

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ СОШ № 43
А.А. Деменова
«14» марта 2014 г.



**Инновационная образовательная программа
«Дизайнерское направление образования как средство
развития визуально-пространственного мышления
учащихся, формирования их готовности к
профессиональному самоопределению и повышения
конкурентоспособности»**

г.Пермь, 2014 г.

Содержание

I. Целевой раздел	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Ведущие целевые установки и основные ожидаемые результаты	5
II. Содержательный раздел.....	10
III. Организационный раздел	
3.1. Связь со школьными дисциплинами.....	25
3.2. Структура образовательного пространства.....	27
3.3. Организационная модель обучения.....	31
3.4. Дорожная карта (описание деятельности образовательного учреждения в области, связанной с тематикой проекта).....	33
3.4.1. Программа мероприятий.....	34
3.4.2. Этапы реализации.....	37
3.4.3. Распространение результатов.....	39

Страна, в которой учили бы рисовать так же, как читать и писать, превзошла бы вскоре все остальные страны во всех искусствах, науках и мастерствах.

Дидро (1713-1784)

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Инновационная образовательная программа дизайнерского образования разработана в МАОУ СОШ № 43 в рамках проекта «Уникальная школа» на основе программы ВНИИТЭ для ряда средних учебных заведений страны дизайнерской направленности.

В данной программе реализована концепция образовательного пространства "Органон", а также использован опыт подготовки в области проектной культуры некоторых отечественных и зарубежных школ, в частности британской и японской. Профиль учебного заведения, для которого предназначается программа, определил и векторы дизайнерских специализаций - арт-дизайн и инженерный дизайн. Но в целом в своем методическом содержании программа едина и универсальна и может быть адаптирована к любому среднему учебному заведению.

Главная ценностная ориентация дизайнерского образования - воспитание проектности, проектного мышления, трансляция учащимся методов проектирования - выдвигается для всех учащихся средней школы, независимо от их способностей и наклонностей. Однако в проектную деятельность желательно отбирать подростков, заведомо способных воспринимать проектную культуру во всем богатстве ее проявлений и в дальнейшем готовых сделать дизайн своей профессией. Желательно также, чтобы участники проектов получали начальную профессиональную квалификацию - младшего дизайнера, дизайнера-макетчика, дизайнера-чертежника, что даст им возможность работать сразу же после окончания школы. Проблема профессионального отбора далеко не проста, что объясняется сложностью самой профессии дизайнера, интегрирующей в себе научное и инженерно-техническое знание со способностью художественно-образной интерпретации проектных ситуаций. Отечественная педагогическая практика пока еще не выработала сколько-нибудь целостных методик отбора. В художественно-промышленных вузах абитуриенты дизайнерских факультетов подвергаются экзаменам по художественным дисциплинам - рисунку, живописи, композиции. Разумеется, художественные способности - необходимый критерий отбора

будущих профессионалов в области дизайна. Но нужна еще и дополнительная система тестов, вскрывающих именно проектные способности.

В зарубежных источниках в перечне наиболее общих характеристик личности, претендующей на обучение проектированию, фигурируют такие качества, как способность к визуальному мышлению и креативность (созидательность, "творческость"), а также некоторые черты характера. На эти качества и проводится тестирование поступающих на дизайнерские или архитектурные факультеты. Необходимость тестов на визуальное мышление объясняется тем, что, согласно результатам специальных исследований, дизайнер мыслит "графически" - зрительными образами и моделями. С точки зрения психологии восприятия такое мышление включает в себя ряд перцептивных процессов - определение пространственных соотношений, опознавание облика объекта по его линейным очертаниям, реконструирование трехмерного объекта по его двухмерному изображению, а также процессы зрительной памяти. Наиболее простые тесты для проверки таких способностей - это задания на воспроизведение по памяти предъявленного на короткое время объекта или воспроизведение внутренней структуры объекта по его внешнему виду (например, план простого дома по фотографиям с него) и т. п. Для подростков подобные задания не следует переусложнять. Свойство креативности, безусловно, главный критерий отбора учащихся для проектной деятельности. Один из возможных тестов - складывание конфигураций из определенного набора элементов - позволят оценить такие качества ума, как быстрота, гибкость (разнообразие идей), оригинальность (уникальность форм), масштаб охвата (число элементов, использованных в конфигурации). Наиболее доступный тест - предъявление простого задания проектного характера.

В программе в качестве такого задания предусмотрены модули различных предметов, например модуль «Светотехника» предмета «Технология». Задание выполняется в классе и дома в течение ряда недель. Претенденты должны представить, помимо окончательного проекта, эскизы и записи, проделанные по ходу работы. Немаловажным в профессиональном отборе специалисты считают и имманентные качества личности претендента, черты его характера. Среди таких черт выделяются контактность в отношениях с людьми, самодисциплина, независимость суждений, склонность к самоанализу, наличие интуиции, эмоциональность, чувствительность и пр. Вопрос о личности, о способностях, склонностях и характере человека в программах дизайнерского образования имеет принципиальное значение. Ведь очевидно, что дать учащимся достаточно глубокие знания и привить твердые навыки в области дизайна за короткое время (10 час. в неделю) очень сложно. Поэтому процесс

профессионального обучения должен иметь направленность не столько образовательную, сколько воспитательную. Особый акцент на этом делают британские специалисты.

Основная воспитательная установка педагогов дизайна заключается в том, что дизайнерское образование должно готовить выпускников школ ко все убаыстриающим изменениям в самом обществе, а не в средствах приспособления к нему - тому обществу, которое известно нам сегодня. В этом смысле дизайнерское образование призвано не только интегрировать все получаемые в школе общие и специальные знания, умения и навыки, но и формировать черты личности, необходимые для активного восприятия изменений, происходящих в мире.

В школе это осуществляется не автоматически, а целенаправленно, при самом активном творческом участии преподавателей, которые поощряют развитие тех или иных положительных качеств личности, помогают преодолевать неизбежные в подростковом возрасте сомнения и т. д.

Английские специалисты довольно скрупулезно перечисляют те черты характера, которые должны подкрепить кардинальное для дизайн-специализации свойство креативности: восприимчивость, интерес к миру вещей, к его многообразию и единству; понятливость, способность к обобщению понятого; автономность, независимость характера; способность к общению с широким кругом людей, и не только в личном, речевом контакте, но и посредством письменных текстов, рисунков, схем, чертежей и т. п.; склонность к аналитической и исследовательской работе; дисциплинированность, настойчивость, старательность, прилежность; готовность ставить и решать проблемы, ментальная активность; умение планировать свою деятельность; способность критически оценивать ее результаты; критичность по отношению к проектам и изделиям, выполненным другими; способность самоутверждения, честолюбие, умение убеждать; чувство ответственности перед обществом за дело, которое выполняешь. Выявление и укрепление всех этих качеств - педагогико-воспитательная задача для школы, специализирующейся в области дизайна. Но как образовывать такого специалиста, чему следует учить его?

1.2. Цель и задачи проекта

Основной целью проекта является создание образовательной программы дизайнерской направленности, направленной на раннее выявление интересов в сфере дизайна, профильную подготовку учащихся в области художественно-технологической деятельности, обеспечивающей развитие

визуального мышления учащихся для повышения их готовности к профессиональному самоопределению и конкурентоспособности.

Задачи проекта:

1. Разработать и апробировать образовательную программу Пермской школы дизайна.
2. Разработать систему мониторинга результативности проекта, включающую показатели развития визуального мышления, уровень профессионального самоопределения и конкурентоспособности выпускников ОУ.
3. Сформировать на базе МАОУ СОШ № 43 современную материально-техническую базу, обеспечивающую необходимые условия для реализации проекта.
4. Создать систему взаимодействия с социальными партнерами, реализующими профессиональную подготовку в области дизайна, а также с предприятиями, организациями, учреждениями, индивидуальными предпринимателями в сфере дизайна.
5. Создать условия для развития сетевого взаимодействия с образовательными учреждениями Перми и Пермского края.

1.3. Ведущие целевые установки и основные ожидаемые результаты

Актуальность создания и реализации программы вытекает из необходимости решения ряда проблем в городе Перми и нашей стране в целом.

Содержание, формы и методы общего среднего образования недостаточны для информирования школьников о целях и задачах дизайна. Как следствие, большинство людей, становящихся клиентами профессиональных дизайнеров, имеют неверное представление о целях и задачах дизайна.

Абитуриенты поступающие на дизайнерские специальности среднего профессионального и высшего образования редко понимают цели и задачи дизайна, что приводит к разочарованию в выбранных направлениях подготовки на стадии обучения, низкой профессиональной компетентности сформированной в ВУЗе и отказу от работы по специальности по его окончании.

При этом потребность в высококвалифицированных инженерных кадрах владеющих эстетическим чувством и системным подходом к проектированию, а также в квалифицированных специалистах дизайнерских фирм, архитектурных бюро и т.д. продолжает расти с каждым годом.

В настоящее время в экономике Перми резко возросла востребованность специалистов в области промышленного, ландшафтного, интерьерного web - дизайна, что привело к увеличению набора студентов на отделениях дизайна в высших учебных заведениях (ПНИПУ, Пермская Государственная Сельскохозяйственная Академия им. Академика Д.Н. Прянишникова, Уральский филиал Российской академии живописи, ваяния и зодчества им. Глазунова), на курсах переподготовки кадров (РМЦПК) и краткосрочных профильных курсах. Однако специфика дизайнерского образования предполагает достаточно высокий уровень профильной подготовки выпускников общеобразовательных учреждений. В связи с этим возникает разрыв в потребностях современного общества, а также рынка труда и возможностей образовательных учреждений.

