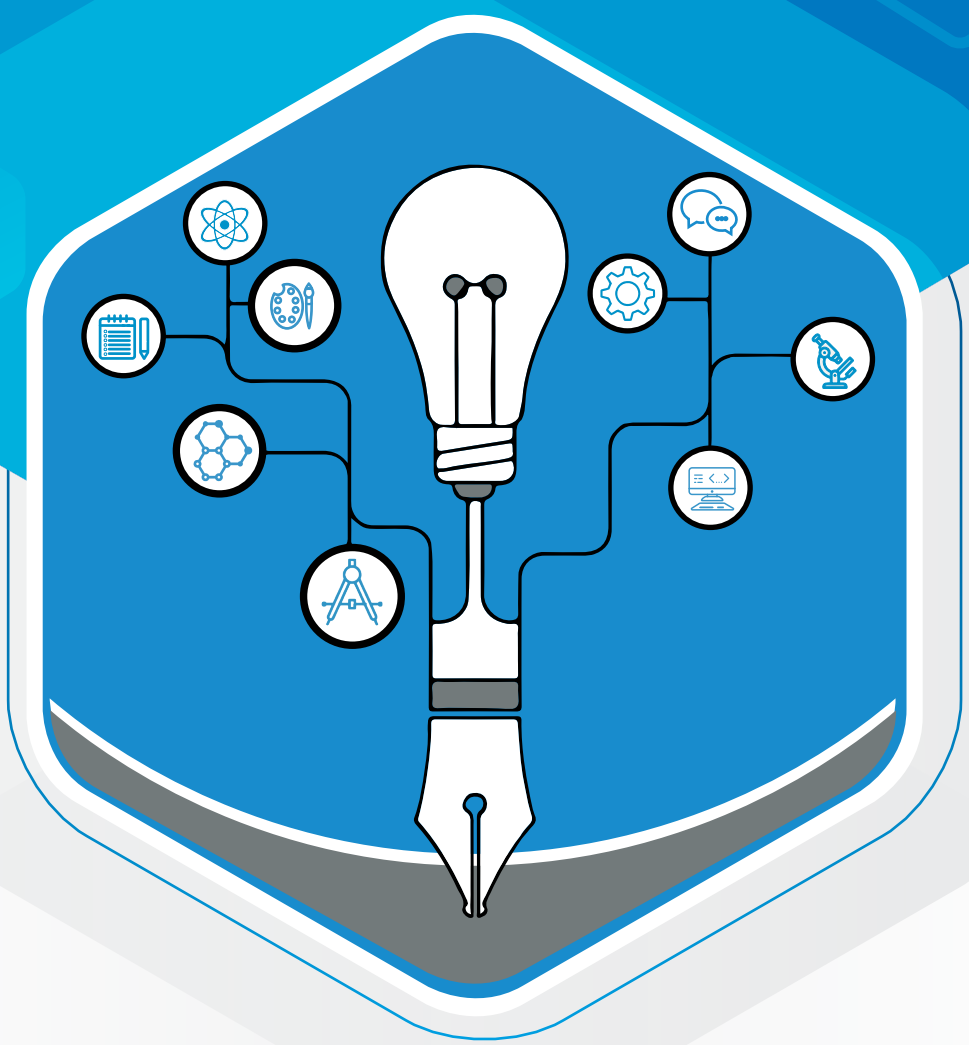
05.2025

ТЕХНОСФЕРА

#7(76)



ТЕМА НОМЕРА:

ДИЗАЙН

Дорогие читатели!

На страницах журнала «Техносфера» вы найдете QR-коды, хранящие дополнительную информацию по теме публикаций. Их можно считать при помощи телефона или планшета с фотокамерой. Для чтения QR-кода необходимо запустить любую программу сканирования и навести фотокамеру вашего устройства на него.

Программы для считывания QR-кодов можно скачать на сайтах: https://itunes.apple.com или https://play.google.com

6+

Главный редактор: Н.Л. Иванова
Выпускающий редактор: Н.М. Бородачева
Дизайн и верстка: А.Г. Милашкина
Адрес учредителя, издателя и редакции:
195027, Санкт-Петербург, ул. Панфилова, д. 23, лит. А
Выпуск № 1(16), май 2025 г.
Подписан в печать: 15.05.2025
Выход в свет: 16.05.2025
Тираж: 150 экз.
Типография: ИП Дайлиденок Анатолий Геннадьевич, 190121, г. Санкт-Петербург, набережная реки Пряжки, д.36, кв.10.
Распространяется бесплатно.

Тираж напечатан при поддержке АО «Северный пресс».

Журнал «Техносфера»
зарегистрирован
Управлением Роскомнадзора по Северо-Западному федеральному округу
Регистрационный номер и дата:
серия ПИ N ТУ78-02094 от 18.04.2018
ISSN 2415-3478
Учредитель и издатель:
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования центр детского (юношеского) технического творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

#7(76)
05.2025

01 | ТЕМА НОМЕРА:

ИНТЕРВЬЮ С ОЛЬГОЙ ОЛЕГОВНОЙ ЖЕБРОВСКОЙ 4

ЛАБОРАТОРИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА 9
ЕФИМОВА Л. Н., УХАНОВА Я. А., ГЕРАСИМОВА Д. И.

ЭСТЕТИКА И ИНФОРМАТИВНОСТЬ: ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В РАБОТЕ ПЕДАГОГОВ 12
БОГАЧЕВА Ю. В., МЫШКИН Е. В.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ДИЗАЙНЕ ДОУ 16
АРГЕЛАНДЕР И. Г.

ПЛАКАТ В ИНТЕРЬЕРЕ ШКОЛЫ КАК ЭЛЕМЕНТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ 19
ЖЕМЧУЕВА К. А., ЕГРАНОВА Ю. В., ПЛОТНИКОВ К. Ю.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РОДИНОВЕДЧЕСКИЙ ПРОЕКТ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ CORELDRAW 22
САХАРТОВА О. С.

КАБИНЕТ ТЕАТРАЛИЗАЦИИ, КУКЛО- И СКАЗКОТЕРАПИИ – СОВРЕМЕННОЕ РАЗВИВАЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО 25
СТАРОСТИНА И. В., АБДУРИЗАКОВА З. Г., МАММАЕВА З. И.

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ КАК ИНСТРУМЕНТ УЗНАВАЕМОСТИ В МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЕ 28
ЕРЕМИН Д. А., ТАТАРКИНА С. П., ЗЕМЦОВА А. О.

ОТКРЫТЫЙ ГОРОДСКОЙ ДЕТСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «Я ДИЗАЙНЕР – 100 ИДЕЙ!» 31
ТОРГМАН И. Л.

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РОБОТОТЕХНИКЕ 34
ПАВЛОВА И. Г.

02 | МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В РАБОТЕ ВОСПИТАТЕЛЯ: ИДЕИ, СОВЕТЫ, ИНСТРУМЕНТЫ 37
МИРИДОНОВА Е. И.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: СОЗДАЕМ ИНТЕРАКТИВНОЕ ПОСОБИЕ 40
РОДИОНОВА И. С., СОКОЛОВА Ю. В.

MIMIO-ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ 43
ТИХОМИРОВА А. С., БАЛЬЧЮНЕНЕ Н. В.

НЕЙРОСЕТИ В ОБРАЗОВАНИИ: ВИЗУАЛИЗИРУЕМ ИНФОРМАЦИЮ 46
КРЫЛОВА Л. С.

СОЗДАНИЕ КОКОШНИКА ДЛЯ РУССКОГО НАЦИОНАЛЬНОГО ТАНЦА 48
БАКУРСКАЯ В. П.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ЛОКАЦИИ В ДЕТСКОМ САДУ 51
ЦВЕТКОВА А. Н., СЕРГЕЕВА Е. А.

03 | МУЗЕЙ

СТАРЫЕ АФИШИ КАК ПОРТАЛ В ПРОШЛОЕ 54
ИЛЛАРИОНОВА Е. А.

04 | ДОРОЖНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ КУЛЬТУРЫ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА ДОРОГЕ 56
ЛЕЖНЕВА А. Н., ТАЛАНЮК Л. Ф., КАМЫШЕВА Ж. Е.

ТЕМА НОМЕРА

«Педагогический дизайн – цивилизованный способ взаимодействия автора с теми, кому адресован учебный материал»



Несмотря на свою относительную новизну, педагогический дизайн уже прочно занял значимое место в образовательной практике. О том, как этот систематизированный подход влияет на процесс обучения и какие подходы могут сделать его более эффективным, мы поговорили с одним из экспертов в области педагогического дизайна Ольгой Олеговной Жебровской, кандидатом педагогических наук, научным руководителем ГБОУ лицея № 373 Московского района, учителем ОАНО ШКОЛА УНИСОН.

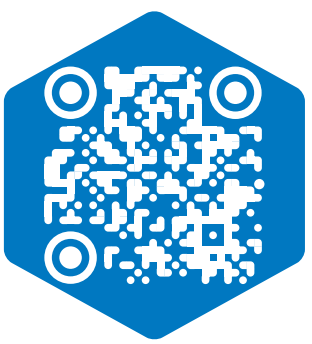
– О педагогическом дизайне много говорят уже не первый год, но кажется, не все до конца понимают, что же это такое. Какое определение педагогического дизайна самое понятное и полное?

– Педагогический дизайн – понятие сложное и многоаспектное. Молодое и очень давнее, мы об этом думали всегда, только не знали, что это явление можно так назвать и интерпретировать. Мы с ним сталкиваемся всегда, когда пытаемся спроектировать (или сконструировать, это другая деятельность) учебное задание, занятие, учебный курс, учебник, онлайн-систему для обучения, любое образовательное решение/продукт, хотя говорить о педагогическом дизайне стали относительно недавно. Одним словом точно не описать, а в перечислении разных подходов и историй немного теряется суть. Но попробуем. Прежде всего, это система. Система, созданная преподавателем вместе с теми, кого он учит, система, включающая все: и содержание, и способы деятельности, и способы оценивания, проверки результата. Наверное, самым простым определением педагогического дизайна, с которым, возможно, не согласятся маститые ученые, будет такое: структура, содержание, способ преподавания/обучения. Есть и определение с акцентом на того, кто учится: педагогический дизайн – это взгляд на образовательный процесс глазами ученика. Как тот, кого я учу, увидит запись на доске, страницу учебника, презентацию (да, никуда от них пока не деться), общий ход занятия, весь курс в целом. Даже при создании

семинара, хакатона, мастер-класса или конференции используется педагогический дизайн.

Конечно же, нас смущает терминология, ведь само понятие пришло к нам из английского языка, и мы воспринимаем его сложно. В англоязычной литературе мы можем встретить термины «instructional design», «learning design», которые переводятся как «педагогический дизайн», «педагогическое проектирование», «проектирование обучения», «учебный дизайн», «дизайн обучения». Терминология и сейчас не вполне устоялась. Все встает на свои места, если разобраться: instruction – ряд мероприятий, способствующих обучению. Design – любой образец творчества.

Педагогический дизайн – это название профессиональной практики, которая, по мнению многих экспертов в области образования, обучения и развития, является «следующей итерацией в эволюции деятельности, посвященной созданию, производству, оценке и совершенствованию учебных ресурсов и образовательного опыта, которые помогают людям и организациям более качественно обучаться и, соответственно, более продуктивно работать». Такое определение (с опорой на иностранные источники) приводят в своем методическом пособии «Использование инструментов педагогического дизайна для обеспечения качества смешанного обучения» преподаватели Томского государственного университета, у двоих из которых, Светланы Велединской, директора Центра повышения квалификации и переподготовки НИ ТГУ и Маргариты Дорофеевой, директора центра «Школа педагогического мастерства» НИТУ «МИСиС» мне довелось учиться в 2020 году. С этого и начался мой профессиональный интерес к педагогическому дизайну.



Методические рекомендации. Использование инструментов педагогического дизайна для обеспечения качества смешанного обучения

Дэвид Меррилл, профессор образовательных технологий Университета штата Юта, один из основоположников педагогического дизайна, еще в 1998 году заявил, что «информация – это не обучение», но мы и сегодня не всегда понимаем это, достаточно заглянуть на урок или занятие в системе дополнительного образования. Учителю, преподавателю кажется, что если рассказал, показал, дал задание, то и научил. А это не так. Сегодняшние дети и подростки обладают совсем другими особенностями мышления, внимания, памяти, по-другому воспринимают информацию. В распоряжении преподавателей новые инструменты, возможности. Поэтому преподавателю нужно подумать о том, как будет выглядеть учебный материал, какие примеры можно использовать, с какой степенью самостоятельности и скоростью будут работать ученики, какие проблемы у них могут появиться, как предложить их возможные решения… Насколько эффективным и комфортным будет обучение.

Педагогический дизайн – это педагогическая модель и то, каким образом она применяется. Это педагогическая дисциплина. Это система. И все становится гораздо более сложным, интенсивным и интересным в цифровой образовательной среде, с новыми возможностями и в условиях возрастающей ответственности преподавателя за качество обучения.

– Обучающие плакаты и таблицы вешали на стенах в образовательных учреждениях и раньше, разрабатывали наглядные учебные пособия, чертили на досках схемы для запоминания. Можно ли назвать эти действия педагогическим дизайном? Не прячется ли за очередной инновацией с красивым названием то, что и так всегда было в арсенале педагога?

– Педагогический дизайн – не мода, не попытки выдать давно известное за инновацию. Неслучайно так много психологии, педагогики, менеджмента, науки и технологий сошлось в нем. Журнал Inside Higher Ed. назвал педагогический дизайн «самым востребованным направлением в образовании 2020 года» в связи с массовым переходом на онлайн- и смешанное обучение в период пандемии.

Это не только визуализация, наглядность. Мы считаем, что дизайнеры занимаются визуализацией – создают изображения, макеты, ин-

терьеры квартир и промышленных помещений, ландшафты дачных участков, городскую среду, рекламные продукты. Но в переводе слово design означает «проектирование». Дизайнер – это человек, который создает систему, системный проект. В педагогическом дизайне – это любой образовательный продукт, от методической разработки занятия до курса или конференции.

Поэтому всегда рядом с педагогическим дизайном находится методология – система принципов и способов организации и построения теоретической и практической деятельности для получения результата, а также упорядоченное описание этой системы. А педагогический дизайнер становится разработчиком методологии и способов реализации образовательных решений. Любой методист и преподаватель, автор пособия или курса по умолчанию является педагогическим дизайнером. Педагогический дизайн включает широчайший спектр идей: от методологии до методики, от технологий и методов до контента, от учебной задачи до учебника и курса.

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» в 2022 году представил целый выпуск «Педагогический дизайн: российская и зарубежная исследовательская повестка» в серии «Современная аналитика образования». Полагают, что первыми термин «педагогический дизайн» использовали Роберт Ганье (Principles of Instructional Design) и Роберт Глейзер (Psychology and Instructional Technology) в начале 1960-х годов. Считается каноничным определение педагогического дизайна, данное Дэвидом Мерриллом и его соавторами: «Педагогический дизайн – это научная дисциплина, занимающаяся разработкой наиболее эффективных, рациональных и комфортных способов, методов и систем обучения, которые могут быть использованы в сфере профессиональной педагогической практики».



«Педагогический дизайн: российская и зарубежная исследовательская повестка»
Современная аналитика образования
№ 3 (63) 2022

Педагогический дизайн развивался как новое направление не на пустом месте, у него интереснейшая история, связанная с необходимостью быстрого обучения (прежде всего, в военных отраслях). Он базировался на важнейших психологических и педагогических теориях и практиках, например, четырех ключевых теоретических направлениях: бихевиоризме, когнитивизме, конструктивизме и коннективизме. Эти идеи помогают разработчикам образовательных продуктов понять, как обучающиеся сохраняют и запоминают информацию, как влиять на мотивацию и вовлеченность в обучение. Педагогический дизайн основан на педагогических технологиях (мы и это понятие когда-то принимали с трудом), на таксономии учебных целей Бенджамина Блума, учебных задачах Роберта Мэйгера, пяти типах знания и девяти этапах учебного занятия Роберта Ганье, формирующем оценивании Майкла Скривена, связан с перспективнейшим направлением в педагогике – нейродидактикой.

К развитию идей педагогического дизайна сегодня причастны и российские научные школы, например, Институт педагогики СПбГУ, возглавляемый Еленой Казаковой. А работы Леонида Илюшина, Александра Уварова, Евгения Патаракина, Сергея Заир-Бека, Светланы Велединской, Маргариты Дорофеевой и многих других авторов давно стали классикой педагогического дизайна.

Педагогический дизайн – цивилизованный способ взаимодействия автора с теми, кому адресован учебный материал. Когда-то, на заре освоения PowerPoint, учителя радостно оформляли свои презентации с помощью спецэффектов, некачественных изображений, нелепых шаблонов и цветовых сочетаний. Сегодня уже есть понятие культуры работы с презентационным материалом. Попробуйте обойтись без педагогического дизайна при подготовке конкурсного выступления педагога! Все, от содержания и оформления материалов до его речи и внешнего вида становится объектом педагогического дизайна. И совсем уж не обойтись без педагогического дизайна при создании онлайн-курсов и работе в условиях смешанного обучения. Используются разные модели педагогического дизайна, например, модель ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation), модель обратного дизайна (позволяющая максимально персонифицировать обучение), модель Дика и Кэри и другие. Появляются интереснейшие разработки, например, «дизайн учебных активностей».

Когда я только пришла работать в школу после окончания РГПУ им. А.И. Герцена (1986 год), примером педагогического дизайна были красивая и необходимая карта, выполненная мелом на доске (ее не было ни в одном атласе), рабочий лист для ученика, необычное построение урока, структура дидактической игры с орнаментальным компонентом. Сегодня мы работаем менее интуитивно и более опираемся на огромную научную историю педагогического дизайна, прежде всего, в создании системы деятельности учеников. Педагогика становится интерактивной, иммерсивной, очень разной. От «Мира чувственных вещей в картинках» Яна Амоса Коменского мы переходим к новым возможностям и ищем простые решения.

– Чем педагогический дизайнер отличается от обычного дизайнера? Какими качествами вообще должен обладать хороший специалист в этой области? Насколько важно иметь хороший вкус? Как развивать педагогическую насмотренность? С чего вообще стоит начать обучение, если педагог хочет освоить педагогический дизайн?

– Педагогический дизайнер смотрит на образовательный процесс глазами ученика – это основной тезис. Он обладает системным мышлением, навыками менеджмента, навыками проектирования и конструирования, способностями эксперта, умеет эффективно использовать технические средства, новые инструменты, конечно же, креативностью, педагогической культурой, хорошим вкусом и грамотностью. Это синтетический специалист, который не просто «делает красиво», но и создает систему. И таких мало сейчас, и будет мало всегда. Поэтому обязанности педагогического дизайнера выполняет сам преподаватель, иногда очень хорошо, иногда не очень корректно, как может. Между преподавателем, учителем и студентами, учеником должен быть педагогический дизайнер, хотя бы как эксперт и советчик.

