

*The article gives the analysis of different approaches to the phenomenon «professionally-creative development of student youth» as a psychology-pedagogical category.*

**Keywords:** *professionally-creative development, psychology-pedagogical problem, student youth.*

УДК 378.126 + 7. 012

З.Ю. Макар  
м. Львів, Україна

## МЕТОДИ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ОРИГІНАЛЬНИМ РІШЕННЯМ ПРОЕКТНИХ ЗАВДАНЬ

**Постановка проблеми.** Дизайн — це, насамперед, проектно-художня діяльність, що неодмінно передбачає наявність розвиненого творчого мислення. Проте, на відміну від художників, які вільні у виборі тематики й форми, дизайнери обмежені функціональними, матеріально-технічними, технологічними, ринковими, стильовими, соціальними та іншими вимогами навколишнього середовища. Аналізуючи середовище, дизайнер розглядає його як об'ємно-просторову структуру, що має свою композицію, пластичне та кольорове рішення, тобто естетичну та образну цілісність. Не менш важливим є ергономічний фактор, який визначає експлуатаційні якості проекту (зручність, виразність тощо).

Дизайнер переважно займається формуванням ідей, концепцій, упровадженням інноваційних технологій, гнучко реагуючи на вимоги ринкової економіки. Саме тому фахівець з дизайну має володіти інноваційним мисленням. Інноваційний характер дизайнерського мислення зумовлений тим, що за допомогою проектування створюються принципово нові об'єкти, відбувається перетворення реального чи віртуального середовища, яке набуває нових характеристик і стилістичних особливостей.

У художньому проектуванні склалися й постійно розвиваються техніка й технології: матеріали, інструменти, проектна мова, засоби й прийоми роботи. Володіння ними необхідне для успішного розв'язання завдань, що постають перед дизайнером: створити новий у всіх відношеннях якісний об'єкт, що повністю реалізує його творчі можливості.

Проектний образ відрізняється від художнього не лише своєю інноваційністю, а й своїм прагматизмом і утилітарністю, здатністю реалізовуватись у світі споживання. Якісне в усіх відношеннях виконання проекту потребує наявності в дизайнера проектного мислення. Тому центральною ланкою в системі професійної дизайнерської освіти вважається проектне навчання, його поєднання з навчальною і практичною роботою студентів. Навколо нього інтегрується весь комплекс дисциплін, необхідних для забезпечення основ професійної творчості.

**Аналіз наявних досліджень проблеми.** Українська дослідниця Є. Омельницька наголошує, що в основі проектного мислення лежить творче (креативне) мислення, яке спрямоване на створення нового, раніше не створеного. Нею визначено елементи структури проектного мислення, виділено комплекс організаційно-педагогічних умов, що забезпечують вирішення проблеми формування проектного мислення студентів-дизайнерів, акцентовано увагу на діалогічній взаємодії студентів і викладачів та студентів між собою, з'ясовано, що співтворчість студентів-дизайнерів виводить проектне мислення на новий, більш високий рівень і передбачає формування таких якостей як комунікабельність, професійна самостійність [1, с. 269].

У працях В. Прусака, В. Тасалова і В. Турчин проаналізовано поняття «проектна культура» та визначено її компоненти; наведено приклади моделювання ситуації для формування проєктивних умінь у студентів, які навчаються за спеціальностями, пов'язаними з дизайном; наголошено на проведенні самоаналізу засобом складання карти особистості; охарактеризовано

типи завдань з формування професійної компетентності студентів; підкреслено роль викладача як головного менеджера проекту, що стимулює студентів до постійного самоаналізу, самоконтролю, самооцінки [2; 3; 4].

**Невирішені аспекти проблеми.** На жаль, у багатьох підручниках і посібниках, що призначені для майбутніх дизайнерів, відображені стандартні підходи до дизайн-проектування, недостатньо приділяється уваги методичним рекомендаціям, що орієнтують студентів на креативний пошук оригінальних рішень проектних завдань.

**Мета статті** — проаналізувати найбільш доцільні й ефективні методи навчання майбутніх дизайнерів приймати оригінальні рішення під час виконання проектних завдань.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** В організації проектної діяльності майбутніх дизайнерів особливе значення набуває спрямованість студентів на активний пошук підходів до формоутворення, стильових, композиційних, колірних рішень. З цією метою ми пропонуємо використовувати комплекс спеціальних практичних завдань, що орієнтовані на продукування ідей, пов'язаних з інноваціями. До таких завдань належать:

- розроблення нових, незвичних видів і форм продукції;
- визначення нестандартних підходів до стилеутворення;
- творчий інтуїтивний пошук актуальних тенденцій у розвитку дизайну в різних галузях, нових стилів, особливостей оформлення дизайн-проектів;
- пошук нових підходів до дизайн-проектування.