Специфика дизайнерского образования предполагает раннее выявление художественных способностей ребенка и создание в школе системы предпрофильной и профильной подготовки, которая помогает привить любовь к профессии, дает креативную и техническую подготовку, направлена на формирование проектного мышления, готовности и способности учащихся к трансляции методов проектирования в различные сферы жизнедеятельности, которая выдвигается ФГОС в качестве одной из ключевых компетентностей для всех учащихся средней школы.

С другой стороны, быстрое развитие новых информационных и дизайнерских технологий ставит современного человека в условия, когда без развитого визуального мышления становится проблемным освоение новых технических достижений.

Более того, порядка 90% информации человек получает посредством зрения. Несложно сделать вывод, что самым эффективным будет мышление, основанное на зрительном восприятии проблемы. Умение наглядно представить проблему позволит решить ее эффективнее.

Таким образом, визуальная культура становится признаком профессионализма во многих видах человеческой деятельности.

Кроме того, современная эпоха характеризуется быстрым увеличением визуального потока информации, охватывающего многие сферы человеческой деятельности. Предметный мир, окружающий человека, все чаще предстает в его сознании как совокупность визуальных образов, транслируемых через возрастающее число средств визуальной коммуникации - кино, телевидение, Интернет. Существенное место в визуальном окружении занимает видеореклама. Все это в совокупности приводит к возникновению «визуального хаоса». Следовательно, становление визуальной культуры

является необходимым условием понимания созданных человечеством способов и средств (языков) визуальной коммуникации.

Актуальность развития визуального мышления и разработка эффективных путей и методов его формирования в общеобразовательной школе приобретает особое значение.

Отличие визуального мышления состоит в том, что оно функционирует не в предметно-понятийной области, а оперирует формально-графическими изображениями. Вся деятельность протекает в зрительном поле без привлечения информации, лежащей за пределами рассматриваемой структуры, и возможна без речевой рефлексии.

Таким образовательным потенциалом обладают предметы общехудожественной и композиционно-художественной направленности, представленные в образовательной программе Пермской школы дизайна.

Предполагается, что «Пермская школа дизайна» - школа с открытой образовательной средой, интегрированная в международное дизайнерское пространство, позволит ребенку максимально раскрыть свои творческие способности и построить профессиональную карьеру на основе активной жизненной позиции и осознании своего уникального места в мире, получить качественную профильную подготовку, развитие профессионального самоопределения и конкурентные преимущества.

Данный проект будет иметь социальный эффект в качестве модели инновационного образовательного учреждения, реализующего возможности неформального образования, взаимодействия с профессиональным сообществом в ходе подготовки учащихся в области дизайна, а также как образца современного дизайна учебных помещений, формирующего новую креативную среду образовательного процесса.

Кроме того, учащиеся, обучившиеся по образовательной программе Пермской школы дизайна, получают существенное приращение в качестве «видящего глаза», т.е. наличия культуры визуального мышления: развития креативного зрительного воображения, умения оперировать зрительными образами, языка, приспособленного для передачи проектных идей.

В рамках данного проекта предполагается трансляция опыта в Перми и Пермском крае, проведение курсов повышения квалификации учителей (по предметам «Технология», «ИЗО» и пр.), семинаров и мастер-классов для взрослых (образование через всю жизнь) по различным направлениям дизайна.

Проект «Пермская школа дизайна» сформирует особое инновационное пространство посредством разработки и апробации уникальных

образовательных программ, создания детско-взрослого сообщества, привлечения профессионалов, транслирующих культуру дизайна .

А создание сети образовательных учреждений основного, дополнительного, профессионального образования, а также бизнес-структур, как работающих в сфере дизайна, так и формирующих экономическое пространство Пермского края, позволит консолидировать представителей бизнеса, образования и творческих кругов краевого, российского и международного уровней. И тем самым способствовать повышению привлекательности города как центра получения непрерывного качественного образования.

В ходе реализации проекта прогнозируются следующие риски:

1. высокая себестоимость услуги в связи с необходимостью долгосрочных инвестиций и низкой окупаемости проекта;
2. наличие интенсивного конкурентного окружения;
3. слабая заинтересованность бизнес-партнеров в реализации социальных проектов.

Данный проект будет иметь социальный эффект в качестве модели инновационного образовательного учреждения, реализующего возможности неформального образования, взаимодействия с профессиональным сообществом в ходе подготовки учащихся в области дизайна, а также как образца современного дизайна учебных помещений, формирующего новую креативную среду образовательного процесса.

Кроме того, учащиеся, обучившиеся по образовательной программе Пермской школы дизайна, получают существенное приращение в качестве «видящего глаза», т.е. наличия культуры визуального мышления: развития креативного зрительного воображения, умения оперировать зрительными образами, языка, приспособленного для передачи проектных идей.

Ожидаемые результаты инновационной образовательной программы:

Старшая ступень общего образования:

- Не менее 1 класса в год, получающего дополнительное образование в сфере дизайна в объёме не менее 140 часов в год;
- Не менее 50 % выпускников с высоким уровнем профессионального самоопределения;
- Профессиональное самоопределение в сфере дизайна (выбор направления дизайнерской, конструкторской и инженерной подготовки в учреждениях ВПО, дизайнерских и конструкторских бюро не менее чем у 50% получателей услуги);

- Допрофессиональная подготовка будущих дизайнеров, конструкторов и проектировщиков (не менее 50% получателей услуги)

В результате реализации программы должна быть создана новая модель школы, существенно отличающаяся от действующей, где заказчиков по отношению к школе выступает, прежде всего, общество в лице социальных партнёров, а не только государство и семья.

II. Содержание программы.

В соответствии с главной ценностной ориентацией дизайнерского образования ведущей учебной дисциплиной в ИОП является учебное проектирование, вокруг него выстраиваются все остальные дисциплины специализации. С другой стороны, само проектирование не может состояться без этих остальных дисциплин. Иначе говоря, должна быть создана система дисциплин, интегрируемых курсом учебного проектирования и определяемых им. Из чего же должна состоять эта система? Ни одна профессия не возникает на пустом месте. Каждой предшествует процесс становления и упрочения традиций, создания теоретического фундамента, накопления практического опыта и профессиональных методов работы. Без знания истоков собственной профессии профессионал теряет под собою почву, утрачивает ощущение вектора развития; профессия, ориентированная лишь на "кругозор" современности, становится плоской. Для дизайна это имеет особое значение. В самом деле, его относят к сравнительно молодой профессии, ведя хронологический отсчет от движения У. Морриса и Дж. Рёскина. Но если видеть в дизайне профессию, формирующую мир вещей, то ее истоки и корни уходят во времена зарождения цивилизации, культуры.

Вместе с тем дизайн представляет собой синтез науки, техники и искусства, и понять эту его суть невозможно без осознания их взаимосвязи и взаимозависимости в общем движении культуры: без такого осознания не будет сформировано и полноценное представление о современной интегрирующей роли дизайна. И, наконец, в истории содержится богатейший практический опыт художественного творчества и технического изобретательства, непосредственно и органично вводимый в современную практику проектирования. Отсюда необходимость включения в программу дизайнерского образования хотя бы краткого исторического курса. Это не должен быть традиционный курс истории искусств (главным образом

изобразительных искусств и архитектуры) , читаемый в художественных вузах, и не курс истории дизайна, начинаемый с середины XIX века. Это должен быть широкий по хронологическим рамкам и предметному охвату лекционно-семинарский цикл "История материальной культуры", содержащий в себе параллельное изложение истории техники и питающих ее научных открытий, истории декоративно-прикладных искусств, породивших дизайн и наиболее близких к дизайнерскому творчеству, и вообще истории вещей - орудий труда, оружия, ритуальных предметов, мебели, одежды и пр.

Особого акцента заслуживает, конечно, базовая дизайнерская подготовка, состоящая из следующих предметов:

- дизайн (история дизайна, теория дизайна, решение дизайнерских задач),
- композиция,
- рисунок,
- живопись
- компьютерная графика

На школьном уровне нет необходимости в изучении глубоких философских и методологических основ дизайн-деятельности, но знакомство с такими фундаментальными для дизайна теоретическими категориями, как "функция", "форма", "образ" и т. п., конечно же, необходимо.

Для учебного проектирования необходимы также общие сведения из области взаимодействия человека и машины, объединяемые в дисциплине "Эргономика".

Программа едина, и стержнем всех дисциплин, как специальных, так и общеобразовательных, выступает курс учебного проектирования. Сами дисциплины могут объединяться, переливаться друг в друга. Так, два основных цикла - "История материальной культуры" и "Основы теории дизайна" - могут успешно преподаваться в едином курсе, поскольку, с одной стороны, основные теоретические категории и понятия родились в истории, а с другой - история не фактология и потому осмысливается и преподается с современных теоретических позиций.

Социокультурная природа дизайна обусловила широкое распространение его на все сферы жизнедеятельности общества: на промышленное и сельскохозяйственное производство, быт, отдых и спорт, торговлю и сферу обслуживания, общественную жизнь и т. д. Это - одно из оснований специализации в дизайне. Желательно, чтобы учащиеся имели представление обо всем диапазоне дизайнерской деятельности: помимо формирования

профессионального кругозора такое представление поможет им определить свои интересы, свое направление специализации. В программу включен поэтому третий важный цикл - "Мир современного дизайна". В продолжение этого цикла может быть сформирован факультатив по другому - географическому признаку распространения дизайна под названием "Дизайн в нашей стране и за рубежом", дополненный циклом лекций "Выдающиеся дизайнеры мира". Лекционно-семинарский цикл "Мир современного дизайна" призван показать широту стоящих перед дизайнерами утилитарно-функциональных, социальных и культурных задач, познакомить с жанрами дизайна, раскрыть его связи со смежными областями деятельности - техникой, архитектурой, искусством, его роль в научно-техническом прогрессе и т. д. Но эта же информация может быть вплетена в курсы истории (включая факультатив) и теории. И наоборот, сам цикл "Мир современного дизайна" может вместить в себя два первых цикла. Таковы, ориентировочно, основные направления знаний, необходимых учащемуся, специализирующемуся в дизайне. По составу это ничуть не меньше, чем в профессиональных дизайнерских вузах.