Я уже приводила пример подготовки конкурсного выступления педагога или образовательной организации: в этой ситуации обязанности педагогического дизайнера выполняет целая команда, включающая научного консультанта, методиста, специалистов по информационным технологиям, редактора, стилиста и имиджмейкера. Но для обычного урока это не нужно, необходимо быстрое и простое решение на основе трех параметров: структуры, содержания, способа. Если бы в образовательной организации был педагогический дизайнер, возможно, преподавание было бы более эффективным. Даже если предположить, что это будет организовано на основе общих модулей, конструктора (тоже вполне дизайнерское и уже устоявшееся решение в педагогике), единого стиля (брендбука) образовательной организации. Это, конечно же, совершенно не отменяет педагогического творчества и индивидуальности педагога, необходимости его профессионального развития, в том числе, развития профессиональной культуры.

Начинать подготовку педагогического дизайнера стоит (возможно) с определения системы задач, которые ему необходимо будет решать. Безусловно, с хорошей теоретической подготовки в сфере психологии и педагогики, с технического обучения (необходимо владеть навыками работы в цифровой образовательной среде), с иностранного и отечественного опыта, с которым стоит ознакомиться. Стоит экспертировать любые образовательные продукты, воспринимая каждый из них как профессиональный кейс, например, презентации, вебинары, онлайн-курсы (конечно, те, что доступны), педагогические разработки, любые продукты образовательной деятельности. Читать педагогическую классику. Например, книги Е.И. Казаковой, Е.С. Заир-Бек, С.Г. Вершловского, В.Ф. Шаталова, М.Е. Ермолаевой, Л.С. Илюшина… Список бесконечен.

– Если педагогический дизайн приобретает такое важное значение, не стоит ли включить его изучение в качестве отдельной обязательной дисциплины в педагогических колледжах и вузах уже сейчас? Какие блоки или конкретные инструменты нужно в первую очередь включить в этот курс?

Программа учебной дисциплины «Педагогический дизайн» НИУ ВШЭ

– Педагогический дизайн уже включен в качестве отдельной дисциплины в программы многих образовательных организаций. Несколько лет назад я анализировала образовательные программы вузов и обнаружила, что довольно часто в них встречается курс по педагогическому дизайну. В НИУ ВШЭ разработана программа учебной дисциплины «Педагогический дизайн», подобные курсы существуют в других организациях высшего профессионального образования (например, в Томском государственном университете, в Амурском государственном университете и т.д.).

Но содержание такого курса чаще включало либо просто педагогическую подготовку, либо модули, связанные с современными образовательными технологиями. Поэтому был разработан курс «Педагогический дизайн», который я имела счастье преподавать в СПбГУ, на факультете психологии, в рамках подготовки магистрантов по программе «Психология образования». Планировалось включение этого курса и в программу подготовки на филологическом факультете (РКИ – «русский язык как иностранный») и даже был записан небольшой подкаст для анонсирования этого курса в магистерской программе «Русский язык как иностранный и дизайн транскультурных образовательных проектов».

Сегодня ситуация меняется: в программы включатся модули, связанные с теорией и практикой педагогического дизайна, история и версии концепта, дизайн-мышлением в обучении, дизайн занятия, дизайн курса, дизайн учебного пособия и т.д. Часто педагогический дизайн идет в связке с управлением образовательной организацией, и это тоже правильное решение.

Педагогический дизайн – это междисциплинарный блок, подготовка мультиинструментального специалиста. Я бы обеими руками голосовала за то, чтобы его ввели в программы повышения квалификации и переподготовки педагогов, ведь сегодня понятие «методика преподавания» фактически растворяется в содержании дисциплин.

– Должен ли каждый педагог освоить педагогический дизайн, или достаточно одного-двух специалистов на образовательное учреждение?

– Базовые знания в области педагогического дизайна должны быть у каждого педагога и руководителя образовательной организации. Но гораздо более эффективной может быть модель, в которой участвует еще хотя бы один специалист, имеющий серьезную подготовку в области педагогического дизайна, выступающий в роли консультанта, эксперта, технического специалиста, редактора и визуализатора.

Будем надеяться, что так и будет когда-нибудь.

Лекция
«Что такое педагогический дизайн»
О.О. Жебровской

Беседовала Бородачева Наталия Михайловна, руководитель медиацентра, методист ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

Фотография из архива автора

Лаборатория педагогического дизайна

Информатизация профессионального педагогического образования на современном этапе развития общества направлена на повышение качества учебного процесса, на достижение высоких учебных результатов с использованием средств обучения на основе информационных и коммуникационных технологий. При таком подходе образование рассматривается как процесс информационного взаимодействия источника и потребителя информации. В рамках подхода информатизации образовательного процесса возникают новые методы обучения, работы с учащимися, создания учебных курсов и программ. Достаточно новым явлением для современного российского образования является педагогический дизайн.

Педагогический дизайн – систематизированный подход к проектированию образовательных форматов, который учитывает потребности учащихся и позволяет создавать наиболее эффективные методы донесения информации для обеспечения высокого качества обучения. Он включает в себя все этапы разработки процесса обучения: от анализа потребностей и подбора технологий до формирования образовательной среды и оценки результатов.

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС общего образования, среднего профессионального и высшего образования, профессиональный стандарт педагога и целый ряд нормативных документов, посвященных цифровой трансформации образования, однозначно указывают на использование в образовательном процессе электронного обучения и электронных образовательных ресурсов (ЭОР). Фактически реализация ФГОС обязывает педагогов применять различные ИКТ-средства для разработки учебных материалов и организации обучения, поскольку наличие информационно-образовательной среды является обязательным условием реализации образовательных программ. Возникает проблема не только ИКТ-компетентности педагогов, но и проблема разработки качественных ЭОР и их эффективной интеграции в процесс обучения. Проблему разработки качественного электронного обучения в целом и электронных образовательных ресурсов в частности решает педагогический дизайн. Это научное и прикладное направление изначально ориентировано на интеграцию компьютерных технологий в структуру образовательной деятельности.



В Центре детского технического творчества «Охта» в рамках деятельности районной творческой площадки «Фронтиры развития методической службы учреждения дополнительного образования на основе педагогического дизайна» был создан и апробирован уникальный продукт «Лаборатория педагогического дизайна».

Основная идея заключается в разработке инструментария для эффективного внедрения педагогического дизайна в образовательный процесс с «открытой архитектурой» и создание обучающей среды.

«Лаборатория педагогического дизайна» представляет собой цифровую образовательную платформу *https://ohta.tilda.ws/labpeddisign* с размещенным на ней дистанционным образовательным курсом для профессионального развития работников образовательных организаций. Цифровая образовательная платформа способна объединить всех участников процесса обучения в едином информационном пространстве, которое дает возможность для удаленного образования, обеспечивает доступ к методическим материалам и информации, а также позволяет осуществлять тестирование и оценивание полученных знаний. Предлагаемое образовательное решение обеспечивает гибкость в организации учебного процесса, позво-

ляя выбирать удобное время и темп обучения, а также стимулировать взаимодействие и обмен знаниями, создавая виртуальное педагогическое сообщество.

«Лаборатория педагогического дизайна» включает:

1) набор цифровых инструментов для проектирования собственных образовательных продуктов в дошкольном, общем и дополнительном образовании на основе педагогического дизайна;

2) «портфель решений», помогающих скоординировать работу педагога, включающий все этапы разработки процесса обучения: от анализа потребностей и подбора технологий до формирования образовательной среды и оценки результатов обучающихся;

3) систему методического сопровождения непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников образовательных организаций Санкт-Петербурга в вопросах цифрового образования;

4) дистанционный образовательный курс с видеороликами, презентациями, симуляциями и тестированиями, включающий два образовательных блока, теоретическую и практическую части, последовательно раскрывая ключевые принципы педагогического дизайна.

В содержании образовательного решения отражается пятиступенчатый процесс разработки учебного контента на основе педагогического дизайна: анализ, проектирование и разработка, внедрение и оценка результата, что позволяет повысить эффективность и качество образовательной деятельности, распространить практику педагогического дизайна, повысить квалификацию педагогов.

ЧТО?	Лаборатория педагогического дизайна
ГДЕ?	Образовательная платформа
КОМУ?	Педагоги и методисты всех уровней образования и предметных областей
КАК?	Дистанционный образовательный курс «Проектирование образовательного процесса на основе педагогического дизайна»
ЗАЧЕМ?	Методическое сопровождение и повышение квалификации по разработке учебного контента для повышения мотивации, наглядности и качества обучения

Применение принципов педагогического дизайна позволяет разрабатывать электронное обучение таким образом, чтобы оно способствовало реализации требований к результатам обучения.

Дистанционный образовательный курс построен на основе модульного принципа и раскрывает основы по созданию объектов информационно-образовательной среды; цели, принципы и технологии педагогического дизайна, доступные и адекватные требованиям всех субъектов образовательного процесса. Особое внимание уделяется теоретическим вопросам педагогического дизайна мультимедийных учебных материалов, видеолекций, вебинаров, дискуссионных форумов и чатов, других электронных ресурсов.

Содержание курса обучения включает инвариантный (обязательный для всех слушателей) и вариативный блоки.

Инвариантный блок состоит из 5 модулей:

Модуль 1. Введение в педагогический дизайн

Модуль 2. Теоретические основы педагогического дизайна

Модуль 3. Модели педагогического дизайна

Модуль 4. Основные составляющие педагогического дизайна

Модуль 5. Разработка учебной презентации с применением принципов педагогического дизайна.

Вариативный блок состоит из 7 модулей (по выбору слушателей):

Модуль 1. Методическая работа

Модуль 2. Профессиональные компетенции и личностные качества педагога

Модуль 3. Использование нейросетей в работе педагога

Модуль 4. Функциональная грамотность педагога

Модуль 5. Наставничество

Модуль 6. Саморазвитие

Модуль 7. Профессиональное выгорание

В первых трех модулях образовательного курса вариативного блока рассматриваются основы, ключевые модели и компоненты педагогического дизайна в независимости от предметной области, уровня образования и конкретных инструментов разработки электронного обучения. В двух последних модулях рассматривается применение принципов педагогического дизайна для разработки электронных образовательных ресурсов с помощью конкретных инструментов.

Для обеспечения деятельности лаборатории педагогического дизайна были привлечены кадровые ресурсы преподавательского и методического состава ИМЦ Красногвардейского района, СПбГУ, ГБУ ДПО СПб АППО, СПбГЭТУ «ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова.

Продукт «Лаборатория педагогического дизайна» был высоко оценен в педагогическом сообществе Санкт-Петербурга. Эффективность предлагаемого образовательного продукта подтверждается результатами внутреннего мониторинга:

- совершенствование профессиональных компетенций педагогических работников;
- востребованность продукта;
- создание и наполнение банка учебно-методических материалов по внедрению педагогического дизайна в образовательный процесс;
- увеличение числа педагогов, планирующих внедрять инструменты педагогического дизайна в свою практику.

Инструменты педагогического дизайна также привлекались в рамках сопровождения внедрения педагогических инноваций в ходе реализации региональной инновационной площадки по теме «Создание и апробация механизмов внедрения педагогических инноваций в практику образовательных учреждений» и показали положительное влияние на эффективную организацию образовательного процесса, создание мотивирующей среды, повышение результативной деятельности обучающихся и получили высокую оценку педагогических работников образовательных учреждений.

Образовательный продукт «Лаборатория педагогического дизайна» является универсальным и полностью готов к распространению, может быть тиражирован и успешно применен в любых образовательных организациях Санкт-Петербурга.



Цифровая образовательная платформа «Лаборатория педагогического дизайна»

Ефимова Любовь Николаевна,
заместитель директора по инновационной работе, методист,
Уханова Яна Александровна,
педагог дополнительного образования, методист,
Герасимова Дарья Игоревна,
педагог дополнительного образования, методист
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

Иллюстрации предоставлены авторами

Эстетика и информативность: графический дизайн в работе педагогов

Эффективное взаимодействие педагогов с обучающимися, их родителями/законными представителями и коллегами обеспечивается дополнением традиционных форм работы информационно-коммуникационными и наглядно-информационными. Эти направления дают возможность доносить любую информацию в доступной форме, упорядоченно, систематизировано, способствуют повышению информационной культуры всех участников образовательного процесса.

Для человеческого мозга вся графика, знаки, объекты – это информация для распознавания, переработки и анализа, поэтому при создании наглядно-информационных материалов следует учитывать особенности типичной ментальной деятельности человека, а также основные особенности графического дизайна. Графический дизайн – искусство сочетания графики и текста, содержащее информативное и стимулирующее послание, возможность привлечения внимания, идентификации и т.д. Его основными составляющими являются фон, текст (шрифт, размер, цвет), изображения и/или фото, а также композиция как особенность сочетания всех компонентов конечного продукта.

Использование шрифтов и шрифтовых композиций позволяет грамотно создать текстовые акценты. Чем проще начертание, тем быстрее текст будет прочтен. Курсив или полукурсив может смотреться очень красиво, но читаться не с первого раза. Один из наиболее удачных вариантов шрифта как для текстового блока, так и для заголовка – шрифт без засечек. Помимо хорошей читаемости, большинство шрифтов этого семейства выглядят очень стильно. Использование нескольких шрифтов на титульной странице придаст динамики и создаст минимальный художественный стиль без дополнительных декоративных элементов. Цвет текста или заголовка лучше всего подбирать максимально контрастный фону документа. Золотое правило «черный текст на белом фоне» никто не отменял. Но для выделения части текста или заголовка можно использовать другой насыщенный цвет. Красный, синий или зеленый сразу привлекут внимание.

Фон задает тон всему остальному дизайну. Неважно, используется ли однотонный фон, градиент или узор, следует максимально передать настроение материала. Это позволит «увидеть» задумку еще до того, как будет прочтен текст или заголовок. Следует помнить и про психологию цвета: многие цвета очень плотно ассоциируются с какими-то определенными чувствами или эмоциями. Однотонный красный фон чаще всего значит «Внимание!». Черный цвет, несмотря на то, что считается универсальным и стильным в бизнес-дизайне, будет скорее ассоциироваться с тяжелым психоэмоциональным состоянием. Серый цвет обычно навевает тоску и хандру, а при печати будет выглядеть «грязно». Оттенки теплого спектра более жизнерадостны и подсознательно внушают больше потенциального доверия. Холодный спектр – лучшая замена черному или его оттенкам. Белый фон – тоже фон. Отсутствие «задника» позволяет сильнее сакцентировать внимание на тексте или картинке, если она имеется.

Можно использовать градиент – переход между двумя и более цветами. Следует избегать сильного контраста между цветами. Максимально приятные для глаз сочетания – это оттенки одного цвета либо очень близкие друг к другу. Например, светло-зеленый гармонирует с цветом морской волны, в котором есть голубой оттенок. Однако в некоторых случаях плавный переход позволяет передать прогресс перехода из одного состояния в другое либо перспективы выбранного вектора движения. Например, в материале о вреде психотропных веществ на примере перехода личности из обычного состояния в состояние зависимости переход фона в черный или серый цвет покажет сте-

ЗАГОЛОВОК!

ПОДЗАГОЛОВОК

Основной или необязательный текст

Скромный Автор

ЗАГОЛОВОК!

ПОДЗАГОЛОВОК

Основной или необязательный текст

Скромный Автор

пень эмоционального и физического упадка. В такой ситуации хорошо работают черно-белые либо практически обесцвеченные фото.

Чтобы найти хорошие сочетания двух и более цветов, можно набрать в поисковой строке браузера, например, «лавандовая палитра», появятся картинки с собранными плашками разных цветов и оттенков лавандового. Дальнейший поиск палитр ограничен только фантазией и темой подготавливаемого материала. Цвета можно «разбить» на несколько «частей» макета, если готовится буклет, и каждой части задать по оттенку, либо задать эти цвета плашкам или облачкам в макете.

Для заднего фона может использоваться повторяющийся узор, или паттерн. В большинстве случаев он перетягивает на себя большую часть внимания, но, если узор однотонный и подходит по тематике, он ненавязчиво задаст настроение. Хороший вариант – схематичные иконки на заданную тематику.

Разноцветные картинки в качестве фона сами по себе уже дизайн. Плюсы: не надо ничего изобретать самостоятельно; зачастую красивые и яркие; возможно, с уже готовыми надписями и прочим. Минусы: сложнее в работе (тяжелее что-то исправить без навыков работы в графических редакторах); могут полностью перетянуть внимание; скорее всего уже были использованы кем-то раньше.

Немаловажной частью макета являются фотографии и картинки. При кажущейся простоте идеи «картинка + надпись» не всегда выбранное фото смотрится хорошо. Причин тому может быть несколько. Например, цветовой диссонанс. Картинка не «вяжется» с остальным макетом. Сдержанный по цветам дизайн выглядит немного скучным. Если разбавить его каким-то ярким и сочным артом, он перетянет на себя внимание и может плохо сочетаться с картинкой. Черно-белое изображение вряд ли будет хорошо смотреться рядом с буйством красок. Негармонично выглядят картинки с острыми углами, если они не являются частью геометрического замысла. Лучше всего смотрится картинка, вписанная в квадрат с небольшим скруглением углов. Посоревноваться с таким может только фото, вписанное в круг. Важно внимательно следить за пропорциями картинок. Искаженные по горизонтали или вертикали изображения выглядят максимально неестественно и могут оттолкнуть от дальнейшего знакомства с материалом. Лучше масштабировать пропорционально, а потом обрезать лишнее.

Испортить впечатление могут картинки, взятые со стоков в интернете. В целом в них нет ничего плохого, однако чаще всего на таких фото присутствуют полупрозрачные надписи – водные марки, которые по задумке должны предотвращать использование изображений без оплаты. Иногда иллюстрации с водными марками даже добираются до печати, и простой потребитель, глядя на такой продукт, понимает, что на дизайнере сэкономили. Вместо использования таких картинок стоит поискать похожий арт. Можно зарегистрироваться на стоке с лимитом скачивания фото. Некоторые сайты позволяют скачивать до 10 картинок бесплатно, обычно этого достаточно. Если позволяет время, за пару недель можно собрать неплохой архив с картинками на выбранную тематику. Внимательно нужно относиться и к фотографиям с людьми. Если в кадре случайный человек с просторов интернета, вряд ли он когда-либо обнаружит себя в дизайн-макете, а если на фото учащиеся, их родители, коллеги, лучше заранее получить от них одобрение на съемку.

Изображения, которые используются в графическом дизайне и полиграфии, можно классифицировать. В растровых изображениях рисунок состоит из множества точек (пикселей) разного цвета: чем их больше, тем четче изображение. Векторные иллюстрации получили название от стиля рисовки линиями. Узнать их достаточно просто: четкие, толстые контуры, отсутствие текстурной заливки (чаще всего однотонная либо с градиентом), ярко выраженные тени, простая, утилитарная функция – показать не перегруженное лишними деталями изображение. Однотонные, максимально упрощенные схематичные изображения – это иконки. Самый простой пример – дорожные знаки. Минимум деталей и цвета, максимум информации. При понятной подаче иконки могут облегчить навигацию по многостраничному проекту. Для небольшого проекта могут стать неплохим дополнением к основному дизайну или хорошей основой для фона или паттерна. Удивительным открытием любого начинающего дизайнера станут картинки без фона: просто в использовании, красиво в макете. Такие картинки имеют расширение «.png» и легко находятся в поисковых системах.

