

РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ ПО ДИЗАЙНЕРСКОЙ ТЕМАТИКЕ ДЛЯ АБИТУРИЕНТОВ НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА «МАСТЕРСКИЕ В "СИРИУСЕ"»

Хлыстова Анна

Лола Г.Н.

Руководитель теоретической и практической части

СМОТРЕТЬ

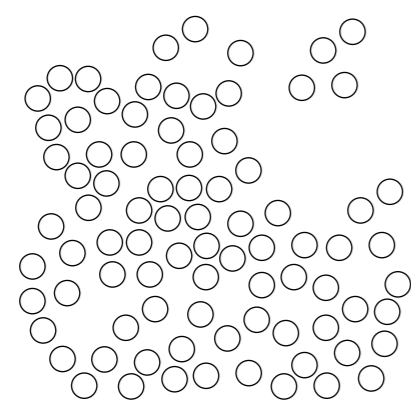


ЧАСТЬ #01

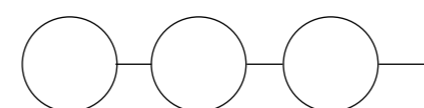
НАУЧНАЯ

01

ПРОБЛЕМАТИКА



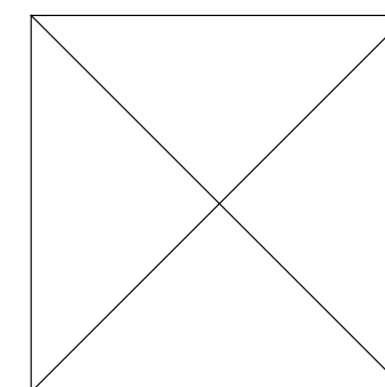
Неопределенность
в реализации
теоретической
работы и практики



Незавершенность
познавательной
практики



Коммуникативная
скованность



Проблема
понимания

02

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

* Цель

Исследование принципов проектирования образовательных модулей как медиумов в коммуникации между субъектами образовательного процесса

Задачи

- Выявить актуальные проблемы педагогики
- Изучить образовательную среду центра "Сириус"
- Проанализировать проекты по организации коммуникации
- Определить принципы проектирования инструментов работы с информацией по дизайнерской тематике

03

ПЛАН ИССЛЕДОВАНИЯ

* 1

Анализ предпосылок
конструирования парадигмы
образования XXI века

1.1

Педагогическая
историография

1.2

Актуальные проблемы
педагогики

* 2

Характеристика
образовательной
системы XXI века

2.1

Задачи проектирования
современных
образовательных модулей

2.2

Анализ не прямых
аналогов

* 3

Разработка системы
образовательных
модулей для мастерской

3.1

Концепция проекта

3.2

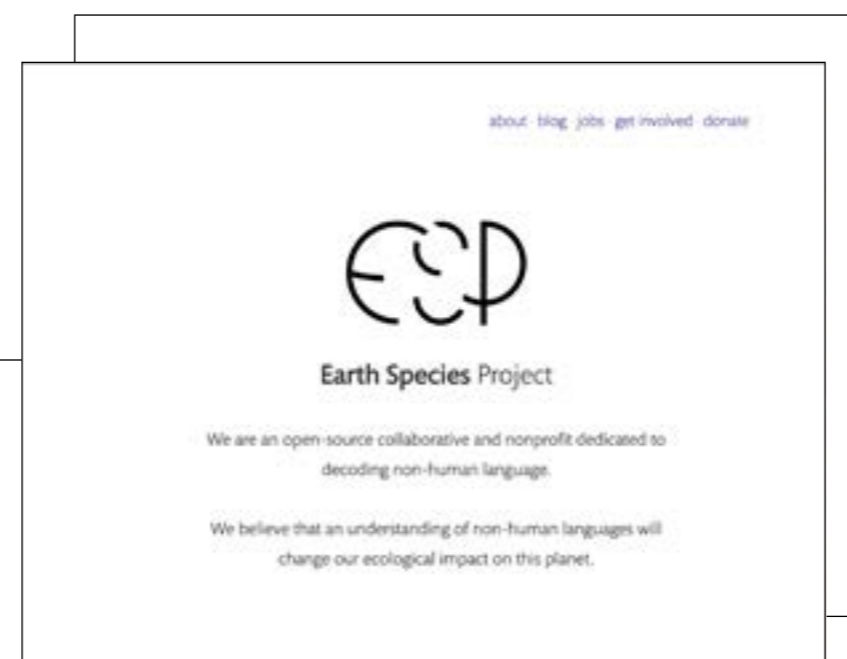
Состав проекта

04

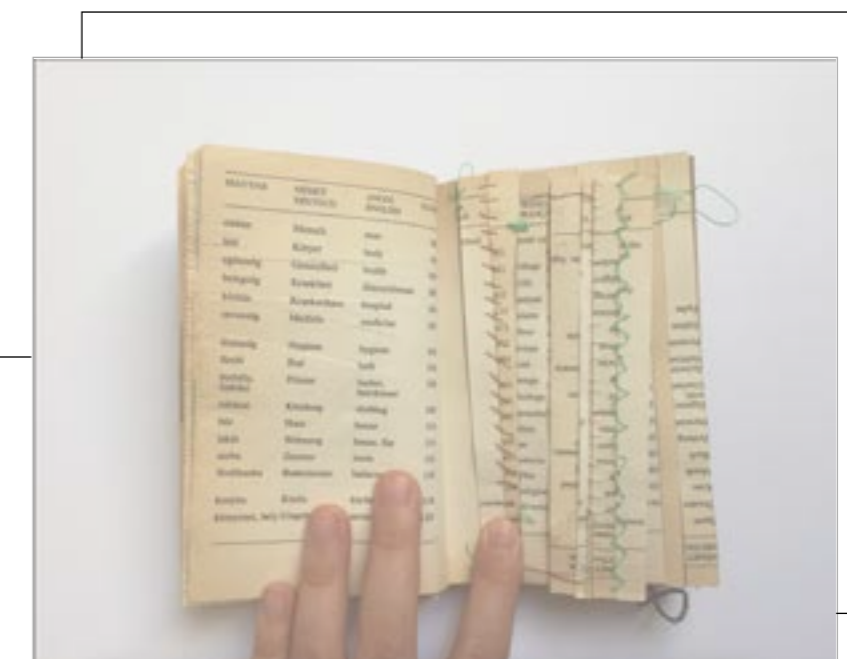
РЕСУРСЫ



Deconstruct –
игра о работе
с формой, развивающая
типографические навыки



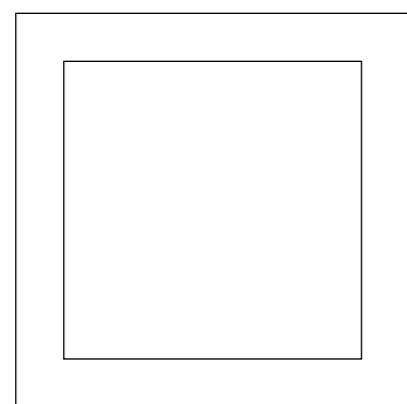
Earthspeices.org –
сайт некоммерческая
организации, занимающейся
декодированием
нечеловеческого языка



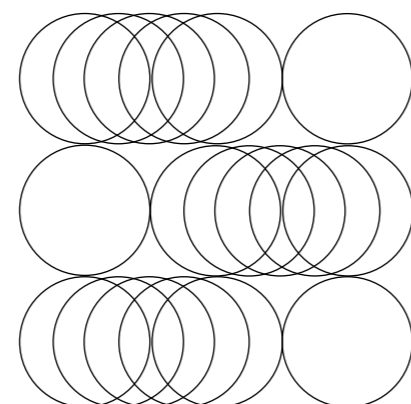
*Visual Experiments for
the Curious* – проект,
тренирующий креативный
взгляд на привычные вещи

05

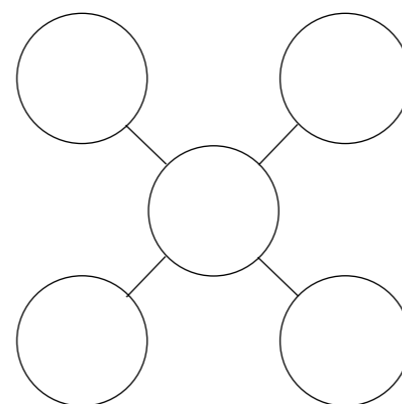
ПРИНЦИПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ



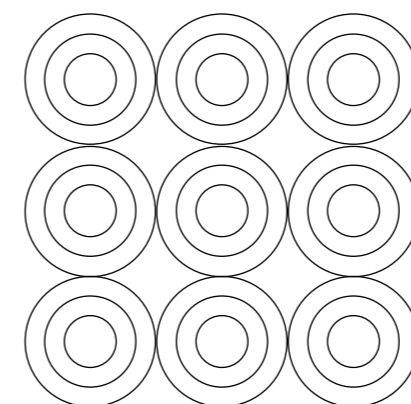
концептуальность



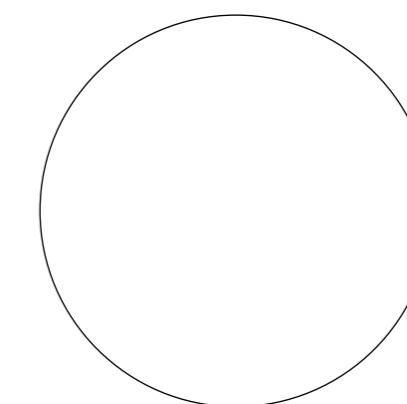
коммуникативность



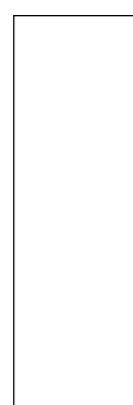
контекстуальность



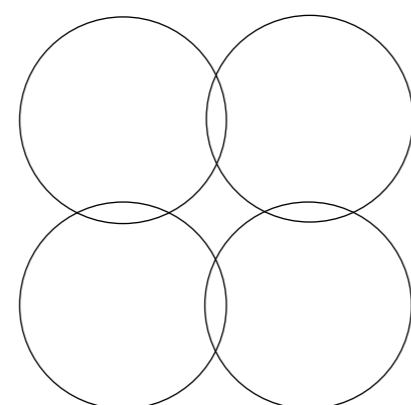
симультанность



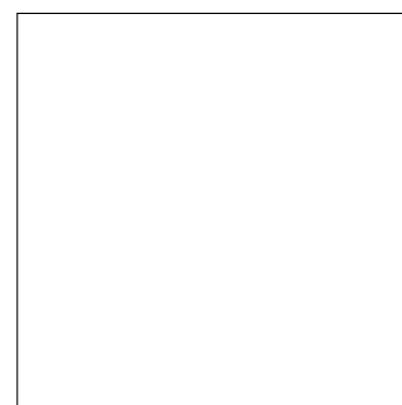
целостность



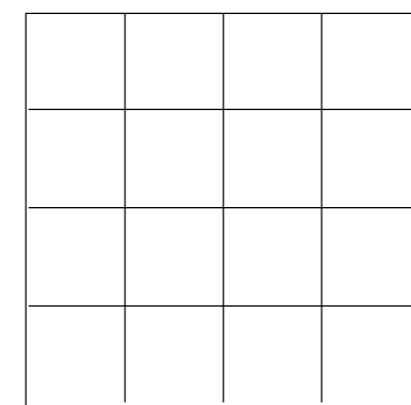
индивидуализация



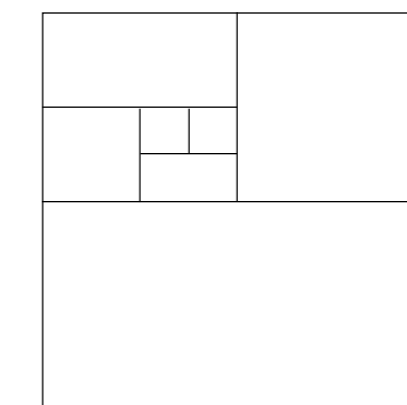
инкорпорация



универсальность



модульность



стилевое единство

ЧАСТЬ #02

ПРОЕКТНАЯ

**СИСТЕМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
МОДУЛЕЙ ПО ДИЗАЙНЕРСКОЙ
ТЕМАТИКЕ ДЛЯ АБИТУРИЕНТОВ
НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА
«МАСТЕРСКИЕ В „СИРИУСЕ“»**

01

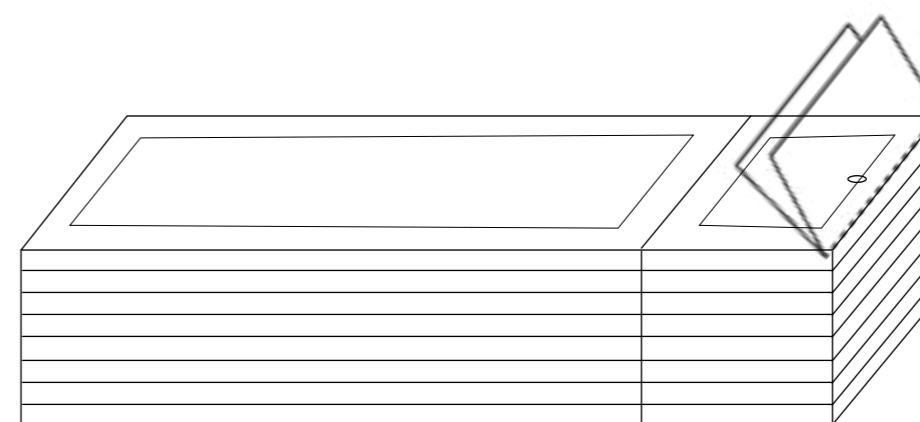
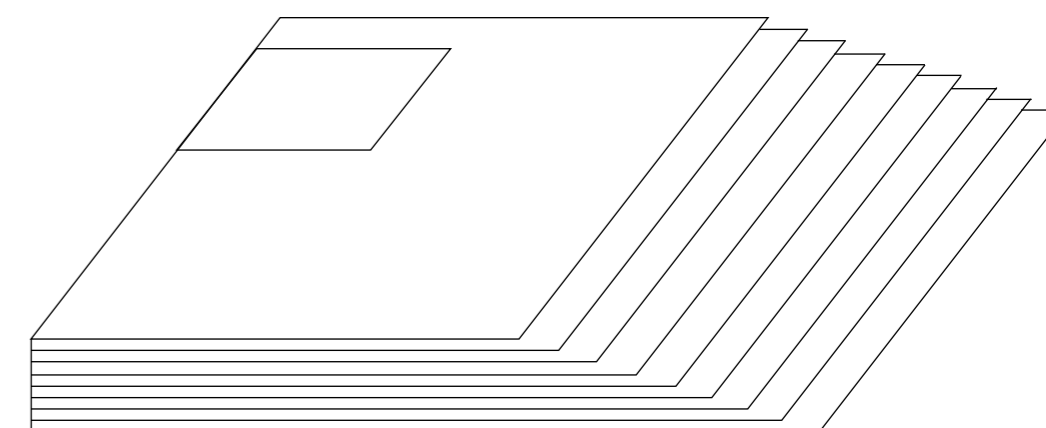
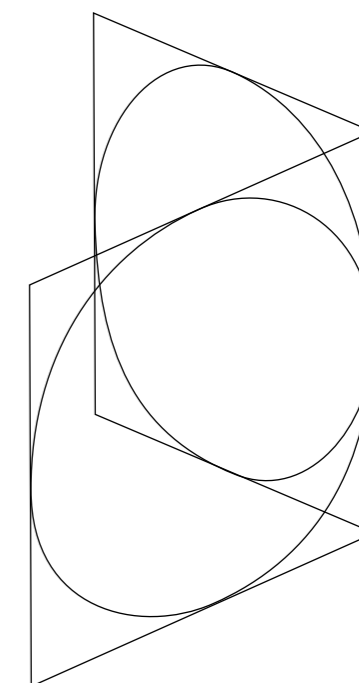
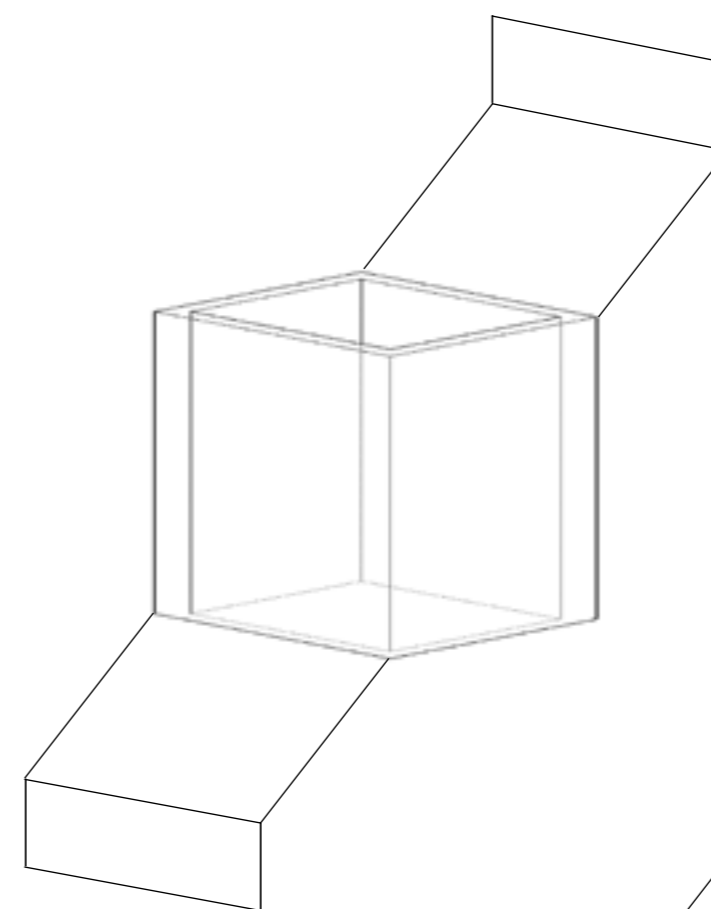
ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

