

КАПИТЕЛ 10 / CHAPTER 10¹⁰

DESIGN EDUCATION IN HIGHER SCHOOL. PEDAGOGICAL DESIGN

DOI: 10.30890/2709-2313.2025-41-08-030

Вступ

Державна національна стратегія розвитку України до 2030 року визначає головні напрямки забезпечення постійного духовного самовдосконалення особистості, формування інтелектуального і культурного потенціалу нації [1], пріоритетний з яких – вища освіта, як фундаментальна основа забезпечення розвитку соціально-економічної системи України.

Одним із істотних важелів впливу на формування інтелектуального і культурного потенціалу нації є навколишнє предметно-просторове середовище, творчим проектуванням якого займається дизайнер. З кожним днем дизайн набуває міцної ходи, стає все більш вагомою складовою матеріальної культури людства, потребує постійного осмислення принципів та методів творення образу, з'ясування засобів структурного перевтілення образу у форму і забезпечення гармонійної цілісності складових в системі: «Людина – просторово-предметне середовище». Вищенаведене узагальнює трудову діяльність фахівців з дизайну з вищою освітою, яка пов'язана з естетикою проектування предметно-просторового й інформативного середовища, науковою діяльністю, підготовкою творчих особистостей у вищій школі, відповідно до чого, освітні програми підготовки магістрів спеціальності В2 (022) Дизайн мають передбачати навчальний контент, пов'язаний з педагогікою в дизайні, психологією творчості, педагогічною практикою. Зокрема, освітня програма підготовки здобувачів другого освітнього рівня «Дизайн і візуальна культура» в Черкаському державному технологічному університеті містить навчальний контент «Методологічні основи дизайн-освіти», робоча програма якого включає пошук ефективних, раціональних і комфортних систем навчання, узагальнених

¹⁰ Authors: Romanenko Natalia Grigorivna

Number of characters: 45313

Author's sheets: 1,13



педагогічним дизайном і підкріплена навчальним посібником «Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні засади і практики» [2], з якого пропонується глава до монографії.

10.1. Педагогічний дизайн та його місце в проектній культурі людства

Термін «дизайн» сьогодні узагальнює значно ширше поняття ніж художнє проєктування просторово-предметного середовища. В контексті змін, що відбуваються в освіті за сучасних процесів глобалізації, універсальна здатність художньо-образної мови мистецтва доповнювати вербальну інформацію сенсорною, дає змогу розширювати власний духовний світ здобувача вищої освіти як особистості. Форматувати сферу естетики власного буття молодій особі допомагають художньо-образні мистецькі засоби і освітні моделі педагогічного дизайну, орієнтованого на розвиток інтегративного, проєктного, міждисциплінарного мислення педагога, здатного адаптуватися у соціально-професійній сфері сьогодення.

Визначення терміну «педагогічний дизайн», суть якого практично не змінилася і сьогодні, було здійснено в кінці 60-х років попереднього століття групою американських учених: Р.А. Райзером, М. Мерріллом, Л. Дрейк, М. Лейсі і Дж. Праттом [3; 4]. Педагогічний дизайн – це науковий напрямок розробки ефективних, раціональних і комфортних систем навчання здобувачів освіти, які можуть бути використані у сфері професійної педагогічної практики [5]. Вітчизняна педагогіка звернула увагу на ємність терміну «педагогічний дизайн» через 20-25 років після постанови Кабінету Міністрів України від 20 січня 1997 р. № 37 "Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер", а також активної появи на теренах нашої держави освітянських осередків підготовки фахівців спеціальності Дизайн. Чому? Виникла необхідність виявлення і підтримки у процесі дизайн-освіти обдарованої молоді, особистісного підходу до творчої



особи – здобувача вищої освіти, розроблення і обґрунтування відповідних моделей. Розробляти моделі особистісного підходу покликані педагогічні дизайнери, для яких дизайн – прояв проектного мислення в сучасній культурі суспільства, не обмежений проблемами якості образотворчих засобів або анімації в освітніх ресурсах. Сфера застосування педагогічного дизайну набагато ширша застосування художньо-образного мислення, вона узагальнює методи ефективної передачі знань, зокрема, і в галузі дизайну. Перші кроки в цьому напрямку зроблено і в Україні. В 2017 році в Київському національному університеті технологій і дизайну створено кафедру професійної освіти в сфері технологій та дизайну, де педагогічний дизайн у закладах вищої спеціалізованої освіти досліджується на відповідному науковому рівні [6].

Для більш глибокого розуміння мети педагогічного дизайну в дизайн-освіті звернемося до історії його виникнення і тлумачення. Словосполучення «педагогічний дизайн (an Instructional design)» виникло в період Другої світової війни у США, коли за короткий термін треба було навчити велику кількість військових виконувати складні технічні завдання, а традиційна муштра не давала результатів [4]. Залучені до вирішення проблеми психологи та вчені допомогли розробити відповідні методики, започаткувавши нову галузь теорії та практики викладання як системи проектування навчального процесу. Була побудована система ефективного й комфортного освітнього процесу, що враховувала теоретичні положення психології, педагогіки, ергономіки, когнітивістики та інших наук, які вивчають особливості людського сприйняття та пізнання [6]. Мотивація ж учасників освітньої діяльності, відома нам з давніх часів, залишилася незмінною: педагогам більш якісно навчати, а здобувачам освіти – краще вчитися. Кожний новий історичний період вимагає постійної конкретизації потреб здобувачів вищої освіти, постійного вдосконалення як кваліфікації педагога так і освітянського інструментарію, який міняється із шаленою швидкістю.