Самое молодое и прогрессивное направление – нейросетевой арт. Огромный плюс генераторов картинок в их индивидуальности. Выбор нейросетей остается за дизайнером, но будет нелишним попробовать несколько вариантов, чтобы понимать, какая наиболее соответствует запросам. Для наилучшего результата следует давать максимально конкретные и понятные машинному интеллекту запросы. Например, запрос «успокаивающий фон» даже люди воспринимают по-разному. Лучше попросить нарисовать, например, разноцветные пятна Роршаха масляными красками на белом фоне. Так нейронка лучше поймет, что делать. Не стоит бояться большого числа вводных в запросе. При всей своей популярности нейронные сети до сих пор грешат неточностями. Если кратко – чем сложнее запрос, тем больше вероятность, что нейронка выдаст приятную и грамотную иллюстрацию, но мелкие детали на ней могут выглядеть неестественно и даже пугающе. Можно сделать как одну, так и несколько картин в одном стиле с одними персонажами в схожих обстановках, что зачастую немаловажно для создания как многостраничных макетов, так и для оформления одного, моделирующего разные ситуации. Например, в брошюру для обучающихся-подростков о деструктивном поведении и его последствиях неплохо подойдут иллюстрации в последовательности «зайка-школьник пробует парить испаритель», «зайка-школьник в плохой компании», «зайка-школьник общается с сотрудником по делам несовершеннолетних». (Авторы категорически осуждают употребление никотиносодержащих смесей, в том числе животными. Персонаж «зайка» полностью вымышлен, все совпадения с реальностью – чистая случайность).

Когда шрифты, картинки и текст готовы, графический редактор выбран, следует определиться с композицией, чтобы разместить все красиво на макете. Чтобы выстроить все красиво и понятно, следует размещать информацию сверху вниз и слева направо: как мы привыкли читать. В заголовки вынести самое важное. Элементы стоит размещать от большего к меньшему: мозг так устроен, что даже если опустить заголовок в самый низ, но он будет больше подзаголовка, он первым и привлечет





внимание. Цветные элементы привлекают больше внимания и могут служить хорошей точкой. Для наиболее эффективного расположения элементов на макете следует определить их порядок от главного ко второстепенным. Если это текстовые элементы, нужно задать им размер и жирность от больших к меньшим. Если картинки – то размер. Самую важную иллюстрацию лучше разместить в центре. В дизайне есть правило: задумка должна быть понятна при беглом взгляде. Еще до того, как будет прочтен текст, должно быть ясно, о чем материал. Это не золотое правило, но хороший мотиватор.

При подготовке материалов с точки зрения психологии желательно передать настроение. Яркие или теплые краски придадут макету больше позитива. С холодными и серыми цветами нужно быть аккуратней. Желательно чувствовать веяния времени, особенно при работе с детьми и подростками. Чем эмоционально ближе к целевой аудитории используемое изображение, тем больший отклик оно найдет. Люди ассоциируют себя с героями из ТВ, рекламы, книг или фильмов. Стоит поискать похожие материалы в интернете, посмотреть, что уже было сделано ранее другими авторами. Можно позаимствовать понравившиеся элементы или изображения. В частичном заимствовании нет ничего страшного. Стоит изучить и не самые удачные примеры. Иногда они могут дать гораздо больше, чем десяток хороших. Не стоит бояться экспериментировать. Иногда это удачный путь к хорошему дизайну.



Богачева Юлия Вячеславовна,
педагог-психолог
ГБОУ средняя школа № 478
Красногвардейского района Санкт-Петербурга,
Мышкин Евгений Владимирович,
графический дизайнер

Иллюстрации предоставлены авторами

Современные тенденции в дизайне ДОУ

Активная застройка больших городов раскрывает возможности дизайнерских решений застройщиков. Сегодняшние тенденции в оформлении детских садов направлены на то, чтобы сделать пространство не только комфортным и безопасным, но и развивающим, интересным и креативным. Концепция дизайна детских садов строится на идее, что окружающая среда может активно влиять на обучение и развитие малышей.

Работая над проектом детского сада № 87 Калининского района, мы исходили из того, что дизайн дошкольного образовательного учреждения должен соответствовать требованиям эргономичности, практичности, безопасности, экологичности и эстетики. Основная цель нашего дизайн-проекта – создание приятной и безопасной обстановки для развития ребенка. Пространство должно быть функциональным и нравиться детям, родителям и воспитателям. Одной из главных тенденций в нашем учреждении стало использование трансформируемых пространств: образовательная среда выходит за рамки групповых. У педагогов есть возможность организовать образовательную деятельность, открывая мир вместе с ребенком через специально организованные, особым образом спроектированные локации, позволяющие развиваться личности всесторонне, а воспитателю – реализовывать образовательные и воспитательные задачи.

При разработке проекта мы учитывали специфику возрастных групп и создавали единый стиль, использовали повторяющиеся элементы в разных частях учреждения. Особое внимание нужно было уделить освещению, обеспечив достаточное количество дневного света в комнатах. Интересной тенденцией стало использование динамического освещения и цветовых решений. Это не просто красивые элементы дизайна, а настоящие образовательные инструменты. Для игровых зон подобраны стимулирующие активность и креативность яркие и активные цвета, такие как желтый, светло-зеленый и оранжевый. Оформление должно быть гармоничным и функциональным, чтобы дети могли легко перемещаться по помещениям и находить нужные им предметы и материалы.

Важным аспектом дизайна детского сада является создание уютной и безопасной атмосферы, которая способствует развитию детей. Игровая зона для старших детей должна быть просторной и безопасной, с трансформируемой мебелью и игрушками. Представьте себе комнаты, которые могут легко менять свое назначение. Утром это зона для игр, днем – пространство для занятий, а к вечеру – уголок для отдыха. Благодаря интерактивным конструкторам, модулям, стеновым граффити, одно помещение может выполнять сразу несколько функций. Это удобно не только для детей, которые легко переключаются с одной активности на другую, но и для педагогов,







которые могут гибко подстраивать пространство под задачи дня.

Следует отметить экологичность – важный аспект современного дизайна детских садов. Все чаще архитекторы стремятся использовать натуральные материалы и создавать пространства, напоминающие природу. Это и деревянные элементы в интерьере, и зеленые крыши, и даже маленькие огороды на территории детского сада, где дети могут сами выращивать растения. Такие решения не только полезны для здоровья детей, но и учат их бережному отношению к окружающему миру.

Для отражения космической тематики мы использовали в дизайне яркие и красочные элементы, связанные с космосом. В центре внимания – ракеты, планеты, космонавты и другие космические объекты. Цветовая гамма насыщенна и привлекательна для детей, она стимулирует их воображение и развивает творческие способности. В интерьере используются настенные росписи, плакаты и фотографии с изображением космических пейзажей, звезд и планет. Мебель и оборудование также соответствуют общей тематике. Для развития познавательных и исследовательских навыков детей организованы уголки с макетами космических станций, телескопами и другими инструментами для изучения космоса. Также добавлены элементы ролевых игр, такие как костюмы космонавтов, игровые наборы с космическими кораблями и инопланетянами.

Дизайн детского сада на тему профессий включает использование декоративно-развивающих панелей с изображениями различных профессий. Например, декоративно-развивающие панели: «Пожарная часть»: дети знакомятся с профессией пожарного, спецодеждой, транспортом и инструментами; «Больница»: дети узнают о профессии врача и провизора, формируют позитивное отношение к осмотрам и процедурам; «Железная дорога»: дети знакомятся с железнодорожным вокзалом, различными видами транспорта и профессиями, связанными с железной дорогой. В дополнение к панелям используются бизиборды, интерактивные элементы и тематические уголки, чтобы дети могли изучать профессии в игровой форме.

При разработке дизайна детского сада уделили внимание Санкт-Петербургу. При оформлении стен лестничных пролетов использовали изображения главных достопримечательностей, добавили элементы с городской символикой. Цвета оформления выбрали яркие и жизнерадостные, чтобы создать атмосферу праздника и веселья. Для развития познавательных навыков детей созданы Центры петербурговедения в каждой группе: уголки с информацией о городе, книгами, фотографиями и материалами для творчества. Наглядность в группах обеспечивается крупными иллюстрациями видов Санкт-Петербурга на уровне глаз детей. После совместных прогулок и экскурсий создаются фотоальбомы. «Моя семья», «Мой город», «Где мы были». Петербургская тематика дополнена уголком «Мой город»: фотографии, альбомы с иллюстрациями, рисунки детей, атрибуты для игр, а также макетом «Дома на нашей улице». Постоянно проводятся сменные выставки, связанные с воспитательно-образовательной работой в группе (например, «Подвиг нашего города в дни блокады»).

Игровые площадки сегодня тоже изменились. Вместо стандартных качелей и песочниц появились тематические игровые комплексы «Космос», «Профессии», где дети могут передвигаться по деревянным конструкциям, играть в сенсорных песочницах или ухаживать за растениями. Такая среда помогает малышам развивать мелкую моторику, взаимо-

действовать с природой и учиться через игру. Важно отметить, что натуральные материалы создают более теплую и уютную атмосферу.

Современные технологии наполняют пространства детского сада: тематические соляные пещеры «Галактика», «Петербург», «Маленькие путешественники», интерактивные панели, мультимедийные системы и сенсорные комнаты. Такие новшества помогают сделать процесс обучения более увлекательным и захватывающим. Например, интерактивные доски могут использоваться для занятий по математике или рисованию, а сенсорные комнаты – для релаксации и снятия стресса.

Еще одна важная тенденция – социальные зоны, где дети, родители и педагоги могут взаимодействовать друг с другом. Детские сады все чаще проектируют пространства для общения, будь то уютные уголки для родителей в коридорах или зоны для групповых игр. Такие зоны помогают детям развивать социальные навыки и учиться взаимодействовать с окружающими.

Новые тенденции делают детские сады более открытыми, экологичными и многофункциональными. Пространства теперь не просто функциональны, но и являются частью образовательного процесса, помогая детям расти, развиваться и наслаждаться каждым днем в детском саду.

Аргеландер Ирина Геннадьевна,
заведующий
ГБДОУ детский сад № 87 комбинированного вида
Калининского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Плакат в интерьере школы как элемент образовательной системы

В разноплановом употреблении слова «дизайн», иногда спорном в отношении корректности терминологии, при обсуждении вопросов, связанных с образованием, остановимся на первоначальном смысле – дизайне как способе эстетического, художественного представления мира, связывающего разнородные элементы. Такой (дизайн-)подход подразумевает нечто большее, чем оформительство, визуализирует системность соорганизованных элементов: графических, поэтических, стилистических и др.

Определим дизайн интерьера как процесс создания эстетически привлекательных, комфортных для проживания или работы функциональных пространств внутри помещений. Попробуем раскрыть содержание функционала, представляя опыт средней общеобразовательной школы № 707 Невского района Санкт-Петербурга.

Рассмотрим интерьер школы – образовательного учреждения, в котором между участниками учебно-воспитательного процесса для его успешности должны сложиться отношения и формальные, и неформальные. К формальным можно отнести режимное разграничение урок – перемена, субординацию учитель – ученик и др. Среди немаловажных неформальных отношений – продолжение воспитывающего влияния за порогом школы, события и факты, становящиеся скрепами поколений и многонациональной русской культуры, освоение русского языка и общепринятого языка символов и др.

Г. Майер говорил в 1930-е годы, на заре современного дизайна: «Не ограничиваться ответственностью за эстетические свойства, создавать изделия, форма которых отвечала бы комплексу социальных потребностей». Для школы такой функционал, такая социальная потребность – образовательный эффект, воспитательное воздействие, возникающие в результате встречи конкретного участника образовательных отношений: и ученика, и учителя/административного работника, и родителя ученика.

При зонировании помещений школьного здания были использованы настенные плакаты. Рассмотрим плакаты, размещенные на стенах и дверях кабинетов, исходя из их функционала. В холле у гардероба во входной группе висят плакаты, напоминающие общепринятые нормы посещения общественного места и этикета общения. В столовой в зоне помывки и сушки рук актуально обозначить гигиенические правила и правила поведения в месте общественного питания. В коридорах у учебных кабинетов функционал «настенной наглядности» призван не директивно, с юмором, деликатно настроить на предстоящий урок или на наступающую перемену, а также определить рамки, которые позволят наиболее эффективно организовать учебу и отдых в стенах школы.

Роли основных участников дизайнерского проекта распределились так: К.А. Жемчуева, директор школы – идеология и руководство; К.Ю. Плотников – стихотворный текст; Ю.В. Егранова – графический дизайн итогового сведéния.

При работе над дизайном представляемых в статье трех блоков настенных плакатов были учтены, во-первых, сочетания цветов, имеющихся в элементах декора стен и пола в указанных функциональных зонах школы; во-вторых, цветовые сочетания, определенные как цвета фирменного стиля школы, что ранее реализовалось в логотипе, флаге школы, роллапах, пресс-воллах и др., дополнивших интерьер у актового зала и др.; в-третьих, стилистика и жанровые особенности текста, размещаемого на плакатах.

Дизайн-макет плакатов и другой полиграфической и широкоформатной продукции, используемой школой, был выполнен в программе векторной графики CorelDRAW учителем ИЗО, педагогом дополнительного образования, руководителем творческих объединений ОДОД «Дизайняша», «Мир дизайна», «Основы техни-

ческих знаний» Ю.В. Егрaновой. Печать выполнена в школьной мини-типографии.

Подбор оригиналов текстов, дополненных для плакатов в образовательных целях, был осуществлен по принципу возрастного соответствия. В начальной школе – детские стихи; в гардеробе – объединяющий поколения фольклор; в среднем/старшем звене – более взрослые образцы поэзии. Кроме основной информационной нагрузки по правилам этикета, гигиены и пр., написанные в разных жанрах тексты прививают интерес к поэзии и фольклору, что позволяет расширить круг чтения/пения, задает направление для собственного творчества.

Рассмотрим некоторые тексты настенных плакатов, размещенных у гардероба и в холлах с информацией о правилах поведения в общественных местах:

- фольклорный блок: «Калинка-малинка, калинка, моя! ...» / Очень мило и культурно – здороваюсь я! (по русской народной песне «Калинка» И. Ларионова); «Ой, полным-полна коробушка – / Есть и ситцы, и парча! ...» / Просим не шуметь, народушко, / Чтобы завуч не ворчал! (по русской народной песне «Коробейники» со словами Н. Некрасова);

- блок из детской поэзии: «Идет бычок, качается, / Вздыхает на ходу: ...» / "Не бегайте, началка, / А то я упаду!" (по стихотворению А. Барто «Бычок»); «Добрый доктор Айболит, он под деревом сидит. / Он под деревом сидит ...» и с тревогою глядит, / «Как <школьник> отчасти идет по дороге, / Отчасти по воздуху плавно летит!» (По «Доктору Айболиту» К. Чуковского и «Удивительной кошке» Д. Хармса).

В блок настенных плакатов, размещенных у столовой школы, вошли тексты: «Люблю 707-ю шко́лушку за вкусную столо́вушку!»; «Есть хочу – / В очереди стою и не кричу!»; «Микроб ноет, / когда рука руку моет»; «В столовую и в кафетерий / Заходи без бактерий».

Примеры подтекстовок настенных плакатов, размещенных на дверях отдельных кабинетов школы и представляющих информацию о правильных и ошибочных линиях школьной жизни: «Оттого, что стали рядом / Мы в блаженный миг чудес, / В миг, когда над Летним садом / Месяц розовый воскрес, – / Мне не надо ожиданий / У постылого окна ... / Ни к чему «Мильон терзаний» – / Мчусь в столовую одна! (по «Стихам о Петербурге» А.А. Ахматовой); «Белая береза. Под моим окном. / Принакрылась снегом, точно серебром ...» / На контрольной нонче ты ли мне приснилась! / Что, уже сдавать?! / Елки, "5" накрылась! (по стихотворению С. Есенина «Береза»); «Выхожу один я на дорогу; / Сквозь туман кремнистый путь блестит ...» / Перемену жду я как подмогу, / Коль на ней кричащий не кричит! (по стихотворению М.Ю. Лермонтова «Выхожу один я на дорогу»).

Плакат, являясь одним из элементов образовательной системы школы, должен сочетать функции эстетического оформления общественного пространства, что создается в результате поиска цветовых и других сочетаний интерьера, мебели, стен, пола, наглядности, в заложенной в них идее окраски, рисунка и др., а также информирования гостей школы и всех, кого объединяет образовательный процесс, в том числе внеурочная деятельность, организуемые меро-





приятия, о правилах, традициях учреждения, навигации в нем.

В школе № 707 применили для навигационных указателей обозначение различным цветом: блока начальной школы, компактно расположенных кабинетов естественно-научных и других дисциплин, местоположения администрации школы и пр.

Возможные успехи в реализации задуманных идей эстетики и функциональности современной школы связаны с целостностью и логичной согласованностью отдельных действий администрации, учителей и вступающих в организуемое сотворчество учеников и их родителей. Этому есть немало подтверждений в деятельности образовательного учреждения. Неудачи же обусловлены отсутствием целостности и согласованности. Дизайн – одно из средств, работающих на необходимое объединение участников образовательной деятельности, вдохновляющих на плодотворное развитие, способствующих устранению помех для конструктивного сотрудничества.



Жемчуева Кермен Александровна,
директор,
Егранова Юлия Васильевна,
учитель ИЗО, педагог дополнительного образования,
Плотников Константин Юрьевич,
к.п.н., учитель музыки, педагог дополнительного образования
ГБОУ СОШ № 707 Невского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Коллективный родиноведческий проект в графическом редакторе CorelDRAW

В Центре детского (юношеского) технического творчества «Охта» широко представлены объединения, в которых изучают основы компьютерной графики. Первые шаги в графический дизайн ребята делают в 6 лет. К подростковому возрасту их навыки и умения уже позволяют реализовывать интересные проекты, которые можно перенести из виртуального мира в мир реальный и превратить в настоящие дизайнерские элементы для украшения интерьера.

Именно таким воплощенным в реальность проектом стала подушка «Полкан», разработанная на занятиях в объединении «Основы компьютерной графики» командой юных графических дизайнеров 10-13 лет.

Первоначально коллективная работа была направлена на решение стандартных задач: обучение работе в графическом редакторе CorelDRAW 2018, изучение основ композиции и цветоведения, знакомство с выразительными возможностями графического редактора и декоративной композицией в прямоугольнике. Ставились не только образовательные, но и, как в любом творческом объединении дополнительного образования, развивающие (развитие познавательной активности и умения сотрудничать при работе над общим проектом, развитие интеллектуальных и творческих способностей, умения заниматься самообразованием, художественного вкуса) и воспитательные – умение работать в коллективе, выполнять свою небольшую задачу для общей работы.