Другое дело - объем знаний. В условиях дефицита учебных часов нужно ориентироваться на необходимый и достаточный минимум знаний и на особые методические приемы их преподавания. Каждый из перечисленных циклов может быть выбран преподавателем в зависимости от конкретных знаний и собственных способностей и наклонностей. Допустимы и другие варианты: например, могут быть выбраны темы из разных циклов, в комплексе преследующие ту же генеральную цель - дать учащимся как можно более полное представление о проектной культуре, о дизайне. Здесь важно подчеркнуть, что при формировании программы дизайн-образования для специализированных школ вовсе не ставится задача разработать какую-либо жесткую, строго определенную программу.

Приходится считаться с реальными обстоятельствами: с тем, что школа находится в стадии становления, формируется образовательная программа, учебно-материальная база дизайн-образования, нет учебников и учебных пособий и т. д. Это дает свободу в методической трактовке программы в зависимости от конкретных возможностей школы.

В формировании перечисленных лекционно-семинарских циклов просматривается ориентация скорее на широту охвата знаниевого массива, чем на глубину знаний. На это, а также на максимальную гибкость программы рассчитано и то, что информация, предусмотренная в рамках каждого цикла и

всех циклов в совокупности, многократно избыточна по сравнению с представимым, но не определившимся пока оптимумом знаний, потребных учащемуся, специализирующемуся в дизайне. То же относится и к другому направлению дизайн-образования, необходимому для вхождения в практику учебного проектирования, - к общехудожественной и композиционно-художественной пропедевтике. В программе ставится цель с помощью дисциплин этого направления привить учащимся культуру визуального мышления. Речь идет здесь о воспитании креативного зрительного воображения, в буквальном смысле этого слова - воображения, то есть воплощения в образ, и об умении оперировать зрительными образами. Психологи, занимающиеся психологией творчества, в качестве синонима термина "визуальное мышление" выдвигают понятие "творящего глаза". Визуальное мышление осуществляется на основе трех видов зрительных образов: рождающихся при непосредственном восприятии объекта; воспроизводимых в зрительной памяти; создаваемых путем рисования или каким-либо другим способом. "Видение, - пишет один из зарубежных психологов, - включает восприятия визуальной информации и ее интерпретацию в соответствии с определенными кодами, конвенциями и стереотипами. Воображение - это внутренняя версия увиденного, использующая те же коды и конвенции. Изображение же есть овнешвленный эквивалент воображения и видения. Три эти деятельности вместе дополняют друг друга, что и составляет целенаправленное и продуктивное визуальное мышление". Таково простейшее объяснение существа визуального мышления с точки зрения психологии. С точки зрения педагогической нас интересует более всего изображение - "овнешвленный эквивалент воображения и видения".

Изображение в дизайне, в любом проявлении, в любой форме, - это язык, приспособленный для передачи проектных идей. Многовековой опыт искусства и художественной педагогики доказал, что фундамент этого языка составляет рисунок. Обучение рисунку воспитывает: навык рисования - то, что у педагогов-художников называется "постановкой руки и глаза"; художественный вкус, формируемый не на потребительском рассматривании произведений искусства "со стороны", а на их включении в творческий процесс рисования; пространственное видение объектов и пространственное воображение; навыки композиционного мышления (компоновка природы на листе), развивающие композиционный кругозор на опыте всего курса рисунка, и привлечения композиционных аналогов, глубокого проникновения в композицию самих объектов рисования, например античной скульптуры. Рисунок имеет продуктивный выход в черчение. Особенно это существенно для

школ инженерно-технической направленности, где подготовка учащихся склоняется в сторону инженерного дизайна.

Замечено, что для инженеров, выпускников технических вузов, характерно плоскостное визуальное мышление, воспитанное солидным курсом преимущественно ортогонального черчения (разрез детали, вид сверху, сбоку, по стрелке "А" и т. п.) . Предлагаемый курс рисунка имеет дело только с объемной и объемно-пространственной натурой, что предопределяет иное понимание даже ортогональных чертежей. Кроме того, непосредственные контакты между инженерами-конструкторами и инженерами-дизайнерами, которыми станут выпускники подобных школ, предполагают свободное владение черчением от руки, что без овладения рисунком затруднено. Значение занятий по рисунку для развития визуального и проектного мышления трудно переоценить: "Овладение такими умениями ослабляет торможение мысли. Когда проектировщик рисует, происходит отсеивание и сортировка информации, ведущей к проектным идеям. Как только образ оказывается явленным в виде изображения или модели, он становится частью информации, нужной для продуцирования следующих идей". Иными словами, умение рисовать - одно из существеннейших условий свободы творчества. Все это показывает прямую необходимость введения достаточно основательного курса рисунка в рамках ИОП.

Другой вопрос, каким должен быть этот курс в специализированной школе. Ведь мы имеем здесь дело со старшеклассниками (8-11-е классы) - подростками, юношами. И хотя они начинают учиться рисованию с нуля, методики овладения изобразительной грамотой, подобные принятым в детских студиях ЭДАС или СТАРТ, для них уже неприемлемы. Курс рисунка не должен копировать и вузовские курсы, и по возрастным соображениям, и из-за ряда изъянов вузовской системы общехудожественной подготовки дизайнеров. И вместе с тем желательно не упустить положительного потенциала, накопленного как вузами, так и детскими студиями.

При разработке курса рисунка мы исходили из представления о том, что нужно от этого курса дизайнеру-профессионалу. Например, проектируя любую вещь, дизайнер должен учитывать взаимосвязь ее элементов не только в пространственном, но и в конструктивно-структурном отношении. Отсюда - необходимость постановки в обучении рисунку аналитических задач: учащегося следует учить анализировать средствами графики логику и закономерности структуры, конструкции, формообразования в пространстве и выявлять эти закономерности в рисунке. Будущий дизайнер, в частности

инженер-дизайнер, должен обладать уверенным чувством формы, умением организовать ее, интерпретировать и варьировать в соответствии с проектной задачей. Задания курса преследуют цель научить не только точно воспроизводить с натуры форму по всем правилам реалистического изображения, но и творчески преобразовывать ее, "препарировать", выявляя пластико-ритмические, формообразующие, декоративные и иные ее качества. Нагрузка в этом отношении ложится в основном на курс композиции, но и курс рисунка играет очень существенную роль: задания последнего должны быть направлены на понимание и практическое применение таких категорий, как динамика и статика, ритм, симметрия и асимметрия, контраст и нюанс, целостность, завершенность, экспрессия. Далее, дизайнер, особенно инженер-дизайнер, мысленно оперирует реальными материалами и их свойствами. В курс рисунка целесообразно поэтому включить задания, развивающие умение воспроизводить средствами графики фактуры различных материалов, решать задачи, связанные с выявлением формообразующих возможностей материала. В этом отношении будущему дизайнеру желательно владеть широким спектром изобразительно-выразительных средств графики. Исчерпывающе они могут быть освоены в особом курсе проектной графики, но и курс рисунка должен способствовать этому и практиковать исполнение учебных работ в различных графических техниках.

Наконец, необходимость овладения конструктивно-пространственным и образно-пластическим мышлением выдвигает задачу свободно, по памяти, по представлению и воображению графически моделировать любую пространственную форму. Развитию таких умений способствуют, в частности, кратковременные задания с определенно сформулированными задачами - зарисовки и наброски. Курс рисунка для ИОП состоит из трех разделов.

Первый - геометрические формы и пластические тела в основе своей построен по традиционной геометрической схеме: от натюрморта - к более сложной натуре.

По сравнению с вузовскими курсами он очень сильно сокращен: включает рисование живой природы и завершается рисованием гипсовых слепков головы (античных образцов). Здесь сыграли свою роль дефицит времени, материальное положение учебных заведений, надежда на то, что их выпускники продолжат обучение в дизайнерских вузах, а также стремление познакомить учащихся с другими, внестудийными объектами рисования. Кроме того, начальная стадия обучения рисованию заимствована из опыта Уральского архитектурно-художественного института (готовящего также и дизайнеров), где сделана

попытка пересмотреть академическую программу и приспособить ее к специфике подготовки именно проектировщиков. Наконец, особенностью этого раздела является наличие в нем композиционных заданий, что не свойственно вузовским курсам.

Второй раздел охватывает природные формы.

Главная его задача - научить учащихся понимать функционально-конструктивную логику объектов проектирования, не столько с целью сбора материалов для бионического проектирования или бионической трактовки формы объектов, хотя и этот аспект не исключается, сколько с целью обогащения кругозора в области конструктивных построений и структур, приобретения навыков функционально-конструктивного анализа и, конечно же, совершенствования навыков свободного рисования. Тематика заданий, как это и предписано дидактикой, строится от простого к сложному, но "простое" здесь исходит от простоты выявления в природных образованиях наиболее характерного. Для форм неорганической природы характерны особое накопление масс (в камнях), их строгая конфигурация (в кристаллах), специфическое движение и формы, рождаемые этим движением (облака, застывшая магма, выветренные скалы), и т. д. Конструкции таких форм определяются силами взаимного отталкивания или притяжения, внутренними напряжениями, - это своего рода аналог дизайнерского проектирования из "железок" и других мертвых материалов. Необычайное разнообразие структур и тектонических систем характерно для мира растений, динамических форм и структур - для животного мира (от насекомых до млекопитающих). Важнейший критерий оценки в этом разделе - красота природных форм, как бы торжество эстетики целесообразности. С этой точки зрения вся рисовально-аналитическая работа может строиться здесь по известной формуле технической эстетики - "функция-конструкция-красота". Занятия выносятся на пленэр, в музеи, в ботанический сад, зоопарк, но могут быть проведены и в кабинетах ботаники и зоологии или дома - по книгам и альбомам.

