

ПЕДАГОГІЧНА МОДЕЛЬ ДЛЯ ОПТИМАЛЬНОГО ОНЛАЙН-ВИКЛАДАННЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННЯ

Антоненко Ігор Володимирович,

старший викладач

Київський національний університет технологій та дизайну

Вступ. Актуальним і водночас складним завданням підготовки майбутніх дизайнерів є формування культури проєктної діяльності на спеціалізованому рівні. Це зумовлено тим, що майбутні дизайнери не лише повинні вміти самостійно вести проєкт, визначати цілі проєктної діяльності, презентувати проєкт перед різною за складом аудиторією, впроваджувати інноваційні методи, а й керувати творчими групами у комплексних проєктах, координувати їхню роботу, тобто бути готовими стати керівниками вищої ланки.

Для формування культури проєктної діяльності недостатньо теоретичного знайомства з менеджментом дизайн-проєкту та уможливлення рішення кейсів (метод «кейс-стаді» або ситуаційний аналіз) [1, 2].

Постановка завдання. Розробити можливу педагогічну модель формування культури проєктної діяльності студентів в умовах онлайн-освіти у вузі. Визначити принципи та педагогічні умови реалізації можливої педагогічної моделі формування культури проєктної діяльності майбутніх дизайнерів в умовах онлайн викладання творчих дисциплін. Провести емпіричну перевірку можливої моделі навчання за допомогою опитування викладачів та студентів.

Результати дослідження та їх обговорення. Навчальне проєктування, наповнене особистісними та суспільно значущими складовими, орієнтує студентів на майбутній зміст їхньої професійної діяльності, озброює не лише предметно-технічними, а й соціальними компетенціями, що відповідає новій неklasичній освітній парадигмі, що нині набуває все більшого розвитку. За Дж. Равеном, компетентність «складається з великої кількості компонентів, багато з яких відносно незалежні один від одного, деякі компоненти належать радше до когнітивної сфери, а інші – до емоційної. Ці компоненти можуть замінювати один одного в якості складових ефективної поведінки. Бути компетентним для людини означає мати певний набір компетенцій різного рівня» [3].

У процесі навчального дизайн-проєктування бажано відходити від наслідування зразків і водночас надавати перевагу вільній творчості. При цьому орієнтовані на ринок (маркетингові) цілі дизайн-проєктування відходять на другий план. Водночас головним стає розвиток та вдосконалення середовища людини та її ставлення до цього середовища.

Контекстний підхід у творчій освіті передбачає подолання протиріччя, що виникає між сучасною навчально-пізнавальною діяльністю та професійною діяльністю в майбутньому. У цьому полягає важлива особливість педагогічної моделі формування культури проєктної діяльності майбутніх дизайнерів.

В європейських країнах досить давно використовується педагогічна модель формування культури проєктної діяльності, що імітує організаційний устрій сучасної студії дизайну (дизайн-біуро). Така модель передбачає засвоєння соціального досвіду та активне контекстне навчання. Вона дозволяє реалізовувати як суб'єктивно особисті цінності, так й актуальну соціальну проблематику. Вона схожа на проєктну лабораторію. Така модель виступає в якості концептуального інструменту, орієнтованого на управління процесом, що моделюється. Окремі елементи моделі вивчаються в їх взаємодії та взаємовпливі. Отже, модель сприяє цілісному підходу в освіті, адже вона є системною.

Організаційний компонент педагогічної моделі насамперед передбачає адаптивні форми взаємодії учасників дизайн-проєктування (міжгрупові семінари, консультації, брифінги, конференції, коворкінги, майстерні). При цьому з'являється можливість максимальної безбар'єрної взаємодії студентів, викладачів, сторонніх організацій та експертів. Велику роль відіграє також наявність зон для вільної взаємодії викладачів, студентів, а також представників сторонніх організацій.

Крім неформальної взаємодії, яка може бути організована в коворкінгах, для колективного дизайн-проєктування велике значення мають такі форми взаємодії, як міжгрупові семінари, брифінги та конференції за участю представників замовника.

Важливо, що використання інноваційних ІТ-технологій та цифрових освітніх ресурсів може суттєво полегшити процес організації спільної проєктної діяльності: прискорити процес прийняття рішень, забезпечити учасникам проєктування доступ до матеріалів проєкту в будь-який час та будь-якому місці; забезпечити додаткові можливості взаємодії з викладачами та представниками сторонніх організацій; надати викладачу додаткові способи контролю за успішністю студентів.

Нині у різних сферах людської діяльності намітилася тенденція переходу від ієрархічної організації до мережевої координації. Це спостерігається і в освіті. Базовою умовою мережевої організації освіти стає перехід від адміністративного типу керівництва до опікунства, супровід, консультування, узгодження індивідуальних та суспільних інтересів та можливостей, тобто перехід від керування до сервісу [4].