* Цель

Разработка системы образовательных модулей по дизайнерской тематике для абитуриентов на примере проекта «Мастерские в “Сириусе”»

Задачи

- Определение целевой аудитории
- Разработка концепции
- Установление компетенций дизайн-продуктов
- Проектирование пользовательских сценариев
- Создание макета дизайн-продуктов



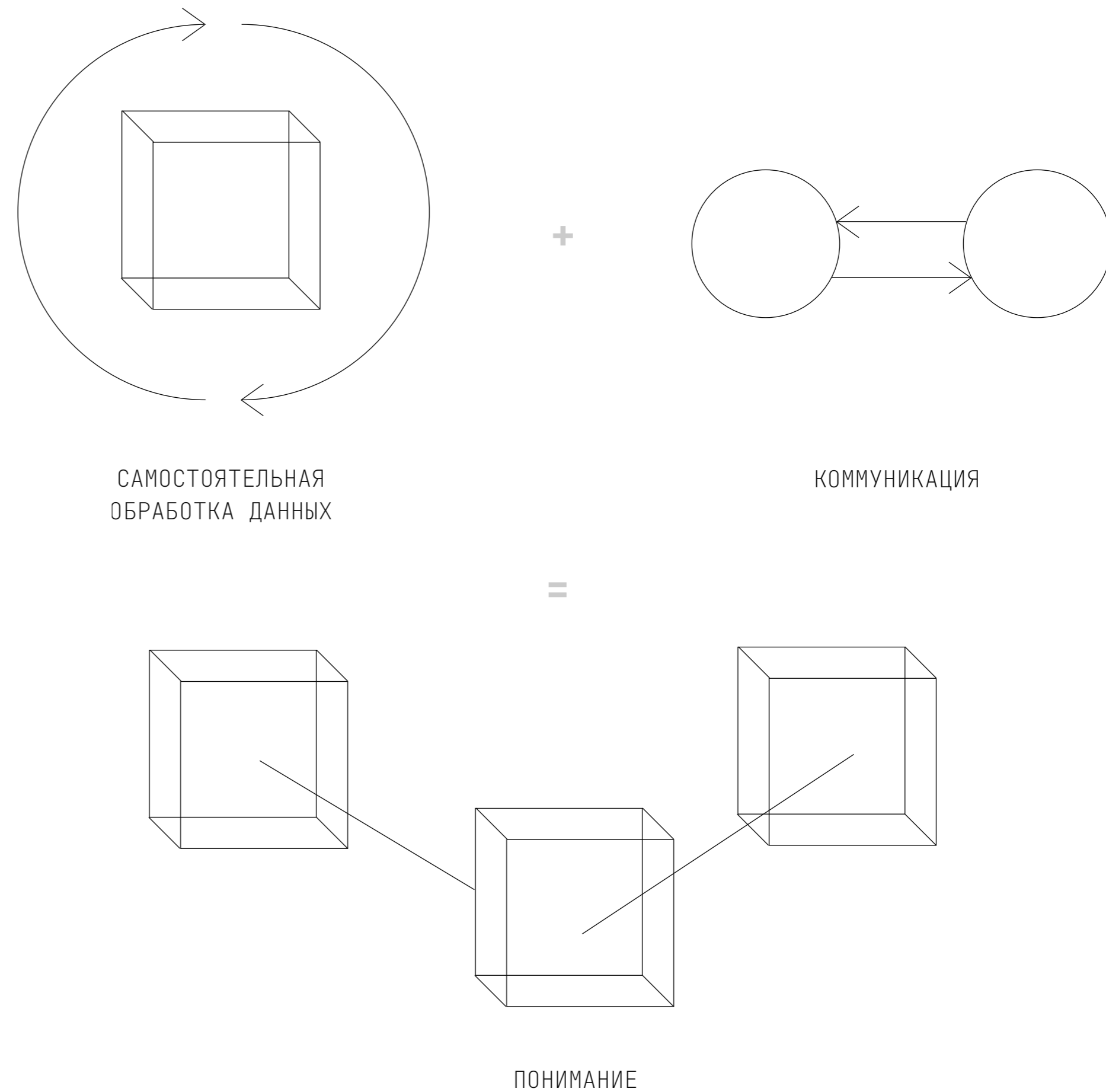
02

КОНЦЕПЦИЯ

Понимание возможно при создании общего контекстного поля и представляет собой синтез коммуникации и самостоятельной обработки информации.

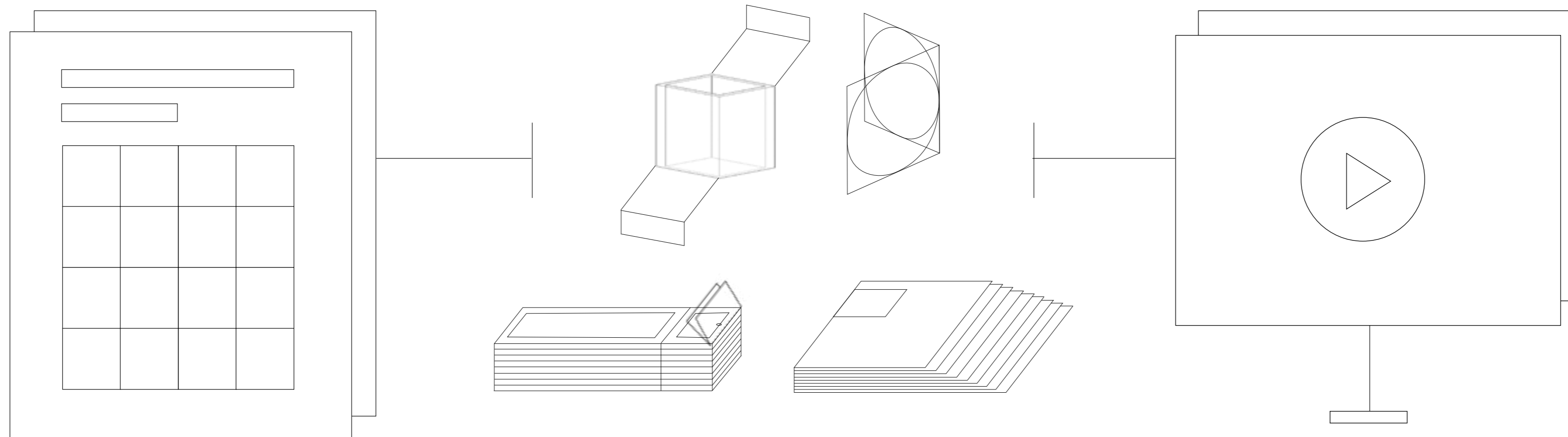
Система образовательных модулей обеспечит продуктивное взаимодействие участников познавательного процесса, подскажет методы работы с данными посредством симультанного восприятия и метамышления.

Итогом образовательной практики станет контекстное понимание изучаемого предмета или явления — видение отношений, действительных или основанных на ассоциациях, в системе языкового и неязыкового порядка



03

СОСТАВ ПРОЕКТА



Плакат-анонс

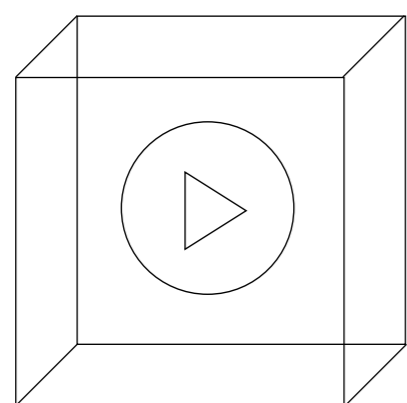
Наглядные учебные пособия

- Игра *Argo*
- Карта-программа, тетрадь *Fernweh*
- Сборник стихотворений *MindCatcher*

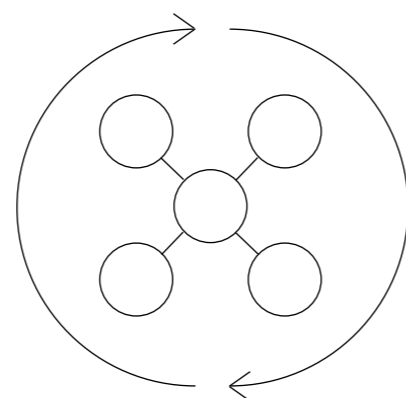
Презентация курса Г.Н.Лола
"Дизайн" СПбГУ

04

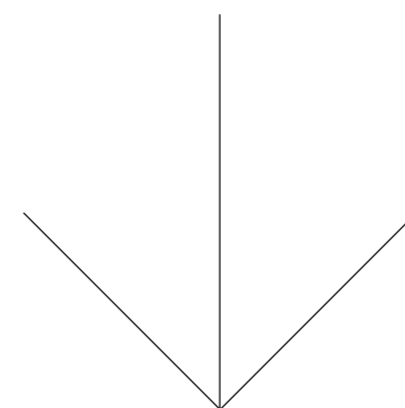
КОМПЕТЕНЦИИ



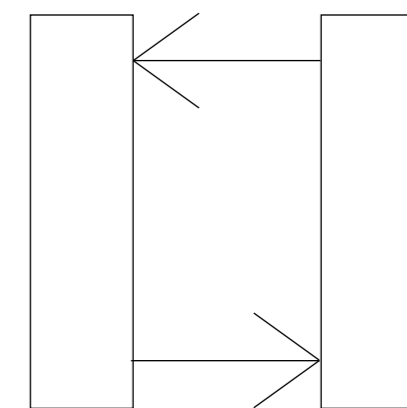
Симбиоз
физического
и цифрового



Обучение
контекстному
мышлению



Углубление
понимания



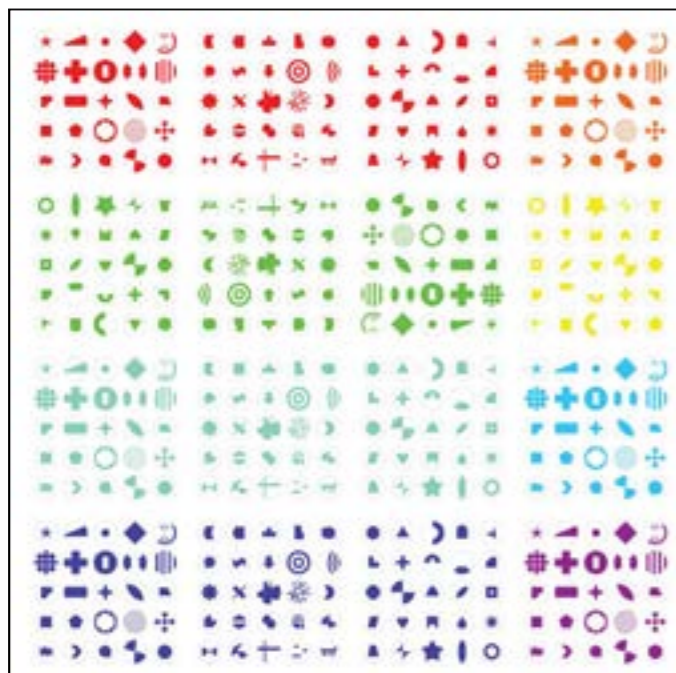
Интерактивность

ЧАСТЬ #03

ПРЕДМЕТНАЯ

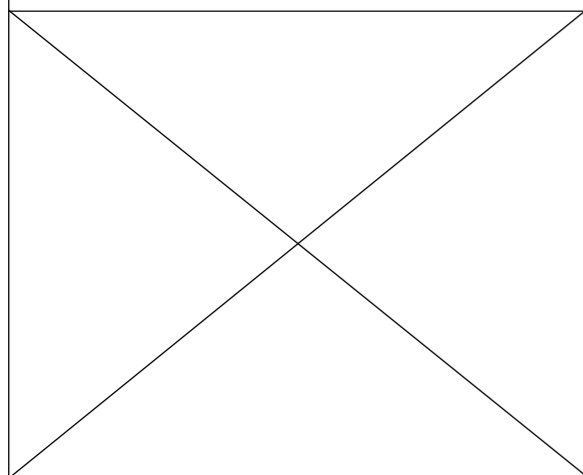
01

ПЛАКАТ - АНОНС



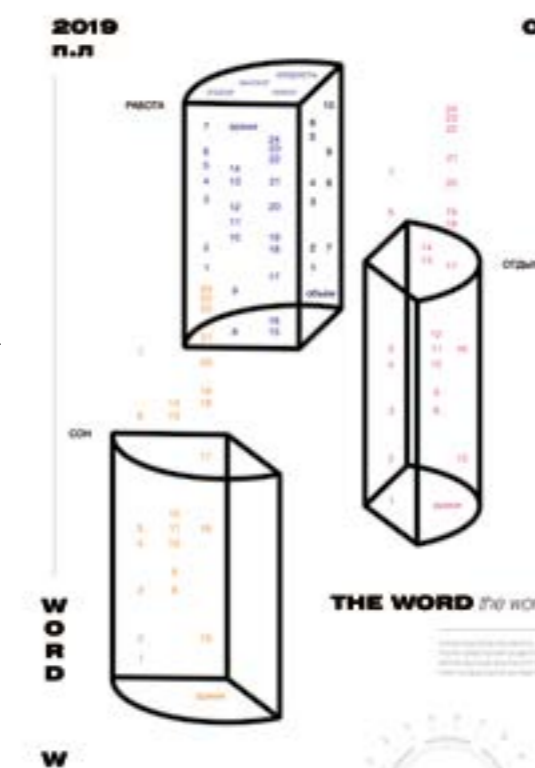
Название

Гносеологический антиорганайзер, отправляющий в настоящее – "фантастический" календарь-трансформер, генерирующий новое знание о времени