Третий раздел - рисование вещей (объектов дизайна).

Если предыдущие два направления в обучении рисунку преследовали цель ввести в культуру рисунка и проконтролировать успешность этого введения на природных объектах, обучая при этом аналитическому мышлению, то это направление переводит все приобретенные знания, умения и навыки из области рисунка в предмет практики дизайнера - в мир технических форм. Работа по этому разделу осуществляется как на улице (средства транспорта, киоски и т. п.), так и в музеях, на промышленных выставках. Простейшие промышленные

изделия, например висячий дверной замок, телефонный аппарат, шахтерская лампа и др., могут быть рисованы в студии. Непосредственный выход в учебную проектную практику - композиции технических предметов по мотивам зарисовок. Соотношение между разделами, объем часов на каждый из них устанавливаются исходя из конкретных условий. Можно отметить только, что первый раздел основной, а из двух других для будущих дизайнеров-инженеров акцент может быть сделан на технических предметах, для дизайнеров-художников - на рисовании природных форм. В обучении визуальному мышлению, визуальному языку не избежать и нормативных аспектов, и прежде всего языка чертежа. Его роль в дизайне - это перевод проектных идей в материал, в реальность. Поэтому традиционный школьный курс "Черчение" органично входит в систему дизайнерского образования, тем более что в школах инженерно-технической направленности он значительно усилен. В контексте этого курса впервые возникает вопрос специализации выпускников ИОП. Специализация предполагает обучение основам работы в дизайнерских или конструкторских бюро. И один из возможных ее вариантов - подготовка дизайнеров-чертежников. В этом случае в курс черчения целесообразно включить и специфическую сферу дизайнерской чертежной графики, вплоть до основ плановой разработки формы. Но рисунки и чертежи не единственный способ выражения проектных идей. В проектной практике они сопровождаются трехмерным, объемным моделированием (макетированием).

Помимо этой изобразительной формы выражения существуют вербальные и вербально-цифровые формы (пояснительные записки, спецификации), а также математические модели, в том числе в системах САПР. Такой достаточно широкий диапазон проектного языка, проектного моделирования имеет глубокий эвристический смысл. Убеждение в том, что разные проектные идеи могут быть смоделированы в одном лишь языке - например, только в чертежах, как это принято в инженерном образовании и в конструкторской практике, - в дизайнерском проектировании не оправдывается. Проектный процесс в своем внешнем выражении предстает как движение от одной модели к другой, а сами модели - как репрезентация стадий игры проектной активности.

Изображение дает возможность целостного представления проектной идеи, что особенно существенно для дизайна внешней формы, показа визуальных новаций, одновременного рассмотрения разных элементов и стадий проекта, альтернативных проектных идей. Язык словесно-изобразительных схем, диаграмм, таблиц эффективен для концептуального проектирования. Осуществление же проектного поиска во всех этих формах, а также в вербально-цифровых и математических, открывает путь к новым

альтернативам. Например, от объемного представления дизайнер может обратиться к рисованию для уточнения или решения проблем, выявленных в объеме или объемно-пространственной компоновочной модели, а это, в свою очередь, может вернуть к уточнению или даже пересмотру исходных концептуальных позиций.

Проблемы, обнаруживаемые в том или ином типе моделей, оказываются, очевидно, проблемами не самих этих моделей, а проблемами объекта проектирования. Использование же всего диапазона проектного моделирования открывает путь к разрешению альтернатив, согласованию проблем, снятию противоречий и, в конечном итоге, к получению искомого органичного проектного решения. Итак, значимость обратной связи в системе "проектные идеи - проектный язык" совершенно очевидна. Отсюда и необходимость для будущего дизайнера овладения всеми видами проектного языка, всеми типами проектного моделирования. Соответственно, очень желательно включение в учебные планы специализированной школы курсов "Основы проектной графики", "Макетирование и моделирование". Для нашей школы, имеющей хорошее компьютерное оснащение, дополнительно ведётся курс «Компьютерная графика».

Непосредственно относясь к кругу вопросов проектного языка, этот курс должен органично объединиться с существующим курсом "Информатика и вычислительная техника", при соответствующей корректировке последнего ведущими его педагогами. Что касается курса макетирования и моделирования, то он, как и упомянутый курс черчения, может стать реальным путем приобретения выпускниками специализации с присвоением им профессиональной квалификации "дизайнер-макетчик". Все будет зависеть от пожеланий педагогов и учащихся, от объема и глубины освоения учебного материала, материального оснащения макетных мастерских. Начинается курс с освоения наиболее доступного и исключительно эффективного сточки зрения пропедевтической педагогики материала - бумаги (картона). А завершается реализацией проекта в технических чертежах, макетированием из пластилина, моделированием из комбинации материалов. Но даже наиболее близкий к натуре пластилиновый или гипсовый макет все-таки достаточно абстрактен, и переход от него к воплощению в реальных материалах требует значительного напряжения. Компенсацией таких "ножниц" в вузах, в том числе инженерных, отчасти является курс материаловедения. Вводить подобный курс в специализированных школах, в силу его преимущественно знаниевого характера и громоздкости, нет смысла. Более естественно включить в образовательное пространство школ мастерские, обеспечивающие

непосредственное практическое знакомство с материалами. Помимо чисто практической ценности, такое знакомство должно иметь и особое качество - качество художественной ориентации. Так в программе дизайнерского образования появился курс "Освоение художественных возможностей материалов", подсоединяемый параллельно и последовательно к курсам макетирования и моделирования. Этот курс самым естественным образом связывает дизайн с декоративно-прикладными искусствами. Это с одной стороны. С другой - именно проникновение в материал, целенаправленные, функционально и конструктивно обоснованные трансформации естественных и искусственных материалов обеспечивают органичное вхождение в искусство дизайна во всей его конкретности.

Не случайно Г. Земпер в свое время, на заре индустриал-дизайна, трактовал дизайнерские проблемы как раз с позиций материалов. Важно также понять, что внимание именно к художественному потенциалу материалов открывает путь к постижению специфической дизайнерской пластики, органичности дизайнерских проектных образов.

Программа курса представляет собой цикл занятий по обработке наиболее распространенных и наиболее используемых в художественной промышленности материалов - дерева, металлов, керамики, текстиля. Он включает также обучение методам простой механической обработки материалов, ручной и станочной, и художественной обработки. В последнем смысле этот курс почти целиком находится в русле декоративно-прикладных искусств, а в школах инженерно-технической ориентации играет роль своеобразного буфера между конструктивным и художественным отношением к материалу. В учебный процесс курс целесообразно включать с самого начала, и первые его ступени желательно синхронизировать с уроками по истории материальной культуры - с самых ранних ее периодов, когда стали применяться считающиеся сегодня традиционными материалы и технологии их обработки, в том числе художественные. В условиях плотности школьной программы нет необходимости и времени для приобщения учащихся к тайнам и глубинам Декоративно-прикладных искусств. Задача курса - познакомить будущих дизайнеров с тем, что называется "душой" материала: это пластичность и гибкость глины, ее способность к воплощению как грубых, так и тонко нюансированных форм; податливость мягких пород древесины и сопротивляемость твердых пород; возможности пластической трамбовки поверхности и беспредельное колористическое богатство в художественном текстиле; образно-выразительная палитра металлов - от грубого литья в землю иковки до ювелирной обработки.

Другая важная задача - освоение учащимися всего диапазона инструментов и технологий обработки материалов. В этом отношении курс целиком работает на специализацию в области макетирования и моделирования. Но даже самые простые изделия из самых простых материалов нужно предварительно спроектировать. В этом смысле курс материалов, начинающийся на первых этапах дизайн-образования, активно вводит в практику учебного проектирования. Все рассмотренное выше относится главным образом к профессиональному языку дизайна. Основной же вопрос состоит в том, что выражается на этом языке. В художественной культуре сложились понятия композиции и композиционного замысла, выражающие существо художественной формы произведения. Композиция и композирование (сочинение композиций) подчиняются целому ряду закономерностей, совокупность которых составляет содержание одной из важнейших учебных дисциплин, называемой, "Композицией", "Теорией композиции" или "Основами композиции". Эта дисциплина обязательна в программе дизайнерского образования для специализированной школы.

В изобразительных искусствах, архитектуре, дизайне, в декоративно-прикладных искусствах формальная композиция оперирует геометрическими преобразованиями в контексте, "точка-линия-объем-пространство". На плоскости, например, осуществляются по определенным законам движение и взаимное расположение точек, линий, пятен (частей той же плоскости), образуя в конечном итоге гармоничную или экспрессивную композицию. В пространстве то же происходит с точками, линиями, плоскостями, но еще и с объемами как частями того же пространства. Какой конкретный смысл содержится во всех этих элементах, для формальной композиции безразлично; ибо она - композиция формы. Так, с точки зрения композиции перспективное изображение комнаты вовсе не означает, что в ней есть пол, потолок, стены, мебель, светильники и пр., для композиции значимы лишь горизонтальные и вертикальные плоскости, линии (электропроводка), точки (лампочки), пятна (окна, картины). И само оперирование этими элементами, если оно осуществляется профессионально грамотным и талантливым художником, дает огромный эмоционально-образный эффект, о чем свидетельствует, например, опыт абстрактного (нефигуративного, беспредметного) искусства. Но в реальном произведении живописи, архитектуры, дизайна все эти элементы, конечно, имеют конкретное содержание: в живописи объемы и пространственные структуры - это деревья, земля и небо, живые люди и т. д.