Головним вважаємо орієнтування майбутніх дизайнерів на заперечення наявних стереотипів і пошук максимально креативних рішень. Для інноваційного проектування характерно:

- розширення контексту певної ситуації, звільнення її від завчасно відомих рішень, включення в неї нових точок зору, обставин тощо;
- розширення меж проектної ситуації, збільшення кількості можливих рішень;
- конкретизація, уточнення вибраного рішення проектного завдання, вивчення його в різних соціокультурних, технологічних, економічних контекстах та ін.;
- наявність неочікуваного, парадоксального рішення проблеми в самій проектній пропозиції.

Для майбутнього дизайнера важливо під час навчання сформувати такі три групи особистісних якостей: креативні (уява, натхнення, інтуїція, неординарність, винахідливість, відчуття новизни, незалежність, схильність до ризику, прогностичність та ін.), когнітивні (допитливість, проникливість, захопленість, кмітливості, аналітичність, пошук проблем, здатність до експериментів та ін.), оргдіяльнісні, або методологічні (цілепокладання, стійкість у досягненні мети, планування, гнучкість і варіативність дій, комунікативність, змістове бачення, рефлексивність, самоаналіз, самооцінка та ін.). Ці якості, на думку психологів (С. Рубінштейна, Л. Фрідмана, С. Шапіро), найкраще розвиваються за допомогою реалізації евристичного навчання.

Тому найдоцільнішими методами, що розвивають у майбутніх дизайнерів інноваційне, творче, проектне мислення, вважаємо методи евристичного навчання, запропоновані А. Хуторським, а саме: когнітивні, креативні, організаційні [5]. До *когнітивних методів* належать: аналогії, порівняння, класифікації, синтезу та ін.

Навчаємо майбутніх дизайнерів, що під час вибору кольорового рішення чи форми, найдоцільніше шукати аналогії в природі. Це стосується не лише ландшафтного дизайну, а й вибору кольору шпалер, гардин, покриття м'яких меблів тощо. Дотримання в інтер'єрі аналогічного природному поєднання кольорів дає відчуття гармонії, затишку. Порівняння використовували під час аналізу особливостей різних стилів, технік, технологій.

До традиційних *методів креативного типу* евристичного навчання належать: «мозковий штурм», методи синектики, метод емпатії та морфологічного ящика. Їх завдання — забезпечити логічну основу для реалізації мети освітнього процесу. «Мозковий штурм» у нашій практиці використовувався під час обговорення різних варіантів проектного дизайнерського рішення.

Синектику вважаємо важливою для професії дизайнера, оскільки це підхід до творчого мислення, залежний від розуміння можливості комбінування несумісних, на перший погляд, речей. У загальних рисах її мету визначають так: «робити незвичайне звичним і робити звичне незвичайним». Це сприяє, з одного боку, ґрунтовності аналізу досліджуваного питання, і з іншого боку, усуненню початкових проблем творчості через створення аналогій. Таким чином виникає можливість появи нових і дивовижних рішень, що й визначає індивідуальний стиль дизайнера.

У методі синектики застосовують чотири види аналогій — пряму, символічну, фантастичну, особисту.

1. У *прямій аналогії* об'єкт порівнюється з більш менш схожим аналогічним об'єктом у природі, побуті або техніці. Наприклад, для удосконалення процесу забарвлення стін чи меблів застосування прямої аналогії полягає в тому, щоб розглянути, як забарвлені мінерали, квіти, птахи та ін. або як забарвлюють папір, метал, пластмасу тощо.

2. *Символьна аналогія* вимагає в парадоксальній формі сформулювати фразу, буквально суть явища, що відображається двома словами. Наприклад, при рішенні задачі, пов'язаної з мармуром, знайдено словосполучення «веселкова постійність», оскільки відшліфований мармур (окрім білого) весь у яскравих візерунках, що нагадують веселку, але всі ці візерунки постійні.

3. У *фантастичній аналогії* необхідно представити фантастичні засоби або персонажі, що виконують те, що потрібно за умовами завдання. Наприклад, хотілося б, щоб хазяїн інтер'єру відчував себе найщасливішою людиною, а тому всі елементи інтер'єру дизайнер ніби наділяє чарівними властивостями. Наприклад, диван знімає втому, світильники створюють настрій, квіти приносять радість та ін.