Мережева взаємодія допомагає підвищити соціальну значущість навчальних дизайн-проєктів. Завдяки їй студенти набувають досвіду у сфері проєктування, починаючи від з'ясування потреб замовника та цільової аудиторії та закінчуючи супроводом реалізації проєкту, прогнозуванням та відстеженням його майбутньої долі. Стає важливим досвід взаємодії з реальним замовником, адже вміння належно вести перемовини, розуміти запити суспільства та конкретної організації, з одного боку, та здатність обґрунтувати свою професійну позицію, з іншого боку, є запорукою успішної практики у сфері дизайну. Додамо, що мережева взаємодія вузу з організаціями різних типів, а не стандартна процедура надання баз практики може забезпечити необхідну організаційну гнучкість

процесу навчального дизайн-проектування, за якої можлива успішна робота над комплексними міждисциплінарними та міжгруповими проектами.

Якщо йдеться про мережеву комунікацію, то особливо важливою в ній є соціальні мережі, насамперед – загального доступу. Як і в багатьох інших сферах, тут є свої плюси та мінуси. Досвід західних країн, в яких соціальні мережі поширилися раніше, загалом демонструє їх сприятливий вплив на навчальний процес. Серед позитивних складових педагогіки виділяють:

- поліпшується доступність освіти;
- тіснішою є взаємодія учнів та педагогів;
- існує можливість вести освітній процес безперервно;
- звичність електронного середовища для сучасної молоді;
- різноманітність форм комунікації (публікації, діалоги, чати, відео, аудіо, фото та ін.).

Однак при цьому існують і негативні аспекти:

- складові, що відволікають від освітнього процесу (присутність у мережі розважального контенту);
- небезпека розвитку панібратських відносин із педагогом;
- неготовність педагогів до безперервного навчання через соціальні мережі, оскільки ті можуть забирати більшу частину особистого часу.

Для з'ясування впливу соціальних мереж на ефективність освітнього процесу було залучено викладачів та студентів кафедри Дизайну інтер'єру та меблів КНУТД у рамках дисциплін «Основи проектування в дизайні середовища», «Дизайн інтер'єру», «Комплексне дизайн-проектування з видів дизайну».

В результаті виявлено такі можливості:

- прискорення процесу донесення інформації у разі змін та термінових поточних робіт;
- постійний легкий доступ до необхідних інформаційних ресурсів;
- зручність роботи з візуальною інформацією, що є особливо важливим для проектів у сфері дизайну;
- ведення діалогів та обговорень у режимі online та offline у зручний для учасників час допомагає прискорити процес прийняття рішень;
- полегшений контроль термінів виконання проміжних та підсумкових завдань за проектом;
- можливість оцінити активність та зацікавленість у роботі над колективним проектом кожного конкретного студента.

Водночас виявлено негативні аспекти:

- незвичність такого електронного середовища для деяких педагогів (особливо це стосується питання щодо забезпечення творчого характеру освітнього середовища);
- відсутність живого спілкування, нівелювання особистісного впливу на освітній процес;
- неполадки технічного характеру чи особисті проблеми учасників навчального проектування;
- зниження мотивації відвідування студентами онлайн занять.

Висновки. Технологія формування культури проєктної діяльності майбутніх дизайнерів в онлайн форматі передбачає гетерогенну мережеву взаємодію освітнього середовища навчального закладу, професійного середовища сторонніх організацій та баз практики, а також особистісної сфери студентів, задіяних у дизайн-проєктуванні. Наявний досвід загалом свідчить про сприятливий вплив використання соціальних мереж на навчальний процес. При цьому підвищується мотивація студентів, відбувається покращення емоційного фону. Однак існують і негативні аспекти, зокрема, недостатньо повне створення сприятливої творчості середовища, яке є педагогічною умовою формування культури проєктної діяльності майбутніх дизайнерів.

Список літератури

1. Robert, K. Case Study Research: Design and Methods, 3rd ed / K. Robert. — Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2002.
2. Robson, C. Real World Research: A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers, 2nd ed. / C. Robson. – Oxford: Blackwell Publishers, 2002.
3. Raven, J., & Stephenson, J. (Eds.). Competence in the Learning Society. New York: Peter Lang. 2001.
4. Kantor K.M. Experience of a socio-philosophical explanation of the design possibilities of design // Problems of Philosophy. 2016. No. 11. P. 84–96.
5. Lubart, T. Creativity across cultures / T. Lubart // Handbook of creativity. N.Y.: Cambridge University Press, 2001. P. 339–350.