Даже в наиболее абстрактном из искусств - архитектуре - объемы, плоскости и пространства обретают вполне конкретное назначение и значение.

Все это относится и к творчеству дизайнера. Понять сложные композиционные взаимосвязи, особенно на уровне учащихся средней школы, не просто. Поэтому наряду с циклом упражнений по теме композиции на плоскости, в объеме и в пространстве программа предлагает несколько лекций по теории композиции, где объясняются такие категории, как тектоника, масштаб, пропорции и др., в практических композиционных упражнениях как бы ускользающие из поля зрения учащихся. Все рассмотренные направления дизайн-образования, как знаниевого, так и пропедевтического циклов, подводят нас к ядру дизайнерского образования в специализированной школе - к курсу проектирования. В практике дизайнерских вузов программы учебного проектирования строятся, в принципе, по типологической принадлежности проектируемых изделий (быт, промышленность, общественная среда) и по признаку их функциональной и морфологической сложности (от настольной подставки для карандашей до летательного аппарата, станка, сельскохозяйственного агрегата и т. п.). Основания для такого подхода очевидны: выпускники вузов будут работать в той или иной отрасли промышленности и потому должны знакомиться с методами проектирования основных типов изделий, последовательно осваивая эти методы по дидактической схеме "от простого - к сложному". Эта схема должна неукоснительно соблюдаться и в школьном дизайнерском образовании. Однако задачи школьного образования иные, чем высшего: не нужно готовить специалиста для народного хозяйства - нужно просто познакомить ученика, пусть даже поверхностно, со всем диапазоном дизайн-деятельности.

Подход со стороны типологии промышленных изделий и соответствующе построенной специализации дизайнеров здесь неприемлем: по неполным данным, современная промышленность производит изделия свыше полумиллиона наименований, а число дизайнерских специализаций даже по укрупненным группам изделий достигает полусотни. Поэтому в школьной программе принят подход со стороны характера проблем, решаемых дизайнерским проектированием, безотносительно к какой-либо отрасли промышленности. Прежде всего, характер проблем позволяет распределить произведения дизайна по таким признакам, которые определяют их жанровую принадлежность. В любом виде искусства существует несколько плоскостей жанровой дифференциации: функциональная, структурная, тематическая и т. п. Дизайнерское творчество тоже может быть рассечено в разных плоскостях - в зависимости, например, от соотношения технического и художественного начал в дизайне (инженерный дизайн и арт-дизайн), от масштаба объекта

(дизайн вещи и дизайн среды), от преобладающего материала (мебельный дизайн и текстильный дизайн) и т. д.

Из всей возможной классификации жанров в предлагаемой программе выделены следующие, определяемые преобладанием тех или иных проблем в объекте дизайн-деятельности: графический дизайн и дизайн визуальных коммуникаций; текстильный дизайн, включая дизайн одежды; именно материал изготовления изделий является здесь основанием для отнесения к особому жанру; модульное и комбинаторное проектирование; это, в сущности, всего лишь метод дизайнерского проектирования, имеющий корни в инженерии, однако метод этот настолько широко распространен в дизайне и настолько отражается на характере дизайнерских произведений, что позволительно выделить его в отдельный жанр; инженерный дизайн - решение дизайнерских проблем главным образом инженерно-техническими методами; подчеркнем, что здесь решаются не инженерные задачи, и дизайнерские или даже художественно-прикладные; функциональный дизайн, направленный на решение функциональных проблем или разрешение ситуаций, в которых функциональные проблемы преобладают; дизайн транспортных средств, охватывающий огромный класс дизайнерских объектов, которые объединены единым типологическим признаком - движением; сюда входят все виды наземного, водного и воздушного транспорта; арт-дизайн; близость к декоративно-прикладным и другим искусствам обуславливает характер возникающих здесь проблем и методы их решения, что и определяет ярко выраженную жанровость этой области дизайнерского творчества; средовой дизайн, предусматривающий решение функциональных задач в условиях городской и сельской среды; акцентирующий связь дизайна с архитектурным окружением и природным ландшафтом. Приведенные дизайнерские жанры (перечень их может быть продолжен) отобраны на основе той тематики учебного проектирования в школах, которая содержится в изученных нами зарубежных источниках, а также в опыте отечественных вузов и детских студий.

Нужно подчеркнуть, что жанровость в учебных заданиях и в дизайнерских проектах вообще - понятие достаточно условное. Чистого жанра, конечно, нет: в любом дизайнерском проекте есть проблемы и функциональные, и инженерные, и средовые, и другие. Последовательность, в которой указанные жанры перечислены, определяется задачей их увязки с художественно-композиционной пропедевтикой. С одной стороны, наивно было бы думать, что сначала учащиеся должны освоить курс композиции и только потом приступать к проектированию, - проектирование углубляет решение композиционных

задач, а композиционные навыки обогащают проектирование; стало быть, желательно сделать параллельными обучение формальной композиции и практику учебного проектирования. С другой стороны, со времен Баухауза курсы композиции принято строить по схеме "от точки - к пространству", то есть сначала осваивать композицию на плоскости, потом объемную композицию и затем уже композицию пространственную (или объемно-пространственную). Схема эта, очевидно, исходит все из того же принципа "от простого - к сложному". Это и обусловило то обстоятельство, что среди перечисленных выше жанров первыми оказались дизайн-графика и текстильный дизайн, поскольку они могут быть органично связаны с процессом освоения композиции на плоскости, будучи сами в основном плоскостными. Модульное и комбинаторное проектирование синхронизируется с переходом к освоению объемной композиции; инженерный и функциональный дизайн соотносится с задачами объемно-пространственной композиции; и, наконец, в средовом дизайне акцент переносится на пространство. Конечно, и эти связи в практике проектирования очень условны - проектирование интегрирует в себе все. Но в учебных целях указанная последовательность представляется целесообразной.

Наряду с жанровой определенностью большое значение в учебном проектировании отводится его реалистичности. П. Грин, ректор педагогического факультета Колледжа искусств Хорнси (Великобритания) писал еще в 60-е годы: "Никакое персональное развитие невозможно при занятии надуманными проектами. Искусственные проблемы лишены всякой ценности. Планируемый нами курс дизайн-образования не допускает и мысли о том, чтобы дети играли в промышленных дизайнеров, то есть проектировали изделия, которые никто не будет изготавливать. И без того уже слишком много занятий искусством сводится к игре, ничуть не помогающей молодежи вырабатывать критический подход и самостоятельные решения, не зависящие от того, что навязывает ей масс-медиа или мода..."

Мы считаем, что ребенок нуждается в умении справляться с меняющимися условиями сегодняшнего мира, осознавать давление торговой рекламы и лучше понимать причины уродливости и функционального убожества большей части его окружения". И еще: "Дети быстро теряют интерес к гипотетическим проблемам... курс дизайна должен приносить какой-то эффект в их непосредственное окружение, иначе он становится одной лишь теорией".

Итак, реалистичность учебных проектов, возможность выполнить их в натуре - обязательное условие дизайнерского образования школьников.

Исключительно важно, чтобы в качестве тем учебного проектирования им предлагались знакомые вещи, такие, как электрический инструмент для выжигания, куклы, дорожные знаки и т. п. Знакомость и простота, по крайней мере, в функциональном назначении, - еще одна необходимая характеристика объектов первоначального проектирования. Решение проблем, связанных, например, с домашним хозяйством, пробуждает у учащихся критическое мышление в отношении предметов, имеющих для дома первостепенное значение, что, в свою очередь, предоставляет реальную возможность различения, рассуждения, оценки, обобщения и т. д. Итальянский дизайнер и педагог Б. Мунари настаивает на том, что школьников нужно учить методу. Действовать, по его мнению, следует постепенно и начинать, как на Востоке, с оригами - с визуальных игр, стимулирующих творческие способности и наблюдательность, с модульных трехмерных простых и логичных структур, детских конструкторов, взаимосочетаемых модулей, рисунков, не столько изобразительных, сколько относящихся к области визуальной коммуникации, с цвета, текстуры и т. д.

Затем следует предложить детям копировать работы друг друга, не для того чтобы перенять чужое, а чтобы поделиться собственным опытом, без конкуренции, создавая коллективные рисунки, обмениваясь инструментами и методами, помогая тем, кому трудно что-либо сделать или найти способ самовыражения. На более высоких ступенях обучения нужно знакомить школьников с проблемами физиологии, психологии, эргономики, кибернетики, технологии, социологии, графических искусств, проектирования, моделизма, методологии, визуальной коммуникации, с современными эстетическими воззрениями и эстетическими теориями прошлого и т. д..

Отсылка Мунари к японскому опыту художественного воспитания детей младшего возраста во многом актуальна и для нашей программы. Кстати, первые опыты преподавания дизайна в школах показали, что ребят сразу же очень увлекает работа именно по макетированию из бумаги, тематически и методически схожая с оригами. В заключение разговора о тематике и характере учебного проектирования отметим, что программа и здесь, как и в других своих разделах, составлена в объеме, намного превышающем потребности (возможности) той или иной школы. Она, подчеркнем, имеет целью познакомить учащихся с как можно более широким диапазоном дизайнерских жанров, дизайнерской проблематики, методов решения проблем, а не с технологией проектирования во всей ее реальной сложности и глубине. Из этого следует, что основная форма проведения занятий по учебному проектированию - клаузуры и кратковременные задания. **Детальной разработки**

проектов от учащихся не требуется - важны идеи и художественно-образные решения. Более серьезную проработку проектов нужно предусматривать в последнем, выпускном классе и, наконец, в дипломном проекте.