Дизайн-продукт

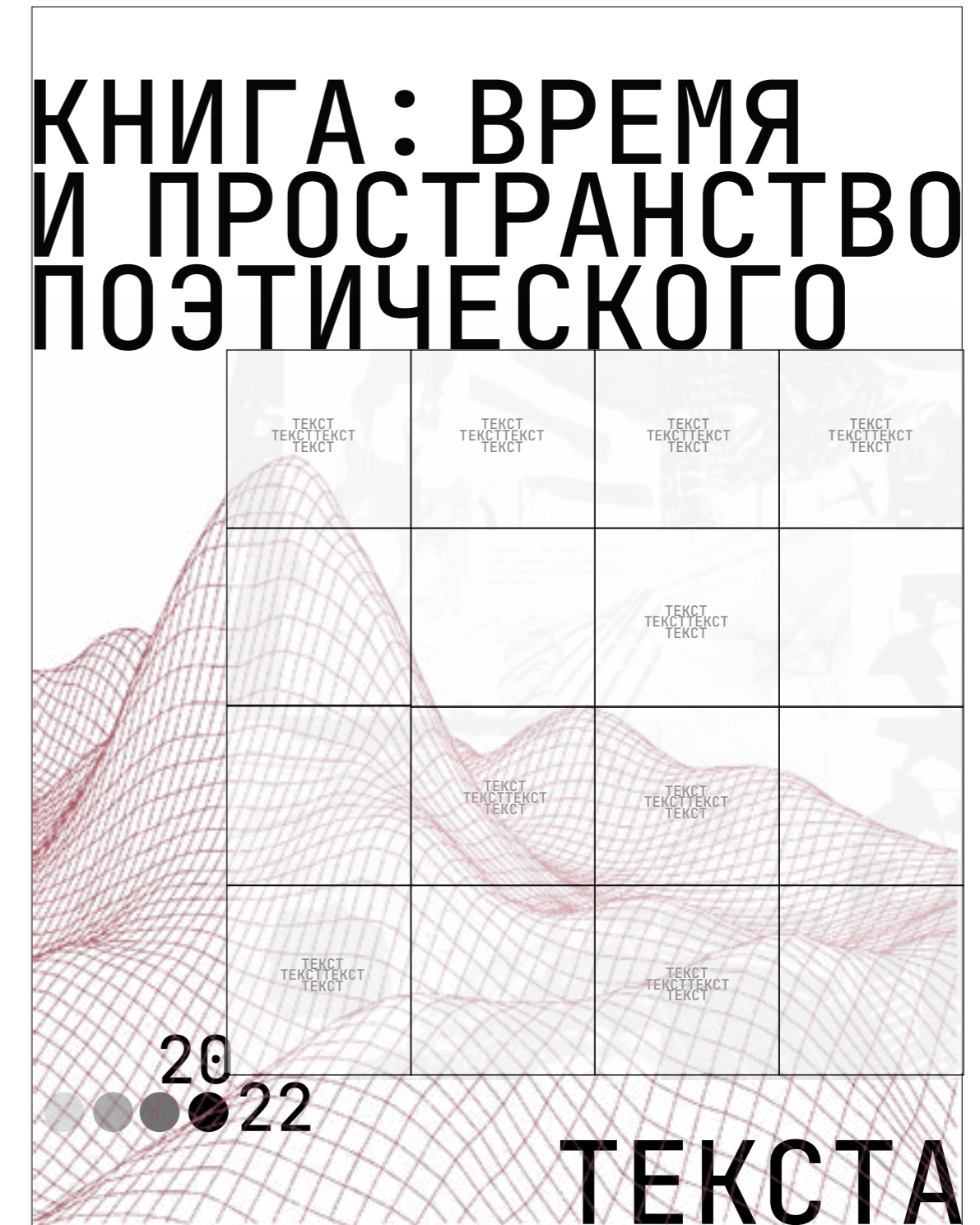
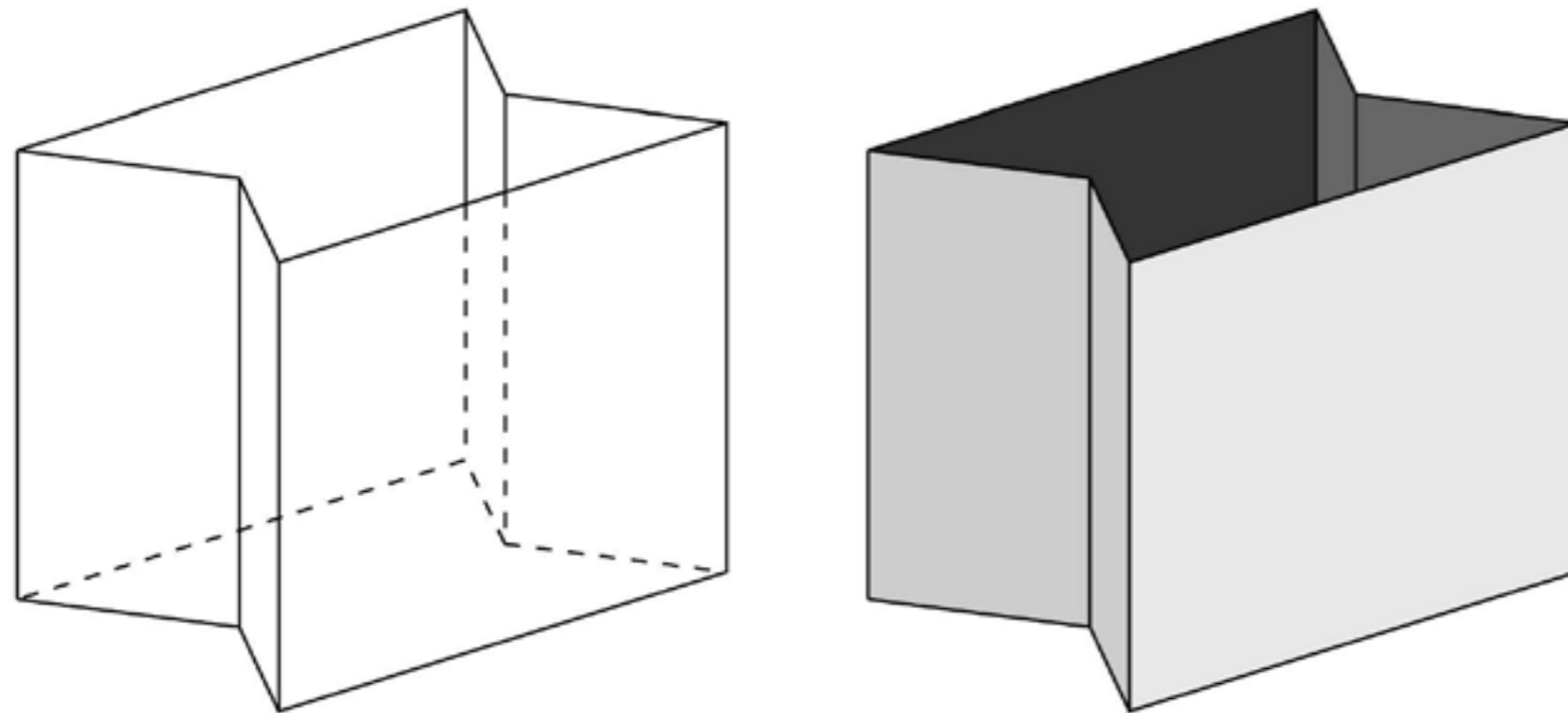
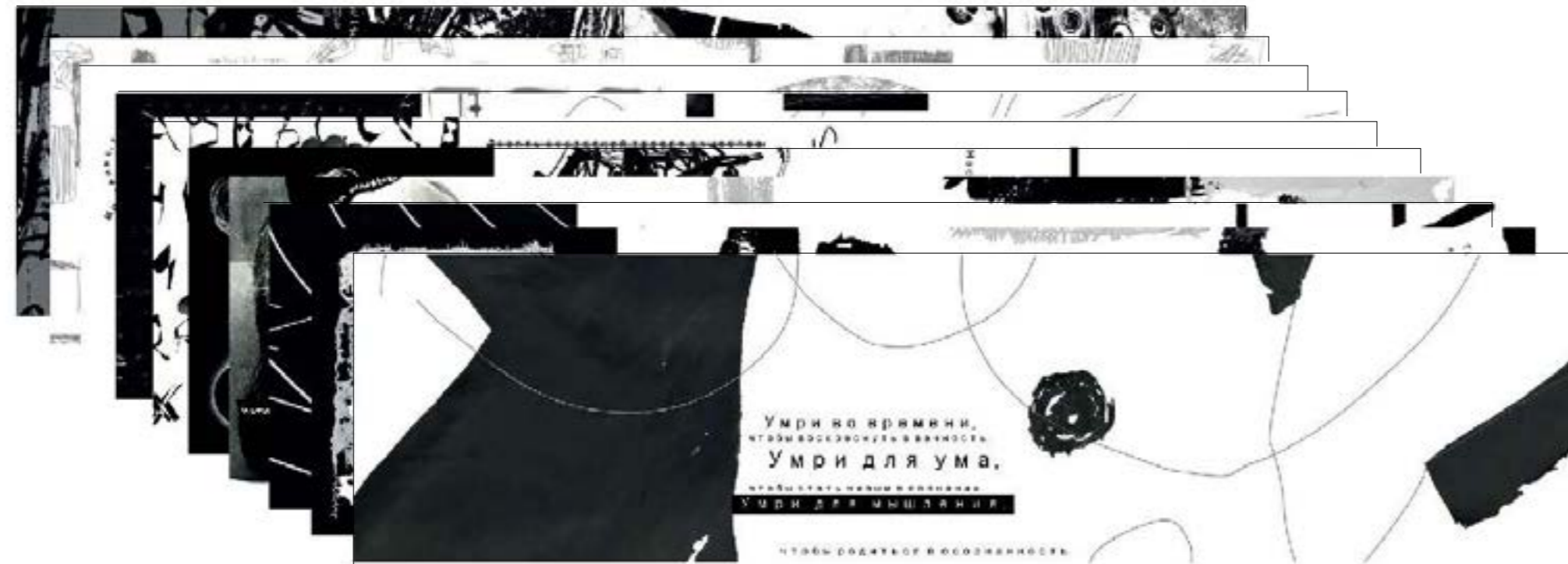
Интерактивный плакат для сохранения и анализа идей





МАСТЕРСКАЯ Г.Н.ЛОЛА





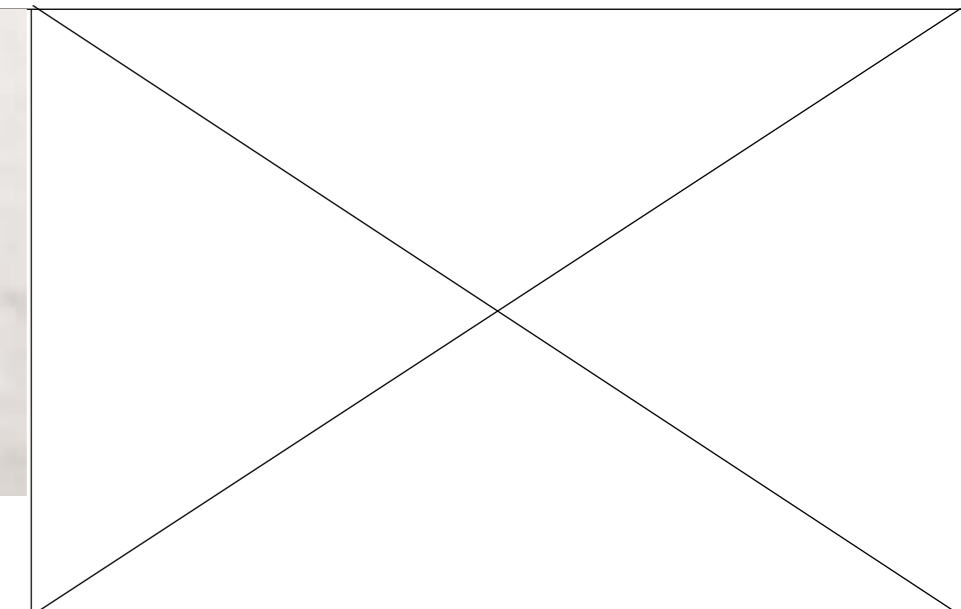
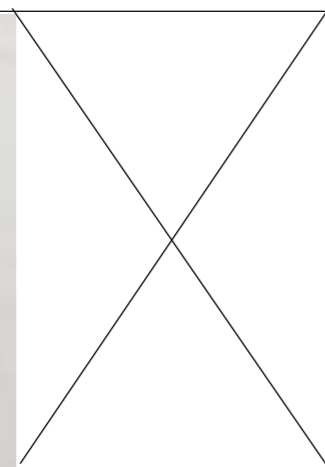
02

ARGÓT

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

Игра ARGÓT – способ познакомиться и раскрепоститься, узнать себя и окружающих, возможность реализовать одну из форм дизайн-практики и активировать мыслительные процессы

Дизайн-продукт



Название

ARGÓT – социолект, профессиональный жаргон, тайный, условный язык



СОСТАВ

8 ДИСКОВ ИЗ КАРТОНА ↗



Разделитель



Суперобложка



4 волчка из дерева



7 цветных карандашей



Коробка



СЦЕНАРИЙ

rolik25.uz

01



Знакомство

02



Цвет впечатления

03



Смешение цветов



C9 M87 Y68 K1
R217 G61 B68
#d93d44



C0 M66 Y77 K0
R238 G114 B64
#ee7240



C68 M16 Y11 K0
R72 G169 B208
#48a9d0



C5 M11 Y75 K0
R248 G219 B86
#f8db56



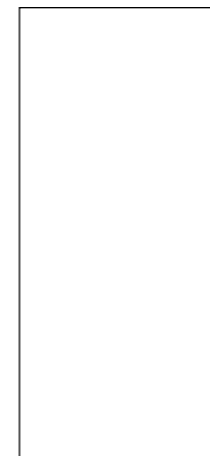
C95 M74 Y8 K0
R35 G76 B148
#234c94



C76 M33 Y83 K20
R67 G116 B68
#437444



C59 M86 Y0 K0
R132 G61 B144
#843d90



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba

JetBrains Mono

Regular,
Medium,
Bold

Aa Bб Bв Гг Дд Ee Ёё Жж Зз Ии Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф
Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

ГРАФИКА

ARGOT

ЦЕЛЬ ИГРЫ
|
СРАВНЕНИЕ САМОВОСПРИЯТИЯ
С ПЕРВЫМ ВПЕЧАТЛЕНИЕМ,
ПРОИЗВОДИМЫМ НА ДРУГИХ ЛЮДЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ КАРТОННЫЙ ДИСК

УЧАСТНИКИ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ В ПАРЫ

ДВА ИГРОКА ДОЛЖНЫ ЗАДАТЬ ДРУГ ДРУГУ ВОПРОСЫ В ПОРЯДКЕ ОЧЕРЕДИ. ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОПРОСА КАЖДОМУ ОТВОДИТСЯ 3 МИНУТЫ. ЗАДАЧА УЧАСТНИКОВ ЗА 6 МИНУТ ПОЛУЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ИНФОРМАЦИИ, ДОСТАТОЧНОЕ ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ ОБРАЗА ПАРТНЕРА ПО КОММУНИКАЦИИ

ПОСЛЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ НЕОБХОДИМО ПРИСВОИТЬ РЕЗУЛЬТАТУ ВОСПРИЯТИЯ ЦВЕТОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ, СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОДНОМУ ИЗ ЦВЕТОВ РАДУГИ

ПО ОКОНЧАНИИ ДИАЛОГА ИГРОКИ ОБМЕНИВАЮТСЯ КАРТОННЫМИ ДИСКАМИ И ЗАКРАШИВАЮТ ОДИН ИЗ ПУСТЫХ СЕГМЕНТОВ БОЛЬШОГО КОЛЬЦА НА ДИСКЕ СВОЕГО ВИЗАВИ

КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ВОЗВРАЩАЕТ ДИСК ПАРТНЕРУ

ИГРОКИ МЕНЯЮТ СОБЕСЕДНИКОВ И ПОВТОРЯЮТ ОПИСАННЫЙ ВЫШЕ АЛГОРИТМ

КОГДА ОБРАЗУЕТСЯ ПОЛНЫЙ ЦВЕТОВОЙ КРУГ, УЧАСТНИК ЗАКРАШИВАЕТ КОЛЬЦО МЕНЬШЕГО ДИАМЕТРА НА СОБСТВЕННОМ КАРТОННОМ ДИСКЕ. ВЫБРАННЫЙ ЦВЕТ ДОЛЖЕН ОТРАЖАТЬ ЦВЕТОВОЕ САМОВОСПРИЯТИЕ ИГРОКА

ЗАПОЛНИВ ОБА КОЛЬЦА, УЧАСТНИКИ ПОМЕЩАЮТ ДИСКИ НА ВОЛЧКИ И ВРАЩАЮТ ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ. ЦВЕТНЫЕ СЕГМЕНТЫ БОЛЬШОГО КОЛЬЦА НА ДИСКЕ СМЕШИВАЮТСЯ И ОБРАЗУЮТ ОДИН ЦВЕТ

В РЕЗУЛЬТАТЕ КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧИТ ОТ ОДНОГО ДО ДВУХ ЦВЕТОВ

СЕМАНТИКА ЦВЕТА ДОСТУПНА ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ В ПРИЛОЖЕНИИ

2, 8, 6, 10, 78

ARGOT

ИГРА ARGOT — ЭТО СПОСОБ
ПОЗНАКОМИТЬСЯ И РАСКРЕПОСТИТЬСЯ,
УЗНАТЬ СЕБЯ И ОКРУЖАЮЩИХ,
ВОЗМОЖНОСТЬ РЕАЛИЗОВАТЬ ОДНУ
ИЗ ФОРМ ДИЗАЙН-ПРАКТИКИ
И АКТИВИРОВАТЬ МЫШЛЕНИЕ!