Темой для разработки дизайна подушки стала белокаменная резьба на стене Георгиевского собора в городе Юрьеве-Польском, поэтому отдельной важной задачей стало знакомство с историей России, воспитание интереса к историко-культурному наследию родной земли.

Учащиеся были нацелены на участие в ежегодной межпредметной олимпиаде по компьютерной графике и родиноведению «Народный узор», которая проводится физико-математическим факультетом Московского государственного областного университета. Этот конкурс призван познакомить участников с приемами создания различных видов компьютерной графики, направить их интерес к компьютерным технологиям в конструктивное русло отечественных духовных и национальных традиций, укрепить дружбу российских народов. Участникам предлагается познакомиться с историко-культурным наследием родной земли, составив родиноведческую пояснительную записку к компьютерной работе. Олимпиада носит межпредметный характер: в ней могут участвовать не только «компьютерщики», но и художники, и гуманитарии.

Источником вдохновения для коллективной работы учащихся ЦДЮТТ «Охта» для подачи в олимпиадную номинацию «Узоры в жизнь» стали фотографии Георгиевского собора. Полкан, получеловек-полуконь, изображенный в центре художественной композиции (рис. 1.), натолкнул ребят на мысль о создании домашнего оберега – подушки с изображением славянского аналога греческого кентавра. Полкан – дух со сверхъестественной силой и невообразимой прыткостью бега, имеющий до пояса человеческое телосложение, а ниже пояса телосложение коня. Он помогал людям в битвах и сражениях, поэтому часто изображался на обережных орнаментах древних славян и являлся неотъемлемым образом традиционных русских керамических игрушек.

Было решено воспроизвести древний узор в изучаемом в рамках образовательной программы графическом редакторе CorelDRAW, а затем нанести получившееся изображение на декоративную подушку, которая может стать акцентом в современном интерьере. Таким образом, в задачи реализуемого проекта добавилось знакомство с традиционным народным узором.

Перед коллективом стояла сложная задача: нужно было отразить белое на белом, создать имитацию камня – белого известняка, который использовался для белокаменной резьбы Геор-



Рис. 1. Первоисточник



Рис. 2. Макет

гиевского собора в Юрьеве-Польском. Работа в графическом редакторе была распределена между учащимися. Элементы растительного орнамента выполнял один человек, самого Полкана – другой. В векторном графическом редакторе CorelDRAW 2018 элементы изображения можно перемещать и совмещать, менять размер и цвет, что дает возможность создания коллективного проекта в компьютерной графике. Главного «героя», Полкана, рисовали из простых форм. Узоры на Полкане создавали, используя возможность создания собственной кисти. Когда были готовы обе составляющие рисунок части, их совместили. После этого началась сложная творческая часть работы: нужно было найти удачную композицию, так как наложить изображения можно по-разному.

Графический редактор предоставляет широкие возможности для воплощения в реальность самых разных креативных задумок дизайнеров. В процессе творческого поиска юные дизайнеры дополнили композицию новыми деталями, подобрали оптимальный фон, для чего изучили визуальную библиотеку графического редактора.

Параллельно с коллективной работой велась и индивидуальная работа. Некоторые учащиеся выполнили самостоятельные схожие проекты, и идеи, которые родились у них в ходе выполнения своей работы, были вынесены на рассмотрение для добавления в общий проект. Здесь было немало споров. Авторы аргументировали собственные дизайнерские решения, отстаивали свои цветовые и композиционные решения. На этом этапе отлично потренировали коммуникативные навыки. Добавить в общую композицию все детали не представлялось возможным, поэтому ребятам пришлось договориться, а некоторым – принять конструктивную критику и смириться с отказом. Педагог лишь наблюдал за процессом, доверив принятие окончательного решения подросткам.

Когда композиция была согласована, применили контраст и эффект-рельеф. Их добавили в программе GIMP. Здесь же скорректировали четкость получившегося макета (рис. 2.). Уже много лет «Гимп» является одной из лучших бесплатных альтернатив коммерческим пакетам для редактирования изображений. Этот редактор подходит для решения множества задач по изменению изображений, включая ретушь фотографий, объединение и создание изображений. Но есть некоторые минусы: в настоящее время использование стабильной версии GIMP в коммерческом дизайне, полиграфии и фотографии сопряжено с рядом сложностей, а во многих случаях и вовсе невозможно, так как он не поддерживает плашечные цвета палитры Pantone. По этой и ряду других причин этот графический редактор не может заменить полностью основной, в случае объединения «Основы компьютерной графики» – CorelDRAW.

Последний этап осуществили в копировальном центре. Созданный участниками макет был

перенесен на декоративную подушку посредством печати на ткани. В текущем учебном году эту часть работы можно было бы выполнить, не обращаясь к сторонним организациям. Теперь в ЦДЮТТ «Охта» есть свой термотрансферный пресс, чтобы переносить краску на ткань. Новые разработанные учащимися проекты будут получать свое реальное воплощение уже в стенах родного образовательного учреждения.

В презентации, которая готовилась к Олимпиаде вместе с подушкой, было проведено родиноведческое исследование белокаменной резьбы, использовавшейся в украшении соборов в Средние века повсеместно, не только в Юрьеве-Польском. Оно потребовало значительной коллективной работы: собирали сведения из большого количества источников и о самом виде традиционного узора, и о герое – Полкане, и о Георгиевском соборе, и о городе. Разобрали изображение на элементы и попытались найти символическое значение каждого. Например, зайчик, которого Полкан держит в руке, оказался одним из древнейших славянских символов, – это обережный символ или символ Солнца, несущий в себе животворящий свет, правду, мощь и силу славянского Рода.

Вся отобранная информация была оформлена в яркой презентации, созданной учащимися в программе PowerPoint. Умение наглядно представить найденные сведения, красиво соединить текстовый материал с визуалом необходимо в современном мире.

Коллективная работа была высоко оценена конкурсным жюри. Но удовольствие от творческого процесса сложно измерить количественно. Учащиеся серьезно улучшили как навыки работы в графических редакторах, так и навыки работы с информацией, научились анализировать источники. Общая работа заметно сплотила коллектив творческого объединения, что хорошо отразилось на их дальнейшем образовательном маршруте.



Сахартова Ольга Самуиловна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива автора

Кабинет театрализации, кукло- и сказкотерапии – современное развивающее пространство

Сегодня в образовательном процессе кабинет театрализации – это не просто комната с игрушками и ширмами. Это сложная экосистема, где архитектура, эргономика, психология и педагогика сливаются в единое целое. Грамотный дизайн такого пространства способен стать катализатором развития детей, формируя не только умения и навыки, но и личность.

Наличие кабинета театрализации как пространства для творчества и развития, призванного сплотить детей общей игровой деятельностью, в которой они смогли бы продемонстрировать все грани своего характера, возможно, еще не известные им самим, сейчас особенно актуально. Оборудованный для сказко- и куклотерапии, а также театрализованных игр, такой кабинет становится волшебным островком, где каждое занятие наполняется радостью, светом и теплом.

Сказка – это удивительный жанр, который является формой хранения важных жизненных знаний. Сказки способствуют общению, формируют умение задавать вопросы, конструировать слова, предложения и словосочетания. Сказкотерапия позволяет детям не только развивать воображение, но и решать внутренние конфликты. Игра с куклой – это тот мир реальности, в котором живет ребенок. Куклотерапия позволяет объединить интересы (тревоги, страхи, переживания) ребенка и коррекционные задачи педагога, дает возможность самого естественного вмешательства взрослого в психику ребенка с целью ее коррекции или психопрофилактики. Театрализованная игра оказывает большое эмоциональное воздействие на чувства и настроение дошкольников, расширяет кругозор детей, обогащает и развивает речь, формирует моральные представления, развивает умственные способности детей. Через различные формы театрализованной игры дети совершенствуют нравственно-коммуникативные качества личности, творческие способности, психические процессы.



Организация театральной деятельности – процесс увлекательный, требующий не только определения пространства для игр и представлений, но, также, нужно подумать, как максимально бережно использовать, хранить и ухаживать за игрушками и костюмами. Как же создать среду, где каждый квадратный метр работает на образовательные цели?

Прежде всего, используем принципы проектирования: от философии к деталям:

- «Среда как третий педагог» (подход Реджо-Эмилии). Пространство должно «обучать» через взаимодействие: провоцировать вопросы, эксперименты, диалог.
- Безопасность? Да! Но не значит – стерильность. Дети должны чувствовать свободу, но в четких границах (никаких острых углов, скользящих поверхностей, токсичных материалов).
- Гибкость. Зоны трансформируются под задачи: стол становится сценой, стеллаж – декорацией, фетровая стена – полем для сторителлинга.

Ключевые элементы концепции: цветовая палитра и комбинированное освещение. Используются приглушенные тона (цвета древесины, хаки, терракота) как фон, чтобы не перегружать нервную систему. Яркие акценты – только в зонах активности: оранжевый и желтый – для творчества. Для общего комфорта – рассеянный верхний свет и декоративные источники для погружения в сказку.

Важно правильно зонировать пространство: функциональность с педагогическим подтекстом. А это значит каждой зоне – своя «миссия».





Зона пальчикового театра для самых маленьких. Исследования отечественных физиологов доказали связь развития рук с развитием мозга. Работы В.М. Бехтерева подтверждают влияние манипуляции рук на функции высшей нервной деятельности, развитие речи. Дизайн-решение: круглый стол, регулируемый по высоте, из массива дуба (диаметр – 170 см) со стульями. Рядом – открытый стеллаж с полками для сказочных наборов. Каждой сказке выделена отдельная полка. Педагогический смысл: Круглая форма стола устраняет иерархию, стимулируя равноправное общение. Открытый стеллаж развивает самостоятельность: ребенок сам выбирает героев, учится систематизировать.

Кукла-перчатка (би-ба-бо) на руке взрослого или самого ребенка «оживает» и вызывает неподдельный восторг у детей. Это удивительно, но малыши воспринимают театральных кукол самостоятельными, живыми существами, охотно разговаривают с ними и делятся своими эмоциями. Театральным куклам или, как их еще называют, «перчаточные куклы», также необходимо где-то «жить». Идеальным решением в нашем кабинете для этого стали навесные полочки-«домики», которые могут служить и декорациями к театральной постановке. Полочки мобильны, их можно легко снять и перевесить в любое другое место на стене или поставить на стол.

Фетровая стена. Особенно хочется обратить внимание на развивающее пространство из фетра, так как психологи выделяют его уникальные свойства для детского творчества и развития – это своеобразный «холст» для психики. Для реализации фетровой стены мы выбрали следующее дизайнерское решение: панель 1,20 × 2,50 м из плотного фетра (толщина – 5 мм), закрепленная на раме с системой креплений. Элементы на липучках хранятся в корзинах под стеной. Фетр – «добрый» материал. Дети бессознательно ассоциируют его с мягкостью, что снижает страх ошибки. Создание сюжетов на стене – проекция внутреннего мира. Это многофункциональная предметно-развивающая среда для моделирования обучающих ситуаций с целью знакомства детей с сенсорными эталонами, формирования математических понятий, представлений об окружающем мире.

«Мастерская игрушки» – место, где рождается магия. Создание куклы – метафора «собирания» себя. Ребята средней и старшей групп мастерят с помощью ткани и тесьмы красивые народные куклы-обереги. Дети подготовительной группы под руководством педагога учатся работать с иглой и нитью, тренируя мелкую моторику и ответственность. Игрушки, созданные своими руками, пользуются иногда даже большим спросом, чем готовые куклы. Педагогически ценно совместить процесс изготовления куклы с погружением во внутренний мир ребенка. Стильная коробка для рукоделия создает порядок в швейных аксессуарах. В коробку вмещается прозрачная пластиковая вставка с четырьмя отделениями, что обеспечивает сортировку катушек, маркеров и многого другого. Коробку легко открыть и закрыть, идеально подходит для хранения и переноски!

Интерактивная доска – это не просто экран. Цифровые технологии в кабинете тоже оказываются на службе у сказки. Это инструмент, который обеспечивает создание современной и безопасной цифровой образовательной среды и трансформирует учебную информацию в «сказочный» вариант. Интерактивная игра позволяет изменить или улучшить модели поведения детей, развить познавательную сферу, логическое мышление, слуховое внимание, речевую активность. Сказку в виде интерактивной игры дети лучше за-

поминают, а задания и упражнения на доске в сказочном формате выполняются намного быстрее и с большим интересом. Доска должна быть на уровне глаз ребенка (не выше 90 см от пола) и иметь антибликовое покрытие.

Кабинет театрализации представляет собой уникальное пространство, где дети могут погружаться в мир фантазий и творчества. Здесь большое количество реквизита. Это и куклы-марионетки, в том числе в рост человека, и маски, и костюмы. Для всего разнообразия имеющегося реквизита необходимы системы хранения. Беспорядок убивает креатив. Но классические шкафы с дверцами создают барьер между ребенком и ресурсами. Поэтому были найдены другие дизайнерские решения для хранения. Передвижная вешалка на колесах и коробки-«сундуки» с названиями сказки на внешних стенках обеспечивают свободный доступ к костюмам и маскам, облегчают задачу выбора.

Не стоит забывать и про «взрослый уголок» – письменный стол и стул с ортопедической спинкой, личная «мастерская» педагога для анализа и новых идей. Важно уделить внимание и напольным покрытиям. Лучше всего подойдет линолеум – тепло, тихо, экологично. В зоне марионеток – ворсистый ковер, на котором комфортно играть, сидя на полу.

Кабинет театрализации является площадкой для реализации интегрированных проектов, объединяющих все области образования. Кабинет отвечает требованиям ФГОС ДО: обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей разного возраста и взрослых, двигательной активности, реализацию различных образовательных программ, используемых в образовательном процессе в соответствии с ФОП ДО. Предметно-пространственная среда кабинета театрализации содержательно-насыщенная, трансформируемая, полифункциональная, вариативная, доступная и безопасная.

Театрализация не только обогащает жизнь детей в детском саду, но и способствует созданию гармоничной и творческой атмосферы, необходимой для полноценного развития и воспитания всесторонне развитой личности. Многие успешные взрослые, прошедшие через кабинеты театрализации, признаются: «Тот уголок с куклами научил меня не бояться выступать». Это и есть цель дизайна: создать среду, которая останется с человеком на всю жизнь как опора, вдохновение и знак того, что мир полон возможностей.



Старостина Ирина Владимировна,
Абдуризакова Зарина Гасамутдиновна,
Маммаева Зоя Ишхановна,
воспитатели высшей квалификационной категории
ГБДОУ детский сад № 4 Адмиралтейского района
Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Фирменный стиль как инструмент узнаваемости в молодежной среде

В современном мире, где конкуренция между специалистами, организациями и учреждениями становится все более острой, вопрос узнаваемости и запоминаемости играет ключевую роль. Особенно это актуально для молодежной аудитории, которая является одной из самых активных и требовательных групп потребителей. Фирменный стиль становится не просто инструментом визуальной идентификации, но и способом установления эмоциональной связи с аудиторией.

Работа с молодежью и в молодежной среде – основное содержание деятельности Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения Центра поддержки молодежных инициатив «ВЕКТОР» (далее – СПб ГБУ «ВЕКТОР»). В основу комплексного подхода к организации и проведению мероприятий в СПб ГБУ «ВЕКТОР» положен педагогический дизайн. Рассмотрим, как создавался фирменный стиль и как он помог выделиться на фоне конкурентов и привлечь внимание молодежи.

Узнаваемость в коммуникативном пространстве – это способность быть идентифицированным потребителями по определенным атрибутам, таким как логотип, графические образы, дизайн. Фирменный стиль СПб ГБУ «ВЕКТОР» передает индивидуальность, идею, ценности, миссию и философию через визуальные и текстовые элементы. Чтобы потенциальные потребители могли получить визуальное представление об организации и узнавать ее среди других, в СПб ГБУ «ВЕКТОР» отделом по связям с общественностью был создан брендбук, который недавно был обновлен с учетом новых потребностей.

Логотип СПб ГБУ «ВЕКТОР», оригинальное обозначение, включающее особенное начертание шрифта и/или графические элементы, состоит из двух букв «В». Они развернуты таким образом, что создают уникальный визуальный образ. Кроме того, в логотип включены стрелки, которые визуализируют название. В качестве слогана, соответствующего позиционированию бренда, выбрали краткую запоминающуюся фразу «Вектор твоего успеха». Он универсален и может быть использован в разных контекстах: на сайте, в социальных сетях, рекламных материалах, видеороликах, презентациях, сувенирной продукции и печатных изданиях.

Основными элементами коммуникационной стратегии, под которой понимается комплекс действий, направленный на установление эффективного взаимодействия между целевой аудиторией и автором, пошаговый план, описывающий, как организация должна общаться со своей аудиторией, чтобы решить поставленные задачи, являются брендбук и маскот. Фирменный стиль помогает создавать уникальный, запоминающийся образ, цепляющий аудиторию, и решать задачи коммуникационной стратегии, которые могут варьироваться в зависимости от ситуации в пространстве общения.

Важную роль при повышении узнаваемости для любых рекламных материалов играют фирменные цвета. Цветовая палитра СПб ГБУ «ВЕКТОР» недавно была дополнена новыми оттенками, чтобы расширить возможности использования цветов при создании макетов и визуальной составляющей сообщества. При оформлении продуктовых упаковок и для разработки макетов используются фирменные шрифты. Они являются существенной визуальной составляющей контента в социальных сетях, e-mail рассылок и презентаций. В брендбуке СПб ГБУ «ВЕКТОР» шрифты подразделяются на основной, дополнительный и декоративный. Наличие разных шрифтов важно для разнообразия и динамики картинки. Они позволяют создать уникальный и запоминающийся образ, который привлечет внимание молодежи. Например, можно



использовать рукописные или каллиграфические шрифты для создания более теплого и дружелюбного образа. Или можно выбрать шрифты с необычными формами и цветами для создания яркого и запоминающегося дизайна. Важно помнить, что шрифты должны гармонировать друг с другом и общим стилем.

Большей узнаваемости помогает талисман компании. Маскот (от англ. mascot) формирует у потребителя прочную эмоциональную связь между персонажем и продуктом. Главный талисман СПб ГБУ «ВЕКТОР» – вымышленный персонаж Знич, у которого есть своя легенда. Знич появился из искры надежды и стремления молодежи изменить мир к лучшему. Он собирал вокруг себя группы молодых людей, помогал им организовывать мероприятия, проводить мастер-классы и делиться своими знаниями. С каждым новым проектом он становился все более популярным – молодежь начинала верить в себя и свои силы. Со временем Знич стал не только талисманом Центра, но и символом всей молодежной культуры города. Его изображение украшало стены Центра, футболки волонтеров и даже граффити на улицах. Он стал настоящим другом для молодежи, напоминая о том, что вместе можно достичь великих целей. Знич со своей миссией – не просто персонаж, он – частичка жизни молодежи, их вдохновение и поддержка на пути к реализации самых смелых идей». Знич выполнен в формате 2D и упрощает коммуникацию с потенциальной целевой аудиторией. Маскот присутствует во всех каналах коммуникации и вызывает стойкие ассоциации с СПб ГБУ «ВЕКТОР».

