширяется до понятия среды как единой информационно-энергетической системы, в которой участники образовательного процесса становятся ее создателями – проектировщиками.

Необходимо отметить используемый личностно ориентированный подход к проектной деятельности с ориентацией на ценности жизни. Для осуществления проектной деятельности это одно из условий качественного результата, так как проектная деятельность «позиционирует себя как особую ценностную социально-художественную форму познания мира... В ней ценности социальной престижности выступают, наряду с эстетическими, в качестве ориентирующей,

консолидирующей силы, аккумулирующей все иные смыслы и значения, противостоящие хаосу, деконструкции и бездуховности [9].

Нам представляется интересным мнение одного из ведущих мировых специалистов в области образовательной политики – Майкла Барбера, считавшего, что хорошее образование есть сумма знаний, мышления, лидерских навыков и установок, умноженная на этические основания. Модель Барбера обогащает традиционный подход с акцентом на знаниях и критическом мышлении, включая в формулу лидерство, необходимое для реализации идей, и этические принципы, гарантирующие, что влияние будет осуществляться на благо общества [2]. Этические основания – это и есть ценности жизни, благодаря которым мы можем рассматривать проектную деятельность в ее культурно-ценностном значении, которая осуществляется в «культурном “гиперпространстве”, погрузившем человека в многоканальный мир диалога со всем миром» [9].

Говоря о проектной деятельности, обратимся к философским теориям. Русский философ Н.Ф. Федоров рассматривал проектирование как метод деятельного познания, идея, по его мнению, не столько субъективна или объективна, сколько проективна. Философ полагал, что человек способен познать сотворенный им мир в соответствии с тем, каким он должен быть согласно проектной гипотезе, проверяемой при ее практической реализации. М.С. Каган считал, что «каждое действие, совершавшееся не инстинктивно, не импульсивно... а целенаправленно, должно было осуществляться на основе предваряющего его проекта» [6].

Проектная деятельность активно развивается в сфере художественно-

го творчества, прежде всего в сфере дизайна как культурной универсалии. Дизайн интегрирован во все области человеческой жизнедеятельности: в архитектурное проектирование, в предметную среду, интерьер, полиграфию, компьютерный дизайн, в средства телекоммуникаций и экранных технологий, видео и компьютерной анимации, веб-дизайн и т.д., которые сегодня тесно связаны или прямо зависят от электронных и коммуникационных средств. Таким образом, проектная деятельность направлена на создание концептуального интеллектуального продукта, имеет возможности для реализации его в тех или иных средах с использованием информационных и коммуникационных технологий.

Как мы выяснили, важной задачей образования дизайнеров является создание среды коммуникативного проектирования с ориентацией на ценности жизни, включенной в информационно-образовательную среду вуза, трактуемую нами как культурная «гиперсреда». В процессе коммуникативного проектирования студенты получают и используют новую информацию из различных «сред», осваивают новые виды художественно-творческой деятельности. На этом этапе происходит активное включение в «гиперсреду» ИОС, что проявляется в мотивационно-ценностном отношении к проектной деятельности. В результате этого возникающее проектное воображение носит характер «методологической дисциплинированности» (И.А. Колесникова). На этом этапе выстраивается коммуникативное взаимодействие в благоприятной психологической атмосфере, обучение проходит в активной поисковой экспериментальной форме.

Проектная деятельность формирует проектное мышление с его специфическими процедурами, представляет со-

бой особую форму мышления, объединяющую разные формы мыслительных операций, направленную на формирование проектного замысла, выработку оптимальных решений проектных творческих задач, выбор материалов и средств отображения и визуализации, планирование творческого процесса профессиональной деятельности с учетом специфики проектной ситуации (А.Д. Григорьев). Помимо проектности, мышление дизайнера обладает еще одним эстетическим качеством, соединяющим диалектическое единство рационального и эстетического, целесообразности и красоты.