Итак, предложенная программа дизайнерского образования рассчитана на включение в систему специализированной средней школы. При некоторых различиях в акцентировании содержания программы, в зависимости от специализации той или иной школы, структура подготовки в области проектной культуры остается практически одинаковой. Эту структуру составляют: гуманитарная подготовка; естественнонаучная и техническая подготовка; лекционно-семинарские занятия по основам дизайна; общехудожественная подготовка, включающая освоение основ композиции и художественных возможностей материалов; учебное проектирование. Профессиональная ориентация и подготовка по выбранной специальности в системе общего образования занимают, конечно, большое место, но им не приносится в жертву все остальное, как это происходит обычно в ОПТУ. Напротив, в программе дизайн-образования общее образование считается исключительно важным звеном. Разумеется, при этом не должен наноситься ущерб и специальной подготовке. И здесь возникает проблема взаимосвязи обучения дизайну с обучением другим предметам.

III. Организационный

3.1. Связь со школьными дисциплинами.

Представляется очевидным, что обучение дизайну активизирует интерес учащихся ко всем другим учебным предметам. Например, при решении учебно-проектной задачи в жанре инженерного дизайна учащемуся могут понадобиться знания из области физики или химии, даже те, которые он "не проходил". Он сам их найдет, раз уж надо, или обратится к преподавателям. Но и другие предметы могут совершенно органично включаться в комплексное формирование не абстрактной "гармонически развитой личности", как это формулировалось в массе педагогической литературы по "эстетическому воспитанию", а конкретной личности дизайнера - человека проектной культуры. Все дело - в расстановке акцентов и определении взаимосвязей между дисциплинами. Из общеобразовательных гуманитарных дисциплин особенно близки к программе дизайнерского образования литература, иностранный язык, история, основы государства и права. Непосредственным союзником дизайнерского образования может стать литература, при условии,

если она будет более основательно знакомить учащихся с памятниками словесности и с основами литературоведения. В этом случае она поможет проникнуть в существо художественных произведений, воспитать активное, критическое отношение к ним, может быть, вообще заразит ребят обаянием художественного творчества, побудит их к созиданию, а это и прямая цель дизайнерского образования. Иностраный язык - одно из больных мест нашей общеобразовательной системы: вряд ли выпускники средней школы могут похвастаться знанием языков.

Вместе с тем многие виды деятельности связаны сегодня с языком, с анализом зарубежного опыта. В этом смысле профессиональные зарубежные дизайнерские журналы могут расширить языковой актив учащихся. Значение углубленного изучения основ государства и права здесь, вероятно, не стоит обсуждать - эта дисциплина служит социализации подростков, воспитанию у них гражданственности. И в этом курсе один-два урока предлагается посвятить официальному статусу отечественного дизайна, охране авторских прав дизайнеров.

Особый разговор - об исторических дисциплинах.

До настоящего времени в общеобразовательной школе история преподавалась в виде политической истории, трактуемой как история классово-борьбы. Разумеется, знания о смене общественно-экономических формаций, о политических движениях, войнах, восстаниях и тому подобном нужны современному образованному человеку. Но у традиционных курсов истории есть один порок: почти полное игнорирование истории культуры, включающей в себя историю всех без исключения искусств, техники, науки, историю такого мощнейшего пласта человеческого сознания, как религия. Программой дизайн-образования предлагается, как уже отмечалось, курс истории материальной культуры, объединяющий в себе историю техники и историю декоративно-прикладных искусств. Сюда же включен курс истории наук, как фундамента технической цивилизации. Надо отметить, что модуль истории физической науки уже читается в рамках предмета «физика».

Так же активно дизайн взаимодействует в школе с естественнонаучными дисциплинами - физикой, химией, естествознанием, математикой. Без сомнения, все разделы физики, особенно механика, оптика, учение о теплоте и электричестве, составляют основу профессиональных знаний будущего инженера-дизайнера. Более того, углубленное изучение этих разделов необходимо для перехода к освоению в технических вузах таких дисциплин, как теоретическая механика и сопромат, термодинамика, электротехника и др.

Но курс физики целесообразно непосредственно включать и в учебное проектирование, активизируя и корректируя проектные и изобретательские поиски учащихся.

Опыт английских педагогов дизайна свидетельствует о ведущей роли как раз физики в ряде таких поисков. С другой стороны, творческий потенциал учащихся и постигаемое на практических занятиях мастерство используются преподавателями, в частности зарубежных школ, для оснащения кабинетов физики интереснейшими наглядными пособиями и действующими моделями.

В формировании будущего дизайнера или инженера, специализирующегося в области дизайна, химия играет меньшую роль. Однако понятно, что без знания химических законов нельзя, например, понять свойства автомобильного топлива и спроектировать ходовую часть автомобиля, освоить новые материалы (конструкционные и отделочные) и т. д. Для дизайнеров химия - не только путь к материаловедению, но и канал постижения всеобщей структурности мира - феномена, столь важного в формировании специфически дизайнерского мироощущения, и желательно именно так трактовать этот предмет. Курс естествознания, знакомящий учащихся с основами ботаники, зоологии, анатомии и физиологии человека, также должен органично включаться в дизайнерское образование. Во-первых, это расширит возможности бионического подхода к объектам проектирования (природа буквально выступает кладезем инженерных дизайнерских идей), и такой подход частично уже реализован в одном из разделов курса "Рисунок". Во-вторых, на знании анатомии и физиологии человека основывается антропологическая ориентация дизайн-деятельности в целом и одной из практических ветвей дизайна - эргономики. Принципиальное значение для подготовки современного дизайнера имеет математика. Школьный курс математики - преддверие к изучению вузовского курса для будущих инженеров-дизайнеров. Вместе с курсом информатики и вычислительной техники он образует фундамент перехода к освоению систем компьютеризованного проектирования. Наконец, в математике предмет "Геометрия" целиком относится к массиву дизайнерской пропедевтики.

Таким образом, дизайнерское образование в условиях специализированной школы призвано служить объединению, интеграции всех учебных предметов, хотя для реализации этой роли, конечно же, нужны немалые усилия со стороны всего педагогического коллектива, нужны хорошие преподаватели, особенно дисциплин дизайн-цикла, учебные программы и учебные пособия.

Немаловажное значение в этом процессе имеет и среда, в которой осуществляется дизайнерское образование.

3.2. Структура образовательного пространства.

Большинство специализированных средних учебных заведений функционирует в типовых школьных зданиях. В программе для них разработан некий идеальный проект ИОП - как образовательного пространства учебного заведения такого типа. Проект-прогноз может быть реализован постепенно, в течение ряда лет. Можно использовать его и для разработки единого архитектурно-дизайнерского проекта здания и его оборудования. Предлагаемое образовательное пространство по сути своей - качественное пространство: оно активно по отношению к человеку и зонировается по принципу органопроекции - проекции человека в мир.

Существующая типовая планировка школы расчленяет образовательное пространство по основным функциям: учебный процесс, рекреация, питание, общешкольные собрания, спорт, методическая деятельность, административное управление, хозяйственная деятельность. Но многое остается за рамками этой схемы и отдано самостоятельности учащихся. Для нас важно осознать пространство самостоятельности как органичную часть образовательного пространства. И если трактовать ИОП как "город в городе", то формы самоорганизации поведения человека в городе должны быть допущены и в город образования. В стенах учебного заведения осуществляются три вида самостоятельности учащихся: свободное общение (творческая коммуникация), частная деятельность (включая отшельничество), неактивность (реализация гедонистической потребности - в развлечениях, отдыхе). Соответственно для каждого из них предусмотрены свои особые зоны.

Доминантой в композиции и архитектонике образовательного пространства выступает универсальное пространство проектного творчества - специально выделенная и организованная зона для творческой, самоорганизующейся коммуникации. Не регламентированной академическим учебным расписанием.

В нашем проекте универсальное пространство представляет собой большой зал для проведения проектных семинаров, дизайн-игр, менеджерских игр, творческих диспутов и встреч, кратковременных выставок-обсуждений и т. п. К залу по периметру примыкают помещения, где осуществляется работа по группам (секциям) в промежутках между общими сессиями (большими сессиями). Универсальное пространство располагается в главном школьном

корпусе на верхнем этаже. Над ним (под крышей) целесообразно выделить зоны отдыха и доверительных бесед за чашкой кофе (зимний сад, аквариум, клетки с птицами). Под ним (этажом ниже) пространство структурируется аналогичным образом, но для несколько иных целей. По периметру второго зала располагаются творческие именные мастерские, в которых дизайнеры-педагоги работают с учащимися над проектами, а зал периодически используется для общения между учащимися разных мастерских, а также для коллективной работы над комплексными проектами. Зон свободного общения может быть несколько, и каждая должна быть символически выделена во всем образовательном пространстве. Они могут быть осмыслены метафорически - как "диспут-зона", "беседка", "фонтан", "почта" и др. Одновременно это и темы для создания проектных метафор пространства на занятиях по проектированию. Потребность в приватной деятельности, уединении, кратковременной изоляции от общества, отшельничестве тоже должна быть удовлетворена. Для этого проектом предусмотрена и художественно означена приватная зона: "тихое место", "зимний сад", "музей", "выставка". Для удовлетворения естественной потребности в развлечениях и приятном времяпрепровождении предложены метафоры гедонистической зоны на темы: "коктейль", "комната смеха", "тусовка", "игры".