При создании маскота сначала определили концепцию. Для этого провели исследование, которое позволило понять, какие ассоциации и эмоции должен вызывать маскот у аудитории. Результаты показали, что необходимо создать образ, который будет символизировать рост, прогресс, амбиции, инновации и развитие. На этапе отрисовки эскизов экспериментировали с различными стилями и формами, чтобы найти наиболее подходящий вариант. Изначально эскизы были созданы в черновом варианте без цвета, а в дальнейшем – с учетом новых фирменных цветов СПб ГБУ «ВЕКТОР». Выбрали тот, который лучше всего соответствовал концепции и ожиданиям аудитории. Финальный вариант маскота был доработан и улучшен дизайнером СПб ГБУ «ВЕКТОР».

Векторные файлы маскота, позволившие сохранить высокое качество и обеспечить его масштабируемость, были адаптированы для различных носителей и форматов: можно изображать на визитках, баннерах, флаерах и других печатных материалах, использовать в цифровых логотипах, рекламных материалах, сайтах и мобильных приложениях, включать в видеоролики, анимацию и заставки, размещать в соцсетях на обложках аккаунтов, в качестве аватара, в постах и историях. Благодаря маскоту у учреждения высокая узнаваемость в соцсетях. Пользователи узнают публикации Центра даже при закрытом логотипе. Создание маскота было сложным, многоэтапным и длительным. Но благодаря тщательному планированию и профессиональной работе символ – уникальный и запоминающийся, он отражает ценности и миссию СПб ГБУ «ВЕКТОР».

Работа в молодежной среде в настоящее время требует совершенно определенного набора знаний, качеств, умений, навыков. Приемы и методы работы СПб ГБУ «ВЕКТОР» находятся в динамичном развитии и постоянном совершенствовании, отслеживаются тренды визуализации, молодежные коммуникативные тенденции. Это позволяет создать образ учреждения, открытого к сотрудничеству и способного решать проблемы молодежи и отвечать на их запросы.



Еремин Денис Андреевич, директор,
Татаркина Софья Павловна,
Земцова Александра Олеговна,
специалисты по связям с общественностью
СПб ГБУ «Центр поддержки молодежных инициатив «ВЕКТОР»

Иллюстрации предоставлены авторами

Открытый городской детский образовательный проект «Я дизайнер – 100 идей!»

Весенние каникулы для школьников, занимающихся в детских коллективах дизайна, проходят интересно и с пользой – в Правобережном доме детского творчества реализуется Открытый городской детский образовательный проект «Я дизайнер – 100 идей!». Основной целью городского мероприятия является развитие у детей креативного мышления, способности к проектной деятельности средствами дизайн-педагогики. Ребята представляют проекты на конкурс и работы на выставку.

Современное общество ставит перед образованием задачу не «научить один раз на всю жизнь», а научить учиться в течение всей жизни. Не накапливать знания, потому что сегодня знания быстро устаревают, а развивать способность приобретать их, развивать умения использовать приобретенные знания на практике. Решению этой задачи способствует проектная деятельность, которая является одной из важнейших составляющих дизайн-образования. Она способствует развитию познавательных навыков, умению самостоятельно ориентироваться в информационном пространстве. Детям необходимо развивать критическое и творческое мышление, умение увидеть проблему и найти выход, сформулировать и решить поставленную задачу. Выполняя задания проекта «Я дизайнер – 100 идей!», участники совершенствуют эти навыки.

Ежегодно педагоги презентуют 7-10 тематических проектных бюро, стараясь охватить разные аспекты жизни. На тему, заданную бюро, участники создают свой краткосрочный индивидуальный проект. Каждый год бюро объединены одной темой. Обычно это социально-значимые и востребованные обществом темы. Они связаны с семьей, домом, природой и экологичным, ответственным природопользованием. Так, работая над проектами и решая прикладные, обучающие и развивающие задачи, конкурсанты повышают свою экологическую культуру, осознанность, задумываются над семейными ценностями.

Темой конкурса, проведенного в объявленном Президентом России Владимиром Путиным Годом семьи 2024 году, стало «Пространство для жизни». Предлагалось визуализировать идеи пространства для отдыха человека и устройств для передвижения, обеспечивающих комфорт путешественников, разработать модели светильников, подумать над проблемой утилизации мусора, пофантазировать над одеждой.

Педагоги подготовили 10 проектных бюро. Бюро «ВЕЗДЕСПОРТ» предлагало создать эскиз современного спортзала для занятий спортом дома, на детской площадке. Можно было предложить эскизы тренажеров и обо-







рудования для двигательной активности в любом необычном месте во время длительных поездок. В «КОМФОРТОБУСе» предлагалось пофантазировать на тему средств передвижения, рассмотрев аналоги и прототипы. В бюро «УМНЫЙ ДОМ» нужно было представить и изобразить различные устройства для оптимизации жизни с использованием всевозможных технологий. «ПОСТРОЙСЕБЕСАМ» – бюро, участники которого придумывали личное пространство внутри дома как место отдыха, игр и досуга. Бюро «САДКРЫШАБАЛКОН» занималось проектированием зеленой зоны у себя дома, на балконе, на крыше, проектированием озеленения городов. Как примеры были рассмотрены архитектурные решения Хундертвассера, современные проекты США, Швейцарии, футуристические проекты. Юным дизайнерам и архитекторам предлагалось подумать над использованием различных технологий. В бюро «ТРАНСФОРМОДУЛЬ» конкурсантам было предложено организовать жилое пространство так, чтобы оно соответствовало ожиданиям современных людей: состояло из различных модулей, было многофункционально, способно к трансформации. Проектное бюро «ДОММУСЭКО» занималось визуализацией устройства для переработки бытовых пищевых отходов. Главная задача бюро – решение конкретной проблемы, достижение оптимальным способом заранее запланированного результата. Педагогом была подготовлена презентация, наглядный и раздаточный материал, с помощью которого можно увидеть и осознать проблему. Участникам бюро было продемонстрировано, каким образом проблему решали до сих пор, как она решается в реальной жизни. Конкурсантам предлагается осмыслить опыт предшественников и предложить свой способ решения проблемы. Этот способ может быть как изобретательским, так и дизайнерским. Дети знакомятся с поэтапным ведением творческой работы от идеи к ее графической визуализации. Участники могут использовать технику аппликации как эффективный способ создания визуального проекта. Именно визуализация устройства, прибора или предмета средствами рисованной графики и создание графической инструкции по эксплуатации придуманного являются целью проекта.

Выездной этап конкурса в 2024 году проходил в Центре детского юношеского технического творчества в Колпино. На этом этапе участников распределяют в разные проектные бюро методом жеребьевки. Тут учащиеся работают над темой бюро в незнакомом месте, в новой обстановке, с педагогом, которого видят впервые. Юные дизайнеры могут «прокачать» не только свои творческие, но личностные качества. Это воспитание воли для достижения идеального конечного результата, развитие коммуникативных навыков и способность взаимодействовать в работе с разными людьми.

В бюро «ДОММУСЭКО» в Колпино было выполнено 7 проектов. 6 проектов представляли разные дизайны компостера, показывали, как это устройство может «смотреться» в интерьере. Один проект представлял собой замкнутый цикл от переработки отходов до использования полученного грунта в автономной экоферме. И это было уже изобретательским решением.

Когда работа над графической частью завершена, конкурсанты презентуют проект, рассказывая о своей идее. У них есть возможность показать проект на большом экране, рассказать о том, почему выбрано такое решение проекта и каким образом шла работа над ним. Можно рассказать о том, что было интересно, что сложно, поделиться своим опытом работы и получить обратную связь от других участников и педагогов, курирующих проектные бюро. Во время очного выездного этапа конкурса участники совершенствуют навыки публичных выступлений, что очень важно в современном мире.

Образовательный проект проводится более двух десятилетий, с течением времени разви-

вается и вовлекает в участие все большее количество профессионально ориентированных детей. Во время вынужденной изоляции проект прошел в дистанционном формате. С тех пор проект «существует» в обоих форматах: и в очном, и в дистанционном. Презентации проектных бюро общедоступны. На страничке конкурса ВКонтакте можно увидеть все проектные бюро текущего года после проведения очного этапа. Пользуясь представленными презентациями, все заинтересованные педагоги могут провести занятия в своих студиях, для своих учеников. Для участия в конкурсе работы должны быть выложены в альбом соответствующего бюро в установленный положением конкурса срок. В 2024 году по теме «ДОММУСЭКО» в дистанционном формате с учениками работали пять педагогов, в конкурсе участвовали 30 детских проектов. После завершения конкурса все презентации и работы детей остаются общедоступными. У педагогов есть возможность работать над темами бюро с группами своих учеников в любое удобное время, уже вне конкурса. Индивидуальные участники тоже имеют возможность и дистанционно участвовать в конкурсе во время его проведения, и изучать материалы в любое удобное время после конкурса. Просмотр работ в альбомах бюро вдохновляет даже новичков на то, чтобы попробовать себя в роли дизайнера, архитектора, конструктора и изобретателя.

Проект «Я дизайнер – 100 идей!» открыт для всех желающих, приглашает создавать свои дизайнерские проекты и развиваться в сфере дизайна как можно большему количеству детей, способствуя их профессиональной ориентации.



Торгман Ирина Леонидовна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО «Правобережный дом детского творчества»
Невского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Дизайн-мышление в образовательной робототехнике

То, что когда-то казалось фантастикой, стало частью нашей реальности: умные телефоны, автономный транспорт, роботы-помощники. Робототехника охватила практически все аспекты нашей жизни, включая образование, промышленность, сельское хозяйство, медицину, космонавтику, транспорт, а также военную сферу и безопасность. Но если у истоков создания роботов важны были только технические характеристики, то в современном мире все большее внимание уделяется эстетике, внешнему виду – дизайну, одному из важных и наиболее развитых аспектов жизнедеятельности.

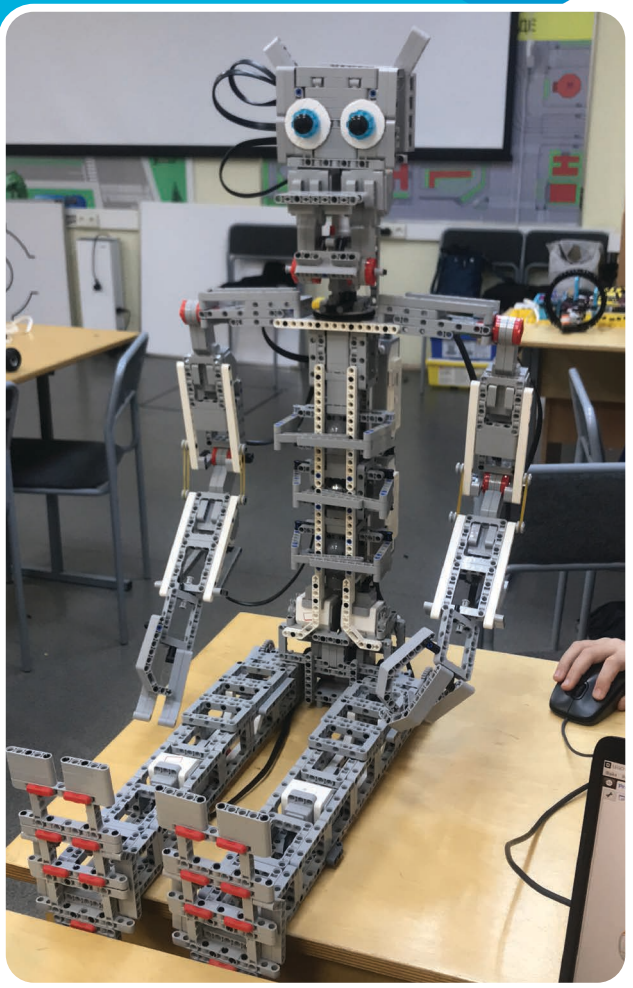
При всех позитивных изменениях, которые сулит интеграция роботов в социальную сферу, люди продолжают испытывать перед ними как архаический страх – от соприкосновения с неживой материей, социальный – от угрозы полной замены роботами человека, так и психологический – обусловленный укрепившейся в массовом сознании образа робота непредсказуемой и своенравной, подчас враждебной силы. В этой связи вопросы о том, как должен выглядеть робот, становятся особенно актуальными. Внешний облик робота, или его культурный интерфейс, является важным коммуникативным инструментом, определяющим принцип взаимодействия машины и человека. Визуальный образ также влияет на особенности восприятия робота людьми. Поэтому при их разработке необходимо учитывать целый комплекс факторов (психологические, культурные, социальные).

Есть специалисты, которые занимаются созданием визуальной концепции и внешнего дизайна роботизированных устройств, – дизайнеры роботов. Они отвечают за эстетические и эргономические аспекты робота, уделяя особое внимание таким параметрам, как форма, цвет, материалы и пользовательский интерфейс, чтобы гарантировать, что устройство будет привлекательным, удобным для пользователя и отвечающим функциональным требованиям. В задачи дизайнера роботов входит тесное сотрудничество с инженерами и разработчиками программного обеспечения, чтобы убедиться, что эстетическая привлекательность дизайна совместима с его технической реализуемостью. Профессия требует глубоких знаний в области дизайна, а также понимания основ робототехники и пользовательского опыта.



Создание роботов стало доступно не только ученым, но и обычным детям. Процесс создания роботов является увлекательным занятием и способом общения с единомышленниками. Одним из приоритетных принципов образования является поддержка детской инициативы в различных видах детской деятельности, в том числе в конструировании. Детям нравится создавать что-то новое и необычное, поэтому занятия по робототехнике так их привлекают.

Сегодня важнейшие направления работы в образовательных организациях направлены на создание творческой личности, умеющей креативно, нестандартно мыслить. На занятиях робототехникой можно совмещать дизайн роботов с его технической реализуемостью. Дети заинтересованы в создании настоящего робота, поэтому, обучая робототехнике, мы поощряем их к созданию собственного уникального продукта, что приводит к развитию творческих навыков. Дети, которые занимаются робототехникой, отличаются богатой фантазией, воображением и изобретательностью, у них развиваются дизайнерские способности и эстетический вкус. Занятия способствуют получению начальных навыков дизайн-проектирования, дающих представление о профессии промышленного дизайнера.



Для формирования навыков дизайна с целью реализации творческого подхода в обучении и развития инженерного мышления педагоги могут использовать следующие приемы работы.

Конструирование по образцу – показ приемов конструирования робота (или конструкции). Сначала рассматривается робот, выделяются основные части. Затем вместе с обучающимися отбираются нужные детали конструктора по величине, форме, цвету, и только после этого собираются все детали вместе. Все действия сопровождаются разъяснениями и комментариями. Первоначальное использование конструкторов LEGO требует наличия готовых шаблонов: при отсутствии у многих детей практического опыта необходим первый этап обучения, на котором происходит знакомство с различными видами соединения деталей, вырабатывается умение читать чертежи и взаимодействовать в команде.

В дальнейшем учащиеся отклоняются от инструкции, включают собственную фантазию, которая позволяет создавать совершенно невероятные модели с индивидуальным дизайном. Поэтому в конце сборки рекомендуется доработать модель самостоятельно по собственному замыслу. Недостаток знаний для производства собственной модели компенсируется возрастающей активностью любознательности обучающегося, что выводит обучение на новый продуктивный уровень.

Конструирование по модели. В модели многие элементы, которые ее составляют, скрыты. Обучающиеся самостоятельно определяют, из каких частей нужно собрать робота (конструкцию). При конструировании по модели активизируются аналитическое и образное мышление.

Конструирование по заданным условиям. Обучающемуся предлагается комплекс условий, которые он должен выполнить без показа приемов работы. То есть, способов конструирования педагог не дает, а только говорит о практическом применении робота. Ребенок сам учится анализировать образцы готовых изделий, выделять в них существенные признаки, группировать их по сходству основных признаков, понимать, что эти различия зависят от назначения (заданных условий) конструкции. В данном случае развиваются творческие способности.

Конструирование по простейшим чертежам и наглядным схемам. На начальном этапе конструирования схемы должны быть достаточно просты и подробно расписаны в рисунках. При помощи схем формируется умение не только строить, но и выбирать верную последовательность действий. Впоследствии ребенок может не только конструировать по схеме, но и наоборот, – по наглядной конструкции (представленному роботу) рисовать схему. В конце сборки также рекомендуется доработать модель самостоятельно по собственному замыслу. Таким образом ребята учатся самостоятельно определять этапы будущей постройки и анализировать ее.

Конструирование по замыслу. Это творческая, дизайнерская робототехника, которой мы уделяем особое внимание. Данная разновидность представляет собой конструирование робота «для себя», без ориентации на соперничество, создание продукта и есть самоцель. Освоив предыдущие приемы робототехники, обучающиеся могут конструировать по собственному дизайнерскому замыслу. Теперь они сами определяют тему конструкции, требования, которым она должна соответствовать, и находят способы ее создания. В кон-

струировании по замыслу творчески используются знания и умения, полученные ранее. Развивается не только мышление детей, но и познавательная самостоятельность, творческая активность. Обучающиеся свободно экспериментируют со строительным материалом. Роботы становятся более разнообразными и динамичными, эстетически красивыми.

Успех поддерживает интерес к занятиям. Поэтому на занятиях нужно подбирать задания таким образом, чтобы ребенок смог с ними справиться и увидеть результат своего труда. Так интерес не угасает независимо от уровня подготовки. Например, при конструировании модели каждый ребенок выбирает степень сложности робота, который соответствует выражению его замысла и уровню развития его способностей. Стандартный образец робота является не эталоном, а отправной точкой для развития воображения, ребята всегда могут изменить дизайн, придумать что-то новое, соответствующее заданной теме. Если деятельность ребенка носит творческий характер, она заставляет его думать и становится привлекательной. Нет неправильных решений, есть иное видение. Такой подход помогает ребенку не бояться ошибок и креативных решений. Перед обучающимися могут ставиться задачи, заведомо более сложные, чем те, с которыми они сталкивались в своей практике. Это побуждает к поиску информации, анализу и запросу на получение компетенций, а также формирует самостоятельность и ответственность.

Дизайнеров роботов можно найти в самых разных организациях и отраслях. Этим специалистам приходится учитывать не только функцию объекта, область его использования, но и особенности механизма, для которого разрабатывается оболочка. Привлекать дизайнеров необходимо уже на этапе разработки концепции робота, что позволит значительно расширить исследовательские возможности создаваемых роботов и определить пути их интеграции в жизненное пространство человека. Таким образом, перспективы развития робототехники открывают широкие возможности для исследований в области дизайна роботов, как в поиске новых форм культурных интерфейсов, позволяющих более естественно интегрировать роботов в жизнь человека, так и в изучении их роли в современной культуре.



Павлова Ирина Григорьевна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива автора

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА



Графический дизайн в работе воспитателя: идеи, советы, инструменты

Воспитателям порой необходимо использовать визуальные средства, чтобы донести свои педагогические идеи до различных участников образовательного пространства. Средствами графического дизайна им приходится рассказывать о концепциях воспитания в доступных визуальных формах. Их работа может варьироваться от создания узнаваемого логотипа детского сада до разработки красочного лэпбука или методического пособия.