ARGOT

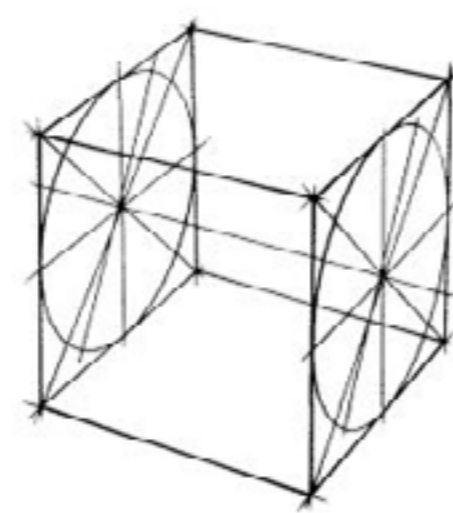
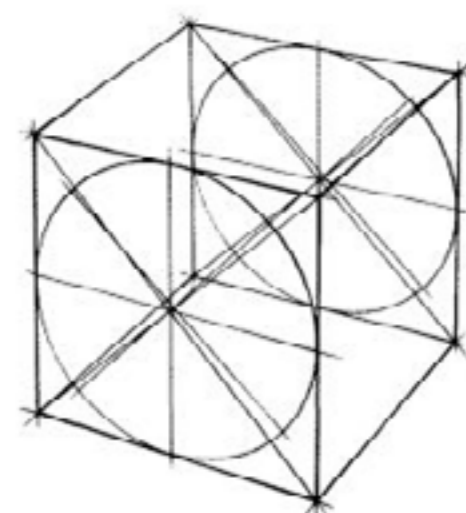
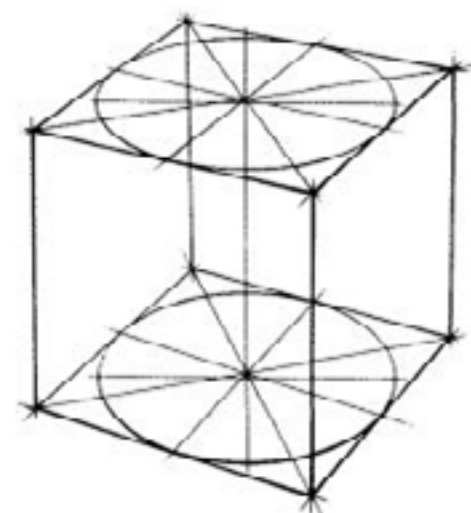
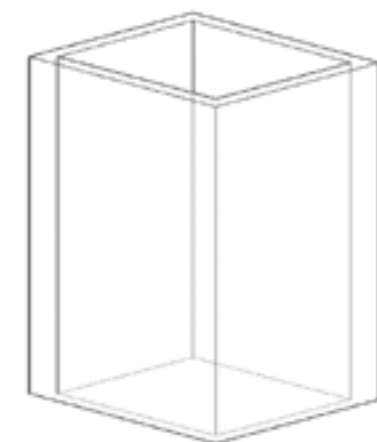
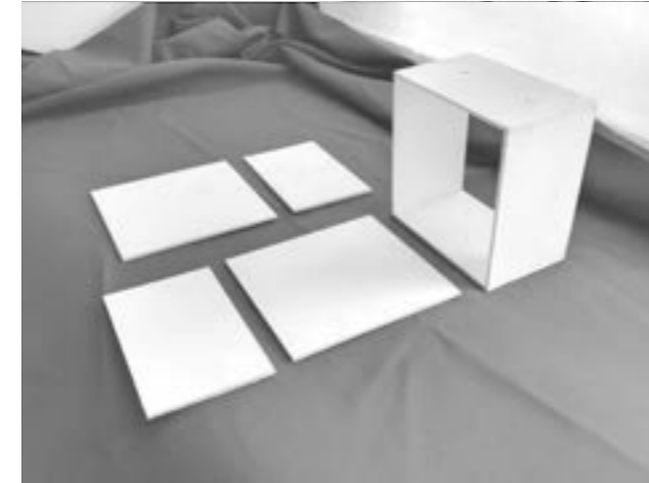
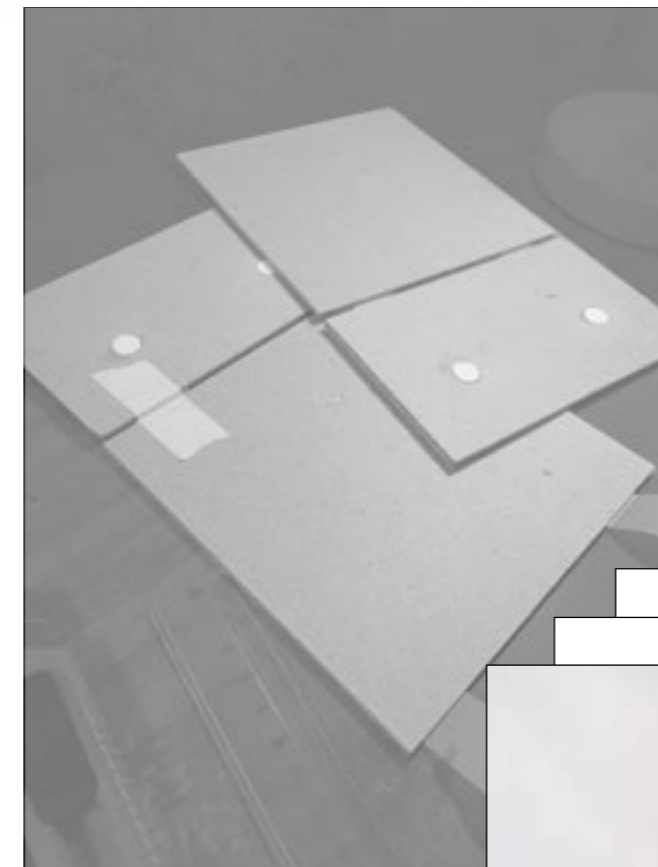
МАКЕТ

Материалы

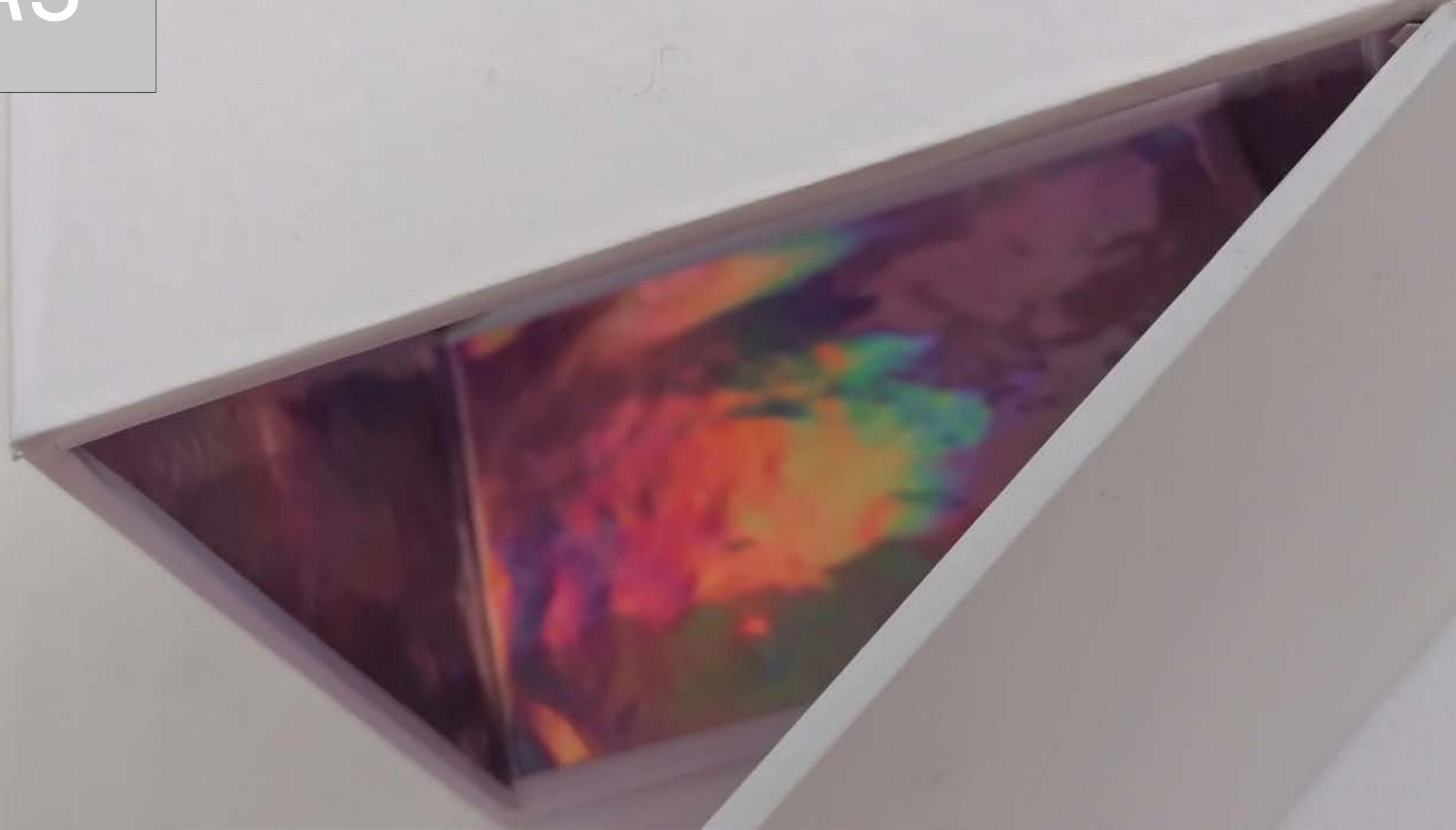
Картон, самоклеящаяся пленка, голографическая пленка, неодимовые магниты, пластик, дерево

Размер

130 x 130 x 80 мм



ОБРАЗ

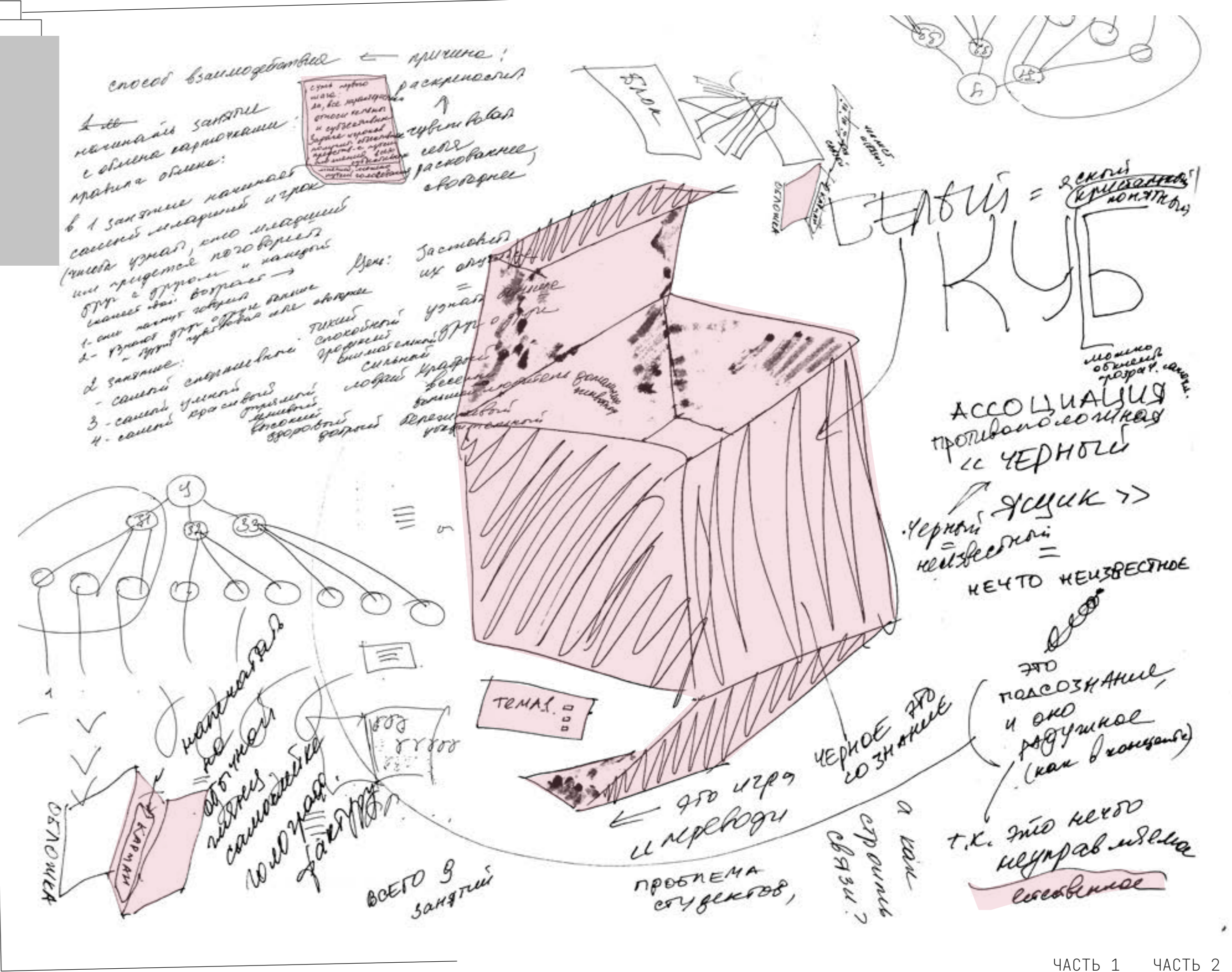


КОНЦЕПТ

Переворот сознания

Базовым положением в дизайн-мышлении принимается возможность познания объекта посредством разнообразных контекстов.

Для реализации управления гносеологической деятельностью Других необходимо обладание компетенцией разделения видимой формы и смысла, содержащегося в нечто.



FERNWEH

КАРТА,
ИНСТРУМЕНТ
ДЛЯ

ПРОГРАММА,

ТЕТРАДЬ

РАБОТЫ
ИНФОРМАЦИЕЙ

03

FERNWEH

КАРТА, ПРОГРАММА, ТЕТРАДЬ

Название

Fernweh – тяга к дальним странствиям,
тоска по несуществующим землям,
“лучше там, где нас нет”



Дизайн-продукт

Набор *Fernweh* –
наглядный инструмент
для самостоятельной
работы с информацией
посредством коммуникации
и метамышления