В известной корректировке нуждается и академическое учебное пространство. Не отрицая достоинств классической планировки школ, нельзя не видеть и ее недостатков, и прежде всего определенную ограниченность использования. Так, пространство класса уже давно не соответствует реальному многообразию и структуре тех коммуникативных процессов, которые в нем протекают. Это пространство монологично, однонаправленно, и активность его угасает на периферии ("галерке"). Учитель на сцене - театр одного актера, контакт с классом затруднен, коммуникация носит авторитарный, недемократичный характер. Трансляция знания осуществляется с элементами давления. Обратная связь основана на контроле и даже страхе. "Партер" - место самых дисциплинированных, "отличников". Но одновременно это и место наказания, перевоспитания "нарушителей дисциплины". Для раскрепощения творческой энергии учащихся, формирования у них духа демократизма, способности свободно вести дискуссию на заданную тему, включаться в горизонтальные связи, в общий контекст или корректно предлагать изменить их, пространство класса целесообразно организовать по типу "круглого стола". Главный герой такого пространства - сам предмет дискуссии, обсуждаемая тема. Учитель - искусный организатор "круглого стола", провоцирующий своими действиями активность и самостоятельность учащихся,

поддерживающий демократизм дискуссии, исподволь направляющий развитие темы, естественную самопроизвольность и самоорганизацию процесса. Он старается держаться в стороне и как бы наблюдать происходящее из своего угла, но время от времени перемещается в центр, когда у "круглого стола" не хватает собственных ресурсов для самоорганизации.

Этот тип планировки может также применяться во многих других случаях, например на занятиях в младших классах - рисунком, лепкой, шитьем и пр. Организация урока в форме интеллектуального соревнования, диспута на заданную тему интенсифицирует процесс усвоения темы. Темы могут быть самые разные - из области истории, математики, искусства и т. д. Это может быть дискуссия, имевшая место в истории, сегодняшняя проблема или споры о будущем. Класс разделяется на две команды, каждая из которых выдвигает свою версию или проект и выделяет своего представителя, ведущего свою команду к победе в этом творческом соперничестве. Побеждает, в конце концов, учитель, так как ученики творчески овладевают предметом.

При организации классного пространства для проведения урока в форме игры группа делится на несколько команд, а само пространство на зоны, между которыми предусматривается место для учителя, ведущего игру. Для некоторых игр могут приглашаться специалисты-игротехники. А в целом к услугам учителя банк обучающих игр и компьютерная техника. В программах по предметам планируются циклы лекций с демонстрацией фильмов и приглашением специалистов. Это, казалось бы, незначительное отклонение от классной схемы проведения урока тоже должно быть символически выражено в пространственной организации: смещение композиционной оси пространства (угловая ось), размещение слушателей полукольцами вокруг лектора, завершение композиции угловым полукольцом экрана. Все эти принципы зонирования пространства класса не только повышают эффективность учебного процесса, но и формируют эстетику пространственного поведения и мышления учащихся, углубляют их визуальную культуру.

Помимо учебных классов и кабинетов общеобразовательных дисциплин в ИОП включен блок специализированных студий и мастерских. В их числе: студии общехудожественных дисциплин - классы рисунка, живописи, скульптуры; мастерские декоративно-прикладных искусств - в составе, обеспечивающем освоение конструктивных и художественных возможностей материалов; дизайн-студии, которыми руководят профессиональные дизайнеры, специализирующиеся в какой-либо области дизайна - графического, текстильного, промышленного, средового и т. д., в соответствии с курсом

учебного проектирования; дизайн-студии должны быть открыты для всех учащихся в свободные от обязательных уроков часы. Как учебная, так и студийная деятельность должна быть обеспечена фотолабораторией, полиграфическим производством, опытно-производственными мастерскими. Учащимся предоставляется возможность непосредственно работать в этих лабораториях и мастерских и получать здесь необходимые для своей будущей профессии и для жизни навыки и умения. Еще один важный блок помещений, без которого образовательная концепция ИОП не может быть успешно реализована, должен обеспечить функционирование: научно-методической группы, которая отслеживает, корректирует, внедряет и развивает образовательную программу; дизайн-бюро, осуществляющего связь ИОП с реальной практикой дизайна и поддерживающего высокий профессиональный уровень проектов; курсов повышения квалификации преподавателей и выпускников ИОП; дизайн-семинара, как одного из способов организации проектно-ориентированного образовательного пространства.

В следующий функциональный блок включены: помещение для работы методического художественно-технического совета, разрабатывающего программы, планы, научную и проектно-художественную деятельность ИОП; экспозиционный зал, в котором организуется выставочная жизнь учебного заведения как важная составляющая проектной культуры в целом; музей дизайна, как символ связи времен, как экспозиция образцов и достижений проектной культуры; библиотека с группой информации, задача которых - обеспечить преподавателям и учащимся доступ к профессиональной литературе и информации.

И, наконец, еще один блок - издательский, профессионально организующий традиционную для всех учебных заведений деятельность, связанную с выпуском текущей информации, стенгазет, самостоятельных журналов, а также новую для них публикационно-издательскую деятельность (сборники статей, альманахи, рекламные проспекты). К работе во всех перечисленных функциональных блоках привлекаются учащиеся под руководством профессионалов. Представляется, что описанная структура образовательного пространства с наибольшей эффективностью сможет обеспечить работу ИОП, организовать весь ход учебного процесса, начиная с поступления в Пермскую школу дизайна «Точка» и до её окончания.

3.3. Организационная модель обучения.

Как неоднократно подчеркивалось, основной путь образования в ИОП проходит через учебное проектирование. Одна из результативных форм

организации такого проектирования - создание своего рода проектных групп учащихся, руководимых квалифицированным дизайнером. В группах наряду с краткосрочными заданиями по программе учебного проектирования могут выполняться, особенно в старших классах, и реальные проекты. Их ведет дизайнер-руководитель при непосредственном участии группы. В такой совместной работе школьники учатся: исследовать: подбирать информацию, анализировать источники и получать необходимые данные, устанавливать личные контакты, определять свой уровень знаний и оценивать его у других и т. д.; развивать: содействовать расширению собственного творческого потенциала, изучать и оценивать идеи и т. д.; создавать: реализовывать свои творческие способности в рамках существующих ограничений (сроки, ресурсы, возможности производства), работать в коллективе, организовывать свое время и планировать деятельность, быть надежными в работе и пр.; воплощать идеи в материале: изготавливать макеты, используя разные материалы, технологии, инструменты, оборудование.

Параллельно с учебным проектированием в группе каждый учащийся работает по индивидуальной программе, составленной в соответствии с его способностями и уровнем подготовленности. Программа предусматривает разработку дизайн-концепций и выполнение проектов, а также участие в конференциях и проектных семинарах, обеспечивая при этом равновесие научных, технических, художественных знаний и профессионального мастерства. В конце каждого этапа учебы проводится сессия "оценки ориентации", во время которой специальная комиссия оценивает завершённый этап и программирует следующий. Система обучения ориентируется на связь с промышленностью. Поэтому большое внимание необходимо уделять разработке программы взаимодействия с различными фирмами и промышленными предприятиями. Одни только контакты учащихся с дизайнерами-профессионалами в ходе учебного процесса недостаточны. Здесь очень важно приобретать практический опыт в естественных условиях. С этой целью планируется организация ряда учебных этапов непосредственно на промышленных предприятиях (фирмах), как в России, так и за рубежом.

Подготовка к профессиональной работе должна охватывать такие необходимые будущему дизайнеру вещи, как знание экономических, социальных и технических условий функционирования общества, понимание производственных процессов, механизмов рынка и распределения. Необходимо находить такие производственные сферы, которые охватывают различные направления деятельности, а также предоставляют возможность специализации.

Эта сторона учебного процесса программируется согласно уровню подготовки учащихся, их опыту и различается по продолжительности практики и степени профессиональной ответственности. Уровень подготовки учащихся непосредственно зависит и от того, насколько эффективно функционирует ИОП, насколько четко распределена индивидуальная и коллективная ответственность. Организационная политика руководства и персонала должна способствовать тому, чтобы пробудить у учащихся стремление энергично и заинтересованно участвовать в развитии собственной учебно-производственной базы (оборудование, дидактические предметы, предметно-пространственная среда). Руководители студий и мастерских должны активизировать проведение профессиональной практики.

Одним из важных моментов педагогической политики представляется обмен опытом с зарубежными странами на всех уровнях образовательного процесса, объединение специалистов самых разных педагогических методик и разных культур. Цель заключается в переводе системы обучения на международный уровень и в том, чтобы обеспечить его выпускникам соответствующие контакты и средства доступа к самому широкому рынку дальнейшей учебы и труда. Для достижения этой цели предусмотрен следующий план мероприятий: установление контактов с рядом организаций и профессионалов за рубежом; обмен учащимися с зарубежными учебными заведениями; участие зарубежных специалистов в учебном процессе, в проектных семинарах и конференциях; профессиональная работа в зарубежных компаниях, фирмах, организациях или учебных заведениях; приглашение ведущих зарубежных дизайнеров для разработки индивидуальных проектов, макетов и действующих моделей; работа летней школы; участие в международных конкурсах; организация учебных поездок за рубеж. Знание английского языка - необходимое для полноценной творческой жизни и работы условие, знание второго иностранного языка также крайне желательно.

Процесс обучения и вся атмосфера должны предоставлять учащимся возможность для овладения иностранными языками. Программа дизайнерского образования охватывает и летний период. Школа открывает свои двери на это время учащимся различной образовательной культуры, в том числе из аналогичных зарубежных учебных заведений. Темой проектных семинаров летней школы могут быть проблемы организации среды микрорайона: детские площадки, парки, культурные центры, торговые зоны, площади, автобусные остановки, визуальные коммуникации и т. п.

Организация семинаров на подобные комплексные темы должна обеспечивать участие преподавателей и учащихся всех отделений специализированной школы. Школа вручает свои собственные дипломы. Желательно также изучить возможность получения эквивалентов диплома за рубежом, согласно уровню квалификации каждого выпускника. Диплом вручается на основании: результатов постоянно проводимой оценки работы учащегося по каждому этапу дипломного проекта; перечня индивидуальных проектных работ, публикаций. Предложенная организационная модель - как переходного звена между общим средним и высшим образованием - видится идеалом, к которому следует приближаться постепенно, но не растягивая этот процесс на долгое время, если мы хотим органично включить среднюю школу в проектную культуру, вывести ее на уровень потребностей современного общества.