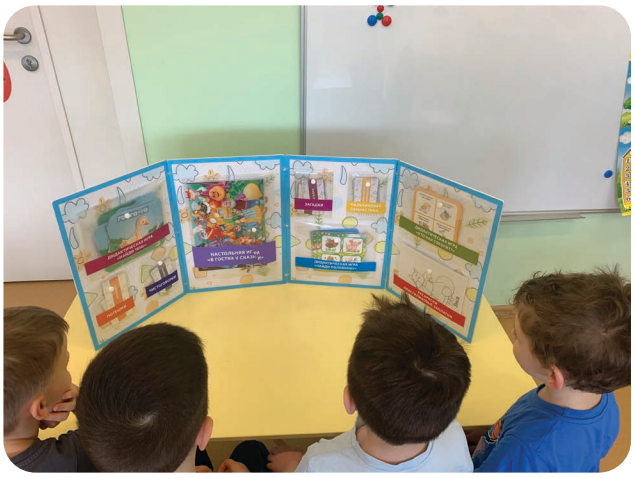
В условиях постоянного технологического прогресса и изменений в системе образования каждому воспитателю необходимо освоить графический дизайн для своей профессиональной деятельности. Графический дизайн – художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникационной среды. С другой стороны, графический дизайн – это не просто оформление и эстетика; это мощный инструмент, способный влиять на общественное мнение и формировать поведение людей. Он охватывает множество аспектов, включая типографику, цветовые палитры, композицию и использование изображений, чтобы передать сообщения, которые резонируют с целевой аудиторией. В итоге, успешный графический дизайн – это не только красивая картинка, но и эффективное средство коммуникации, способное донести глубину замысла до широкой аудитории. Сделать визуальный материал интересным, понятным и доступным – задача графического дизайна, который помогает устанавливать коммуникацию между субъектами. Правильно организованное визуальное сообщение способствует быстрому и достоверному восприятию информации, а также функциональной коммуникации в целом.

Современные требования к работе воспитателя включают в себя активное использование и проектирование различных методических разработок, презентаций для детей, педагогов и родителей, оформление буклетов, лэпбуков, создание и оформление сайтов, родительских групп. Создание всех этих материалов требует обладания навыками графического дизайна с применением компьютерных средств. Это позволяет воспитателям эффективно доносить информацию до разных целевых аудиторий, делая обучение, выступления более доступными, яркими, запоминающимися и увлекательным.

Так, при оформлении презентации следует учитывать общие принципы дизайна, которые помогут создать визуально привлекательный и эффективный материал. Важно помнить о гармонии элементов: цветовое решение должно быть сбалансированным, а шрифты – читаемыми и соответствующими теме. Ключевым аспектом является создание единого стиля, который поможет воспитателям, родителям лучше воспринимать информацию и запоминать основные моменты.

Необходимо избегать перегруженности слайдов, минимизируя количество текста и визуальных элементов. Использование качественных изображений и инфографики не только улучшает восприятие информации, но и делает презентацию более динамичной. Также стоит обратить внимание на композицию – размещение объектов должно быть продуманным, направляя взгляд зрителя к основным акцентам.

Не менее важным является внимание к контрасту: текст должен легко читаться на выбранном фоне, а элементы дизайна должны гармонировать друг с другом. Применение анимаций следует делать умеренно, чтобы не отвлекать внимание от содержания. Следуя этим принципам, можно создать презентацию, которая не только привлечет внимание, но и эффективно донесет важную информацию до родителей или педагогов. Воспитатели могут воспользоваться сайтом для создания презентаций с помощью нейросети https://slider-ai.ru





При создании презентаций для детей можно использовать сказочного персонажа, который будет сопровождать другие иллюстрации и создаст общий сюжет. Например, рассказывая детям о домашних животных, можно использовать гиф-анимированную девочку Машу, которая знакомится со всеми домашними животными в деревне у бабушки.

Создавая буклет для родителей или воспитателей, необходимо учитывать общие принципы графического дизайна. Важным аспектом в данном процессе является соблюдение общих принципов графического дизайна, которые помогут сделать буклет визуально привлекательным и легким для восприятия.

Первоначально стоит обратить внимание на выбор цветовой палитры. Цвета должны гармонировать между собой, а также вызывать положительные ассоциации у родителей и детей. Например, мягкие пастельные тона создают уютную атмосферу, способствующую восприятию информации.

Шрифты также играют ключевую роль. Они должны быть читабельными и соответствовать общему стилю буклета. Лучше использовать не более двух-трех шрифтов, чтобы не перегружать визуальное восприятие.

Важные данные следует выделять, используя заголовки, подзаголовки и маркеры, что поможет структурировать информацию. Также следует помнить о качественных изображениях, которые должны дополнять текст, а не отвлекать от него. При создании буклета можно воспользоваться сайтом https://flyvi.io/ru. Flyvi позволяет создавать профессиональный буклет под любые задачи, даже если у воспитателя нет опыта. В редакторе понятный интерфейс и готовые шаблоны для буклетов, флаеров, презентаций и многого другого.

Таким образом, применяя базовые принципы графического дизайна, можно создать буклет, который будет не только информативным, но и эстетическим, способствуя лучшему взаимодействию с целевой аудиторией.

Используя принципы дизайна, воспитатели могут создавать красочные лэпбуки. Как правило, лэпбук представляет собой брошюру, сделанную из картонной папки. Внутри он может содержать различные объемные и плоские элементы из бумаги, включая небольшие самодельные книжки-раскладушки, файлы, карточки, кармашки и оригами. Также это могут быть готовые конверты, фотографии, марки, элементы карт, наклейки и др.

Эстетическая составляющая играет важную роль в восприятии информации, поэтому стоит уделять внимание цветовым сочетаниям, шрифтам и композиции. Каждое внутреннее оформление лэпбука должно быть тщательно продумано – от расположения объемных элементов до выбора форматов карточек и оригами.

Кукольные книжки-раскладушки, файлы с информацией и кармашки для карточек могут быть использованы для создания увлекательных заданий для детей. А использование готовых элементов, таких как фотографии и наклейки, добавит индивидуальности и живости. Таким образом, лэпбук становится не просто пособием, а настоящим произведением искусства, которое будет вдохновлять детей на лучшее освоение знаний и навыков.

Эстетически оформленные материалы, такие как лэпбуки, буклеты, презентации не только привлекают внимание, но и способствуют лучшему донесению информации. Основываясь на принципах визуального обучения, воспитатели могут использовать графику, анимацию и интерак-

тивные элементы, что значительно увеличивает уровень вовлеченности участников образовательного процесса.

Воспитателям зачастую приходится самостоятельно осваивать программы для компьютерного дизайна, что вызывает у многих из них затруднения. Кроме того, даже имея навыки работы с такими программами, нередко отсутствие свободного времени препятствует созданию качественного учебного материала. На помощь приходят онлайн-сервисы, позволяющие за короткое время создать необходимый продукт и не требующие специальных навыков. Например, нейросеть https://neuroholst.ru позволяет воспитателям создать авторский оригинальный логотип детского сада или группы.

Разнообразие возможностей при создании графических изображений с помощью нейросетей дает возможность каждому педагогу подобрать необходимую картинку, создать свой коллаж или оформить свою идею для презентации, буклета или сайта. Далее можно воспользоваться сервисом https://gifius.ru/ создания гиф-анимированных изображений, чтобы вставлять эти картинки в презентации. Например, можно с помощью яркой и красочной презентации рассказать детям о строительных профессиях «Как волк, белочка и зайчик работали на стройке» или создать лото «Как лиса рассказывала детям о лекарственных растениях и защищала свой лес».

Современные технологии позволяют воспитателям развивать свои творческие навыки при создании авторских презентаций, интерактивных игр, методических разработок. Главное – пробовать, творить, искать новые идеи.

Миридонова Екатерина Ивановна,
воспитатель
ГБДОУ детский сад № 87 комбинированного вида
Калининского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Педагогический дизайн: создаем интерактивное пособие

Утверждение «учитель = дизайнер» вызовет у многих удивление. А если не просто дизайнер, а педагогический? Все чаще встречается именно такое словосочетание для обозначения специалиста, который проектирует обучающую среду. Чтобы разрабатывать блоки заданий на английском языке для начальной школы, в «Брюсовской гимназии» учителя освоили принципы педагогического дизайна и создали увлекательное интерактивное пособие.

Обучающая среда может быть разного масштаба, от небольшого курса до целой системы обучения. Педагогический дизайнер определяет, какое учебное содержание войдет в курс, какой у него будет уровень сложности, в каком порядке учебные темы будут следовать друг за другом, в каком формате их подать, какие упражнения и тесты войдут в курс, какая длительность будет у него в целом и у отдельных блоков. Также он следит за дифференцированным обучением: делает так, чтобы учащиеся действительно освоили нужные знания и навыки, и чтобы им было интересно, не слишком сложно и не чересчур легко. Сфера деятельности педагогического дизайнера обширна: от разработки учебной среды и учебного процесса до разработки учебных материалов.

Задания на английском языке для начальной школы «St. Petersburg Museums Activity Book /Интерактивные страницы «Музеи Санкт-Петербурга» являются частью культурно-образовательного пространства для учащихся и родителей «Петербургский дневник «Палитра возможностей», но могут быть использованы и как отдельный курс. Пособие создано с использованием информационно-коммуникационных технологий на платформе Live Worksheets, все задания интерактивны, имеют возможность самопроверки и получения обратной связи.

На этапе проектирования пособия было определено, что оно будет включать задания на английском языке для учащихся 2-4 классов, направленные на закрепление знаний, полученных при посещении музеев Санкт-Петербурга с классной экскурсией или с родителями. Разработаны задания по шести музеям Санкт-Петербурга (два музея в год).

При выборе содержания пособия использовался системно-деятельностный подход – всю информацию, которую надо закрепить, или дополнительную информацию, с которой нужно познакомиться, учащиеся получают через выполнение заданий и мини-проектов. Пособие содержит разнообразные обязательные и дополнительные задания разной сложности, так соблюдается принцип дифференцированного обучения – учащиеся сами решают, выполнять дополнительные задания или нет, а также могут регулировать объем выполнения дополнительных заданий. Кроме того, все материалы пособия разработаны с применением концепции универсального дизайна в учебном процессе, что подразумевает предоставление информации в различных формах с учетом разных способов восприятия учащимися. В пособии информация представлена в текстовом, графическом, аудио- и видеоформатах.

При оформлении пособия главной целью было сделать его визуально привлекательным для младших школьников. Для создания интерактивных заданий используется основа, которая проектируется в программе PowerPoint: размер слайда А4 в книжной ориентации. Программа позволяет легко вносить изменения как в текстовый, так и графический материал, сохраняя слайды с копиями для сравнения. Для текста использовался шрифт Arial. Он максимально приближен к полупечатному письменному шрифту, который в настоящее время используется при обучении письму на английском языке. Основным цветом выбран голубой. При

выборе цветовой гаммы следует принимать во внимание психологию цвета. Голубой цвет – спокойствие, умиротворенность, сосредоточенность.

Чтобы сделать пособие коммуникативным, был выбран главный герой, Заяц Оливер, который живет в Лондоне и любит виртуально посещать музеи мира, в том числе музеи Санкт-Петербурга, но иногда испытывает трудности с выполнением заданий и просит ребят помочь ему. В основу образа Оливера подобрали иллюстрацию, которую отредактировали в программах Adobe Illustrator, Paint, PowerPoint.

Все слова Оливера, обращенные к учащимся, помещены в «речевое облако», которое создает образ говорящей картинки, в то время как программа Live Worksheets позволяет автоматически озвучить эти слова.

Использование таблиц дает возможность аккуратно размещать материал. Работа с таблицами позволяет изменять количество и размер ячеек, цвет фона и границ, или делать их невидимыми.

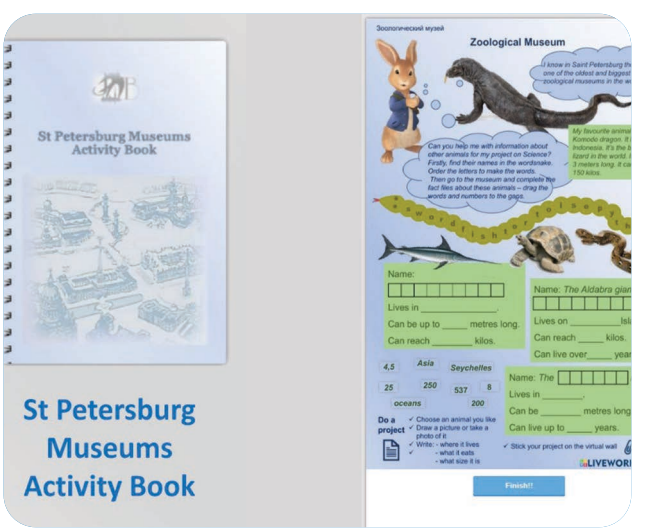
Для иллюстраций используем подборки Клип-арт, которые предлагают огромное количество разнообразных картинок в свободном доступе. Для изменения картинок используем возможности Office (работа с рисунками, формат) или Paint: изменить размер, обрезать, установить прозрачный фон, изменить цвет, контрастность, сгладить контуры, изменить положение на странице, переместить на задний/передний фон, повернуть картинку, отразить сверху вниз или слева направо. Часто накладываем одно изображение на другое или даже создаем многослойные картинки. Так, например, в зависимости от музея, который посещает Оливер, меняется предмет, который он держит: то это крендель в Музее хлеба, то скрипка в Музее музыки, то планета в Планетарии.

Например, на картинке для Музея хлеба не хватало элементов для задуманного упражнения, пришлось добавить тарелку с сырниками и с ватрушкой, мед и блины. Все действия в тех же программах – Paint и PowerPoint. Обрезали, удаляли фон, выстраивали нужный размер накладываемой картинки, размещали в необходимое место и сохраняли.

Для того, чтобы учащимся было легче ориентироваться на интерактивной странице, мы используем графические элементы: управляющие кнопки, символы, стрелки, пиктограммы, которые широко представлены в Office в разделе «Вставка». При работе с данными элементами мы также можем менять их цвет и размер.

Все созданные материалы были объединены в единое пособие посредством слайда, созданного в программе презентаций. На титульной странице размещена эмблема гимназии. Гимназия № 192 – это статусная образовательная организация, современная, но самобытная, со своими традициями. На протяжении многих лет Брюсовская ласточка является неизменным символом. Эмблема вышита на шейных платках для педагогов, есть значки с ее изображением, эмблема присутствует на Ученических дневниках, Желтых книжках для учителей, на презентациях к конференциям и других школьных материалах. Для лаконичности эмблему пришлось доработать в соответствии с определенным стилем, для создания визуальной гармонии – балансом между всеми элементами.

Педагогический дизайн играет ключевую



роль в создании эффективных образовательных программ и методик в современных учебных заведениях. Это не только оформление учебных материалов, это создание образовательных продуктов, взаимодействие с которыми обеспечивает высокую эффективность обучения. В условиях стремительно меняющегося мира, где информация становится все более доступной, а технологии проникают во все сферы жизни, педагоги должны адаптироваться к новым реалиям и использовать современные инструменты для повышения качества обучения.

Родионова Ирина Сергеевна,
учитель английского языка высшей квалификационной категории,
Соколова Юлия Владимировна,
учитель английского языка высшей квалификационной категории, руководитель кафедры иностранных языков
ГБОУ гимназия №192 Калининского района Санкт-Петербурга «Брюсовская гимназия»

Иллюстрации предоставлены авторами

Mimio-технологии в обучении дошкольников

Не осталось такой области, которой не коснулась бы цифровизация. Педагогика не является исключением. Большинство детей с ранних лет знают, что такое смартфон, планшет, умеют ими пользоваться, играют в компьютерные игры. Ребенку уже неинтересно просто смотреть на статичную картинку. Ему хочется быть вовлеченным в процесс. Современным педагогам необходимо искать новые подходы, продумывать педагогический дизайн своего занятия, чтобы процесс обучения был интересным, современным, доступным и понятным.

Педагогический дизайн – относительно новое понятие в современной системе образования. Чтобы идти в ногу со временем, чтобы удерживать внимание детей, которые буквально родились в цифровом мире, педагоги должны не просто активно внедрять цифровые инструменты в процесс обучения, но тщательно продумывать стиль, визуал, удобство, наглядность, интерактивность. Сейчас нет недостатка в программах, которые помогают воспитателям делать занятия разнообразными, увлекательными. Освоить технологии несложно, здесь главное – желание развиваться, а не продолжать работать по привычным, часто устаревшим шаблонам. Меняется мир, меняются дети, и формы, подходившие детям раньше, сейчас могут не давать ожидаемого результата.

Удобным решением для работы в дошкольных образовательных учреждениях представляется интерактивное программное обеспечение MimioStudio, которое позволяет быстро и легко создавать интересные мультимедийные занятия. Принцип работы Mimio-технологии заключается в воспроизведении учебного материала с компьютера на доску, причем для проекции изображения может использоваться обычная маркерная или меловая доска. С помощью компактной интерактивной приставки и специального стилуса педагог или ребенок могут управлять экранным изображением, передвигать, выделять, нажимать, управлять объектами, то есть становиться не просто потребителями контента, а его авторами и активными участниками. Работа с интерактивной приставкой Mimio значительно расширяет возможности педагога. Собственные разработки можно включать в любой этап мероприятия, при объяснении нового, повторении, закреплении материала и для контроля достижений. Mimio-технология позволяет сочетать графические изображения, видео, музыку и звуковые файлы, организовывать их в единое целое. При этом ребенок полностью вовлекается в процесс обучения.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников мультимедийный способ подачи информации обладает рядом преимуществ: показ информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним; образный тип информации понятней дошкольникам; движения, звук, графика, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка; интерактивные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, погружение на морское дно и другие необычные эффекты); активно пополняется словарный запас, воспитывается целеустремленность и сосредоточенность, развивается воображение и творческие способности.

Работать с интерактивным оборудованием просто. Приставка компактна, поэтому нет необходимости закупать дорогостоящее стационарное оборудование в каждое учебное помещение, а образовательный процесс без больших вложений становится более живым и современным. Многое зависит от креативности педагога: программное обеспечение позволяет придумывать свои уникальные занятия или использовать готовые шаблоны. Можно использовать какие-то идеи, дополняя их своими методическими разработками, которые буквально оживут на глазах у учащихся. Материал усваивается детьми быстрее и прочнее, когда задействовано больше систем восприятия. Новые интерактивные технологии увеличивают дидактические возможности, обеспечивают наглядность, что в целом способствует повышению уровня преподавания.