Беззаперечний факт сьогодення – кардинальні зміни комунікативної ситуація, коли глобальна аудіо-візуальна індустрія планетарного масштабу



постійно акцентує увагу на соціальних, духовно-світоглядних проблемах особистості і на перший план висуваються сутнісні питання існування як соціуму загалом, так і кожної людини зокрема, коли загострюються форми особистісних переживань людини. Пошук оптимальних умов існування в дизайні власного життєвого шляху стає пріоритетними. Досить ефективним підходом щодо проєктування свого життєвого шляху молодій особистості є творча аналітика і синтез, які набувають рис проєктного мислення, проєктної культури, проєктного переживання світу. Впливу проєктної культури зазнають сучасні наука, мистецтво, психологія людини щодо її відношення до світу, до соціального і просторового-предметного середовища [7]. Узагальнюючи освітньо-культурний синтез змісту навчання за різних аспектів буття як перетину інтелектуальної духовної площини (культура розуму) з морально-етичною (культура почуттів) та естетичною (культура творчості), педагогічна дизайн-освіта має зайняти чільне місце в проєктній культурі людства.

10.2. Класифікація умов навчання Р.Ганьє в системі дизайн-освіти

Наукові розвідки [5; 6; 7; 8; 9; 10; 11] щодо властивостей, притаманних педагогічному дизайну, а також врахування того, що педагогічна система підготовки майбутніх дизайнерів є складною і комплексною, узагальнюють певну організованість і впорядкованість досить великої кількості взаємопов'язаних і взаємодіючих підсистем теоретичного і практичного спрямування. Є сенс систематизувати теоретичні основи умов навчання здобувачів вищої освіти спеціальності Дизайн, використовуючи класифікацію Роберта Ганьє, американського психолога, одного із засновників педагогічного дизайну [5]. Згідно цієї класифікації студенти мають набути відповідних знань і навичок:

- засвоєння вербальної інформації;
- набування когнітивних здатностей щодо засвоєння вербальної інформації. Когнітивні стратегії;



- набування рухомих навичок і моторики;
- ставлення особи до тієї чи іншої проблеми, набування вміння відстоювати свою позицію;
- підвищення свого інтелектуального рівня.

Засвоєння вербальної інформації. Отримуючи вербальну інформацію від викладача і беручи участь у різного роду співбесідах, презентаціях, відповідаючи на питання тощо, студент набуває вміння формулювати свою думку, засвоювати існуючі правила і положення, проєціювати отриману інформацію на відповідні професійні і життєві ситуації. Вербальна інформація для студентів бакалаврського рівня – цикл дисциплін загальної підготовки та цикл дисциплін з історії мистецтв і дизайну, магістерського рівня – відсоток навчальних дисциплін, що узагальнюють науково-педагогічну складову.

Когнітивні стратегії. Термін когнітивний тлумачиться як розумовий процес, пов'язаний із сприйняттям інформації, формуванням понять, вирішенням завдань, уявою та логікою. Когнітивні стратегії - це деякий спосіб одержання, збереження і використання інформації для досягнення визначеної мети, тобто це внутрішні індивідуальні особливості особи пізнавати, контролювати власний спосіб мислення щодо створення ментальних моделей, здійснювати самооцінку отриманих навичок навчання. Наприклад, здійснюючи багато досліджень в процесі проєктування зрозумілого дизайн-об'єкту, дизайнер повинен вміти використовувати патерн (англ. pattern — «зразок, шаблон, форма, модель, схема, діаграма») – схему-образ, що діє як посередник уявлення. В режимі одночасності сприйняття і мислення виявляються аналогії патерну з існуючими у природі або у суспільстві, при цьому виникають, когнітивні упередження. Автор публікації [12], пропонує звертати увагу в дизайн-проєктуванні на наступні упередження:

- фреймінг (англ. framing effect – ефект обрамлення) – обмеження, коли люди реагують на вибір певної композиції по-різному, залежно від контексту і подачі. Фреймінг узагальнює вміння дизайнера маніпулювати емоціями та інформацією. В якості прикладу, на Рисунку 1 наведена композиція, де два однакових кола червоно-фіолетового кольору, обмежені подібними формами



інших розмірів, сприймаються по різному. Чому? В правій композиції коло, обрамлене вісьмома кружальцями синьо-зеленого кольору невеликого діаметру, здається більше ніж коло, обрамлене шістьма великими кругами такого ж кольору. Хоча, насправді, вони однакові. Форма подачі у даному випадку залежить від оптичних ілюзій, що виникають в очах людини і, викликаючи когнітивні упередження за ефектом обрамлення, впливає на сприйняття інформації людиною.

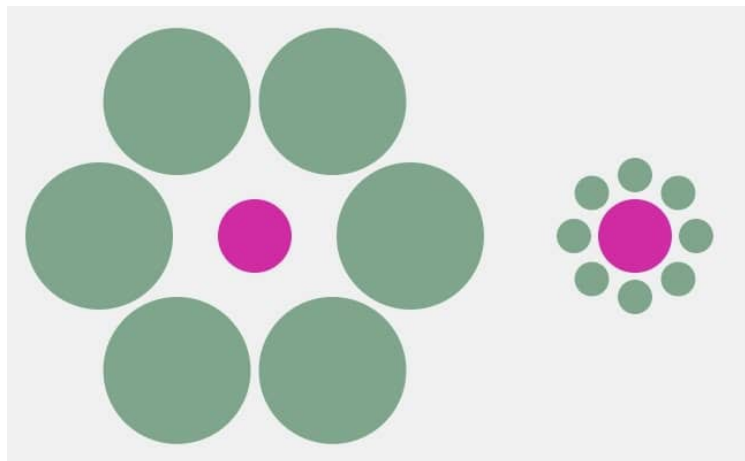


Рисунок 1 - Зразок когнітивного упередження – фреймінг [12].

