



УДК 372.016:7.0 + 72 + 378

## КЛАУЗУРНОЕ И ПРОЕКТНОЕ ОБУЧЕНИЕ

**В.В. БУШКОВ**

(ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный  
педагогический университет», г. Новосибирск)

*Область реализации.* Данная технология используется при обучении студентов на дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» по направлению подготовки 072500.62 Дизайн, профиль Графический дизайн.

В технологии «клаузурное и проектное обучение» рассматриваются две составляющие – «клаузурное обучение» и «проектное обучение».

Клазура – самостоятельная форма работы в аудитории, имеющая заданную тему и фиксированный период исполнения, направлена на выявление творческих способностей учащегося.

Клаузурное обучение – процесс формирования ассоциативного и метафорического мышления, чаще всего несет характер эксперимента и выход на оригинальное решение. Клаузурное обучение построено на вариативности технологических данных, составляющие меняются и добавляются в зависимости от текущих тем и задач.

Технологические данные для реализации клазурного обучения:

Средства – инварианты, которые используются в формировании визуального сообщения. Например: изобразительные средства – графика, кисть, цветные карандаши, акварель, гуашь, пастель, цветная бумага, журналы и др., а также знаки – изобразительные, геометрические, шрифтовые...

Приемы – разнообразные принципы взаимосвязей и сочетаний средств, а также визуальные коды, передающие специфическую ин-

формацию. Изучаются на базовом уровне обучения и являются основой творческого процесса. Например: стилизация, ритм, тон, доминанта, пластика, фраза, равновесие, динамика, раппорт, орнамент, гротеск ...

Методы – совокупность действий, тип мышления, характер моделирования в решении поставленной задачи. Например: иллюстративный, программируемый, креативный. Используются также в разных сочетаниях, в зависимости от степени сложности обозначенных задач. Задачи – проблемные ситуация с явно заданной целью. Например: доминантность, рекламность, сюжетность, эмоциональность, функциональность...

Тема – предмет (суть) какого-либо рассуждения или изложения. Темы могут быть с очень широким диапазоном, начиная от любого слова, словосочетания, пословиц, сказок и заканчивая производственной и профессиональной тематикой и терминологией.

Результат – заключительное последствие последовательности действий или событий, выраженных качественно или количественно. Имеет такие характеристики как подача, обсуждение, оценка и др.

Форма – вид учебного процесса. Например: лекция, рассказ, практика, обсуждение, оценка, размещение и обсуждение работ на сайте и др.

Технологический процесс – это упорядоченная последовательность взаимосвязанных действий, выполняющихся с момента возникновения исходных данных до получения требуемого результата.

В зависимости от поставленной учебной задачи могут быть выбраны разнообразные технологические данные. Например:

Задача+средство=результат. Здесь ставится задача, обрабатывается выразительность какого-либо средства и получается результат.

Задача+прием=результат. Здесь вырабатываются умения и навыки использования какого-либо конкретного приема.

Задача+средства+приемы+методы=результат. Типичная креативная клаузура с неожиданным, непредвиденным результатом.

Прием=результат. Без постановки задачи, просто “играемся”, создаем среду для погружения в тот или иной прием.

Технологический учебный процесс заключается в гибкости, вариабельности, многообразии комбинаций исходных данных, которые преподаватель постоянно «шлифует» и по мере необходимости пополняет свой ассортимент новыми.

Проектирование – вид деятельности, направленный на формирование изделий, услуг с высокими потребительскими, эстетическими, технологическими, функциональными качествами.

Проектное обучение – учебный процесс направленный на развитие и формирование проектного мышления учащегося, включает в себя выявление противоречий и проблем процесса, постановку задач и проектирования изделий высокого качества. Является традиционной формой обучения.

Технологические данные: бриф, исходная ситуации, аналоги и прототипы, проблемы, задачи, концепция, эскизный проект, основной проект, оригиналы.

Технологический процесс – чаще всего прослеживается в четкой последовательности перечисленных данных от формирования брифа до подачи проекта. При обучении, каждый семестр это новая проектная тема, увеличивающая по сложности и объему, заканчивается дипломом, где подход наиболее комплексный и содержательный. Технология проектного обучения для всех проектируемых объектов одинакова и содержит в себе элементы клаузурного обучения.

Технология клаузурного и проектного обучения содержится во всех звеньях учебного процесса при обучении студентов на дисциплине «Проектирование в графическом дизайне».Клаузная больше ориентирована на формальные задачи, проектная на проектные-проблемные задачи.

Пример алгоритма проведения урока с технологией клаузурного обучения:

1. Вопрос-ответ, рассказы.

2. Практика (клаузура), с использованием иллюстративного и креативного метода.

3. Коллективное придумывание темы.

4. Проверка домашней работы (индивидуально, пока студенты делают клаузуру).

5. Обсуждение и оценивание клаузурных работ (коллективно).

6. Новая тема, теория.

7. Практика (новая тема).

8. Домашнее задание.

Пример алгоритма проведения урока с технологией проектного обучения:

1. Вопрос-ответ, рассказы.

2. Практика (клаузура на проектную тему).

3. Коллективное обсуждение проблем.

4. Проверка домашней проектной работы (индивидуально).

5. Обсуждение клаузурных работ (коллективно).

6. Новая тема.

7. Домашнее задание.

Клаузурное и проектное обучение способствует формированию у студентов профессиональных компетенций, развитию самостоятельности и творчества.

#### ***Список рекомендуемой литературы и источников***

1. *Андюхов Б.* Кейс – технология – инструмент формирования компетентностей // Директор школы. – 2010. – №4. – С.61-65.
2. *Белый В.И.* О современных тенденциях в распространении методов проектного обучения // Школьные технологии. – 2010. - №2. – С.105-153.
3. *Даутова О.Б., Крылова О.Н.* Современные педагогические технологии в профильном обучении: учебно-методическое пособие для учителей / Под ред. А.П. Тряпициной. – С-Пб.: КАРО, 2006.– 112 с.

4. Дьяченко В. Коллективный способ обучения становится массовой практикой // Народное образование. –2008. –№1. –С.191-197.
5. Кларин М.В. Технологии обучения: идеал и реальность. – Рига, 1999. – 180 с.
6. Новикова Т. «Портфолио» – новый и эффективный инструмент оценивания // Директор школы.- 2008.-№2.-С.32-35.
7. Поздняк С.Н. Дифференциация на основе когнитивных стилей учащихся как способ повышения качества образования // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2010. –№5. – С.21-27.
8. Рачевский Е.Л. Информационные технологии в образовании: Школа будущего // Директор школы. – 2010. – №1. – С.55-58.
9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие.– М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
10. URL: <http://cito-web.yspu.org/link1/metod/met49/met49.html>
11. URL: <http://ifets.ieee.org/russian/periodical/izgurn.html>
12. URL: <http://www.charko.ru/tekst>
13. URL: <http://www.uchportal.ru/publ/15-1-0-1305>

## CLAUSURA AND PROJECT TEACHING

V.V. BUSHKOV

*(FSBEI HPE "Novosibirsk State Pedagogical University", Novosibirsk)*

**Application area.** This technology is used in training students on the discipline “Projecting in graphic design” in the training direction 072500.62 Design, profile: Graphic design.

---