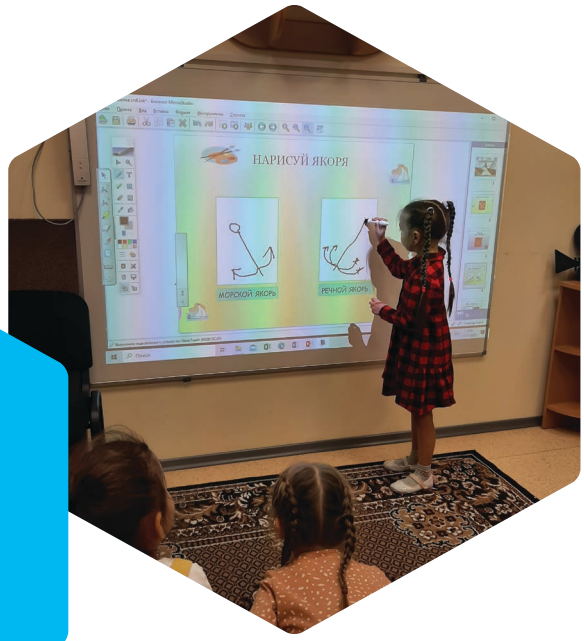
Для создания своего уникального проекта педагог заранее скачивает необходимые изображения, обрабатывает их в paint.net, дополняет информацией и загружает в проект Mimio. Большая галерея от разработчиков технологии облегчает работу, но не дает того многообразия, которое можно найти в интернете. От количества предложенных педагогом элементов зависит разнообразие решений, которые смогут в процессе обучения предложить дети. В проект можно включить видео, загрузить необходимую музыку, создать анимацию, что-то нарисовать и закрасить. Важно помнить об авторских правах, когда для своих занятий педагог скачивает материал из интернета.

Существует множество возможностей интегрировать Mimio-технологии в повседневные занятия для дошкольников. Например, при изучении темы «День рождения» можно охватить большой спектр задач, объединив их в одну сюжетную линию. В чем девочка Маша будет встречать гостей на своем празднике? Педагог предлагает учащимся подобрать ей подходящую одежду. Можно обозначить цвет, то есть закрепить знания детей о цветах. Можно предложить выбрать, как будет украшено платье. Рассмотрев различные украшения, ребенок сам выбирает и расставляет декор так, как он это представляет. Ребенок учится сочетать различные элементы, чтобы они гармонично смотрелись в целом образе. После выбора платья можно перейти к выбору украшений. Здесь образуется широкое поле для фантазии. Например, можно добавить девочке бусы. Какой формы будут бусинки? Какого цвета? В какой последовательности они расположатся? Можно добавить серьги, браслет. При этом идет изучение или повторение форм, цветов. Параллельно у детей развивается вкус: воспитатель озвучивает, что сочетается, а что нет, почему, какие украшения уместны на празднике, а какие – в повседневной жизни. Когда нарядная девочка Маша готова встречать гостей, можно перейти к угощениям, которыми она будет встречать гостей. Можно отправиться на шоколадную фабрику, где изготавливают разнообразные конфеты, торты, пирожные. Здесь снова образуется простор для детской фантазии и расширения знаний в игровой форме: выбираем, какой формы будут конфеты, с какой начинкой, какого цвета, какими элементами они будут декорированы. Отдельное внимание можно уделить фантикам, разработать их дизайн. Так же можно сделать и с тортом, и с пирожными.

Хорошо работают Mimio-технологии при изучении темы народных промыслов: хохломы, гжели. Рассмотрев большое количество готовых изделий, дети получают хорошее представление о стилевых элементах. Можно предложить детям самостоятельно украсить посуду орнаментом не в заданном порядке, а по представлению. Используя стилус и ставшую интерактивной доску, дети передвигают базовые элементы и создают свои уникальные изделия в народном стиле. Здесь развиваются не только фантазия и вкус, но и соотнесение форм, размеров.

Mimio-проект на тему «Дом, квартира» вызывает у дошкольников большой восторг. Сначала можно вспомнить названия всех помещений, поговорить о необходимых атрибутах кухни, спальни, ванной комнаты и т.д., рассмотреть вместе меблировку. В качестве закрепления материала можно представить себя дизайнерами интерьера и создать свою квартиру мечты: расставить мебель, добавить декор в виде картин, вазы на столе. При выполнении этого задания ребятам придется договариваться друг с другом, идти на компромиссы, слушать и слышать чужие идеи. Здесь прорабатываются важные коммуникативные навыки.

Можно смело утверждать: Mimio-технология помогает создавать дошкольникам универсальные учебные предпосылки, что является немаловажным фактором при подготовке их к школьной жизни. Применение Mimio-технологий приводит к повышению эффективности воспитательного и образовательного процессов в дошкольном учреждении. Комплексное использование технологий обеспечивает реализацию целей основной Образовательной программы: «Создание благоприятных условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, формирование основ базовой культуры личности, всестороннее развитие психических и физических качеств в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, подготовка к жизни в современном обществе, к обучению в школе, обеспечение безопасности жизнедеятельности дошкольника» и соответствует требованиям ФОП ДО.



Тихомирова Анастасия Сергеевна,
Бальчюнене Наталья Владимировна,
воспитатели
ГБДОУ детский сад № 4 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Нейросети в образовании: визуализируем информацию

Технический прогресс ускоряется с каждым днем. Роль нейронных сетей становится все более значимой. Везде обсуждают, как приручить нейросети, чтобы они помогали в деле. Давайте исследуем, как нейросети могут пригодиться педагогу дополнительного образования..

Использование нейросетей педагогом облегчает творческий процесс подготовки к занятию, тем самым мотивируя больше в него вкладываться. Однако нейросеть – не волшебная палочка! Педагогу придется потрудиться в процессе взаимодействия с ней. Ответ, представленный нейросетью, необходимо проверять, чтобы избежать ошибок и неточностей! Использование нейросетей в учебной деятельности позволяет педагогам быстрее и качественнее выполнять профессиональные задачи.

Рассмотрим визуализацию данных (нейросети Giga Chat и Kandinsky 3.1) и создание интерактивных учебных материалов (сервис с элементами нейросети для создания презентаций Supa).

Работа с нейросетью всегда начинается с промпта. Промпт – это запрос к нейросети с целью получить желаемый текст или изображение. Чем четче и правильнее прописан промпт, тем точнее будет результат. Интересная особенность нейросетей состоит в том, что с ними нужно общаться не по ключевым словам, как при поиске контента в браузере, а как с живым человеком в переписке, максимально подробно описывая, что вы хотите получить.

Например, педагогу необходимо объяснить учащимся новую тему. Однако сухой рассказ, не представленный наглядно, вряд ли заинтересует современных детей. Если пытаться найти картинки по теме в браузере, можно нарушить авторские права. Лучше задать нейросети Giga Chat сложный текст и попросить переписать более понятно для детей определенного возраста, снабдить графиками, таблицами, диаграммами и иллюстрациями для наглядности. Иллюстрации, сгенерированные нейросетями, всегда уникальны! Полученные графические материалы можно показать в презентации.



Для создания иллюстраций для учебного материала отлично подходит нейросеть Kandinsky 3.1. Это бесплатная российская нейросеть, выдающая сравнительно хорошие графические результаты. Сначала необходимо пройти простую регистрацию. В левой верхней части вы увидите интуитивно понятные инструменты. Прежде всего следует выставить масштаб в 100 %, чтобы иллюстрация была выполнена на всю рабочую область. В центре располагается рабочая область. Сразу под ней – окно, в которое вписывается промпт и негативный промпт (то, чего не хотите видеть на изображении), есть возможность выбрать стиль изображения, нужно выбрать размер картинки. Важно максимально точно сформулировать промпт, нажать на кнопку «волшебство» и оценить первый ответ нейросети. Внимательно изучаем детали, концентрируем внимание на том, что получилось неудачно. Вписываем это в поле «негативный промт». Оцениваем результат еще раз, повторно корректируем ненужные детали негативным промтом и вписываем недостающие детали в обычный промт. Совершаем эти действия до тех пор, пока результат не приблизится к ожидаемому. При таких точечных правках объект и его фон в целом остаются такими же, меняются только детали. Чтобы получить удачное изображение, придется запастись терпением, раз за разом дополняя и редактируя промпт. Чтобы сохранить изображение, полученное в нейросети Kandinsky 3.1, его нужно скачать.

Картинка, иллюстрирующая эту статью, сгенерирована с помощью нейросети Kandinsky 3.1.

После того, как вы снабдили материалы к занятию наглядными элементами, приступим к оформлению презентации, которая поможет увлекательно провести занятие.

С этой задачей справится сервис Supa, мощный браузерный инструмент с множеством функций от создания постов для социальных сетей до генерации видео. Для начала работы с этим сервисом, как и с многими другими, понадобится простая регистрация. Рассмотрим функционал, который понадобится при создании презентаций. В «Supa» можно подготовить слайд-шоу. Для каждого слайда доступны:

- Текст. Можно менять расположение текстового блока, стиль и размер шрифта, добавлять выделение жирным, курсивом или подчеркивание.
- Видео. Вставляется с ПК или загружается по ссылке со сторонних хостингов.
- Фигуры. Различные графики и диаграммы.
- Аудио. Вставляется по аналогии с видеороликами. При этом можно задать одну звуковую дорожку для всего ролика с презентацией.
- Фон. Цвет можно менять или выбирать из галереи.

Интересная особенность – создание многослойных композиций. Например, на фоновую картинку можно наложить фильтр, затем отрегулировать прозрачность, а поверх вставить информационные блоки.

Но самая интересная возможность редактора «Supa» – это встроенная нейросеть Supa Magic: вы создаете новый слайд, загружаете текст и картинку, которые желаете на нем видеть, и нажимаете кнопку «Сделать красиво». Сервис предложит вам несколько вариантов дизайнерского оформления презентации.

Сервисов, помогающих педагогам с визуализацией информации, сейчас много. Не стоит бояться их осваивать. В большинстве программ интерфейс простой и интуитивно понятный. Презентации, иллюстрации, инфографика стали доступны буквально по нескольким кликам. Использование нейросетей для дизайнерских решений в педагогике позволяет идти в ногу со временем!

Крылова Лилит Сергеевна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ДДТ Красносельского района
Санкт-Петербурга

Иллюстрация создана нейросетью Kandinsky 3.1

Создание кокошника для русского национального танца

Национальный танец многолик и разнообразен. У каждой народности есть единый стиль: сарафан, кокошник, шаль – узнаем россиянку; венок с лентами, вышитая кофта, юбка-плахта с фартуком – украинка; меховая шапка, отделанное мехом и расшитое замысловатым узором платье – девушка северных национальностей. Создавая русский костюм, хореограф не только продумывает костюм узнаваемый – он должен позаботиться об универсальности и возможности многоразового использования каждого элемента танцевального наряда.

Национальный костюм представляет особенную ценность для образовательного процесса в хореографических коллективах. Помимо эстетического удовольствия, гарантированного как юным танцовщицам, так и зрителям, это прекрасная возможность познакомиться с культурой, обрядами, обычаями народов, а также с особенностями костюмов. Педагоги-балетмейстеры обычно по крупицам собирают элементы и создают узнаваемый, отражающий содержание танца костюм. Но прежде, чем представить готовые костюмы, педагоги вместе с учащимися просматривают фотографии театральных и бытовых костюмов, картины той эпохи, в которой ставится танец, обсуждают особенности времени, моды, кроя вещей. Раньше для этой работы в ход шли распечатанные фотографии, репродукции, книги, энциклопедии. С развитием цифровых технологий в учебный процесс танцевальных коллективов прочно вошла техника: цифровые панели, ноутбуки, планшеты. Это существенно расширило возможности передачи теоретических знаний и бесед на общекультурные темы. Учащимся можно продемонстрировать не только фотографии и картинки, но и видео. Это может быть кинохроника или отрывки известных балетных партий, подборки бытовых нарядов, концертных костюмов. Теоретическая часть занятий стала познавательней, ярче. Теперь будущие балерины не просто восхищаются новыми нарядами, но лучше понимают, почему им предстоит выглядеть на сцене именно так, получают фактическую информацию, что существенно расширяет их кругозор и помогает в образовательной и воспитательной работе с коллективом.

В наше время для создания костюма рукодельницам предоставляется широкий выбор тканей, кружев, тесьмы, страз, блесток, ниток, фурнитуры и технических средств для реализации задуманного. А 40 лет назад создание костюма требовало много фантазии и находчивости: как создать из очень ограниченного выбора тканей что-то такое, что будет интересно смотреться со сцены, выделит коллектив из массы других. Выбор тканей не велик – ситец, сатин в лучшем случае. Порой тканей нужной расцветки не







было в продаже. Приходилось покупать краски и красить ткани в нужный цвет самостоятельно дома. Большим шиком считался капрон, поэтому пачки для балерин шили из крашеной и накрахмаленной марли даже в театрах. Нередко в ход шли старые шторы. Блестки были страшным дефицитом, они бывали только в театрах и очень редко продавались в театральном магазине. Сейчас такое сложно представить, но, чтобы блестеть со сцены, костюмы украшали битыми елочными игрушками. Несмотря на трудности, создавались удивительные костюмы.

Больше всего трудностей возникало при создании кокошника – неотъемлемого элемента традиционного русского костюма. В древности по нему можно было узнать, из какого сословия девица. Умение носить этот головной убор на сцене – целое искусство, которому на занятиях уделяется немало внимания, умение танцевать в различных видах кокошника – важный сценический навык. Кокошник акцентирует правильное положение головы в танце. Для народных, эстрадных и театральных постановок используются разные модели. Чаще всего для народных танцев их мастерят из картона, а затем расписывают русскими узорами.

Но чтобы выделить своих подопечных, можно пойти нестандартным путем. Учащихся обычно впечатляет история создания в условиях позднесоветского дефицита прозрачного кокошника, впервые увиденного на сцене Ленинградского мюзик-холла.

В магазине «Умелец» была куплена проволока. Паяльник со всем необходимым найден в семье. Путем проб и ошибок своими руками балетмейстер создала первые прозрачные кокошники. Со сцены девочки смотрелись очень красиво. Но проволока – мягкая, и кокошники часто теряли форму. Приходилось постоянно их корректировать. Надо отдать должное детям и их родителям – они бережно относились к костюмам и реквизиту танцев. Через несколько лет папа одной девочки, видя страдания коллектива от деформации кокошников, предложил сделать новую основу для кокошников из качественного материала на профессиональном оборудовании. Из стальной проволоки при помощи лазерной пайки он сделал новые каркасы для прозрачных кокошников. Но сделать было мало. Готовую продукцию еще нужно было вынести. Использование оборудования в личных целях на производстве не приветствуется и сейчас, а в те времена за такие действия грозили выговор и штраф, поэтому изделия пришлось выкидывать из помещения через форточку и ловить на улице. Каркасы получились воздушными, а главное – прочными. Их обшили дефицитным фатином (кто-то из родителей смог достать ткань ровно на 12 кокошников). Бабушка ученицы расшила по образцу все кокошники. Есть такое правило при создании костюмов: чтобы все было одинаково, каждую операцию делает одна рука: один человек кроит все изделия, второй сшивает элементы, третий расшивает декором. Если это правило не соблюдать, велика вероятность, что придется переделывать все заново.

Кокошники прослужили 25 лет, но со временем фатин стал рваться. Тогда было принято решение их обновить. Для этого потребовались два месяца ежедневного труда. Но кокошники приобрели новую жизнь и стали даже краше. Правда, пришлось применить театральную уловку: на дырку приклеивают страз или блестку. По контуру добавились бусины и висюльки-сережки из бисера. Благодаря современным возможностям (наличие разнообразных страз, бусин, бисера и тесьмы) подарена новая жизнь любимым головным уборам. Теперь эти кокошники украшают русские танцы хореографического ансамбля ЦДЮТТ «Охта» «Золотое яблочко».

Однако даже сейчас не у всех есть возможность спаять каркас из проволоки для кокошников. Существуют и другие варианты, как создать эту важную деталь русского костюма.

Можно обтянуть тканью вырезанную картонную форму. Для этого нужно вырезать две одинаковые формы кокошника (одна будет лицевой стороной, вторая закроет картон с изнаночной стороны), предварительно по лицевой стороне наметить рисунок и сделать аппликации по рисунку, пристрочить тесьму и кружево, затем стачить половинки лицевыми сторонами ткани внутрь и прошить по контуру кокошника. После этого следует вывернуть заготовку на лицевую сторону, вставить внутрь картонную форму кокошника и сшить по внутренней стороне (овал лица) обе половинки кокошника. Теперь можно приступить к декорированию: расшить кокошники блестками и бусинами, не забывая о правиле одной руки. Снизу пришивается узкая резинка, широкая – сзади, чтобы кокошник крепко держался на головах у танцовщиц. Пришитая широкая лента, завязанная в бант, украшает кокошник сзади.

Существует и альтернативный вариант: кокошник-шапочка из ткани, усиленный дублерином. Дублерин – плотный двухслойный материал, который используется для придания разным элементам одежды жесткости для поддержания определенной формы. В случае с кокошником он будет проклеен по сторонам кокошника для усиления его формы. Лицевая сторона вырезается с овалом для лица, закрытая часть используется для изнаночной стороны. Предварительно по лицевой стороне следует наметить рисунок и пришить аппликации. Затем обе половинки стачиваются лицевыми сторонами ткани внутрь и прошиваются по контуру кокошника. Вывернутое на лицевую сторону изделие прошивается косой бейкой. Затем по контуру кокошника пришивается тесьма-вьюнок. Сам кокошник можно расшить блестками и стразами. Для надежного крепления снизу пришивается узкая резинка, а сзади для красоты – широкая лента, завязанная в большой бант. Этот вариант особенно удобен для маленьких детей. Кокошник не спадает, красиво смотрится на головах и скрывает прически.

Одним из важнейших атрибутов балерины, своеобразной визитной карточкой балета в целом является причёска – кичка, она же шишка, она же пучок, она же кубышка, она же гулька. Самое ценное свойство этой прически то, что волосы артистке не мешают и, забранные назад, открывают лицо, чтобы зритель мог прочесть необходимые эмоции и интонации. Педагогу эта прическа помогает увидеть, правильно ли учащаяся держит голову, плечи, локти, спину. Собранные волосы предотвращают неправильно поставленную технику.

Танцор должен выглядеть аккуратно и профессионально! Важно уделять внимание каждому элементу костюма. По внешнему виду танцоров судьи делают вывод, насколько серьезно они относятся к делу, соответствуют ли теме заявленного номера. Несоответствующий внешний вид ставит коллектив в проигрышные условия с самого начала конкурса и сводит на нет усилия, потраченные на репетициях.

Бакурская Вера Павловна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива автора

Тематические локации в детском саду

Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества.
В.А. Сухомлинский

В детском саду, где развитие и воспитание гармонично переплетаются, дизайн среды играет ключевую роль в стимулировании познавательной активности, творческого мышления и эмоционального развития детей. В детском саду № 35 Красногвардейского района совместно с родителями и ребятами оформили три тематические локации, каждая из которых несет свою смысловую нагрузку и способствует формированию у детей определенных навыков и представлений.