- ефект новизни. Чим частіше людина бачить щось (когось), тим привабливішим їй здається об'єкт її уваги. Наприклад, якщо потрібно впровадити новий додаток в мережі якоїсь країни, то можна використати кольори державної символіки цієї країни, тоді спрацює когнітивна стратегія ефекту "знайомого". Інший приклад, це коли ми використовуємо стандартні форми кнопок, шрифтів тощо.

Когнітивні стратегії як внутрішні індивідуальні особливості особи пізнавати, контролювати власний спосіб мислення і здійснювати самооцінку є одним із основних способів щодо отримання навичок навчання; він тісно пов'язаний з інтелектом особи.

Набуття рухомих навичок або моторика. Термін рухомі навички, як дія, доведена внаслідок багаторазових вправ, до досконалості виконання, для студентів мистецького спрямування є одним із видів сенсорного сприйняття дійсності руками і пов'язана із свідомим образо-творенням, динаміка якого



пропорційно залежить від пластики рук і пальців при створенні площинних та об'ємних композицій, формотворенні, обробці матеріалів тощо. Про вплив жестів на розвиток мозку людини, зокрема і на динаміку образо-творення, відомо ще з китайської філософії (II ст. до н. е.): вправи для рук і пальців гармонізують тіло і розум, позитивно впливають на діяльність мозку [13; 14]. На долонях розташовано багато рефлекторних точок, від яких ідуть імпульси до центральної нервової системи. Масуючи окремі точки, можна діяти на внутрішні органи, які з цими точками пов'язані. «Гімнастика, фізичні вправи, ходьба повинні міцно увійти в повсякденний побут кожного, хто хоче зберегти працездатність, здоров'я, повноцінне і радісне життя» (Гіппократ). Саме на підтримання рухомих навичок і моторики направлені 6-8 кредитів фізичного виховання студентів бакалаврських освітніх програм підготовки дизайнерів.

Ставлення особи до тієї чи іншої події, об'єкта, суб'єкта – це стан студента як особистості, його позиція. При розгляданні умов навчання треба сформувати відповідне ставлення до контенту, що студент засвоює, тобто мотивувати студента. Формування у студентів мотивації до навчально-пізнавальної діяльності сьогодні є однією з головних проблем сучасної освіти і залежить воно, в першу чергу, від ставлення до своїх обов'язків викладача - більш якісно навчати. Мотиваційні засоби вимагають оновлення змісту навчання, мають формувати постановку завдань таким чином, щоб у студентів виникало бажання самостійно пізнавати, набувати життєвої компетенції, будувати активну життєву позицію за вибраною професією. Тобто, викладач при спілкуванні має формувати особистість, здатну, не тільки висловлювати, але обґрунтовувати і відстоювати свою позицію. Така можливість виникає при постійній зустрічі студентів з викладачем, до якої має готуватися не тільки студент, а і викладач, постійно підвищуючи свій інтелектуальний і професійний рівень. Відомий французький філософ, письменник, фізик, математик Блез Паскаль, який за своє коротке життя є одним із засновників математичного аналізу, теорії ймовірностей, творцем перших зразків лічильної техніки, автором основного закону гідростатики, винахідником шприца тощо, стверджував: «Де особистість



– там безперервний процес навчання» [15]. Таким чином, навичка «ставлення» в дизайн-освіті, як і в будь якій освітній галузі, стосується як студента так і педагога.

Підвищення свого інтелектуального рівня. Термін інтелект, як здатність особи отримувати інформацію з навколишнього світу, ефективно опрацьовувати її і, відповідним чином, реагувати на те, що відбувається, узагальнює індивідуальні психофізіологічні властивості особистості. Інтелект перетворюється на інтелектуальні навички при виконанні багаторазових вправ і набутті досконалості. Інтелектуальні навички за класифікацією Роберта Ганье мають власну ієрархічну систематику, яка, на наш погляд, для студентів мистецького спрямування може бути узагальнена за допомогою таксономії (систематизація за відповідною схемою) Бенджаміна Блума [16].

10.3. Таксономія Б. Блума в дизайн-освітнянському просторі

Після Другої світової війни група американських педагогів і психологів під керівництвом Б. Блума розвинула методологію педагогічного дизайну Р. Ганье і розробила правила чіткої систематизації цілей навчання, визначивши групу когнітивних цілей (розуміння, відтворення, застосування, аналіз, оцінка і синтез), групу афективних цілей (сприймання, інтереси, нахили, здібності тощо) та психомоторні цілі (навички письма, мовні, фізичні, трудові). У 1956 році Бенджамін Блум разом зі своїми колегами Максом Енгелхартом, Едвардом Ферстом, Волтером Гіллом та Девідом Кратволом опублікували систему таксономію освітніх цілей у вигляді шести основних категорій когнітивної сфери засвоєння контенту: знання, розуміння, застосування, аналіз, синтез і оцінка (Рисунок 2) [17].