4. *Особистісна аналогія (емпатія)* дозволяє уявити себе тим предметом або частиною предмету, про який йдеться в завданні. Наприклад, можна уявити себе безколірним диваном, який хоче відчувати себе в повній гармонії з інтер'єром. Таке перевтілення значно зменшує інерцію мислення й дозволяє розглядати завдання з нової точки зору.

Основні інструменти синектики — це аналогія або метафора. Підхід часто використовується робочими групами і може допомогти учасникам у знаходженні творчих відповідей для розв'язання завдань і дослідження проблем. Синектика допомагає майбутнім дизайнерам побачити старі проблеми в новому світлі. Окрім аналогій дизайнер має пам'ятати ще кілька правил синектики, а саме:

1) спілкування з розумними людьми інших професій допомагає вирішувати й власні специфічні завдання;

2) думка повинна рухатися навколо понять і ідей, що мають відношення до проблеми, що розв'язується;

3) корисним є застосування прийому перенесення ідей з інших, далеких галузей;

4) фіксує усі ідеї і перечитує їх час від часу, а ітуїція підкаже, що з ними робити.

Завдяки дотриманню цих правил, синектика дозволяє підвищити вірогідність успіху шляхом актуалізації інтуїтивних і емоційних компонентів розумової діяльності в умовах групової творчості.

*Організаційні методи* передбачають оволодіння цілеспрямованим плануванням, здійснення оцінювання об'єктів діяльності та ін. Організаційні методи використовувались для формування в майбутніх дизайнерів:

— умінь планувати свої дії, що передбачають обмірковування результату діяльності та процесу його досягнення;

— умінь самоконтролю, тобто співвідношенню задуманого й досягнутого, коли результати діяльності порівнюють з поставленою метою;

— умінь дати оцінку своїй праці, досягти поставленої мети, завершити роботу.

Найефективнішою формою, яка розвиває вищеназвані вміння, вважаємо розв'язування творчих завдань. Виконання творчих практичних завдань — це творча діяльність, яка передбачає не механічне застосування засвоєних правил, а самостійний пошук шляхів вирішення

поставлених проблем. Процес розв'язування завдань у такому випадку, є, швидше, не засобом закріплення раніше одержаних знань, а джерелом здобування нових.

Система творчих завдань дозволяє за короткий час виробити в студентів художньо-проектні вміння та навички. Важливо при цьому дотримуватись етапності завдань, щоб кожне наступне завдання було спрямоване на формування якоїсь нової навички чи вміння. Під художньо-проектувальним завданням розуміємо створення нового, красивого й корисного об'єкту.

У сучасному художньому проектуванні застосовують дві спеціальні проектні мови, які доповнюють евристичні можливості одна одної, тобто можливості, пов'язані з творчим пошуком найкращого рішення проектного завдання. Це мова проектної графіки, і мова так званого об'ємного проектування — макетування та моделювання.

Існують різні види проектної графіки: лінійне зображення, монохромне (одноколірне) зображення, виконане в техніці відмивання, і поліхромне (багатобарвне) зображення. Застосування того чи іншого виду графіки залежить від характеру об'єкта проектування, від виду проекцій його зображення (перспектива, розріз, ортогональ) і загального композиційного задуму.

Лінійна графіка — креслення вимагає меншої затрати часу на виконання, ніж інші види проектної графіки, і застосовується в тих випадках, коли проекція не повинна передавати важливі для сприйняття об'ємно-просторові особливості зображуваного предмета. Лінійна графіка найбільш умовна, позбавлена наочності в передачі обсягу та простору. У цій техніці виконуються також розрізи, де важлива звичайно лише технічна і геометрична інформація, планування інтер'єра й екстер'єра. Простота, лаконізм, чіткість креслення, роблять його іноді єдиною прийнятним для ортогональних проекцій.

Монохромне зображення. Світлотіньове зображення, виконане в техніці чорно-білого відмивання, наочно передає об'ємну форму предмета, його основні просторові особливості. Спосіб світлотіньового моделювання на площині базується на теорії тіней. Часто залучаються і деякі прийоми повітряної перспективи.

Поліхромне зображення. У проекті повного складу завжди є зображення основних проекцій виробу в кольорі. Поліхромне (багатобарвне) креслення виконується аквареллю, гуашшю або темперою. Усі ці фарби складаються з пігменту (тобто барвної речовини) і сполучної речовини. На відміну від акварелі, що представляє собою прозорий матеріал, гуаш і темперу називають матеріалами, що криють, тому що вони покривають папір непрозорим шаром. Це розходження між матеріалами важливо враховувати.

