

artistico-plastice la elevi și studenți, studiul praxiologic al metodologiilor aplicate în educația artistico-plastică la elevi și studenți din instituțiile de învățământ artistic; conceptualizarea, metodologizarea și desfășurarea experimentului pedagogic.

Experimentul pedagogic presupune: elaborarea unui model teoretic de metodologizare a educației artistico-plastice la elevi și studenți; analiza datelor experimentului, elaborarea de concluzii generale și recomandări practice.

### **Bibliografie**

1. Mureșean, D., Cunoașterea și creația artistică cu referiri speciale la artele plastice, Cybela, București, 2000.
2. Gagim, I., Știința și arta educației muzicale, ARC, Chișinău, 1996.
3. Pâslaru, Vl., Introducere în teoria educației literar-artistice, Museum, Chișinău, 2001.

### **ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ У СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ ДИЗАЙН ОДЕЖДЫ**

*ДАНИЛА Наталья, препод.*

#### **Summary**

*The article examines the theoretical approaches in the definition of an essence of professional education; it explores the role of pedagogical conditions in the realization of the formation of professional competence of future designers on their studying project culture. The perspective pedagogical technologies considered in the article provide learning efficiency at different steps at training of specialists in design of clothes.*

**Проектная культура** – это культурная сфера, которая включает в себя знания, опыт и определенные навыки изобретательской и исполнительской деятельности. Особенно актуально в настоящее время внесение в профессиональное

образование нового содержания, т. к. необходимо готовить специалистов, обладающих широким кругозором, глубокими знаниями в области истории искусств/ костюма, разбирающихся в проектировании одежды, владеющих технологической культурой, способных к созданию высокохудожественных изделий. Это требует совершенствования системы обучения, создания новых учебных программ. Особое внимание нужно уделять взаимосвязи материаловедения, технологии, производственного обучения и проектирования как основы обучения [5].

В современной педагогике **метод творческих проектов** находит всё большее распространение в работах Е.С. Полат, С.И. Горлицкая, Н.Ю. Пахомова. Интерес к методу творческих проектов определен потребностями развивающего обучения, поиском средств и методов формирования личности в новых социальных условиях. Основные составляющие понятия творческой проектной деятельности: термин **«проект»** в переводе с латинского означает разработать, планировать; **«метод»** - имеет древнегреческие корни и означает путь, путь исследования. Педагогической наукой понятие «проект» используется с середины XVIII века, когда в Академиях Искусств Италии и Франции шла речь о проектах в форме заданий, которые получали студенты архитектурного факультета на последних этапах обучения [6].

О. А. Ческидова в своих исследованиях трактует **проектную культуру** как способ творческой самореализации человека, в процессе которой создается предметный мир, являющийся носителем идеалов и ценностей мира духовного. Проектирование понимается как социокультурный механизм, превращающий любую культурно значимую деятельность в реальные технологические процессы.

Е. С. Полат в своей книге *«Современная гимназия: взгляд теоретика и практика»* указывает, что в основе метода

проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать знания, ориентироваться в информационном пространстве и развитие критического мышления. Метод проектов всегда предполагает решение проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей [8].

К настоящему времени проведен целый ряд исследований, раскрывающих различные аспекты, связанные с педагогическими условиями проектирования с ИКТ: Guțu V. [3], Dumbraveanu Roza [1], Gremalschi Anatol [2], использованием метода проектов в высшем профессиональном образовании Е.Н. Балыкиной, Д.Н. Бузун, М.У. Гаппоевой, Н.А. Забелиной, И.А. Зимней, Р.К. Симбулетовой. В зарубежной педагогике применение метода проектов в учебном процессе рассматривают Дж. Джонс, А. Колмос, М. Кнолл, Л. Кэтз, Дж. Хелм [6].

По определению, данному в философском энциклопедическом словаре, «**условие** – то, от чего зависит нечто другое (обусловливаемое), существенный компонент комплекса объектов..., из наличия которого с необходимостью следуют осуществление данного явление...». Данная интерпретация условий связана с причинно-следственными отношениями объекта исследования.