СОСТАВ

Тетрадь на кольцах с карманом

двухсторонний
модуль

2 сменных
листовых
блока

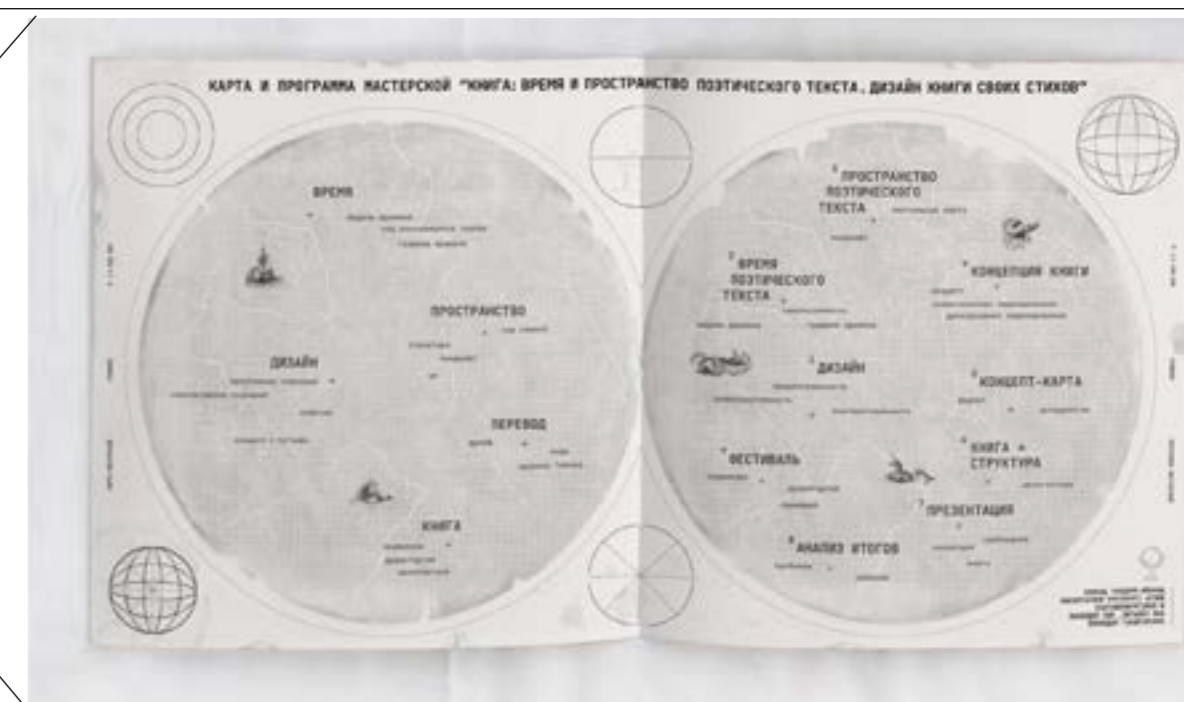
9 разделов

72 листа → → →

Карта и программа мастерской

анализ
раздела

Регулируемая ручка



В сумке

Работу можно взять с собой



На столе

Горизонтальное хранение

Письменная работа



Сумка

Вертикальное хранение

Часть интерьера

Аксессуар



СЦЕНАРИЙ

01



Обозначить
содержимое тетради

02



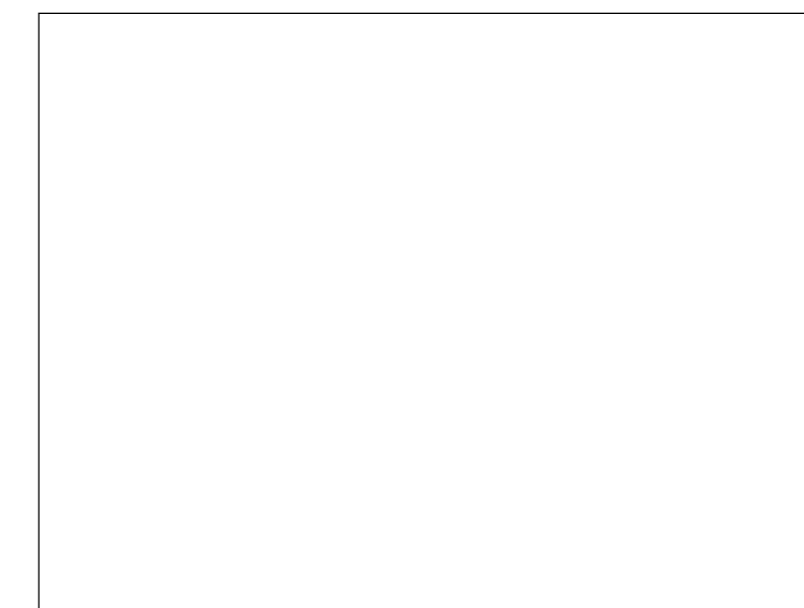
Записать конспект

03



Отметить вопросы

04



Получить ответы



04



Получить ответы

05



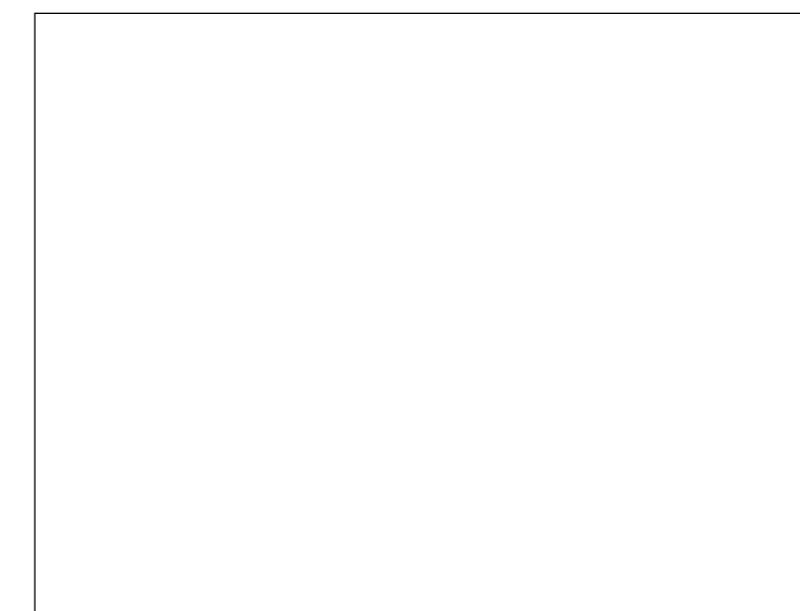
Провести метаанализ
конспекта

06



Проанализировать
раздел

07



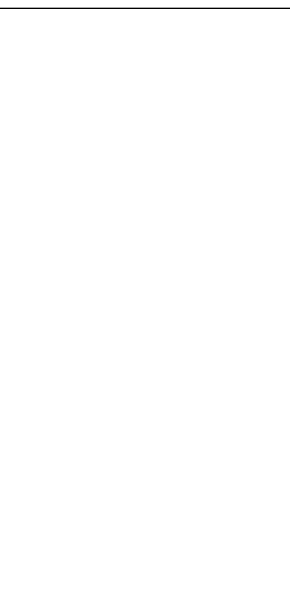
Зафиксировать выводы





07

08



Зафиксировать выводы

Поработать с картой



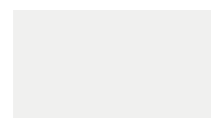
+

+

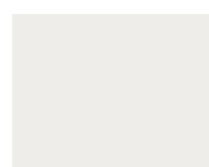
+

+

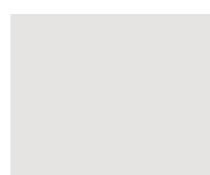
+



C7 M5 Y6 K0
R240 G240 B239
#f0f0ef



C8 M6 Y9 K0
R238 G237 B233
#eeede9



C12 M9 Y11 K0
R230 G228 B226
#e6e4e2



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C17 M12 Y13 K0
R219 G219 B219
#dbdbdb



C19 M15 Y16 K0
R214 G212 B211
#d6d4d3



C27 M21 Y22 K3
R194 G191 B190
#c2bfbe



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C31 M22 Y24 K4
R183 G185 B184
#b7b9b8



C36 M27 Y31 K7
R169 G169 B164
#a9a9a4



C42 M32 Y32 K11
R151 G153 B154
#97999a



C16 M18 Y27 K1
R220 G206 B188
#dccebc



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba

JetBrains Mono

Regular,
Medium,
Bold

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф
Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

Материалы



Картон, акриловый грунт, акриловая краска, акварельная краска, джутовая веревка, нить, бумага ручного литья, бумага для пастели, калька, каменная бумага, металлический карабин

+

Размер



+

МАКЕТ

340 x 220 x 40 мм



3 = 4

Верхняя часть

Нижняя часть

02. Вопрос?

04. Метаанализ
конспекта

01. Конспект

03. Ответ

02. Вопрос?



Закладка —



вопрос
к информационному
блоку в конспекте



Вопросы в разделе —



Группировка —



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Универсальность принципа

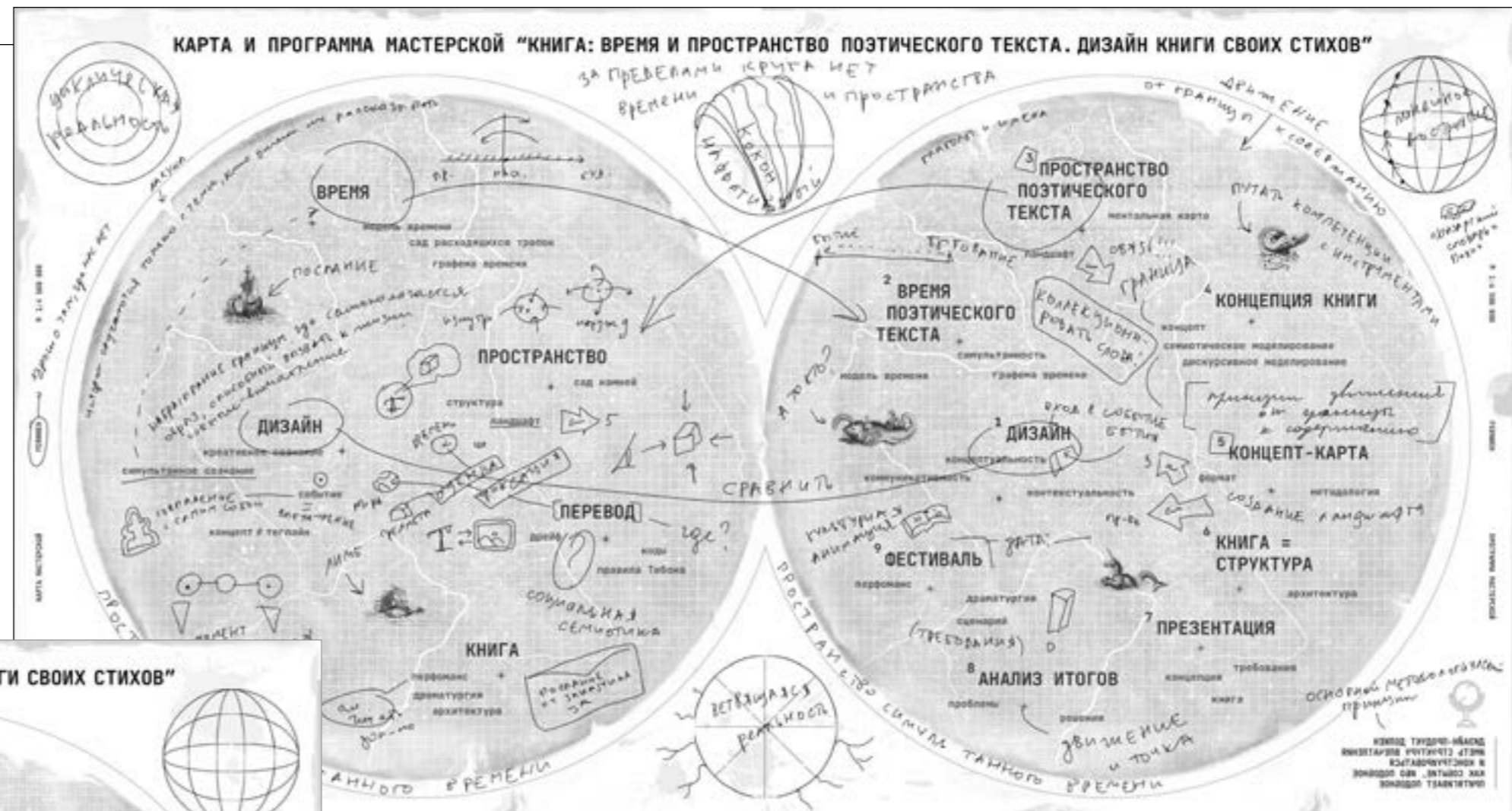
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--





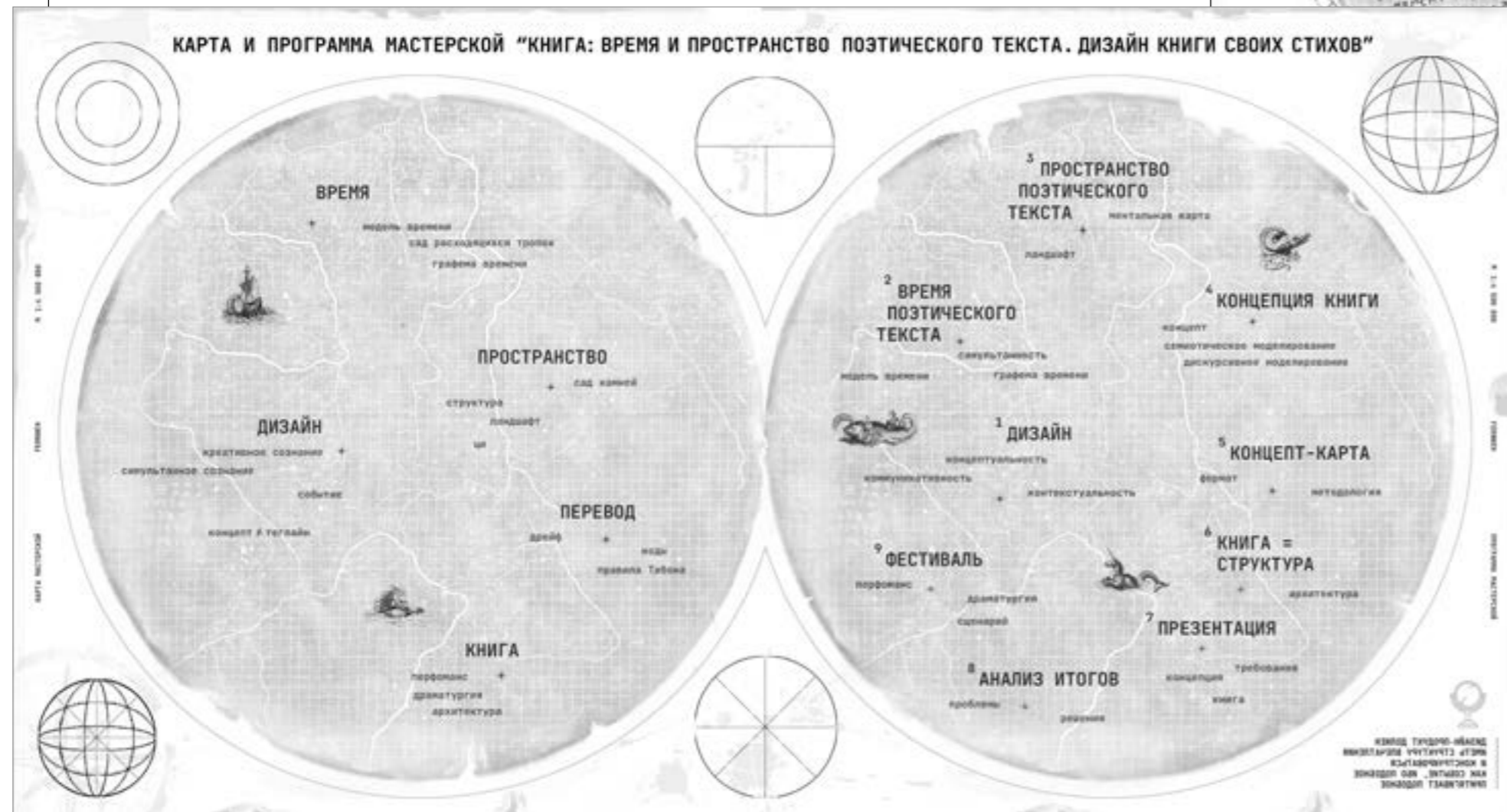
КАРТА

Карта и программа выделяют и означивают ключевые точки теоретического контента



ПРОГРАММА

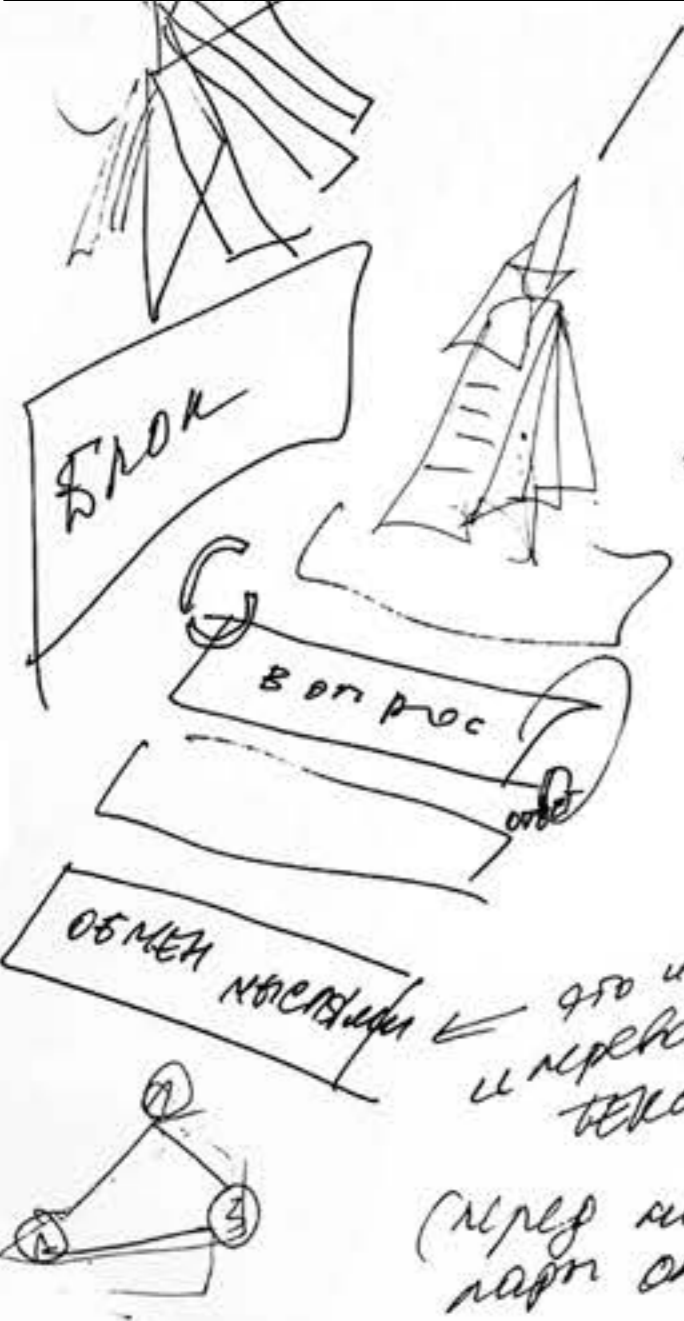
Создают полное представление о предмете в обобщенном виде и контексте всех элементов курса