1. Знання та їх набуття отримуються через досвід або освіти, шляхом навчання, спостереження, досліджу. Знання, набуті людством, фіксується в знаках природних і штучних мов, у текстах та позамовних знаках: іконічні знаки, знаки символи, знаки ознаки предметів або індексації. Знання, як феномен, для



різних навчальних дисциплін надаються по різному, але на кожному етапі засвоєння відповідного контенту студент має бути обізнаним з попереднім матеріалом (теоретичним, практичним), необхідний мінімум якого спонукає до синтезу нових знань. Знання, як категорія засвоєння, означає запам'ятовування та відтворення матеріалу, який вивчається: терміни, конкретні факти, закони, методи і процедури, основні поняття, правила, принципи, техніки виконання. Викладач за кожним навчальним контентом має акцентувати увагу студентів, яких знань вони мусять набути для подальшого засвоєння наступних дисциплін освітньої програми та свого розвитку. Наприклад, без знань основ композиції і проектної графіки студент-дизайнер не має можливості грамотно компанувати свої проектні пропозиції.



Рисунок 2 - Структура Бенджаміна Блума

Джерело: незалежні Інтернет видання

2. Розуміння. Термін «розуміння» – синонім слову «усвідомлення», тобто сприймати щось свідомо, розуміти суть чого-небудь, осмислювати, осягати. Показником розуміння суті і значення засвоєного має бути здатність особи встановлювати зв'язок одного навчального контенту з іншим, перетворювати його з однієї форми вираження в іншу, переводити його з однієї «мови» на іншу (наприклад, зі словесної у графічну і навпаки, стилізувати форми натуральних об'єктів природи тощо). Розуміння, як показник, може характеризувати здатність студента інтерпретувати матеріал своїми словами, прогнозувати майбутні



наслідки, що впливають із наявних даних. Наприклад, без усвідомлення кольору як природної сутності, його фізико-хімічних та психофізіологічних властивостей, студент залишається на рівні його інтуїтивного сприйняття і подальша гармонізація дизайн-об'єктів в кольорі у студента досить обмежена.

3. Застосування. Категорія застосування узагальнює вміння використовувати засвоєний матеріал і передбачає здатність студента застосовувати набуті знання у конкретних умовах і нових ситуаціях. Сюди входить застосування правил, методів, законів, принципів, теорій, використання попередніх знань для розв'язання проблем. Наприклад, застосування різних стилів за відповідним напрямком дизайн-проектування, програмних застосунків комп'ютерної графіки, фреймворків (набір інструментів, задач і процесів) при виконанні тих чи інших завдань.

4. Аналіз. До цієї категорії когнітивної сфери засвоєння контенту належить вміння студента розбивати інформаційний матеріал на складові частини, виділяти їх як елементи цілого, виявляти взаємозв'язок між ними і осмислювати принципи організації цілого. Аналіз має передбачати виявлення мотивів або причин події, пошук доказів на підтримку узагальнень, виявлення здатності студента осмислювати помилки в логістиці міркувань, бачити різницю між фактами і наслідками, оцінювати важливість даних. Наприклад, здійснити пошук аналогів до своєї дизайн-пропозиції та вибрати прототип виконання поставленого завдання. Аналізуючи функціональні та естетичні сторони прототипу, студент має обґрунтувати новизну своєї пропозиції.

5. Оцінювання. Як категорія цілей навчання і визначення ефективності напрацювань в царині поставленої мети, шляхів її досягання, оцінювання визначає вміння студента формулювати свої судження і умовиводи; на основі набору відповідних чітких критеріїв представляти і захищати свої думки з приводу отриманої інформації, обґрунтованості ідей, якості виконання роботи, здійснювати зворотній зв'язок щодо зміни ситуації. Наприклад, оцінювання якості виконання плакату за соціальною проблематикою, зміст якого має привертати увагу глядача до існуючої проблеми, здійснюється за його змістовністю і естетичною привабливістю, здатною викликати емоції.



Відсутність того чи іншого потребує доопрацювання плакату. Тобто, оцінювання передбачає зворотний зв'язок та дозволяє визначити, що саме потребує вдосконалення.

6. Синтез. Термін синтезувати в навчальних контентах дизайн-освіти застосовується як синонім слова створювати нову образність на базі існуючих стилів, технік, методів тощо. Ця категорія означає вміння комбінувати елементи, щоб створене ціле мало нову системну властивість. Студент набуває при цьому здатність переосмислювати базові знання, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу. Новим продуктом такого синтезу може бути графічна або живописна композиція, нова схема формоутворення, нове повідомлення, план дій, дизайн-проект тощо.

Вищенаведений алгоритм таксономії за шістьма основними категоріями інтелектуальних навичок когнітивної сфери засвоєння контенту надає можливість здійснити ефективну організацію освітнього процесу.

Ефективність організації освітнього процесу не в меншому ступені залежить від комунікації викладач – студент, поліпшення якої може бути здійснено шляхом більш активного залучення студентів до змісту контенту (Рисунок 3).

