

*А.М. Вербенец,
С.В. Базикало,
Е.Е. Игнатенко,
г. Санкт-Петербург*

Методологические и методические основания технологии развития дизайн-деятельности у старших дошкольников

В данной статье рассматриваются методологические и методические основания развития дизайн-деятельности у детей старшего дошкольного возраста. Раскрываются основные компоненты – этапы технологии развития дизайн-деятельности у дошкольников.

Дизайн-деятельность, методологические основания развития дизайн-деятельности, технология развития дизайн-деятельности.

*A.M. Verbenets,
S.V. Bazikalo,
E.E. Ignatenko,
St. Petersburg*

Methodological and instructional basis for development techniques in design activity of older preschoolers

This article discusses methodological and methodical foundations of design activity in preschool children; reveals main components - the stages of development technology of design activity in preschoolers.

***Keywords:** Design activities, methodological foundations of design activities, development technology of design activities.*

Педагогический потенциал дизайн-деятельности на ступени дошкольного детства требует переосмысления с позиции новых нормативных документов, реальных социальных запросов и широкой «детско-взрослой» востребованности данного направления. При значительных возможностях дизайн-деятельности в развитии и образовании детей, её организация и поддержка в практике современной дошкольной образовательной организации проходит достаточно проблемно, что связано с неточным пониманием частью педагогов её сути и механизмов. Обобщение данных, полученных в рамках общей темы опытно-экспериментальной работы детского сада № 50 Приморского района Санкт-Петербурга «Педагогическая технология художественно-творческого развития дошкольников средствами дизайн-деятельности», позволяет выделить ряд *проблемных аспектов*: как на научно-теоретическом уровне (отсутствие на данный момент определение общих концептуальных основ развития дизайн-деятельности и приобщения к дизайн-искусству; недостаточное изучение самого феномена – «дизайн-деятельность», и её влияния на развитие умений, способностей и проявлений детей; индивидуальные «дизайнерские» проявления детей); так и на программно-технологическом уровне (своего рода устаревание программного содержания и «традиционность» (однообразие) используемых приемов, форм и средств).

В определении *методологических оснований* развития дизайн-деятельности детей принципиальным является рассматривание проблемы в единстве различных аспектов: взглядов философов, общественных деятелей и педагогов прошлого на особую роль среды в развитии личности человека (Сократ, Пифагор, Платон, Я.А. Коменский, Ж.Ж. Руссо, И. Петалоцци, Ф. Фребель, М. Монтессори, С.Т. Шацкий, П.П. Блонский); теории в области комбинаторики (Г. Лейбниц) и идеи о развитии комбинаторных способностей (Л. да Винчи), комбинаторного мышления и экспериментирования (как основанного на комбинаторном способе) (Н.Н. Поддьяков); исследования в области

феномена искусства, источников ремесленных традиций и взгляды художников, дизайнеров относительно законов и принципов дизайна (У. Моррис, А. Родченко, Э. Соттсасс); психолого-педагогические и искусствоведческие подходы к пониманию сущности дизайнерского мышления (К. Александер, Г. Земпер, Н. Кросс, Х. Риттел); концептуальные ориентиры в области художественного образования (Б.М. Неменский, А.А. Мелик-Пашаев), развития и образования дошкольников средствами искусства и творческой деятельности (И.А. Лыкова, Л.А. Парамонова, Е.М. Торшилова, Л.В. Пантелеева, Г.Н. Пантелеев). Представляется необходимым, при бережном отношении к существующим в исследованиях взглядам в области приобщения детей к народному искусству, знакомству с традиционными промыслами и культурой, развитию посильной декоративной деятельности (Г.Н. Пантелеев, Л.А. Парамонова, И.А. Лыкова, О.А. Соломенникова [2,4]), найти вектора обогащения «дизайн-опыта» детей интересным современным содержанием.