Современная дидактика трактует **условия** как совокупность факторов, компонентов учебного процесса, обеспечивающих успешность обучения. Принято рассматривать условия как среду, в которой протекают те или иные педагогические процессы [4].

Будучи явлением многофункциональным и интегрирующим компетентностные группы, проектная культура составляется из компонентов:

- когнитивного;
- деятельностного;
- творческого;
- ценностного.

Логика определения условий обнаруживает стандартное деление:

- *объективные условия*: природно-климатические, географические, историко-культурные, средовые, этические и др.;
- *субъективные условия*: психологические, материальные, эстетические и др., т.е. устанавливающиеся по характеру воздействия.

Кроме того, определяются *общие и специальные условия*, обнаруживающие объект воздействия, т.е.:

- социально-экономические, национальные, территориально-географические;
- социальный, возрастной состав обучающихся, кадровое обеспечение обучения, психологический климат в коллективе, традиции и др.

Таким образом, принимая во внимание разнообразие аналитических подходов к уточнению термина **«педагогические условия»**, можно установить следующее:

- педагогические условия являются структурным компонентом педагогического процесса;
- выбор педагогических условий иллюстрирует возможности функционирования образовательной среды;
- структура педагогических условий определяет воздействия на личностное развитие обучающихся и способна воздействовать на процессуальные компоненты образовательной системы.

Учитывая аналитические исследования в области педагогических наук следует использовать классификацию педагогических условий, как:

- **организационно-педагогические** - совокупность возможностей, или сочетание содержания, формы и методов процесса обучения, гарантирующие успешность решения задач педагогического исследования (В.А. Беликов, Е.И. Козырева, С.Н. Павлов и др.);

- **психолого-педагогические** - педагогические меры воздействия на личностный рост обучающихся, способные усилить эффективность обучения (Н.В. Журавская, А.В. Круглий и др.);

- **дидактические условия** - результат целевого предположения, конструирования и последующего применения в образовательном процессе содержания, методических приемов обучения и форм его организации (М.В. Рутковская и др.) [7].

Считаем, что подготовка студентов дизайнеров к проектной деятельности в XXI веке может осуществляться более эффективно, если определена структура и обосновано содержание **информационных компетенций в проектной деятельности**; созданы педагогические условия для эффективного функционирования дидактической модели развития информационных компетенций в проектной деятельности у будущих специалистов-дизайнеров одежды.

Педагогические условия проектирования с ИКТ, а также условия формирования информационной компетентности в проектной деятельности студентов-дизайнеров является основным видом учебной деятельности студентов специальности «Дизайн одежды» и позволяет добиваться высоких результатов при подготовке будущего специалиста. В основе метода проектов лежит развитие познавательных и творческих навыков будущего специалиста - дизайнера, умений самостоятельно применять полученные теоретические знания на практике.

Педагогические условия использования метода проектов с применением компьютерных технологий у студентов-

дизайнеров: постановка значимой в творческом плане учебной задачи; практическая значимость результатов; самостоятельность деятельности студентов; учет специфики проектной деятельности дизайнера (акцент на творческую деятельность); использование экспертных методов при оценке проектной деятельности; обеспечение информационно-технической базы.

Таким образом, в результате исследования можно сделать следующие выводы: информационная компетентность человека является многофакторным качеством, которое проявляется в процессе осуществления информационной деятельности при одновременном взаимодействии знаний, готовности и умения их применять; мировоззренческой и нравственной позиций; широты кругозора; развитого мышления; коммуникативных и поведенческих навыков.

Современный метод проектов в высшей школе XXI века с применением специализированного программного обеспечения становится перспективным инструментом в подготовке грамотного и востребованного на рынке труда специалиста [6].

Формированию проектной компетентности дизайнера способствуют:

1) специальные учебно-профессиональные задания, готовностью и способностью осуществлять художественно-творческую деятельность;

2) межпредметная интеграция содержания дизайн-образования и разработка соответствующих учебных программ, структурирование и отбор материала;

3) использование технологии диалогического взаимопонимания субъектов образовательного процесса.