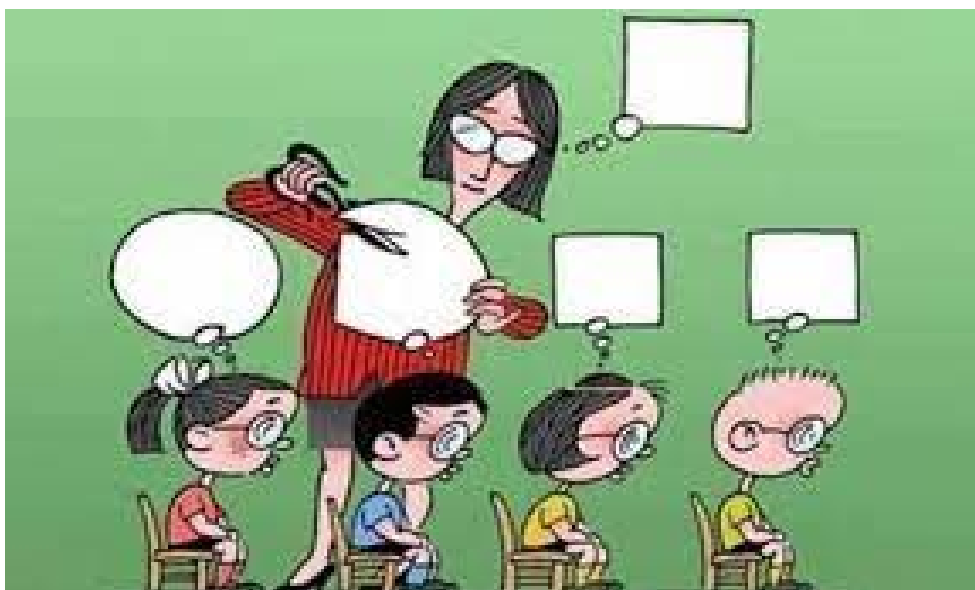


Рисунок 3 - Комунікація викладач – студент

Джерело: незалежні Інтернет видання



10.4. Комунікація викладач-студент

В 1965 році вийшла популярна книга Роберта Ганьє: «Умови навчання» де він описав дев'ять подій ефективного залучення студентів до результативного набуття знань за відповідним контентом (Рисунок 4) [18]:

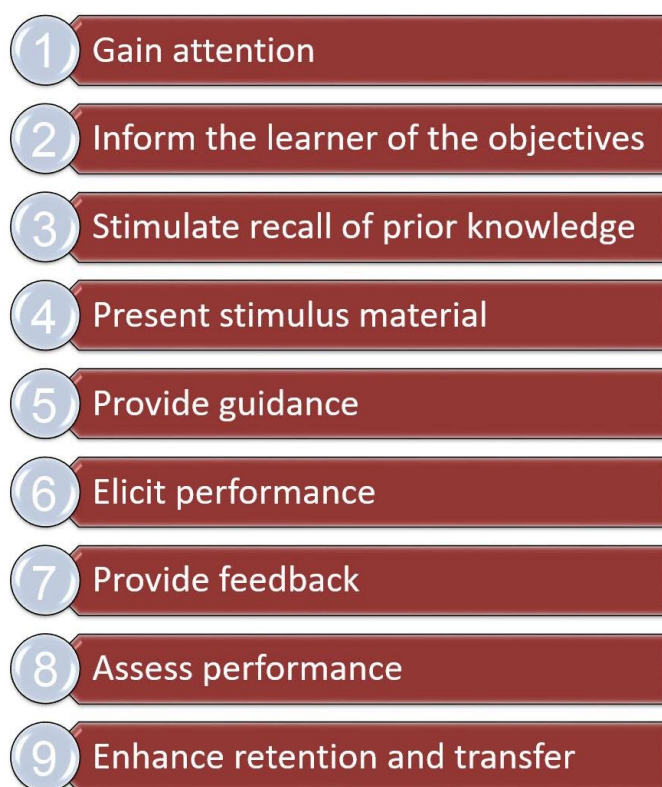


Рисунок 4 - Дев'ять подій інструкцій Ганьє [19].

Переклад з англійської мови змісту дев'яти подій ефективного залучення студентів щодо результативного набуття знань за пропозицією Роберта Ганьє, наступний:

1.	Привернути увагу
2.	Повідомити учневі цілі
3.	Стимулювати попередні знання
4.	Представлення нового навчального матеріалу
5.	Надавати керівництво
6.	Викликати продуктивність (спонукати до виконання)



7.	Забезпечувати зворотній зв'язок (аналіз засвоєних знань)
8.	Оцінити продуктивність (оцінити ступінь засвоєння знань)
9.	Покращити збереження та передачу (поліпшити засвоєння та подальше використання)

Майже за 60 років вищенаведений перелік створення умов надання студентам знань, в загальних рисах, майже не змінився. Викликає зацікавленість дослідити суттєвість пропозицій та можливості їх застосування в сучасному дизайн-освітнянському просторі вищої школи. Надання знань за кожним новим контентом і новою темою, на базі вищенаведених дев'яти подій, на наш погляд, можуть бути узагальнені наступними кроками:

Крок 1. Привернути увагу студентів. Стратегії привернути увагу студентів можуть бути різними від підвищення голосу до плескання в долоні, але найголовніше в цій стратегії – увага викладача до кожного студента як особистості, його індивідуальності. Індивідуальні здібності молодої особистості можуть бути академічними (вербально-знаковими), емоційними (художньо-образними), практичними (дієво-відтворювальними) і потребують різних педагогічних підходів, різних освітніх моделей, здатних враховувати такі здібності. Звичайно, викладач ставить за мету надати знання студентам за відповідним контентом, яких не вистачає для набуття відповідних навичок і подальшого професійного розвитку, але перш ніж приступити до викладання курсу на початку семестру, є сенс надати можливість кожному студентові поділитися своїми сильними сторонами і цінностями, набутими на попередніх курсах, які можуть сприяти більш ефективному засвоєнню нового матеріалу, або розповісти про свої цікаві життєві історії і досвіди, які допоможуть по-новому поглянути на знайомі питання і проблеми. Студенти з різних місцевостей, різних культур або країн, студенти з багатих і бідних сімей, студенти із різною психікою і здоров'ям заслуговують на увагу і задача, яку має ставити перед собою викладач, узагальнити свою зацікавленість до студента як окремої особистості [20].