В связи с чем, в определении целевых и методических оснований в развитии дизайн-деятельности дошкольников следует исходить сущностных характеристик самого данного феномена, который часто рассматривают как «новую художественно-продуктивную деятельность (творческого характера), целью которой является определение формальных качеств предметов, формирование предметно-пространственной среды. Дизайн-деятельность соответствует «практическому» способу освоения мира дошкольниками; носит черты «детского экспериментирования» (Н.Н. Поддьяков) и часто осуществляется по типу «художественного экспериментирования» (Е.М. Торшилова, И.А. Лыкова). «Изучение» свойств материалов, «пробование», «перебор» вариантов решения, обусловленные дизайнерской задачей, стимулирует развитие умений мыслить крупными формами, выстраивать композицию, видеть гармоничное сочетание форм, цвета (для характеристики данных проявлений и умений используются «ёмкие» термины - «дизайн-мышление», «визуальное мышление», «дизайнерские способности», «конструктивные способности и умения» (Н.Н. Поддьяков, Б.А. Столяров, Л.А. Парамонова, Г.Н. Пантелеев), «композиционное мышление» (Г.Е. Гуров, П.Н. Кандыбей, В.Б. Устинов). Дизайн-деятельность не следует сводить к декоративной деятельности. Интегрирующий потенциал позволяет рассматривать её в качестве одного из содержательных оснований образовательного процесса. В связи с этим, *целевым ориентиром* является полноценное и целостное развитие детей посредством дизайн-деятельности, что достигается взаимосвязанными направлениями: условно называемое «*культурологическое*» - присвоение ценностных ориентиров в области искусства дизайна, традиций и культуры; «*когнитивное*» - освоение способов плоскостного и объёмного дизайна, обобщение и дифференциация сенсорного и познавательного опыта, необходимого в решении дизайн-задачи; «*субъектно-деятельное*» - формирование опыта участия в коллективном «дизайн-творчестве» и «дизайн-познании», творческих проявлений и становления субъектной позиции; «*художественно-развивающее*» - развитие «дизайнерского» мышления, творческих, интеллектуальных и эстетических способностей. *Содержательными аспектами* выступают: ознакомление детей с интересными и доступными примерами и объектами дизайн-культуры человечества (как традиционного, так и современного: «Секреты упаковки», «История пуговицы», «Кулинарный дизайн: накрываем красиво на стол», «Садово-парковое волшебство», «Лучшие приемы народных мастеров: роспись по дереву»), освоение разных видов дизайна (аппликационно-графического, предметно-декоративного, архитектурно-художественного). Технология должна предполагать *особый выбор тематики* дизайн-деятельности, определяемых предпочтениями детей группы («естественно возникшими интересами к предмету»). *Технологический аспект* предполагает: особую «технология» решения дизайнерской задачи и интегративный подход, активизацию деятельности детей и её поддержку в особой «дизайнерской» среде. Поясним позиции. Особая «технология» решения

конкретной дизайнерской задачи может включать *компоненты-этапы*: аналитический, предполагающий выделение проблемы/замысла, представления будущего образа/предмета; поисково-исследовательский, включающий освоение разнообразной информации (как, каким образом, из каких материалов, с помощью чего); технологический, предусматривающий создание дизайнерского объекта с опорой на приобретенный опыт; оценочный (презентация результата, эстетическая оценка продукта деятельности, рефлексия опыта) [1]. В решении дизайнерской задачи должны быть целесообразно и этично интегрированы разные виды деятельности детей (продуктивная, познавательно-исследовательская, трудовая, коммуникативная, игровая). Интересная творческая задача обуславливает развертывание познавательного поиска, направляет на выделение социализирующих начал и ценностных ориентаций (что считается красивым, оригинальным, какие правила «этики» в оформлении приняты, почему люди всегда украшали данные предметы). Своеобразие данных дизайн-проектов состоит в большей их длительности по сравнению с познавательными проектами и преобладании форм совместной «детско-взрослой» и самостоятельной деятельности детей, над непосредственно организованной деятельностью. Активизация деятельности детей обеспечивается созданием *особой эстетической среды*, формирующей опыт насмотренности, становления эстетических «эталонов». Проектирование среды как «дизайн-пространства» достигается использованием особых дизайн-объектов (полуготовых панно и инсоляций, создающих целостную и интересную среду, и включающих разнообразные эстетические объекты, и которые могут быть «усовершенствованы» детской дизайн-деятельностью (авторские куклы, встроенные с сюжетное панно в пространстве групп, сюжетные изображения в холлах, созданные совместно с детьми макеты, игрушки, «дополняющие» среду детского сада и участка, и предполагающие включение новых элементов, созданных детьми). Технология предполагает гармоничное включение *заданий, упражнений на развитие комбинаторных и художественных способностей* (перебор вариантов оформления объекта, освоение детьми некоторых цветовых и композиционных «секретов» дизайнеров, экспериментирование с материалами для дизайн-творчества), а также *продуманное соотношение коллективного и индивидуального начала* в процессе дизайн-деятельности (представлении возможности, при общей теме проекта, проявить индивидуальность (иначе украсить, оформить разные объекты, найти свой способ декора, в разной мере участвовать в дизайне)).

В заключение отметим, что важным для обеспечения качества образования является не формальное «декорирование», а понимание особого потенциала дизайн-деятельности в развитии и самовыражения детей, формирования целостной «картины мира».

ЛИТЕРАТУРА

1. Вербенец, А.М. Образовательная область «Художественное творчество. Как работать по программе «Детство» / А.М. Вербенец. – СПб. : Детство-пресс, 2012. – 360 с.
2. Возвращение к истокам. Народное искусство и детское творчество : учеб.-метод. пособие / под ред. Т.Я. Шпикаловой, Г.А. Поровской. – М. : Владос, 2000.
3. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения : учебник для вузов / под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. – СПб. : Питер, 2013.
4. Пантелеев, Г.Н. Детский дизайн / Г.Н. Пантелеев. – М. : Просвещение, 2006.