Ескізна графіка. Уже перша стадія проектування, передпроектне дослідження, пов'язана з графічною роботою: калькуванням досліджуваних матеріалів, замальовками. Для цих цілей використовуються кольорові олівці, фломастери, туш. Матеріали передпроектного дослідження звичайно призначені для самого автора, і тому їхня графічна мова може бути виключно діловою.

При переході безпосередньо до проектування, до стадії форескізу, засоби проектної графіки знаходять саме широке застосування. Про внутрішню будову предмета інформують схеми або розрізи. Як різноманітні об'єкти проектування, настільки відмінні і задачі й, відповідно, графічні прийоми ескізування. Можна говорити про вимоги до ескізу тільки самого загального характеру. Важливо, щоб ескіз не претендував на кінцево знайдену форму, давав самому художнику можливість додумувати її, не сковував уяву.

Макетування. Виготовлення макетів практикується в художньому проектуванні на всіх основних етапах розробки виробів, інтер'єрів, благоустрою територій тощо. Залежно від характеру задачі, розв'язуваної на тому чи іншому етапі, макети бувають пошукові (при розробці форескізів і ескізної пропозиції) і чистові. Останні повинні подавати повну інформацію про об'ємно-просторове рішення об'єкта. Чистовий макет, що точно імітує майбутній виріб, у тому числі у відношенні розмірів, колірного рішення, фактури й ін., називається моделлю.

Використання широкого арсеналу форм і методів знайомства студентів з художньо-проектною діяльністю можливе в умовах позааудиторної роботи, зокрема студій. У таких умовах

педагог може в більшій мірі проявити свою індивідуальність, авторську методику, врахувати інтереси студентів. Характерною рисою студійної роботи є гнучкість, відхід від шаблону. У знайомстві з цим видом мистецтва перевага може надаватися різним напрямкам художньо-проектної діяльності: артдизайну, промисловому, архітектурному дизайну, етнодизайну, дизайну одягу та ін.

Специфіка студійної роботи дає можливість для індивідуального розвитку творчих здібностей майбутніх дизайнерів. Організуючи роботу студій, ми виходили з припущення, що активному опануванню матеріалу, творчій самореалізації студентів буде сприяти дотримання методичних принципів; широке охоплення об'єктів для творчості; розкриття індивідуальних здібностей; рух від знань до творчої діяльності; використання різноманітних матеріалів, у тому числі нетрадиційних, недорогих.

### Література:

1. Омельницька Є. С. Формування проектного мислення студентів-дизайнерів у процесі професійної підготовки // Педагогіка вищої та середньої школи: зб. наук. праць. Вип. 26: Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол.: В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін.; гол. ред. В. К. Буряк. — Кривий Ріг: КДПУ, 2009. — С. 268-274.
2. Прусак В.Ф. Методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах / В.Ф.Прусак // Наукові записки Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова. — Вип. 61. — 2006. — С. 131-138.
3. Тасалов В.И. Теория дизайна и проектная культура / Тасалов В.И. // Техническая эстетика. — 1991. — № 7. — С.9.
4. Турчин В. Особливості формування проектно-образного мислення дизайнера: Автореф. дис... канд. мистецтвознавства: 05.01.03 / Харківська держ. академія дизайну і мистецтв. — Х., 2004. — 20 с.
5. Хуторской А. В. Развитие одаренности школьников: методика продуктивного обучения / А.В.Хуторской. — М.: ВЛАДОС, 2000. — 320 с.

*У статті проаналізовані найбільш доцільні й ефективні методи навчання майбутніх дизайнерів застосуванню оригінальних рішень під час виконання проектних завдань.*

**Ключові слова:** дизайнер, методи навчання, художнє проектування.

*В статье проанализированы наиболее целесообразные и эффективные методы обучения будущих дизайнеров использованию оригинальных решений во время выполнения проектных заданий.*

**Ключевые слова:** дизайнер, методы обучения, художественное проектирование.

*In the article the most expedient and effective methods of teaching of future designers are analysed to the use of original decisions during implementation of project tasks.*

**Keywords:** designer, teaching methods, artistic planning.

УДК 378.013.2:7 / 9:011.89

С.В. Машкіна  
м. Київ, Україна

## МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ІННОВАЦІЙНОЇ ВИХОВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

З другої половини ХХ століття світове співтовариство вступило в нову цивілізаційну епоху, яка за своїм цілеспрямуванням і змістом ще не мала аналогів у світовій історії та визначається як постіндустріальне суспільство, епоха постмодерну, інформаційне суспільство, інноваційне суспільство, суспільство знань, громадянське суспільство, полікультурний, багатополарний світ, відкрите суспільство, суспільство споживання, суспільство відкритих можливостей. Нова соціокультурна реальність, вибудована на запереченні попередніх парадигм