Величезне значення у стратегії привертання уваги студентів має спроможність викладача звертатися до кожної особи по імені. Викладачеві треба докласти зусиль, щоб вивчити імена студентів і не просто називати їх, а пов'язувати з іменами їх цікаві ідеї. В багато-чисельних групах складно запам'ятати усі імена студентів. У таких випадках можна попросити студентів поставити таблички з їхніми іменами.

Увагу студентів, також, привертає постать викладача, який підходить до різних груп, до окремих студентів, рухається, тримаючи в полі зору всю аудиторію.

Крок 2. Інформування студентів про мету і значення засвоєння контенту, теми. Ефективним методом оптимізації навчання є інформування студентів на перших заняттях семестру про мету набуття знань з даного контенту, його навчальні цілі. Сформульовані на самому старті, вони одразу спрямовують увагу студентів до змісту, який варто засвоїти, а який використовують для оцінювання знань. Тобто, спочатку потрібно визначити цілі, а потім – знання і навички, необхідні для їх досягання, критерії їх оцінювання. Подібний підхід має бути і на початку засвоєння нової теми. Як саме навчальні цілі допомагають краще засвоїти знання? Кожна особа по різному сприймає і засвоює інформацію. Щосекунди у мозку кожної особи відбувається величезна кількість власних когнітивних процесів, які впливають на рівень опанування матеріалу (Рисунок 5) [20]. Щоб інформація потрапила у фокус уваги студента, була належним чином опрацьована й трансформувалася у знання, є сенс інформацію структурувати і окреслити ті важливі точки, на яких варто сфокусуватися в конкретний момент. Саме таку місію виконують, сформульовані викладачем, навчальні цілі, які структурують інформацію, допомагаючи студентам зрозуміти, чого очікувати від навчального матеріалу. Наприклад, навчальний контент «Методологічні основи дизайн-освіти», що викладається студентам магістратури спеціальності Дизайн в ЧДТУ згідно освітньої програми «Дизайн і візуальна культура» у другому семестрі, передбачає мету – формування майбутнього викладача у галузі дизайну, надання студентам магістратури знань з основ сучасної вищої



дизайн-освіти, практичного вміння в області професійного навчання дизайну, розуміння основних принципів освітньої діяльності закладів вищої освіти.



Рисунок 5 - Орієнтовний перелік когнітивних процесів мозку [20].

Для досягання поставленої мети інформація змісту навчального контенту сфокусована згідно наступних цілей:

- ознайомити студентів із основними засадами освітнянського процесу вищої школи, науково-педагогічними основами дизайн-освіти;
- ознайомити студентів з вимогами до проведення навчального процесу у вищій школі й положенням про навчально-методичне забезпечення дисциплін освітніх програм підготовки фахівців;
- навчити студентів володіти здатністю ставити художньо-мистецькі завдання і пропонувати способи їх вирішення;
- надати студентам знань з основ психології творчості;
- залучати студентів магістратури до проведення конкурсних заходів, науково-дослідних розвідок.

Крок 3. Стимулювання пригадування попередньо засвоєних знань та важливість цього кроку. Стимулювання, як зовнішня сила, що спонукає до дій, у даному випадку до пригадування пройденого матеріалу, в дизайн-освітнянському



просторі має суттєве значення як з теоретичної точки зору так і практичної. Навчання часто, а в деяких випадках завжди, будується на комбінації раніше вивчених ідей. Необхідність витягнути з пам'яті вже пройдений матеріал обумовлюється фактором суміжності. Дві ідеї, засвоєні з невеликим часовим інтервалом, формують зв'язок. Коли особа стикується з однією ідеєю в пам'яті спливає друга. Нові знання доповнюють цей ланцюжок асоціацій що і має враховуватися при складанні структурно-логічної схеми набуття знань студентами за будь якою освітньою програмою, а також при розробці робочої програми контенту, де мають бути вказані пререквізити та постреквізити. Наприклад, попередньо засвоєнні знання з творчої спадщини декоративно-прикладного мистецтва і дизайну, характерні ознаки історичних мистецьких стилів і сучасних, матеріали, їх властивості та технології застосування, вимоги провідних напрямків сучасного дизайну: еко-, ерго-, етно-неотехнологічний дизайн, що узагальнюють особливості впливу на просторово-предметний світ і формування споживчої культури людства, узагальнюють набуті теоретичні знання і їх потрібно постійно стимулювати і поповнювати.

