

**СОЗДАНИЕ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБУЧАЮЩЕГО
ПРОДУКТА В ХОДЕ ПРАКТИКИ:
КЕЙС МАГИСТРАТУРЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»
В УРФУ 2023 ГОДА¹**

**CREATION OF AN INCLUSIVE TRAINING PRODUCT
DURING PRACTICE: CASE OF THE MASTER'S
PROGRAM «GRAPHIC DESIGN» AT URFU 2023**

Т. Ю. БЫСТРОВА

T. BYSTROVA

Уральский федеральный университет
им. первого Президента России Б. Н. Ельцина
Екатеринбург, Россия
Ural Federal University
named after the first president of Russia B. N. Yeltsin
Yekaterinburg, Russia
e-mail: Taby27@yandex.ru

Представлен опыт создания магистрантами программы «Графический дизайн» в Уральском федеральном университете им. первого Президента России Б. Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия) в ходе практики по получению первичных умений и навыков графического обучающего продукта для людей с ограниченными возможностями здоровья, представляющего в доступной форме информацию о ряде объектов культурного наследия города, их истории, физических и сенсорных параметрах. Показаны пути реализации принципов дизайн-мышления и инклюзивного дизайна в ходе групповой поэтапной практической работы с опорой на данные психологии, педагогики и обратной связи от пользователей продукта.

Ключевые слова: практика по получению первичных умений и навыков; магистратура; графический дизайн; социальный проект; образовательный продукт; инклюзия.

The experience of master's students creating the Graphic Design program at the Ural Federal University during practice for obtaining primary skills

¹ Работа выполнена при поддержке гранта Российского научного фонда (РНФ) по научному проекту № 24-28-01409 «Фундаментальные подходы к проектированию сенсорно-благополучных сред для людей с ограниченными возможностями здоровья».

and abilities of a graphic educational product for people with disabilities, presenting in an accessible form information about some cultural heritage sites of the city, their history, physical and sensory parameters is presented. The ways of implementing the principles of design thinking and inclusive design during group step-by-step practical work based on psychological, pedagogical data and feedback from product users are shown.

Keywords: practice to obtain primary skills and abilities; master's degree; graphic design; social project; educational product; inclusion.

Сегодня одна из главных задач магистратуры состоит в том, чтобы связать студентов и их потенциальных работодателей, обучая в ходе реализации того или иного задания всевозможным проектным и коммуникативным навыкам [3]. Практика по получению первичных умений и навыков на первом году обучения в магистратуре по графическому дизайну показывает спектр возможностей для формирования не только навыков, но и профессионального мировоззрения студентов.

Задачей распределенной (семестровой) практики было создание группой студентов путеводителя по культурным пространствам Екатеринбурга для людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) в формате «простого языка» (*Easy Language*). Носители информации – книга, сенсорная панель, страница в Интернете – обеспечивали большую доступность разных людей из разных нозологических и возрастных групп.

Мировоззренческая составляющая обусловлена тем, что уже на вводном занятии по практике студентам было показано, что люди с ОВЗ (расстройства аутистического спектра, слабослышащие, легкая умственная отсталость и т. п.) замкнуты в очень узких пространствах дома и школы. Для их развития, профориентации, социализации нужно расширять их культурный и социальный кругозор, но из-за плохого материального положения их семей у них часто нет выхода к информации и самим местам, а имеющаяся информация сложна. В Екатеринбурге, богатом культурой и наследием и праздновавшем в 2023 году свое трехсотлетие, достаточно мало инклюзивных форм работы с наследием. Проект сформирует предпосылки для изучения и посещения разных культурных локаций. Кроме того, заявка учитывала, что для людей с ограниченными возможностями, с их рассеянным вниманием и краткой памятью, важна множественность повторений, тактильный

контакт с информацией, но таких культурно-просветительских продуктов нет [2].

Как всякую проектную работу, следовало разбить подготовку материалов и дизайн путеводаителя на несколько простых в выполнении этапов. Ими стали фотографирование 25 объектов (музеи, театры, галереи, парки Екатеринбурга) и последующая техническая обработка сделанных фотографий; фиксация доступности и сенсорных характеристик объектов культурного наследия Екатеринбурга разных периодов; разработка системы графических знаков, показывающих достоинства и трудности каждой из площадок; написание краткой справки об истории и функциях площадки; эскизный поиск оптимального варианта верстки с учетом рекомендаций по созданию текстов в формате «простого языка» [1]; коллективное обсуждение всех параметров дизайна путеводаителя, включая обложку; вариант верстки разворота страницы путеводаителя. Помимо информации о культурной значимости места, участники проекта зафиксировали наличие пандусов и звонков вызова персонала, местонахождение лифта, крики птиц, неровные дорожки и множество других показателей, тем самым ставя себя на место возможных посетителей (что очень важно для развития дизайн-мышления, отталкивающегося не от фантазии, а от реальных потребностей других людей). Позже в завершенном продукте были размещены QR-коды, дающие выходы на сайты организаций, которыми может воспользоваться родитель или учитель ребенка с ОВЗ.

Подобная декомпозиция рождена предшествующим опытом руководителя практики по организации работы студентов. Важно сделать разбивку, не позволяющую откладывать до последнего момента выполнение задания по тому или иному этапу. В нашем случае такому точному таймингу способствовала даже погода, поскольку выпадавший снег мешал сделать хорошие фотографии архитектурных объектов и парковых зон.