Остановимся на рассмотрении методики коммуникативного проектирования. Поскольку мы говорим о формировании проектного мышления студента-дизайнера в культурной «гиперсреде», то представляется важным учитывать такие свойства мышления, как конкретно-образная мыслительная деятельность (пространственное воображение, ассоциативное мышление, обобщение, абстрагирование), дискурсивное мышление (накопление и анализ информации), интегративная мыслительная стратегия (интерпретация, систематизация и синтез новых представлений). Проектная деятельность выстраивается следующим образом: через понимание функциональной значимости объекта проектирования, имеющего общественную ценность, – через структурный анализ объекта, – к композиционной разработке. Далее осуществляется реализация художественного проекта, в котором решается образно-художественная и учебно-технологическая задача.

Таким образом, коммуникативное проектирование преобразует эстетическое восприятие студентов в творческий процесс, формирует проектное мышление, конструктивно меняет са-

му личность проектанта. Чувственное познание, визуальное, эмоциональное восприятие подкрепляется познанием мира на уровне понятий, суждений, умозаключений, преобразуясь в установки и направленность личности. Практическая ценность знаний и умений проектировщика заключается в их универсальности, переносе на иные сферы деятельности, выходя за пределы дизайн-проектирования. Проектная деятельность, являясь специфической формой творчества, универсальным средством креативного развития студента, влияет на формирование личности проектанта, на ее психическое, интеллектуальное, эмоциональное, волевое поле; актуализирует внутренние потенциальные возможности в самообразовании, самопрезентации, способствует ведению творческой деятельности по эстетическому преобразованию мира.

В нашей практической деятельности мы частично используем архитектурно-дизайнерские проектные приемы, предложенные Н.И. Барсуковой, которые включают в себя:

- синтез разных по своей специфике визуальных образов – изображений, схем, символов, анимированных визуальных «комментариев», видео, звука;
- использование в проектировании непредсказуемости, неожиданности предлагаемых решений;
- использование игровой проектной практики, позволяющей смягчить конфликт между техникой и гуманитарной культурой;
- использование приемов гротеска, парадокса, незаданности, обострения контрастов, отсутствие шаблонов в процессе проектирования, использование методов комбинаторики;
- выстраивание смысловых ассоциативных связей в системе символов;
- использование экранной слайд-презентации, звукового сопровождения;
- моделирование объектов с использованием художественных эффектов в режиме реального времени.

Результатом деятельности является разработка и создание дизайн-проектов, создание авторских портфолио с осуществленными проектами.

Таким образом, адаптация проектной деятельности в информационно-образовательной среде вуза позволяет нам создать культурную гиперсреду, обеспечивающую многоканальный диалог участников образовательного процесса с миром информационным, визуальным, межличностным. Чем глубже погружение в культурную многоканальную гиперсреду с использованием методов коммуникативного проектирования, тем продуктивнее становится концептуальное осознание студентами задач проектирования и связанных с ними ценностей.

Литература

1. Абрисимов А.Г. Информационно-образовательная среда вуза // Вестник РУДН. Сер. Информатизация образования. 2004. № 1. С. 90–99.
2. Барбер М., Муршед М. Создавая будущее: как хорошие образовательные системы могут стать еще более эффективными в следующем десятилетии // Вопросы образования. 2010. № 3. С. 6–31.
3. Барсукова Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI века: автореф. дис. ... д-ра искусств. М., 2008.
4. Быстрова Т.Ю. Проект как базовая категория философии дизайна. URL: http://archvuz.ru/numbers/2007_1/des1.
5. Генисаретский О.И. Экология культуры. Теоретические и проектные проблемы. М., 1991.
6. Каган М.С. Философия культуры. СПб., 1996.
7. Кечиев Л.Н., Путилов Г.П., Тумковский С.Р. Информационно-образовательная среда технического вуза. URL: http://www.cnews.ru/reviews/free/edu/it_russia/institute.shtml.
8. Линч К. Образ города. М.: Стройиздат, 1982.
9. Чижиков В.В. Дизайн в системе культурных ценностей: дис. ... д-ра филос. наук. М., 2006.