Важливість пригадування попередньо засвоєних знань стимулює практичні творчі здібності особистості. Описуючи творчість як невід'ємну властивість природи людини, Абрахам Маслоу – видатний американський психолог, засновник гуманістичної психології, стверджує, що творчість потенційно властива будь якій особі від народження і вона не вимагає спеціальних талантів чи здібностей [20, стор. 105]. Творчість, як універсальна функція людини, може актуалізувати спричинення всіх форм самовираження особи, сприяти само актуалізації. Застосовуючи на повну потужність свої таланти, здібності, потенцію, творчі особистості постійно захоплені якоюсь справою настільки, що не відчують відмінності між роботою та задоволенням. Стимулювання само актуалізації полягає у візуальному спостереженні зразку або ситуації, об'єкта, якоїсь почутої фрази тощо з подальшим самостійним опрацюванням і візуалізацією поставленої задачі. Наприклад, невід'ємною складовою навчального процесу освітніх програм першого рівня освіти : «Дизайн



середовища», «Промисловий дизайн» у 4 семестрі є біонічна практика. Як завершальний етап вивчення спецдисциплін протягом 1-2-го курсів, біонічна практика стимулює пригадування попередньо засвоєних навиків з рисунку і є важливим етапом підготовки до виконання проєктних завдань у наступних навчальних семестрах.

Крок 4. Представлення нового навчального матеріалу. Суть цього кроку в цілому очевидна: викладач презентує студентам новий матеріал за тематичним розгалуженням і йому передують три попередні кроки. Саме представлення навчального матеріалу і його новизна в дизайн-освітнянському просторі мають враховувати зміни, що відбулися в парадигмі дизайн-діяльності. Якщо раніше ключовим слоганом в цій парадигмі була предметно-просторова діяльність і об'єктом дослідження були предмети, то зараз новизну будь якого навчального контенту має узагальнювати просторово-предметна діяльність дизайнера, пов'язана, згідно світових тенденцій, з новими технологіями, ресурсами, умовами комунікації, психологією людей, місцевими традиціями. Вимоги до професіоналізму сучасних дизайнерів змінилися і освітній процес має здійснюватися на засадах нової конструктивної методології. Класика представлення нового навчального матеріалу не змінилася і починається з повідомлення назви теми і, для первинного усвідомлення нового матеріалу, студенти повинні розуміти: що вони мають досягти і як це зробити. Але, враховуючи сучасні тенденції інформаційного простору, викладач має продумати дидактику постановки проблемної ситуації таким чином, щоб розбудити думку особистості і залучити її до активної діяльності, розповісти так, щоб зацікавити, пояснити так, щоб було зрозуміло. Застосування інноваційних технологій (інфографіка, відеоряд, мультимедійні засоби і презентації, свої власне вміння образного відтворення дійсності) надає можливості викладачеві мотивувати навчально-пізнавальну діяльність студента щодо засвоєння теми [21].

Крок 5. Надавати керівництво освітньому процесу (управління навчальним процесом) за відповідним контентом реалізується в межах цілісної системи



організаційних форм і методів навчання закладу вищої освіти. На наш погляд, цей крок узагальнює дві наступні події «Умов навчання» Р.Ганьє: викликати продуктивність (спонукати до виконання) і забезпечувати зворотній зв'язок (аналіз засвоєних знань). Чому? Якщо узагальнити зміст п'ятої, шостої і сьомої подій Р. Ганьє: «надавати керівництво», «викликати продуктивність» та «забезпечити зворотний зв'язок» єдиним управлінням навчальним процесом з наданням можливості студентам продемонструвати свої навички і знання шляхом виконання поставленого практичного завдання, здійснення аналізу помилок, то ці три кроки є обов'язковими складовими системи організаційних форм і методів навчання закладу вищої освіти в Україні, окреслених Положенням про організацію освітнього процесу відповідного закладу [22].

Сукупність форм і методів навчання освітньої системи в закладі вищої освіти узагальнює єдиний дидактичний комплекс, функціонування якого підпорядковано об'єктивним психолого-педагогічним закономірностям освітнього процесу за видами: навчальні (аудиторні) заняття; самостійна робота; практична підготовка; контрольні заходи. До основних навчальних занять в закладі вищої освіти належать: лекції, лабораторні роботи, практичні (семінарські, індивідуальні) заняття, консультації.

Психолого-педагогічна стратегія управління навчальним процесом аудиторних занять у сучасних європейських школах базується на принципах діалогізації в режимі педагогічного співробітництва. Передача знань здійснюється не тільки у формі монологу, а і має стимулювати творче обговорення різних теоретичних і практичних аспектів за проблематикою теми, як спільний пошук істини у формі діалогу. А це може бути діалог культур та ідей, діалог знання і незнання, діалог практиків і теоретиків тощо, тобто створюються умови для активізації індивідуальної творчості особистості. На перший погляд це можуть бути вигадки (ідеї), які є особистим відкриттям студента, часто вони, навіть, незалежні від логіки навчального процесу, але створення максимально сприятливих умов для професійного розвитку здібностей і нахилів особистості важливіше, ніж студент відійшов від теми. Принципи діалогізації не тільки



надають можливості студентам продемонструвати свої навички або знання, але і сприяють підвищенню відповідальності студента за свої висловлення і дії, забезпечують зворотній зв'язок до саморегуляції і адекватної самооцінки.

Крок 6. Оцінювання і рефлексійна педагогіка. Оцінка результатів вимагає від викладача переконань, що студент показав результат або успішний результат не випадково, не завдяки простому вгадуванню або плагіату. Викладач повинен переконатися, що міркування студента вільні від спотворень. При теоретичному спілкуванні сумніви знімаються проханням повторити дію або міркування. Практичні творчі роботи виставляються на перегляд мистецької ради кафедри, яка підтверджує або спростовує оцінювання якості студентських робіт.