3.4. Дорожная карта (описание деятельности образовательного учреждения в области, связанной с тематикой проекта)

С 1989 по 2011 год одним из актуальных приоритетов направления деятельности образовательного учреждения являлось формирование общей культуры воспитанников и учащихся посредством художественно-эстетического развития. На базе МАОУ СОШ № 43 и структурного подразделения «Группы детского сада» была разработана и реализована «Инновационная модель центра художественного образования имени Кабалевского Д.Б.». Проект получил экспертное заключение Института образовательной политики РФ (ректор А.И. Адамский) на дальнейшее реализацию и трансляцию опыта.

В связи с этим в образовательном учреждении были созданы и апробированы сквозные программы для дошкольного, начального общего, основного общего образования, направленные на выявление и развитие художественно-эстетических способностей воспитанников и учащихся. Программы получили положительный отзыв экспертов Исследовательского центра развития современного образования (ИЦРСО) в 1999, 2004 г.г.

За данный период деятельность непрерывной системы показала необходимость и актуальность формирования единой образовательной и эстетической среды на разных ступенях образования. В образовательном учреждении функционируют разновозрастные группы художественного отделения, в которые входят как воспитанники групп детского сада, так и учащиеся начальной, средней школы. Традиционно проводятся выставки работ воспитанников и учащихся школы как на внутришкольном, так и краевом, федеральном и международном уровнях.

Педагоги образовательного учреждения являются инициаторами и координаторами деятельности городской Ассоциации педагогов художественного образования, объединяющей педагогов дошкольного и среднего образования. За период деятельности Ассоциация реализовала проект «Уральский алмаз» (организация выездных выставок в учреждениях социальной значимости), были проведены теоретические семинары, мастер-классы, конференции для педагогов города по результатам апробации деятельности инновационного центра художественного образования имени Д.Б. Кабалевского.

Данный проект был признан успешным, результаты апробации транслированы среди педагогов города Перми и Пермского края, а также в рамках российских фестивалей-конференций «Эврика – 2009, 2010». Итоги реализации проекта позволили определить следующий этап развития образовательного учреждения и распространения инновационного педагогического опыта в рамках нового проекта «Пермская школа дизайна».

3.4.1. Программа мероприятий на 2013-2014 г.г.

Задача	Мероприятия	Результаты	Критерии результатов	Оценка рисков
1. Разработать и апробировать образовательную программу Пермской школы дизайна	разработка нормативной базы	наличие пакета документов, регламентирующих функционирование модели «Пермская школа дизайна»	соответствие требованиям законодательства в сфере образования	
	разработка основной образовательной программы	утверждение программы на экспертном совете департамента образования	соответствие требованиям ФГОС; наличие инновационной составляющей (развитие визуального мышления)	возможность дублирования программ дополнительного образования
	разработка учебных программ профильной направленности	наличие пакета авторских программ (не менее 7)	получение рецензий на программы	несоответствие заявленным целям проекта; низкая эффективность программы как механизма реализации цели

	разработка проекта нелинейного расписания	сбалансированная система взаимодействия урочной и внеурочной деятельности	соответствие требованиям ФГОС, нормативам; единство принципов урочной и внеурочной деятельности	сложность организации образовательного процесса в системе школа – детский сад
	формирование нового уклада школы	система событий, поддерживающих дизайнерские ценности	соответствие миссии образовательного учреждения	наличие специалистов, способных справиться с задачами
2.Разработать систему мониторинга результатов проекта, включающую показатели развития визуального мышления, уровень профессионального самоопределения и конкурентоспособности выпускников ОУ.	разработка мониторинга	наличие системы мониторинга, фиксирующей уровень профессионального самоопределения и конкурентоспособности учащихся	соответствие целям и задачам образовательного учреждения;	
	проведение мониторинговых исследований	наличие результатов мониторинга		наличие эффективной системы коррекционной работы при выявлении проблем
3.Сформировать на базе МАОУ СОШ № 43 современную материальную	создание плана зонирования школы	утвержденный и согласованный план	соответствие целям и задачам образовательного учреждения; соответствие оформления формированию креативной среды школы	превышение сметы, ограничение планируемых расходов

техническую базу, обеспечивающую необходимые условия для реализации проекта.	оформление проектно-сметной документации на реконструкцию здания	наличие документации	соответствие нормативам; соответствие миссии образовательного учреждения	превышение сметы при выявлении проблем в состоянии здания
	реконструкция здания	увеличение площадей для реализации проекта на 1200 кв.м.	соответствие нормативам; соответствие миссии образовательного учреждения	изменение сроков реконструкции и здания
	поставка оборудования	наличие современного оборудования в соответствии с требованиями реализации проекта: типографии (1 шт.), фотолаборатории (1 компл.), токарного и фрезерного станков, швейное оборудование (на 15 мест), лицензированное программное обеспечение (3 компл.)	соответствие нормативам; соответствие миссии образовательного учреждения	превышение сметы, ограничение планируемых расходов
4. Создать систему взаимодействия с социальными партнерами, реализующими профессиональную подготовку в области дизайна, а также с предприятиями, организациями, учреждениями,	поиск партнеров для Пермской школы дизайна	заключение договоров о сотрудничестве	наличие партнеров заинтересованность сторон	дефицит времени партнеров
	создание программы взаимодействия ОУ и партнеров	наличие программы, не менее 4 совместных мероприятий в год	совместные мероприятия, реализация совместных программ	дефицит времени партнеров; дефицит ресурсов (материальных и технических)

индивидуальными предпринимателями в сфере дизайна				
5. Создать условия для развития сетевого взаимодействия с образовательными учреждениями Перми и Пермского края	поиск партнеров для сетевого взаимодействия	наличие не менее 2-х ОУ – партнеров школы	договоры о сотрудничестве	отказ ОУ от сотрудничества
	проведение презентационных площадок	не менее 2 презентационных мероприятий в год	не менее 200 посетителей площадок из других ОУ	дефицит ресурсов
	предоставление услуг для школьников города и края	реестр услуг, предоставляемых учащимся других ОУ	не менее 4 услуг для школьников города и края	удаленность школы от желающих посещать услуги

3.4.2. Этапы реализации проекта

Этап реализации проекта	Цели и задачи	Описание осуществляемых работ	Результат	Требования к результату
Подготовительный 2012-2013	Разработка нормативно-правовой базы функционирования инновационного образовательного учреждения	Разработка и утверждение: Концепции школы Бизнес-плана Стандарта образовательной услуги дополнительного образования дизайнерской направленности (Распоряжение) Методики расчета услуги дополнительного образования (Постановление) Регламента приема и обучения в Пермской школе дизайна. Утверждение приказа об открытии классов с дизайнерской направленностью	наличие пакета утвержденных документов	соответствие требованиям законодательства в сфере образования РФ
	Формирование рабочей группы по	Положение о рабочей группе; План-график работы группы	наличие пакета утвержденных документов	

	реализации и проекта			
	Разработка Образовательной программы «Пермской школы дизайна»	Разработка образовательной программы Разработка сквозных программ Разработка проекта нелинейного расписания	защита и утверждение на НМС края, ФИЦ, ИОПиП «Эврика», Москва	
Основной 2013-2015	Апробация образовательной программы	апробация и корректировка учебных программ дизайнерской направленности	скорректированные программы	рецензии на программы
	Перепланировка образовательного учреждения	Разработка дизайн-проекта Работы по перепланировке и зонированию помещений		соответствие требованиям к материально-технической базе ОУ и концепции «Школа дизайна»
	Оформление проектно-сметной документации на реконструкцию здания	Оформление ПСД Экспертиза ПСД Утверждение ПСД	утвержденная ПСД	соответствие требованиям к материально-технической базе ОУ и концепции «Школа дизайна»
	Реконструкция здания	Расширение площадей в соответствии с ПСД Зонирование помещений школы	реконструкция здания	соответствие требованиям к материально-технической базе ОУ и концепции «Школа дизайна»
	Поставка оборудования	Закупка и установка типографии (1 шт.), фотолаборатории (1 компл.), токарного и фрезерного станков, швейное оборудование (на 15 мест); приобретение лицензированного программного обеспечения (3 компл.)	наличие оборудования	соответствие требованиям к материально-технической базе ОУ и концепции «Школа дизайна»

	Общественная экспертиза качества образования в рамках проекта	Представление опыта в рамках конференции ИОПиП «Эврика - Москва»	положительная экспертиза	положительная экспертиза
	Представление проектно-методических материалов на сайте школы и обмен опытом на форумах образовательных порталов Интернета	Школьный сайт Сотрудничество со СМИ	положительные публикации о «Школе дизайна» в СМИ (не менее 5 в год)	повышение количества положительных отзывов в различных СМИ на 5%

3.4.3. Распространение результатов

Категория	Представители	Механизм трансляции	Ожидаемые эффекты
Управление системой образования	Департамент образования Министерство образования	выполнение обязательств в рамках паспорта основной задачи, ВЦП выполнение муниципального задания совместные проекты выполнение обязательств в рамках реализации ИОП	100% выполнение показателей паспорта основной задачи и муниципального задания 100% выполнение запланированных результатов ИОП
учебные заведения	образовательные учреждения города	предоставление услуг дополнительного образования, семинары, презентационные площадки	повышение качества оказания образовательных услуг
потребители услуги	учащиеся МАОУ	реализация образовательной программы	повышение качества оказания образовательных услуг