Развитие проектного мышления – одна из главных задач при подготовке специалиста – дизайнера одежды. А для этого необходимо формирование проектной культуры у студентов, развитие проектного мышления, стимулирование инициативы и

роста творческих возможностей, умение интегрировать свои знания по другим предметам при создании проекта, развитие критического мышления, умение координировать свои действия с действиями других участников проекта, готовность решать задачи, связанные с реальной жизненной ситуацией [9].

### Литература

1. Dumbraveanu, Roza, Competențe ale pedagogilor: Interpretări / Roza Dumbraveanu, Vlad Pâslaru, Valeriu Cabac, TEMPUS, Univ. Ped. de Stat „Ion Creangă” din Chișinău (UPSC), Univ. de Stat „Alec Russo” din Bălți (USB), Continental Grup, Chișinău, 2014. [http://terec.usarb.md/files/7714/1335/7151/Competente\\_ale\\_pedagogilor\\_-\\_Interpretari\\_Dumbraveanu\\_Paslaru\\_Cabac.pdf](http://terec.usarb.md/files/7714/1335/7151/Competente_ale_pedagogilor_-_Interpretari_Dumbraveanu_Paslaru_Cabac.pdf);
2. Gremalschi, Anatol, Standarde de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general, Chișinău, 2015, [http://edu.gov.md/sites/default/files/cnc4\\_finalcompetente\\_digitale\\_profesori\\_22iulie2015\\_1.pdf](http://edu.gov.md/sites/default/files/cnc4_finalcompetente_digitale_profesori_22iulie2015_1.pdf);
3. Guțu, V., Schimbări de paradigmă în teoria și practică educațională, Vol. I, II, III, Chișinău, 2008.
4. Бобряшова, Оксана В., Педагогические условия формирования профессионально-эстетической компетентности будущего дизайнера, Вестник ОГУ №5 (166)/май 2014, [http://vestnik.osu.ru/2014\\_5/38.pdf](http://vestnik.osu.ru/2014_5/38.pdf);
5. Камнева, Светлана Ю., Формирование проектной культуры студентов в процессе создания композиций по художественной вышивке, <http://www.art-education.ru/electronic-journal/formirovanie-proektnoy-kultury-studentov-v-processe-sozdaniya-kompozitsiy-po>;
6. Козлова, Г.В., Непроизводственная сфера в современном социокультурном и экономическом пространстве: колл. моногр. /колл. авт. /под ред. Г.В. Козловой. Тамбов 2010, 520 с., <http://sci.house/ekonomika-otrasli/problems-formirovaniya-informatsionnyih-100521.html>;
7. Коробий, Елена Б., Педагогические условия формирования проектной культуры студентов-дизайнеров. Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук, Москва, 2015.

8. Полат, Е. С., Современная гимназия: Взгляд теоретика и практика, Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, М., 2000.
9. Проектная культура будущего дизайнера, 2015, <http://lektcii.org/3-27098.html>.

## PROIECTAREA ȘI ORGANIZAREA SPAȚIULUI COMERCIAL

*MIRZA Iulia, lector superior*

### *Summary*

*The design of a store is representend by means of technical, constructive,functional, aesthetic and structural elements, which contribute to the creation of customized and attractive style of the store.*

În contextul unui ritm de viață rapid și al unui mediu de afaceri competitiv, centrele comerciale se pot transforma într-un al treilea spațiu de viață, un loc în care oamenii pot veni, în afara timpului petrecut acasă (primul spațiu) sau la muncă (al doilea spațiu), pentru a se relaxa, a socializa și a face parte dintr-o comunitate. Pentru a obține acest statut, centrele comerciale de generația a treia îmbină utilul cu plăcutul, cumpărăturile cu distracția, nevoile cu dorințele într-un mediu confortabil, sigur și agreabil, din punct de vedere estetic.

**Designul unui magazin** reprezintă ansamblul elementelor tehnico-constructive, funcționale, estetice care contribuie la crearea stilului particular, atractiv al magazinului.

**Vitrina** poate fi considerată o miniexpoziție reprezentativă a mărfurilor care se găsesc permanent în magazin, o posibilitate de a etala linii promoționale sau sezoniere, prezentând originea, calitatea și prețurile mărfurilor. Vitrinele nu au numai un rol estetic, acela de a înfrumuseța interiorul și exteriorul magazinului, cât și rolul de a promova vânzările.