Орієнтуючись на досвід фінських колег, які вважають оцінювання не лише як процес, але і як навичка всіх учасників освітнього процесу, яку треба мати [23], викладач, на наш погляд, здійснюючи оцінювання, має керуватися прийнятими в закладі положеннями про організацію контролю та оцінювання якості навчання здобувачів вищої освіти, своїм позитивним досвідом, своїми навичками [24]. Навичка об'єктивного оцінювання викладача залежить від його здатності до само оцінювання, педагогічної рефлексії. Автори публікації «Педагогіка дизайну у вимірах педагогічної рефлексії» аргументовано доводять [25], що педагогічна рефлексія викладача в дизайн-освітньому просторі як система лінгвістичних і думко-утворюючих процесів творчого мислення, підвищення його самовпевненості й індивідуальної незалежності, є дієвим засобом формування майбутніх фахівців дизайн-проектування.

Крок 7. Поліпшення засвоєння знання і його перенесення на практику. Планувати освітній процес за відповідним контентом слід так, щоб студентам доводилося регулярно згадувати вже вивчене з інтервалами в кілька тижнів або місяців. Освітні контенти мистецького спрямування передбачають поліпшення засвоєння знань і практичних навиків студентів шляхом суттєвої організації самостійної роботи студентів. Кожен наступний рівень самостійності у навчальній роботі студентів щодо якості засвоєних знань, має враховувати вимоги попереднього рівня. У педагогічній психології виділяють наступні рівні



самостійної навчальної роботи студентів [26] :

- перший рівень передбачає копіювання дій за зразком, коли відбувається одночасна ідентифікація об'єктів і явищ шляхом їх розпізнавання і порівняння із уже відомими прикладами. Інформація запам'ятовується і відтворюється;

- другий рівень – репродуктивна діяльність студента, спрямована на сприйняття інформації про різні властивості об'єкта, процесу чи явища, коли розпочинається узагальнення прийомів і методів пізнавальної діяльності, їхнє перенесення на розв'язування складніших завдань. Використовуючи набуті раніше знання, студент набуває здатності їх проєціювати на новий об'єкт, пояснювати зміни, інтерпретувати;

- третій рівень узагальнює продуктивну діяльність студента, спрямовану на самостійне розв'язання навчального завдання із використанням набутих раніше знань у межах відомих зразків. Цей рівень навчальної роботи ґрунтується на здатності студента до індуктивних і дедуктивних висновків та узагальнень щодо вирішення завдань за єдиним алгоритмом;

- четвертий рівень – самостійна творча діяльність студента щодо застосування наявних знань при виконанні завдань у нових, раніше не відомих ситуаціях, коли виникає необхідність визначити нові способи їх розв'язування, застосовуючи творче мислення;

- п'ятий рівень – бажання студента до самоосвіти, саморозвитку і самовдосконалення, коли навчання для студента набуває особистісного життєвого сенсу.

Адаптуючи вище перелічені рівні до дизайн-освітнього простору вищої школи слід зазначити, що за своїм суттєвим значенням цей поетапний розподіл самостійної навчальної роботи студентів відповідає структурно-логічній схемі завдань чотирьох курсів бакалаврського рівня і останній, п'ятий рівень – магістерській освіті підготовки дизайнерів Черкаського державного технологічного університету [27] . Наприклад, четвертий рівень самостійності студентів спеціальності Дизайн, 4 курс, 8 семестр передбачає виконання і захист кваліфікаційної роботи бакалавра, коли студент, здійснюючи передпроекцій



аналіз за відповідною темою дизайн-проектування, вибирає прототип, згідно до якого пропонує зміни, інтерпретує, стилізує і трансформує свій образ, свою пропозицію. Застосовуючи творче мислення, студент пропонує нові способи розв'язування проблеми. П'ятий рівень самостійності – вступ до магістратури узагальнює ні що інше, як бажання студента до самоосвіти, саморозвитку і самовдосконалення, коли навчання для студента набуває особистісного життєвого сенсу.

Висновки

1. Дизайн, за багатоплановістю діяльності і перспективністю професій стає локомотивом розвитку суспільства і освіти, його розвиваючі можливості поширюються прогресивно, зокрема, і в освітньому просторі.

2. Складна і комплексна система підготовки майбутніх дизайнерів з вищою освітою, структура якої містить досить велику кількість взаємопов'язаних і взаємодіючих підсистем теоретичного і практичного спрямування, може бути систематизована згідно класифікації Роберта Ганьє й осучаснена за допомогою основних категорій когнітивної сфери засвоєння контенту.

3. Структура інтелектуальних навичок когнітивної сфери засвоєння контенту за шістьма основними категоріями: знання, розуміння, застосування, аналіз, синтез і оцінка надає можливість здійснювати ефективну організацію освітнього процесу.

4. Ефективність організації освітнього процесу істотно залежить від комунікації викладач – студент, поліпшення якої може бути здійснено шляхом більш активного залучення студентів до змісту навчальної дисципліни підготовкою відповідних умов навчання, здатних забезпечувати не тільки комфорт і затишність, але і творчий процес діяльності.

5. Розвиток комп'ютерної техніки і впровадження різного роду програмних застосувань узагальнюють дизайн як науку, спрямовану на розв'язання конкретних проблем естетизації просторово-предметного середовища і придатну до мобільних змін в процесах реалізації поставлених задач.