КОНЦЕПТ

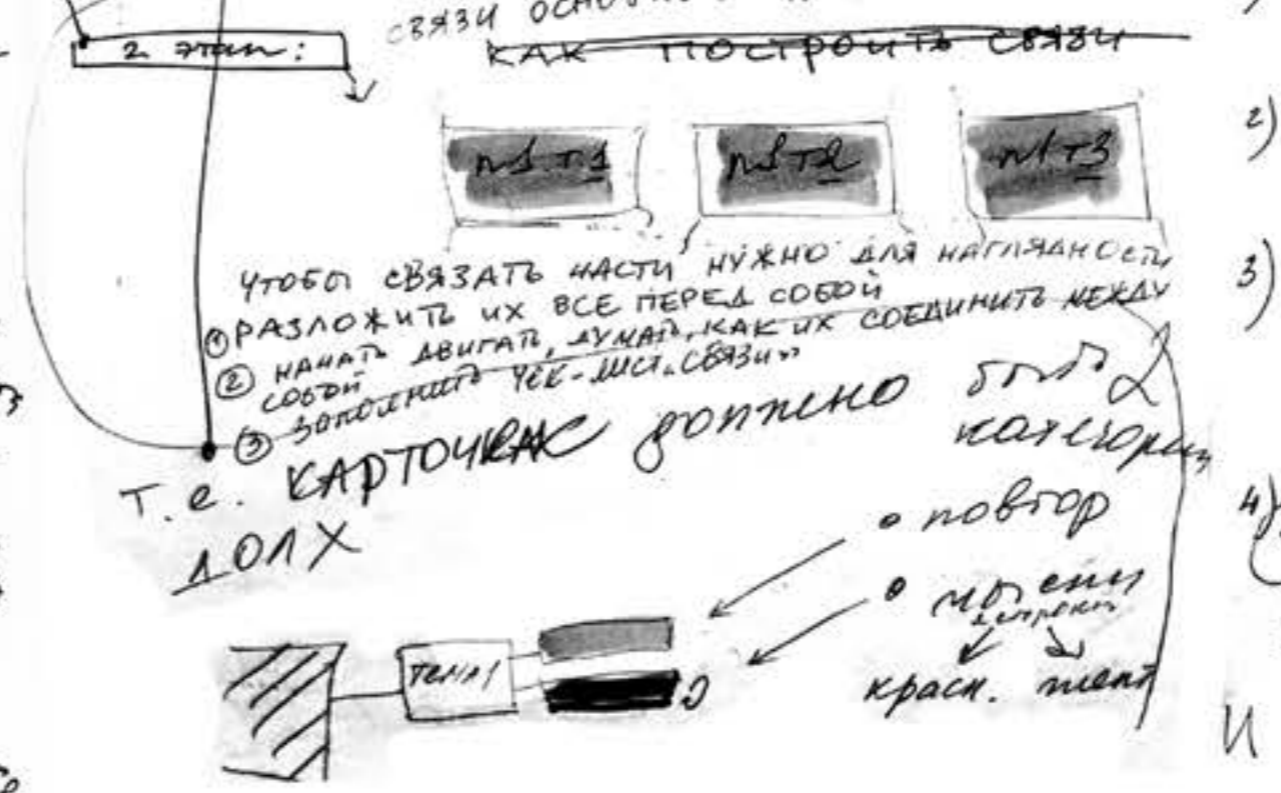
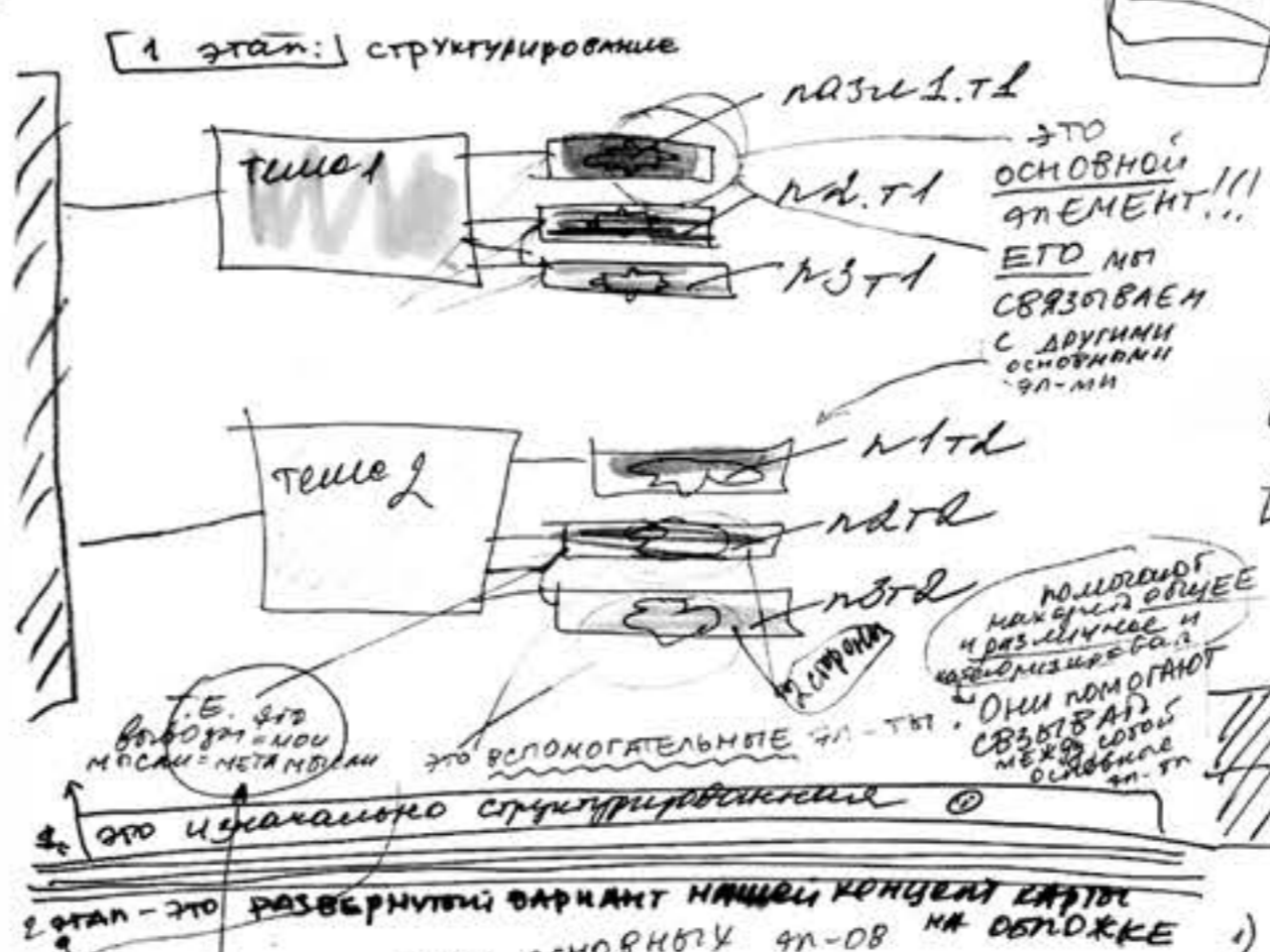
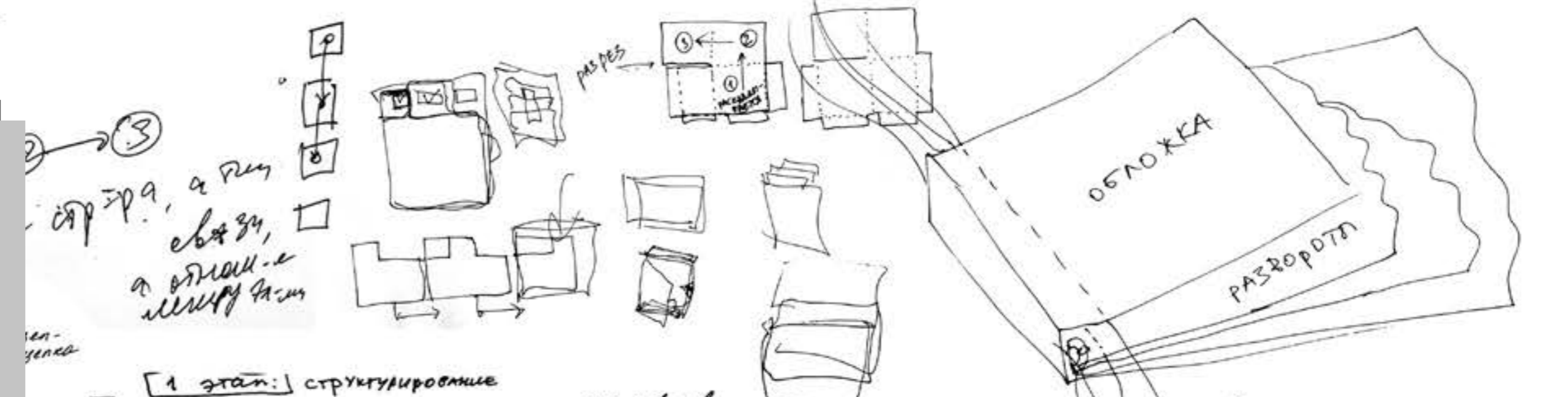
Дискретное хеширование

Делать что-то все равно не зря!
Безнадежно и бесполезно!
Безнадежно и бесполезно!



ПРОБЛЕМА СТУДЕНТОВ,
ЧТО ОНИ
НИКОГДА
НЕ ГОТОВЯТ
ДО КОНЦА
1 - ПРОГОНЯЮТ,
НО НЕ ОБРАБАТЫВАЮТ
2 - ДЕЛИМ НА
МОДУЛИ, А
СВЯЗИ СТРОИТЬ
НЕ НАУЧИЛИСЬ
3 - НЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ
ИЛИ
ТЕКСТ В ОБРАЗЕ
4 - НЕТ ОБЩЕЙ
КАРТИНЫ

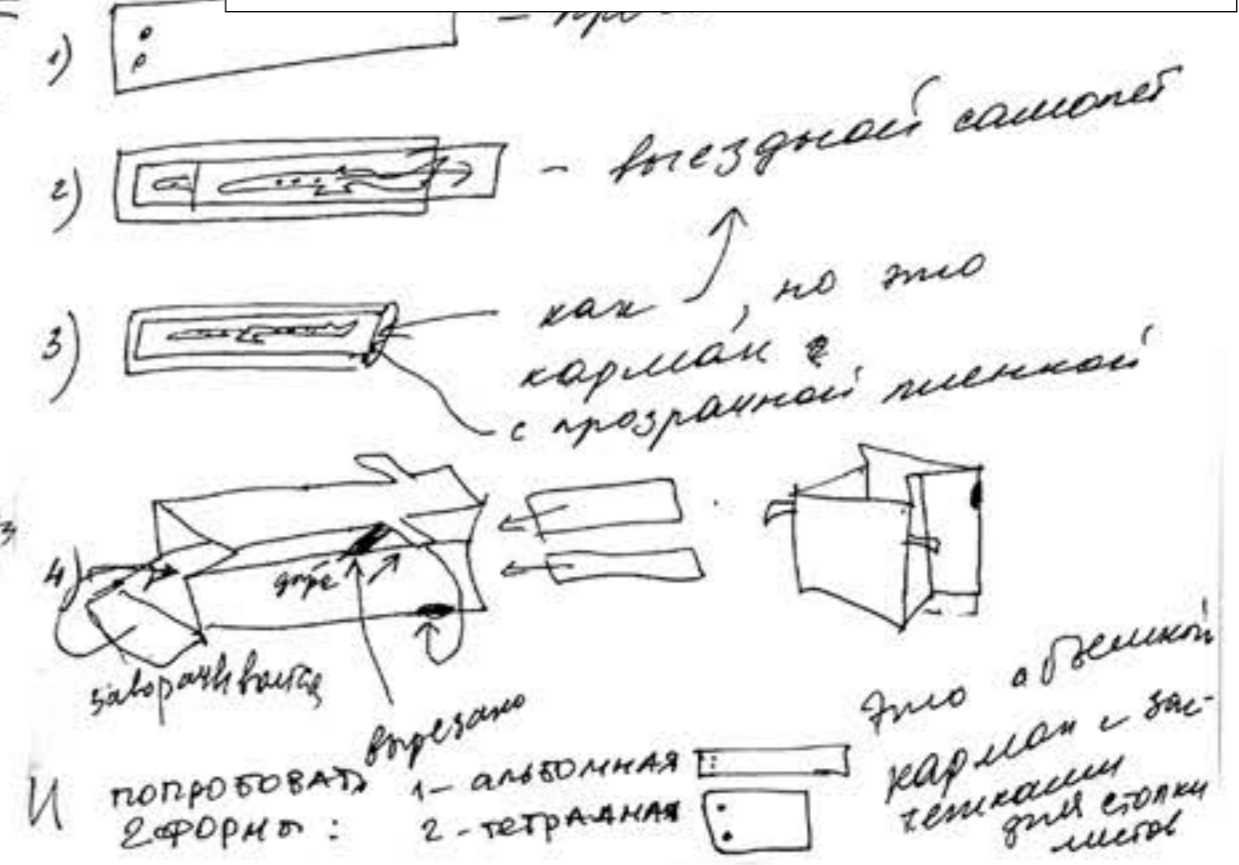
«Перед началом
работ они формируются»



Интерпретация складывается из понимания и разъяснения.

Понимание происходит в ментальном пространстве; разъяснение — в физическом.

Тетрадь играет роль медиума.





ОБРАЗ



Честно и
подставь ладонь
под счётный
палец



А ДАЛЕЕ НЕ СНАЧАЯ
СОН: УЧЕБНИК
ВСЕЗАКОН (ЧАСТЬ I)
— Екатерина Зайцева

КОЛЬ ПОТОЛОК
ТРЕСК ПОДОКОННИК
КРОВАТЬ КАК ПЕРЕСЕЛЕННЫЕ
БОРЦАМИ

«Игнорировать
вопрос не было»
«...»
«...»
«...»
«...»
«...»
«...»



«...»
«...»
«...»
«...»
«...»
«...»
«...»

ЛЕТ...

04

ЛОВЕЦ МЫСЛЕЙ

СБОРНИК СТИХОТВОРЕНИЙ



Название

"Ловец мыслей" – организуемая система (конструктор) литературных произведений, которая обеспечивает владельца мотивацией к ее пополнению и реструктуризации для обогащения эмоционального и интеллектуального опыта.



Дизайн-продукт

«Ловец мыслей» – книга-зеркало, которая отражает духовную жизнь ее владельца.



СОСТАВ

Обложка

Веревка из джута



50 карманов
из полипропилена

30 цитат
о времени
на кальке

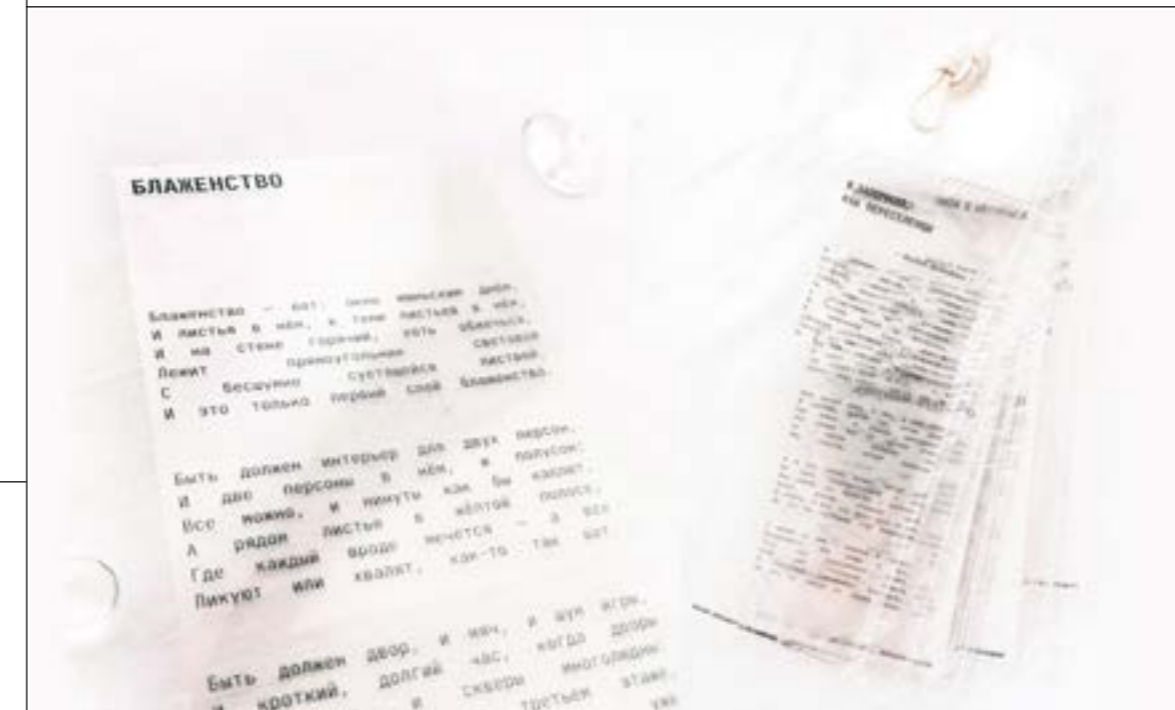


Ц
"Не позволяйте часам и календарю затмевать тот факт, что каждая секунда жизни есть чудо и тайна."
— Ларсен Хан



23 стихотворения
на пластике

Картонная основа



СЦЕНАРИЙ

01



Поместить в нижний карман поэтическое произведение

02



Заполнить верхний карман материалами с размышлениями; предметами, ассоциирующимися со стихотворением

03



Сравнить и связать произведение с другими, составляющими сборник



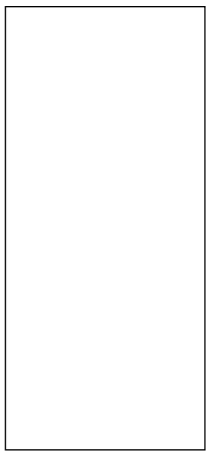
+

+

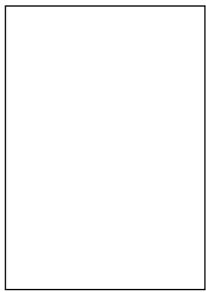
+

+

+



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C0 M39 Y18 K0
R246 G180 B186
#f6b4ba



C16 M18 Y27 K1
R220 G206 B188
#dccebc



JetBrains Mono

Regular,
Medium,
Bold

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй
Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф
Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