Уточнение параметров восприятия визуальной и вербальной информации детьми и подростками с ОВЗ 9–13 лет проводилось руководителем практики, профессором УрФУ, доктором философских наук Т. Ю. Быстровой. Психологический материал нужно было на установочных занятиях адаптировать для освоения студентами-дизайнерами, что, конечно, требует отдельных усилий, но делает проект гораздо более адресным.

Позже для достижения большей ясности доцент УрФУ, кандидат психологических наук Л. В. Токарская проводила апробацию каждого текста в сверстанном виде в специализированной школе № 4 г. Екатеринбурга, где обучаются более ста детей с ограниченными возможностями здоровья. Вопросы касались не только понятности текста, но считываемости фотографий, ясности шрифта, утомляемости. Сотрудничество со специалистом подчеркивало для студентов-дизайнеров значимость научно-обоснованных решений, делало их более ответственными в отношении своих продуктов.

Написание текстов в формате «простого языка» выполнено руководителем практики. Оно шло параллельно с остальной работой с опорой на методические рекомендации [1] и сопровождалось теми же действиями по апробации, что и работа с фотографиями. Текст о первых двух локациях был сверстан с фотографиями и на листах А4 показан учителям и детям, проведены занятия с обсуждением. По итогам первых материалов корректировались выражения и стилистика текстов. Например, появились блоки о поведении (в зале театра, перед витринами музея). Все шаги освещались в ходе встреч со студентами на всем протяжении семестра. Дизайн не трактовался нами, как оформление, оторванное от остальных составляющих путеводителя. Целостность взгляда на продукт поддерживала тайминг проекта, вовлекала студентов в дискуссии по отдельным моментам текста, приближала к пониманию целевой аудиторией проекта.

По итогам практики:

- получены навыки командной проектной работы над сложной образовательной темой, включая верстку и создание инфографики, с учетом обратной связи от пользователей продукта;
- каждым студентом разработан макет отдельного блока, включающий минимум четыре фотографии, вставку о сенсорных характеристиках, вставку о доступности локации, историческую справку, QR-код, выводящий на сайт локации. Определена максимально возможная ширина текста, подрисуночных подписей, необходимость полей;
- выбрано, апробировано и откорректировано цветовое решение вставок о сенсорных характеристиках и о доступности того или иного культурного учреждения или площадки;
- доказана необходимость обводки фотографий тонкой черной линией для их лучшей считываемости детьми с ОВЗ определена

и подтверждена эмпирическим путем в ходе встреч со школьниками. Этот момент имеет не только практическое, но и научное значение. По итогам работы одна из студенток делала доклад, а значит, практика не ограничилась более узкими рамками простого «исполнительства», но привела к обобщениям на теоретическом уровне;

- каждым студентом проведена верстка страниц формата А4 по утвержденному в ходе группового обсуждения шаблону – 20 локаций по 4 страницы, оглавление – всего 85 страниц». Обсуждение и апробация разворотов привели к выводу о размещении на каждой из страниц не более, чем одной фотографии. Это позволяет избежать сенсорной и когнитивной перегрузки людей с ОВЗ при знакомстве с неизвестными площадками;
- разработана обложка книги «Екатеринбург – мое наследие», книга опубликована, присутствует на сенсорной панели в школе № 4 и в Интернете. В полном объеме книгу можно посмотреть на сайте <http://ural-patrius.ru/biblioteka/istoriya-urala/10/>;
- проведена апробация продукта, его презентация в СМИ регионального масштаба и в социальной сети ВКонтакте. Студенты увидели социальную значимость своей работы.

Отдельно можно сказать об особой значимости проекта для студенток из КНР, приехавших в Екатеринбург на учебу. Для них посещение культурных локаций стало поводом для знакомства с городом, открытия культурного потенциала территории.

Эскизы и конечные результаты проекта будут продемонстрированы в ходе доклада.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Серьезно походя к распределенной практике по получению первичных умений и навыков, можно выйти на создание общими усилиями конкретного и значимого образовательного продукта, имеющего большие перспективы в плане развития и масштабирования. Этому способствуют:

- декомпозиция задач проекта до уровня, доступного студентам магистратуры, многие из которых не имеют бакалаврского образования по дизайну;
- трактовка проектного процесса (дизайн-мышления) как коллективного диалогического взаимодействия;

- понимание высокого уровня новизны продукта и необходимости дополнительных действий по его продвижению и распространению;
- понимание важности подобных проектов для студентов современного вуза, в котором тоже есть инклюзивный образовательный компонент;
- освоение формата «простого языка» автором (авторами) текстов;
- необходимость поэтапной апробации инклюзивных образовательных продуктов;
- верность исходной гипотезы о множественности носителей (цифровой вариант, бумага) информации в подобных проектах, поскольку именно разнообразие траекторий обеспечивает адаптацию материалов к уровню когнитивного развития отдельных конкретных людей.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Бабкина М. Д.* Ясный язык как средство обеспечения доступности информации. Рекомендации по применению. Предварительный национальный стандарт. М. : Наш солнечный мир, 2021.
2. *Быстрова Т. Ю.* Возможности вовлечения в социокультурные практики, развивающие инклюзивную культуру // Известия УрФУ. Серия 1. Вопросы образования, науки и культуры. 2023. Т. 29. № 4. С. 126–138.
3. *Быстрова Т. Ю.* Проектное обучение в магистратуре по графическому дизайну: первый опыт // Совершенствование гуманитарных технологий в образовательном пространстве вуза: факторы, проблемы, перспективы: м-лы Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2023. С. 7–13.