

# ТЕНДЕНЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ИНТЕРЬЕРА

Вероника РЭЙЛЯНУ, Елена ЧЕБАН,

Кишиневский Государственный Педагогический Университет им. И. Крянгэ

***Аннотация:** Design - a key factor in the development of education, the project involves the creation, design, ideas, and then implement it into the material. It is known that the design and development of projects - one of the modern professional practices. Therefore the project thinking is one of the typological features of contemporary culture. Project thinking, characterized by integrity, systemic, imagery and innovation. Mastering the basics of professional designers in the process of project work gives students the creative satisfaction, sense of self, introduction to a new culture, that is, the project.*

***Ключевые слова:** инновационный метод, проектирование, развитие, образование, проектная культура, мышление.*

Что такое тенденция? Тенденция — направление развития какого-либо явления, мысли, идеи [3]. Современная тенденции образования должна быть построена на предоставлении учащимся возможности размышлять, сопоставлять разные точки зрения, разные позиции, формулировать и аргументировать собственную точку зрения, опираясь на знания фактов, законов, закономерностей науки, на собственные наблюдения, свой и чужой опыт [7].

Значение термина «образование», как существительное от глагола "образовывать" в смысле: «создавать», «формировать» или «развивать» нечто новое - это и есть *инновация*. Таким образом, образование в своей основе уже является инновацией [5]. Инновация - это внедренное новшество, обладающее высокой эффективностью. Является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации в виде новых или отличных от предшествующих объектов. Основными инновационными методами в образовании являются: методы *проблемного и проектного обучения, исследовательские методы, метод творческих заданий, методы активного обучения, контекстного обучения и обучения на основе опыта*[4]. В нашей практике мы акцент делаем на такие методы обучения [6, 7].

Профессия «дизайнер интерьера» кажется новомодным и возникшим недавно, но дизайнеры интерьерасуществовали давно, до того, как появилось это название. Само собой, очевидно, что дизайнер интерьера должен быть человеком творческим.

Дизайн интерьера требует хорошего воображения, образного мышления, хорошей интуиции и чувства стиля. Дизайнеру интерьера приходится сталкиваться со многими сферами деятельности. Он должен уметь самостоятельно разрабатывать проект, оформлять интерьер, декор подбирать отделочные материалы, уметь подбирать мебель и, конечно, прекрасно разбираться в стилях оформления интерьера. Также должен уметь грамотно преподнести свои идеи, то есть защитить свой проект, объяснив целесообразность тех или иных дизайнерских решений. Важную роль в процессе подготовки и формирования современного дизайнера играет проектная методика обучения.

Проектирование - важнейший фактор развития образования, предполагает создание проекта, замысла, идеи, а затем реализацию его в материал Проектное мышление, отличающееся целостностью, системностью, образностью и инновационностью. Овладение основами профессиональной деятельности дизайнера в процессе проектной работы доставляет студентам творческое удовлетворение, чувство самореализации, приобщения к новой культуре, т.е. проектной[2].

Таблица 1. Методы, используемые в проектной деятельности

<i>Аналогия</i>	<p>- метод решения поставленной задачи, при котором используются уже существующие решения в других областях.          Такое проектирование имеет отношение к функциональному проектированию, то есть проектированию не предмета (вещи), а способа (функции).</p>
<i>Ассоциация</i>	<p>- метод формирования идеи.          Творческое воображение обращается к разным идеям окружающей действительности. Развитие образно-ассоциативного мышления учащегося, приведение его мыслительного аппарата в постоянную «боевую готовность»</p>
<i>Неология</i>	<p>- метод использования чужих идей.          Например, можно осуществлять поиск формы на основе пространственной перекомпоновки некоего прототипа. Но в процессе заимствования необходимо ответить на вопросы: Что нужно изменить в прототипе? Каким образом лучше это сделать? Решает ли это поставленную задачу</p>
<i>Эвристическое комбинирование</i>	<p>- метод перестановки, предполагающий изменение элементов или их замену.          Его можно охарактеризовать как комбинаторный поиск компоновочных решений. Этот метод может дать достаточно неожиданные результаты.</p>
<i>Антропотехника</i>	<p>- метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека, к его физическим возможностям.</p>

Потребность в развитии проектной культуры привела к необходимости создания нового типа образования педагогической системы, получившей название «дизайн-образование». Дизайн – образование понимается как особая педагогическая область, позволяющая выявлять тенденции средств и методов проектной культуры на все уровни образования, так как мастерство дизайн-проектирования является первостепенным результатом процесса профессиональной подготовки дизайнеров. Появление дизайн-образования есть фактор проникновения проектной культуры в сферу образования. Метод проектов – организация обучения, при которой учащиеся приобретают знания в процессе планирования и выполнения практических заданий – проектов [8]. Дизайнер через свою профессиональную деятельность способствует вживанию полезного предмета, вещи в рамки повседневной жизни, но использование дизайнерского предложения остается, в конечном счете за потребителем, который в ходе повседневного манипулирования вещами создает собственную не только предметную, но и духовно-смысловую среду [1].

Таким образом, умелое применение инновационных методов и форм обучения в образовательной системе выводит на новый качественный уровень методическую систему профессиональной подготовки будущих специалистов по интерьеру.

## Литература

1. Быстрова Т.Ю. *Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна*. Екатеринбург, Издательство Уральского университета, 2001.
2. Раппапорт А.Г. *Культура проектирования – одна из основ методологии*.-СПб.-3-е изд.допол.и переизд.-2004.-с.340
3. *Большой Энциклопедический Словарь* www.vedu.ru/BigEncDic/
4. По материалам интернет статьи [Электронный ресурс]// [ibl.ru/konf/070411/17.html](http://ibl.ru/konf/070411/17.html)
5. По материалам интернет-журнала «Эйдос» [Электронный ресурс] // <http://www.eidos.ru/journal>
6. Источник <http://www.prepodi.ru/praktika-pedagoga/problem-obytenie/1170-metodu?showall=1>
7. [www.menobr.ru/materials/19/36326/](http://www.menobr.ru/materials/19/36326/)
8. По материалам Специализированного образовательного портала.. *Инновации в образовании* [Электронный ресурс]// <http://sinncom.ru>