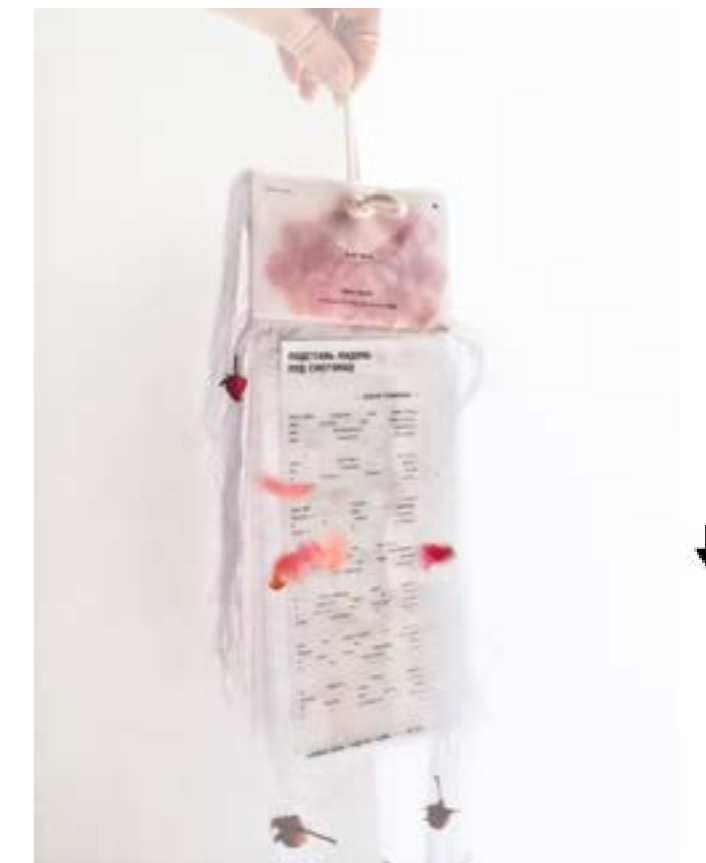
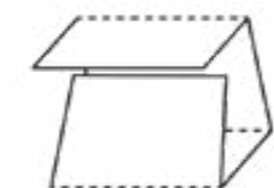
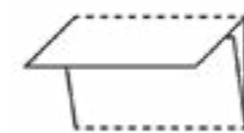
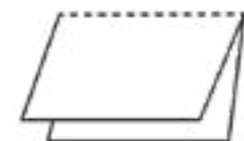
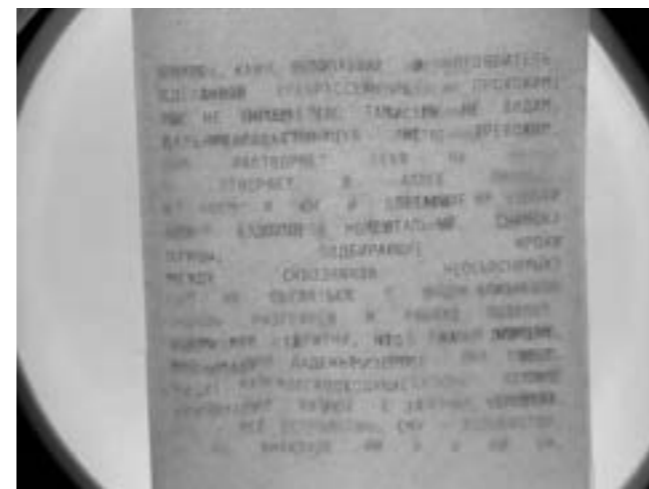
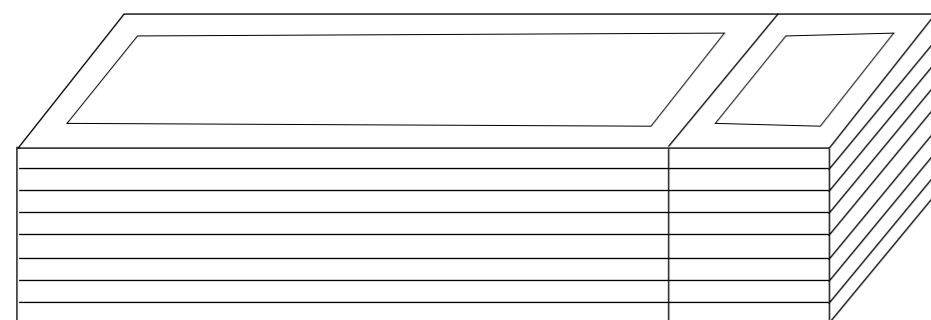
МАКЕТ

Материалы

Пластик, картон,
акварельная краска,
джутовая веревка, нить,
калька, металлический
карабин

Размер

105 x 304 x 10 мм

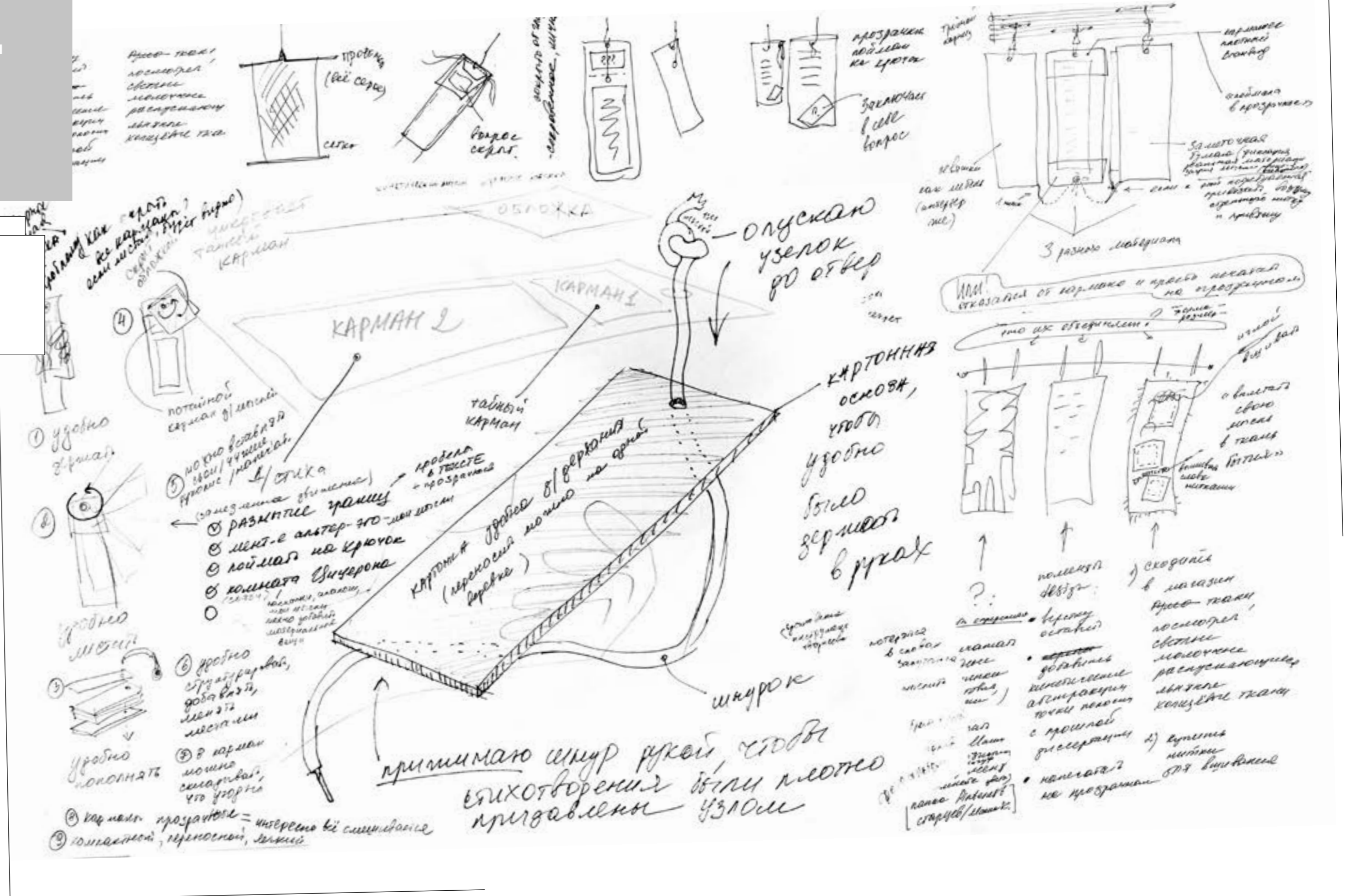


КОНЦЕПТ

Многоликое альтер-эго

Концепт включает идею симультанного восприятия и саморазвития.

Темпоральная интроспекция позволяет оценить собственную личность в новом ракурсе и контексте посредством конструирования индивидуальной ментальной проекции





						<h1>ОБРАЗ</h1>
--	--	--	--	--	--	----------------

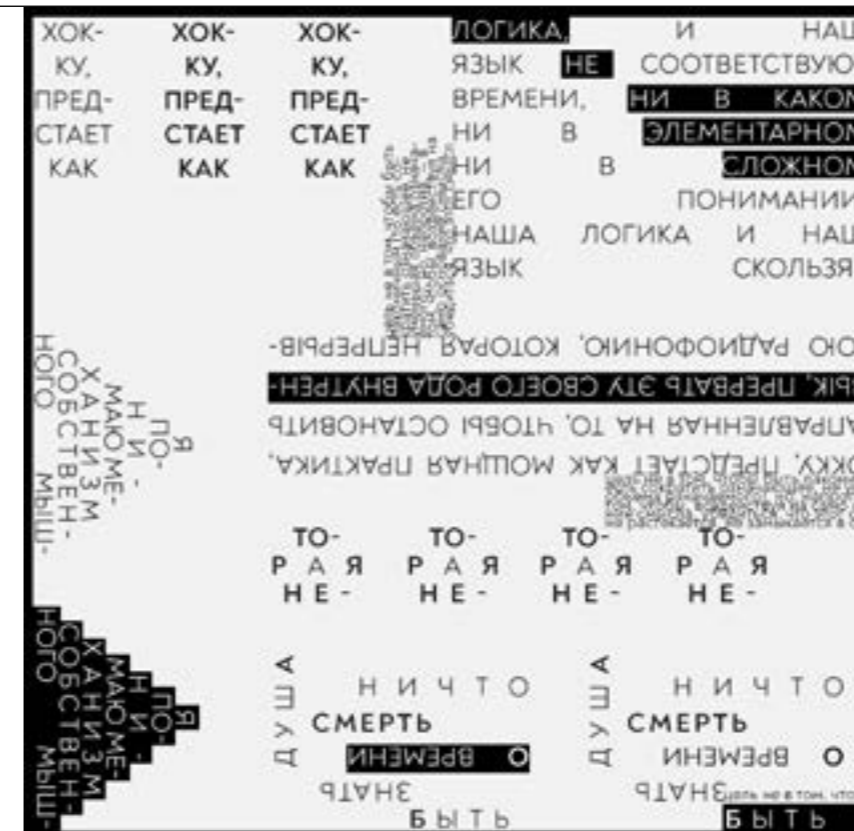
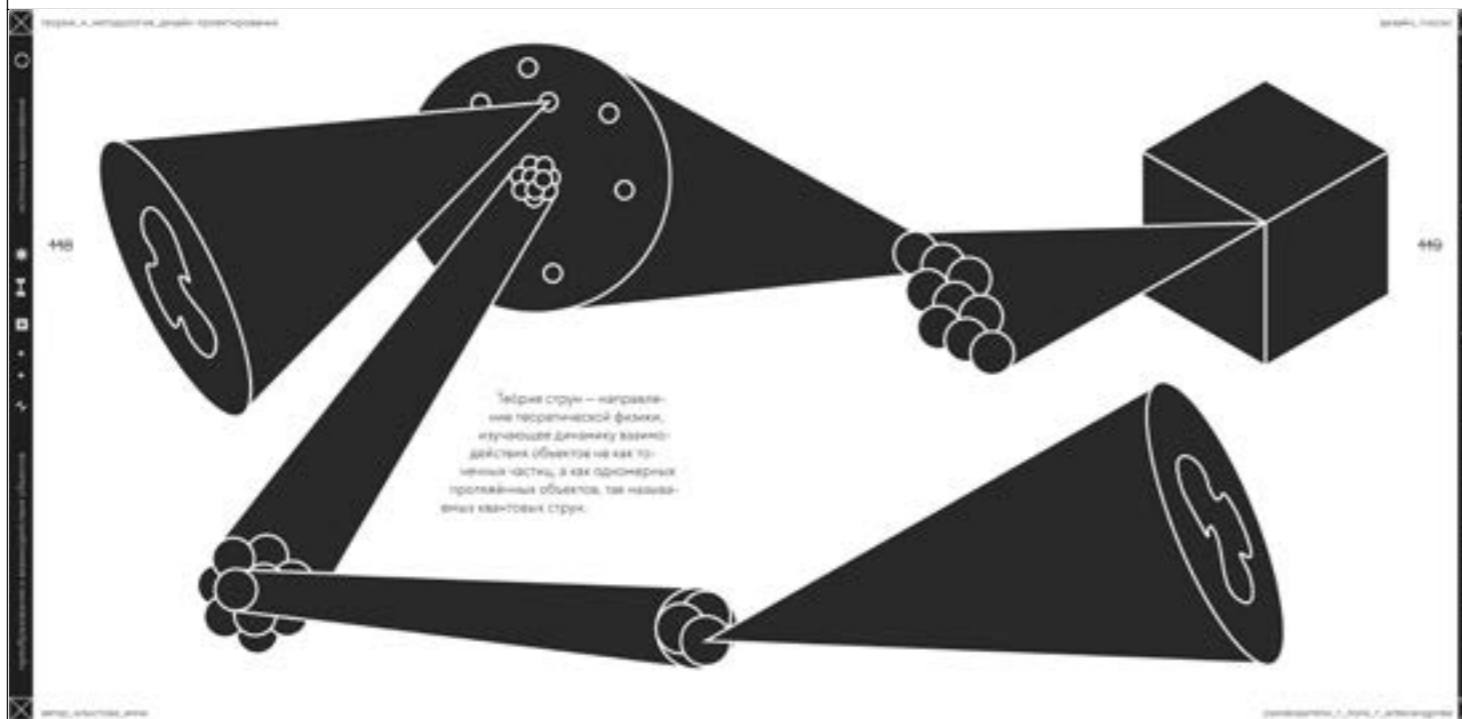


05

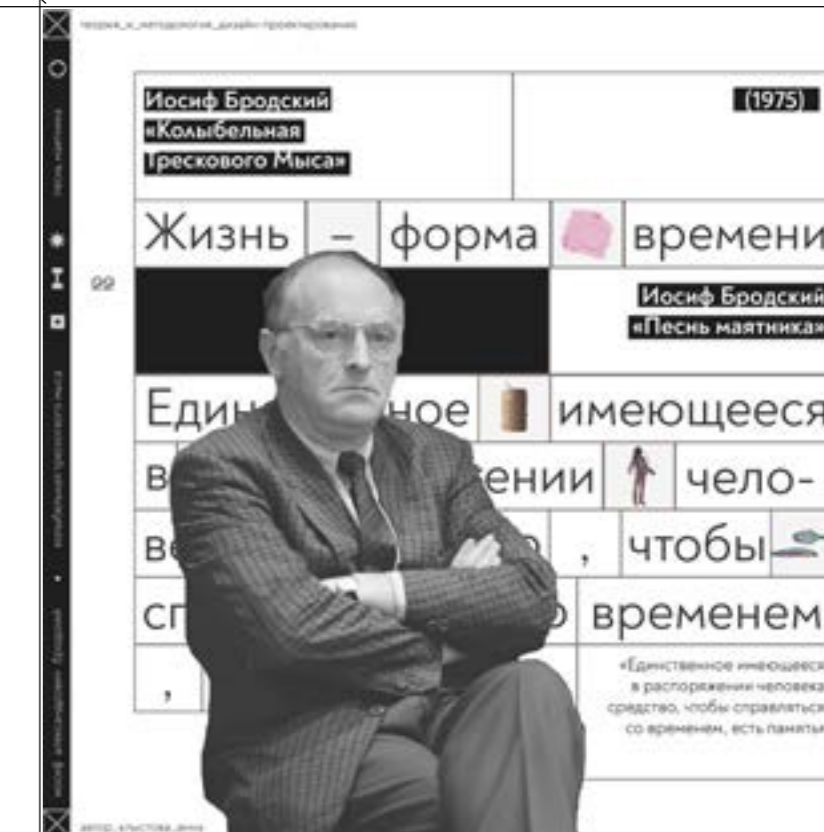
ПРЕЗЕНТАЦИЯ КУРСА Г.Н.ЛОЛА "ДИЗАЙН"