Волшебный мир, созданный для развития у детей познавательного интереса к природе, наблюдательности, экологического воспитания, сенсорного восприятия и творческих способностей, получил название «Дыхание природы». Это экопространство – не просто место с растениями. Благодаря тщательно продуманному дизайну и разнообразным образовательным активностям локация стала настоящим центром притяжения, где дети учатся любить и беречь окружающий мир, заботиться о природе и осознают свою ответственность за ее сохранение, открывают для себя новые знания и развивают свои таланты.

Эко-пространство «Дыхание природы» направлено на формирование у детей познавательного интереса к природе, развитие наблюдательности, экологического сознания, сенсорного восприятия и творческого мышления. Основу дизайна составляют живые комнатные растения в горшках: цветущие (фиалки, бегонии), декоративно-лиственные (хлорофитум, аспидистра, сциндапсус, сансевиерия, монстера), а также небольшие деревья (ховея, пальма, юкка). Важно, чтобы растения были безопасными и не вызывали аллергических реакций у детей. Зеркальные панели, размещенные на стенах, создают иллюзию расширения пространства, увеличивают количество отражений растений и света, создавая эффект «волшебного сада». Это стимулирует интерес детей к наблюдению за изменениями в окружающей среде и развитию воображения. Прозрачные колбы с водой и свежесрезанными отростками (сезонными и безопасными) позволяют детям наблюдать за процессом укоренения, развитием бутонов и строением цветка. Подписи с названиями цветов и датами наблюдений, сделанные самими ребятами, способствуют развитию словарного запаса и навыков систематизации информации. Прозрачные банки разного объема и форм, где луковицы тюльпанов и гиацинтов высаживаются не в землю, а в слой мелких камней, позволяют детям наблюдать за развитием корневой системы и ростом побегов. Использование разноцветных камней добавляет визуальный интерес и делает композицию более привлекательной. Красочные напольные наклейки в форме листьев, предназначенные для создания интуитивно понятной и привлекательной системы навигации в зеленом уголке детского сада, служат не только указателями, но способствуют развитию у детей познавательной активности и ориентации в пространстве. Легкие подвесные элементы (мобили с листьями, лианами и птичками) добавляют динамики и визуального интереса. Мягкий, рассеянный свет (с использованием фитоламп для поддержания здоровья растений) создает уютную и комфортную атмосферу. Регулярные наблюдения за растениями, их ростом, цветением и заполнением дневника наблюдений.

Для формирования у детей первичных представлений о столице России, ее культуре и истории, для развития патриотических чувств гордости и уважения к своей стране в детском саду была организована локация «Посмотри, растет патриот». Здесь и Большой театр, символ русского балета и оперы, с его знаменитой колесницей





Аполлона на фронтоне, и величественное высотное здание Московского государственного университета на Воробьевых горах, и Третьяковская галерея, сокровищница русского искусства, где хранятся знаменитые картины, и Останкинская телебашня, высокая-высокая игла, пронзающая небо Москвы. Объемные кубики с оригинальными изображениями достопримечательностей Москвы и рисунки ребят в разной технике добавляют визуальный интерес. Рядом с каждой достопримечательностью размещена небольшая табличка с QR-кодом, ее названием и краткой адаптированной информацией. Башни Кремля интерактивны: за каждой – краткая информация о башне (название, история, назначение). Важной деталью локации являются плоские фигурки людей в национальных костюмах, выполненные в разной технике ребятами с родителями. Фигурки можно перемещать по площади, разыгрывая сюжеты. Наклейки на полу в виде брусчатки Красной площади привлекают внимание ребят и усиливают эффект погружения.

Локация «Посмотри, растет патриот» – это живое интерактивное пространство, где дети не только узнают о Москве, но и учатся любить свою Родину и гордиться ею. Яркий дизайн, интересные занятия и активное участие родителей делают этот уголок вдохновляющим, формируя у детей чувство патриотизма и уважения к истории и культуре России.

Особые чувства вызывает даже у малышей инсталляция «Город-герой». Здесь у детей формируется уважение к подвигу жителей блокадного Ленинграда и советского народа в Великой Отечественной войне, сострадание к людям, пережившим ужасы тех лет, гордость за свою страну, сохранение исторической памяти, воспитание патриотизма и сопричастности к истории своей страны. В локации из коробок разного размера создано символическое окно в стене, воссоздающее атмосферу блокадного Ленинграда, но в то же время несущее надежду и веру в жизнь. Это не просто декорация, а инструмент для бережного и деликатного разговора с детьми о трагических событиях прошлого и о ценности мира. Внутренняя сторона рамы оклеена обоями с имитацией серой кирпичной кладки, что создает иллюзию вида на улицу блокадного Ленинграда. На заднем плане – силуэты разрушенных зданий. Эффект копоти и гари сделали с помощью темной краски и сухой кисти. Прозрачной стрейч-пленкой имитировали стекла. Бумажный скотч в виде белых крестов напоминает заклеенные окна во время бомбежек. Копии писем с фронта, фотографий дедушек и бабушек воспитанников, солдат, блокадников в рамках, сделанных из картона детьми вместе с воспитателями, символизируют связь поколений и память о тех, кто пережил войну. Электронные свечи имитируют Вечный огонь, символизирующий вечную память о погибших. Внутри окна – небольшой букет живых цветов как символ жизни и надежды. На полках размещаются модели военной техники времен тех лет (танки, самолеты, снаряды и корабли), которые дети выполняют совместно с родителями и вос-

питателями. Книги о войне, иллюстрации военных действий, портреты героев и детские рисунки, посвященные теме мира и памяти, дополняют атмосферу.

Инсталляция «Город-герой» не просто декорация, это символ памяти, силы воли и надежды, созданный руками детей и взрослых. Это бережный способ прикоснуться к истории, почтить память жертв Великой Отечественной войны и научить новое поколение ценить мир и сострадание. Окно напоминает о силе человеческого духа, о важности взаимопомощи и о том, что даже в самые темные времена всегда есть место свету и надежде.

Создание тематических локаций в детском саду позволяет делать образовательный процесс более интересным, увлекательным и эффективным, способствуя всестороннему развитию детей и формированию патриотических чувств и экологического сознания.



Цветкова Анжелика Николаевна,
Сергеева Евгения Александровна,
воспитатели
ГБДОУ детский сад № 35
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

МУЗЕЙ

Старые афиши как портал в прошлое

В собрании музея «Из истории технического творчества Ленинграда – Петербурга», расположенного в ЦДЮТТ «Охта», хранится целая коллекция старых афиш, анонсирующих различные спортивные мероприятия. В основном это соревнования по техническим видам спорта, что соответствует тематике и музея, и образовательного учреждения в целом.

Обучающиеся объединения «Интеллектуальный клуб «Юный петербуржец» Центра детского (юношеского) технического творчества «Охта» регулярно обращаются к афишам не только как к экспонатам музея, но и как к историческому источнику, хорошо иллюстрирующему контекст советского времени и происходящих событий. Что же могут увидеть ребята, взглянув на афишу? Это и ключевые исторические моменты, и взаимосвязь между идеологией и спортом, и тенденции в политической жизни страны, оказавшие влияние на массовую культуру, а в частности, на визуальную пропаганду спорта.

Возьмем, к примеру, афишу первых соревнований на Кубок СССР по трассовому автомоделизму, которые прошли 27-28 марта 1985 года. Что обучающийся может узнать, взглянув на нее? На первый взгляд, это всего-навсего приглашение посетить соревнования по трассовому автомоделизму. Но смотрим дальше: где проходит мероприятие? В Валмиерском районном доме культуры. Можно сделать вывод о том, что советская Прибалтика была частью спортивно-образовательной экосистемы Советского Союза. Чему посвящено данное мероприятие? Читаем на афише: «40-летию Победы советского народа в Великой Отечественной войне посвящается». Таким образом мы получаем информацию о том, что было важно в обществе на тот момент, что отмечали с особым трепетом. Далее читаем: «Участвуют 23 команды ведущих трассовых центров страны, Москвы, Ленинграда». И делаем вывод о том, насколько массово был распространен трассовый автомоделизм в 1985 году.



Обучающиеся Центра детского (юношеского) технического творчества «Охта», посещая музей, могут не только ознакомиться с моделями-копиями автомобилей, самолетов, кораблей, но и благодаря афишам увидеть исторический контекст, погрузиться в прошлое, поняв, для чего, с какой целью создавались модели-копии, в каких соревнованиях они участвовали или могли участвовать, какие спортсмены ими управляли.

Важно отметить, что в последнее время музей «Из истории технического творчества Ленинграда – Петербурга» все чаще посещают не только обучающиеся Центра, но и ученики школ Красногвардейского района, воспитанники детских садов и других образовательных учреждений. Этим обусловлена необходимость в создании экскурсий по музею, адаптированных для разных возрастов и уровня подготовки. Для этого методистами-музееведами активно используются афиши: малышам, благодаря рисункам на афишах, показывают, как проходили те или иные соревнования, подросткам и взрослым предлагают изучить афиши с точки зрения исторического источника.

Отдельно стоит остановиться на визуальных элементах и дизайне советских афиш, хранящихся в музее Центра детского (юношеского) технического творчества «Охта». В зависимости

от времени создания афиши хорошо отражают художественный стиль, характерный именно в этот исторический период. С помощью цвета, шрифта, художественных приемов и других визуальных аспектов создатели советских спортивных афиш формировали у населения интерес к техническим видам спорта. Если взглянуть на афиши 70-80-х годов, можно заметить, что художники-создатели афиш стремились к минимализму и лаконичности. В более поздний период афиши стали выпускаться более красочные и детализированные, с использованием фотографий. Конечно, это объясняется не только художественными тенденциями, но и производственными возможностями, доступными материальными средствами.

Если вернуться назад в прошлое и посмотреть, как использовались афиши, то можно увидеть, что это не только приглашение на мероприятие, но и популяризация спорта, а порой даже настоящее произведение искусства.

У афиш советского периода выработался свой уникальный художественный стиль. Несмотря на то, что афиши и плакаты разрабатывали разные творческие объединения и множество авторов, оформление было узнаваемым. Своеобразной отличительной чертой спортивных афиш советского времени являлся крупный шрифт, схематичность, сохранение единообразия и пропорций. Информационный посыл афиши должен был читаться легко и без запинок даже на расстоянии, при этом иметь внешне привлекательный вид и запоминающийся характер. Распространение в афишах также получили гротески, декоративные шрифты с обводкой по периметру букв, топографический шрифт, для которого характерны засечки. Образы людей на афишах и плакатах мы видим всегда спортивными и ясными, олицетворяющими силу, здоровье и позитивный настрой: крепкие тела с признаками регулярной утренней зарядки. Лица улыбчивы и спокойны, они отражают будущее, которое советские граждане строят своими руками здесь и сейчас.



Афиши – это часть той истории, того наследия, которое необходимо сохранять для будущих поколений, чтобы понимать, чем жили дети и взрослые в советские годы, каков был их досуг, как этот досуг влиял на жизнь населения страны в целом. Сейчас культура спортивных афиш уходит в прошлое. Современных печатных афиш мало, практически никто не занимается их сохранением, систематизацией, ведь основную информацию и дети, и взрослые уже получают с помощью цифровых источников. Хорошо это или плохо – отдельная тема для рассуждения. Музей «Из истории технического творчества Ленинграда – Петербурга» уделяет особое внимание этому историческому источнику и активно использует при оформлении тематических выставок и занятий для создания атмосферы эпохи. Здесь сохраняют, систематизируют, описывают, фотографируют афиши, чтобы они не исчезли безвозвратно.

Илларионова Елена Алексеевна,
методист
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива музея «Из истории технического творчества Ленинграда – Петербурга»

ДОРОЖНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Мультипликация для формирования у старших дошкольников культуры безопасного поведения на дороге



В дошкольном возрасте формируются основные жизненные ориентиры, и все, что ребенок усваивает в детском саду, остается с ним на всю жизнь. В ГБДОУ № 26 Красногвардейского района Санкт-Петербурга ведется активная регулярная работа по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма. Постоянный поиск новых форматов обучения привел к применению интерактивных форм обучения, одним из которых стала мультипликация – процесс создания мультфильмов детьми при помощи взрослого.

Интерактивные технологии помогают повысить эффективность воспитательно-образовательного процесса, а также интерес и мотивацию детей к изучаемому. Основная цель работы, которая ведется в детском саду, – создание условий для формирования навыков безопасного поведения на дороге у детей старшего дошкольного возраста, а также воспитание у них культуры поведения участника дорожного движения через интерактивное и творческое обучение. Мультипликация отлично помогает достигать главных целей: закреплять представления дошкольников о безопасном поведении на дороге; расширять знания о правилах пользования СИМ и велосипедами; правилах поведения в общественном транспорте, в автомобиле, дорожных знаках; воспитывать осознанную позицию пешехода как участника дорожного движения; способствовать развитию речи, внимания, творческих навыков детей; развивать способность самостоятельно создавать образы по собственному представлению и опыту.



Дети обожают мультфильмы, и когда у них появляется возможность создавать собственные истории и анимацию, их интерес возрастает многократно. Процесс создания мультфильмов не только развлекает, но и вдохновляет детей, позволяя им проявлять свою фантазию, креативность и рассказывать уникальные истории. Мультипликация очень нравится детям, так как они вовлечены в весь процесс с самого начала и до конца. Создание мультфильмов требует и развития дизайнерских способностей: здесь важно красиво расположить элементы, подобрать цветовую гамму, шрифты. В процессе работы педагог обращает внимание детей на композицию, сочетаемость цветов, читаемость текста.

Для реализации цели и задач по созданию мультфильма о правилах дорожного движения работа была разделена на несколько этапов. На предварительном этапе в совместной деятельности педагог знакомит детей с правилами безопасного поведения на дороге, правилами дорожного движения. На подготовительном этапе педагог предлагает проблемную ситуацию и вместе с детьми ищет пути ее решения. Например, педагог говорит, что зайчонку Степке подарили велосипед. Он его схватил



и поехал. Через некоторое время зайчонок вернулся обратно в рваной грязной одежде, в ссадинах и синяках. Ставится проблемная ситуация «почему так случилось?», идет обсуждение вместе с детьми и поиск решения. Формируется мотивация к созданию мультфильма: педагог подводит детей к тому, что необходимо снять мультфильм для того, чтобы научить других ребят правилам езды на велосипеде.

Основной этап состоит из нескольких подэтапов.

1. Разработка сценария. Педагог на основе проблемной ситуации разрабатывает сценарий мультфильма. Стоит избегать художественных средств выразительности, которые нельзя показать движением или цветом. Текст должен состоять из простых предложений. Для того, чтобы все дети приняли участие в создании мультфильма, каждому дается своя роль. Поначалу роли распределяет педагог, затем, чтобы не было споров среди участников, дети вытягивают из «чудесного мешочка» карточку с ролью.

2. Подбор персонажей, декораций, названия. Педагог вместе с детьми обговаривают необходимые атрибуты, фон и выбирают персонажей для мультфильма. У каждого мультфильма должны быть «название» и «конец». Можно вырезать целое слово или каждую букву по отдельности. Эти слова должны быть крупными и яркими. Фон выбирается в соответствии с сюжетом будущего мультфильма. Желательно, чтобы задний план, на котором будут происходить события, не был слишком ярким. Это нужно для того, чтобы все внимание зрителей было направлено на героя и его действия. Персонажами и атрибутами для мультфильма могут быть готовые изображения из Интернета; игрушки; изделия из пластилина или бросового материала; нарисованные или раскрашенные детьми изображения. В процессе этой работы педагогу стоит обратить внимание детей на характерные особенности героев, детали костюмов, средств выразительности для их изображения. Образ должен получиться ярким и запоминающимся: яркие и красочные цвета вызывают радость, положительные эмоции, могут служить примером для подражания и выработки собственного поведения.

3. Подготовка к съемке. Для съемки мультфильма нужны следующие ресурсы: телефон с приложением StopMotion Studio (доступно на Google Play или AppStore), держатель для телефона, стол с закрепленным на нем фоном (зависит от сюжета сказки), готовые персонажи, атрибуты к мультфильму, сценарий.

4. Съемка. Телефон с включенным приложением StopMotion Studio крепится на держателе. Инструкцию по работе в StopMotion Studio можно найти в самом приложении. Педагог читает сценарий по предложениям, а дети передвигают фигурки в рамках фона для создания движения – эффекта анимации. На каждое движение – съемка кадра. Чем больше кадров сделано, тем плавнее будет итоговое движение героев.

5. Озвучка. Ребенок или несколько детей озвучивают мультфильм в соответствии со сценарием. Нужно с помощью голоса передать основные черты, характер героя и его действия в кадре, меняя интонацию и выразительность.

6. Монтаж. Монтаж мультфильма можно выполнить в самом приложении. При желании можно использовать любой сторонний сервис, чтобы наложить, например, дополнительно музыку или эффекты видео.

На заключительном этапе педагог вместе с детьми просматривают получившийся мультфильм, обсуждают результат, делают выводы.

Таким образом, мультипликация станет отличным инструментом для наглядного объяснения правил дорожного движения, что поможет детям лучше усвоить информацию, повысить их познавательный уровень в данной тематике, сформировать культуру безопасного поведения на дороге.



Лежнева Анастасия Николаевна,
инструктор по ФК,
Таланюк Лидия Федоровна, воспитатель,
Камышева Жанна Евгеньевна, воспитатель
ГБДОУ детский сад № 26
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Уважаемые коллеги!

Редакция журнала «Техносфера» приглашает к сотрудничеству руководителей образовательных организаций, педагогических работников системы дополнительного образования детей, организаций общего образования, дошкольного образования, социальных партнеров из научно-производственной сферы, а также лиц, заинтересованных в развитии техносферы в системе образования Санкт-Петербурга.

Журнал «Техносфера» учрежден ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта». Это издание для тех, кто увлечен и сам увлекает других техническим творчеством, исследовательской, проектной деятельностью и готов поделиться своим опытом и методическими разработками в этой области. Каждый номер состоит из актуальной темы и обширного спектра дополнительных рубрик.

Прием материалов в следующий номер журнала осуществляется
по электронной почте: techno_sphere@mail.ru
Контактное лицо: Бородачева Наталия Михайловна, тел.8-911-216-64-94

Технические требования к предоставляемым материалам

- В начале статьи указываются ее НАЗВАНИЕ, СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ (фамилия, имя, отчество полностью; место работы с указанием полного названия; должность, звание, ученая степень) и КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ (адрес электронной почты и контактный телефон).
- Текст статьи должен быть набран в редакторе Microsoft Word и сохранен в формате *.doc.
- В названии файла указываются ФИО автора.
- Гарнитура шрифта — Times New Roman.
- Размер шрифта основного текста — 14, междустрочный интервал — одинарный.
- Абзацы выполняются с красной строки (отступ —1,5 см).
- При наборе текста не следует делать перенос слов с проставлением знака переноса.
- Объем публикации не должен превышать 5 страниц.
- Иллюстрации прикрепляются ОТДЕЛЬНЫМ файлом в форматах JPEG, GIF или BMP.
- Изображение должно иметь разрешение не менее 300 точек на дюйм.