Название

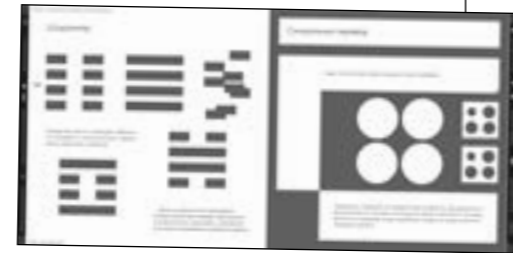
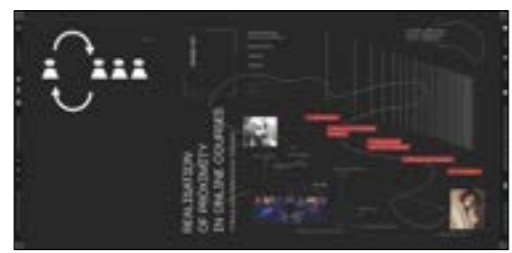
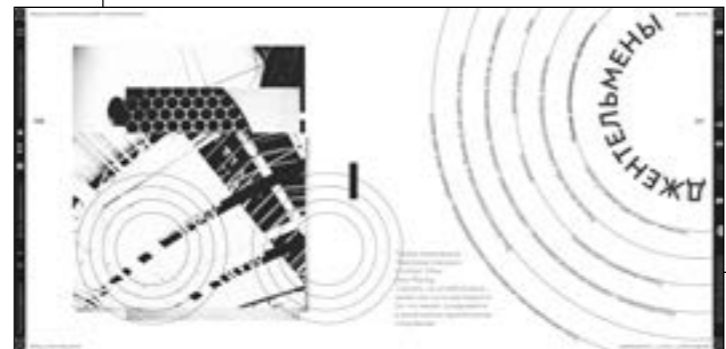
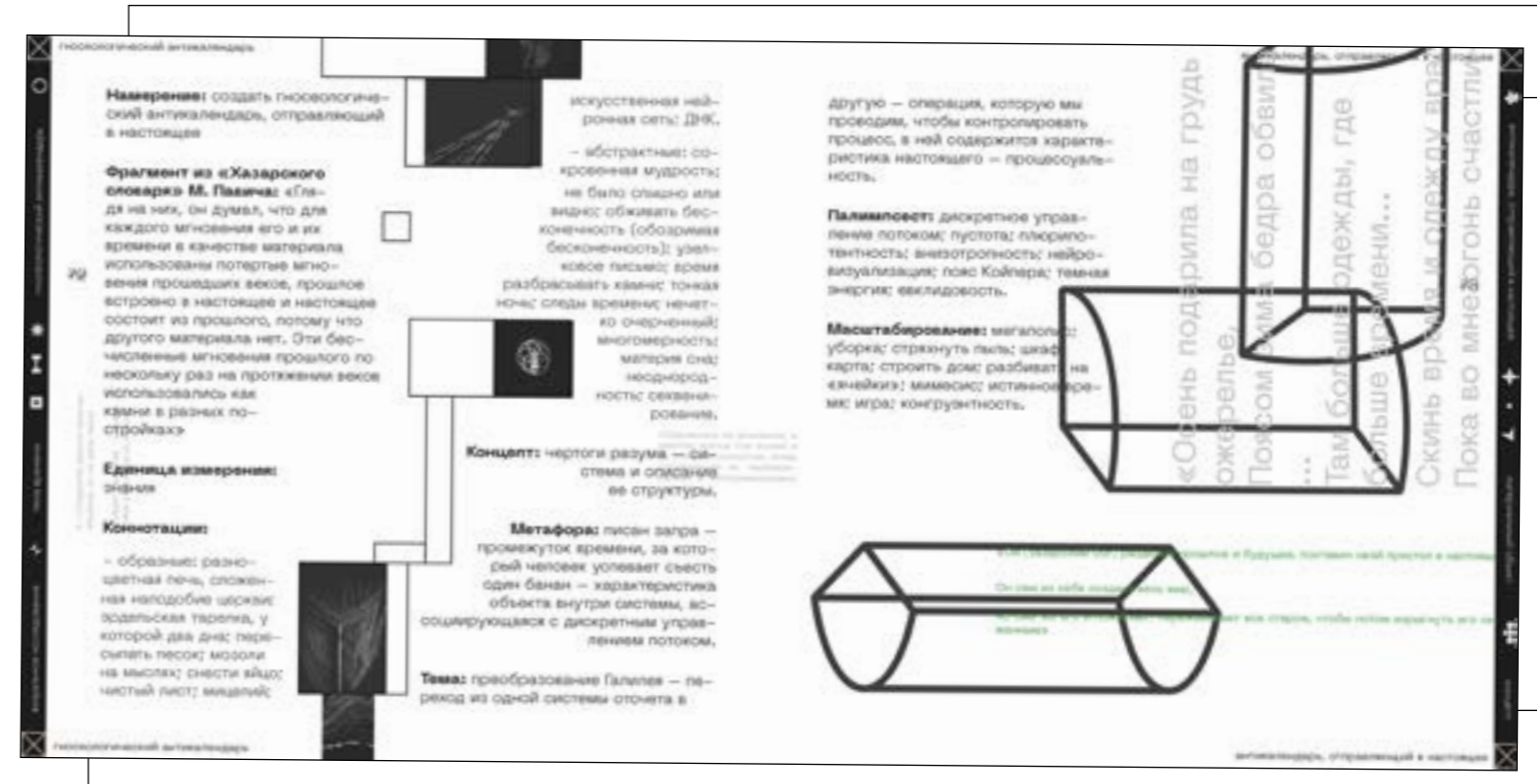
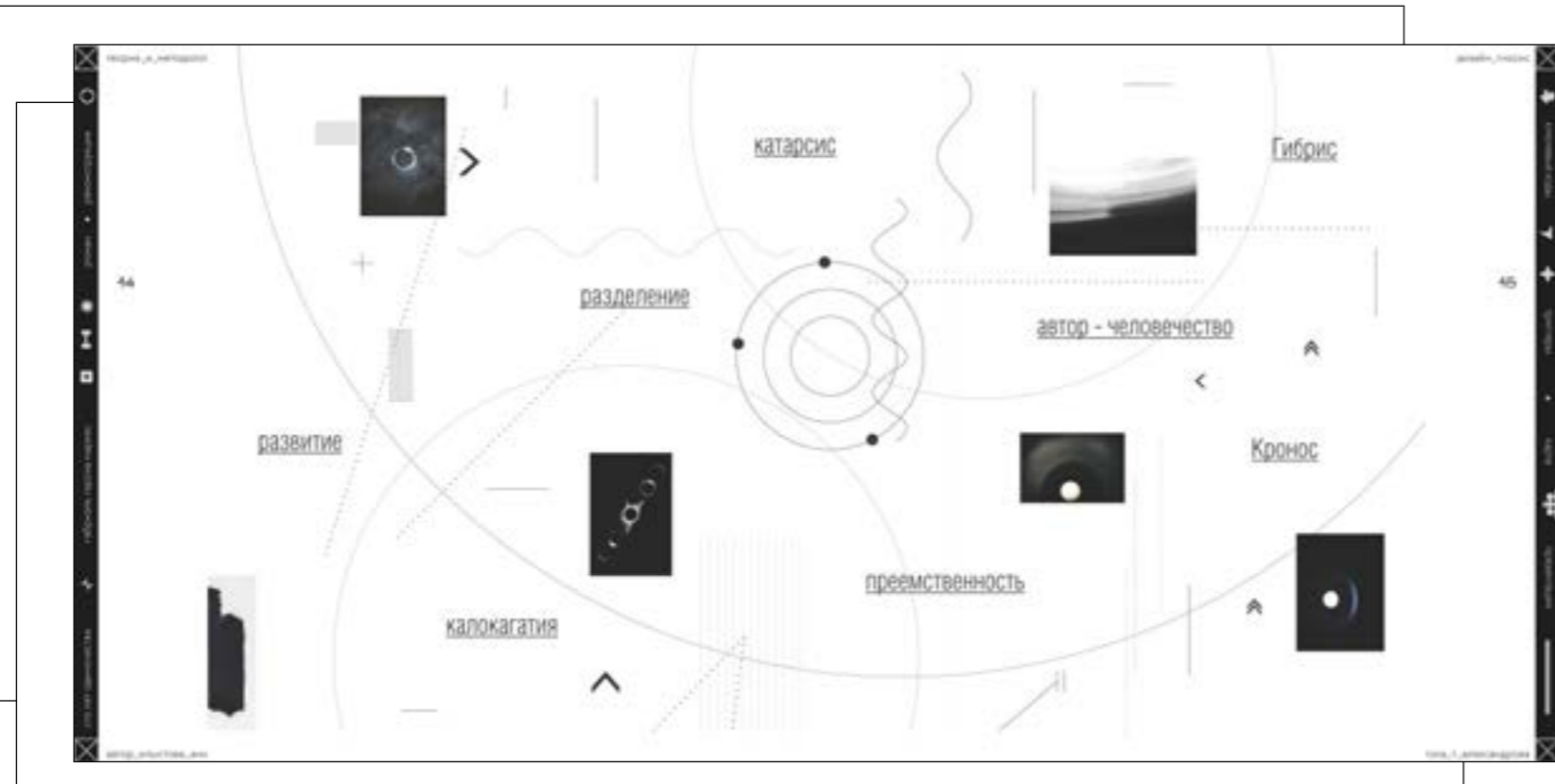
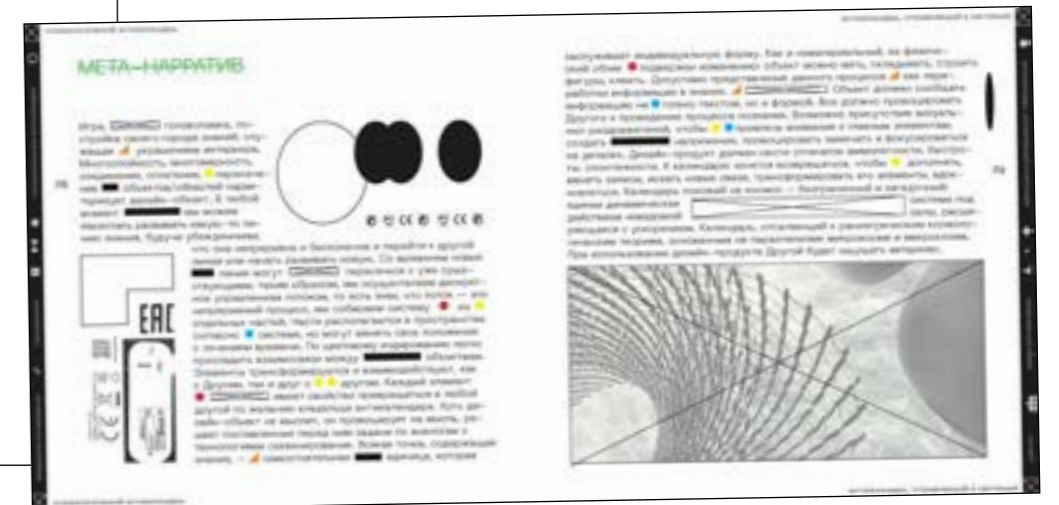
Теория и методология дизайн-проектирования – курс о дизайн-мышлении и технологии реализации проектного замысла



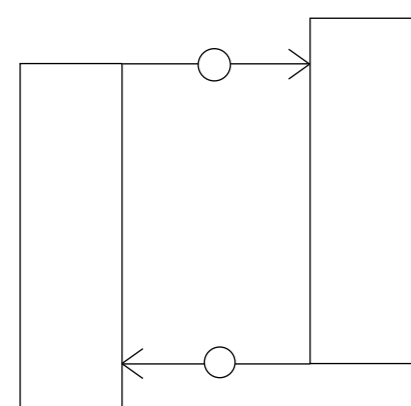
Презентация учебной программы, представляющая основные темы курса в конспектной форме



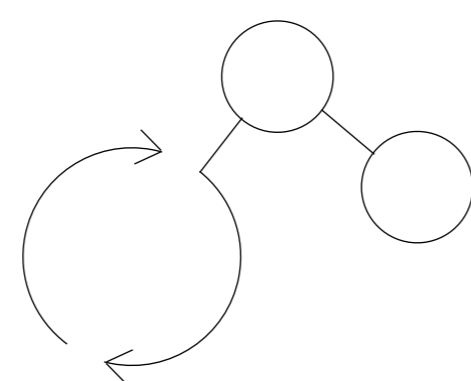
Дизайн-продукт



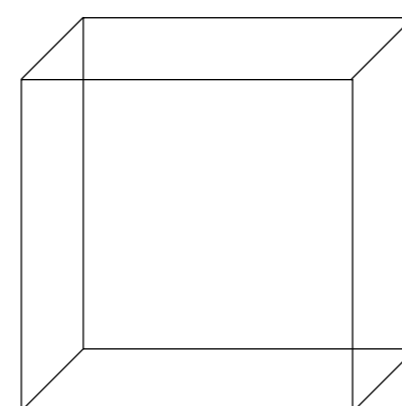
ЗНАЧИМОСТЬ



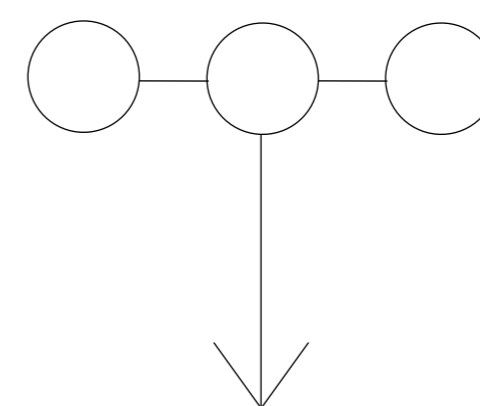
универсальные
коммуникационные
медиумы



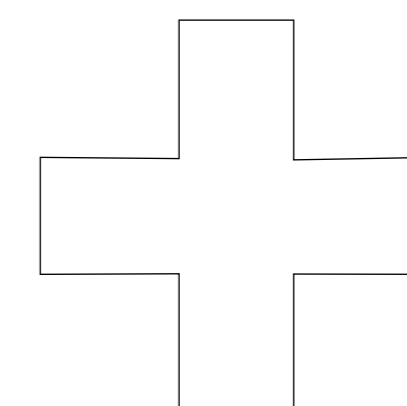
технология
обучения
контекстному
мышлению



материальное
сопровождение
интенсива

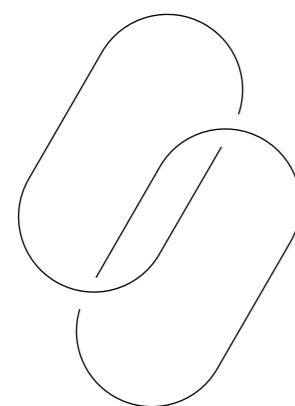


инструменты
для углубленного
изучения предмета

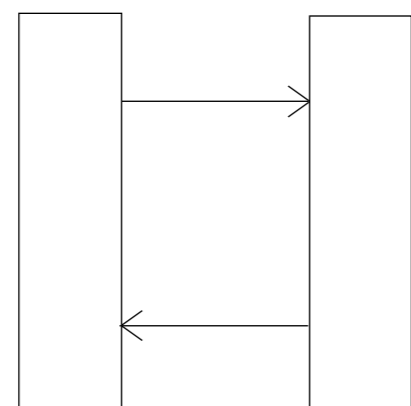


дополнение
программы
"Дизайн"
СПбГУ

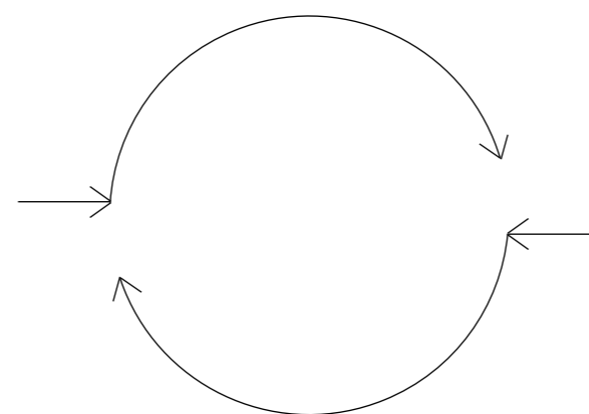
ВЫВОДЫ



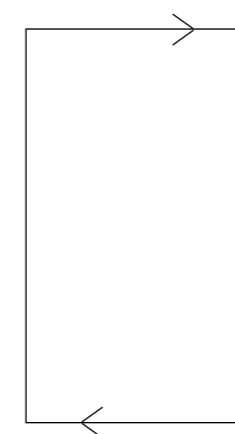
связь дизайна
и педагогики



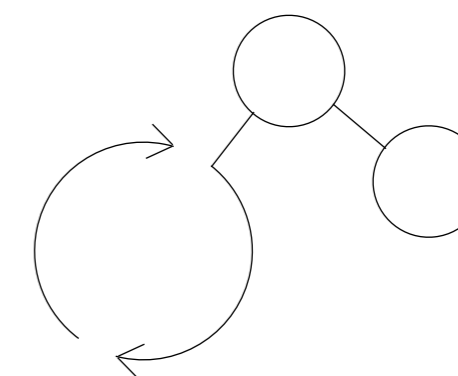
коммуникация
как обмен
корректными
данными



связь
коммуникации
и обработки
информации



медиум
как стимул
для самостоя-
тельной работы



итог любой
познавательной
практики —
понимание
в контексте