

Секція дизайну та графіки

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ У ГАЛУЗІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Гуржій А. М.¹, Зайчук В. О.², Сорочан Т. М.³, Гнедко Н. М.⁴, Войтович І. С.⁵
¹⁻³Національна академія педагогічних наук України, м. Київ
^{4,5}Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне
E-mail: ¹gurzhij.andrij@gmail.com, ²zaichuk@narada.gov.ua,
³bahger.teacher@gmail.com, ⁴natalia.hnedko@rshu.edu.ua,
⁵ihor.voitovyich@rshu.edu.ua

Сучасне суспільство вимагає від фахівців гнучкості поведінки, здатності ефективно вирішувати професійні завдання. Специфіка діяльності дизайнера-графіка визначає особливості навчання майбутніх бакалаврів, яке передбачає їх підготовку до проектної, організаційно-управлінської, педагогічної, художньої, інформаційно-технологічної діяльності. Конкурентоспроможність майбутнього дизайнера являє собою інтегративну характеристику, що дає змогу посісти бажане місце на ринку праці та продовжувати підтримувати особисті професійні компетентності у сфері дизайну на високому рівні [3].

Різні аспекти графічної підготовки студентів досліджували багато науковців (Горбатюк Р. М., Волкова Н. В., Ожга М. М., Загородній Р. І. & Бурега Н. В., 2024; Коляса П. І., 2022; Паньок Т. В., 2019; Уруський А. В. & Гаврищак Г. Р., 2021; V. Kirchberg, 2018). Незважаючи на наявність значної кількості досліджень, спрямованих на формування графічної компетентності здобувачів освіти, питання вимог, які формують потреби суспільства та ринок праці до майбутніх фахівців дизайну в контексті конкурентоспроможності, є недостатньо дослідженими і реалізованими.

Виділимо педагогічні умови формування конкурентоспроможності майбутніх бакалаврів у галузі графічного дизайну:

1. Мотивація здобувачів освіти у процесі вирішення різнорівневих проектно-творчих завдань.

Для реалізації даної умови важливо використовувати освітні технології та методи, що стимулюють активність здобувачів освіти.

Доцільним є активне застосування різноманітних методів акмеологічного впливу: консультування, аргументування, стимулювання, мотивація. Оскільки формування конкурентоспроможності – тривалий процес, тому важливо розвивати ціннісні орієнтації, мотивацію навчання, стимулювати професійний інтерес до майбутньої професії шляхом залучення здобувачів освіти до вирішення актуальних проблем. Тому основу навчання повинні складати різнорівневі творчі завдання, які надаватимуть майбутнім фахівцям можливість здійснювати роботу над вирішенням проблеми з орієнтацією на власні інтереси, ціннісні орієнтації, здібності та суб'єктивний досвід. Варіативність діяльності, поступове зростання складності та масштабності творчих завдань, облік індивідуальних можливостей здобувачів освіти дозволить підвищити мотивацію навчання. Ця умова спрямована на розвиток ініціативи, створення можливості активно ставити та обговорювати проблемні питання, пропонувати креативні способи вирішення поставлених завдань. Реалізація цієї умови на всіх етапах підготовки фахівців дозволить реалізувати творчий потенціал здобувачів освіти, актуалізувати спрямованість на безперервне самовдосконалення для подальшого успішного формування конкурентоспроможності.

2. Перехід від навчально-пізнавальної до професійної індивідуально-творчої діяльності та набуття досвіду роботи над авторськими дизайн-проектами.

Теоретичні знання часто відірвані від практики, в результаті чого випускники закладів вищої освіти зазнають труднощів на початку своєї професійної діяльності. У сучасних умовах важливою складовою навчального процесу є його практична спрямованість, розвиток умінь, що пов'язані з індивідуальним досвідом здобувачів освіти щодо творчого вирішення професійних завдань. Ця умова спрямована на забезпечення взаємозв'язку освітнього процесу, пов'язаного з груповою роботою в навчальних аудиторіях та під час виробничої практики, з майбутньою професійною діяльністю дизайнера.

Реалізація цієї педагогічної умови дозволить забезпечити змістовну наступність практик, під час яких здобувач освіти працюватиме над актуальними проектами, що в свою чергу сприятиме їх набуття необхідний професійний досвід.

Для реалізації цієї педагогічної умови рекомендується активно використовувати в освітньому процесі проектні, діалогові, ігрові педагогічні технології. Розробка авторських дизайн-проектів дозволить здобувачам освіти застосовувати знання з різноманітних галузей, користуватись різними джерелами для пошуку необхідної інформації,

брати активну участь у груповій роботі, розвивати критичне та творче мислення, а також фахові компетентності. Ігрові технології дозволять підвищити професійний інтерес майбутніх фахівців, сформувати у них уявлення про типові навчальні та виробничі труднощі, а також способи їх вирішення.

Зазначимо, що репродуктивну діяльність варто використовувати лише на початковому етапі навчання. На наступних етапах підготовки – застосовується продуктивна діяльність, що включає активні форми, методи та засоби навчання, спрямовані на формування у майбутніх дизайнерів навичок творчої виробничої та дослідницької діяльності. Це дозволить здобувачам освіти переносити власні узагальнені знання в нестандартні ситуації, здійснювати самостійний пошук інформації для досягнення цілей, створювати авторські продукти, застосовувати набутий досвід у ситуаціях професійної діяльності. Таку індивідуально-мистецьку роботу варто реалізовувати як на практичних заняттях, так і під час самостійної роботи, проходження виробничої практики, підготовки курсового проекту та кваліфікаційної роботи. Набутий досвід діяльності здобувачів освіти під час роботи над реальними проектами підвищить їх впевненість у власних силах, які необхідні конкурентоспроможному фахівцю.

3. Оцінка та рефлексивний аналіз результатів діяльності здобувачів освіти, цілеспрямоване формування конкурентоспроможності під час вивчення графічних дисциплін.

У процесі навчання здобувач освіти має скласти об'єктивне уявлення про себе, свої потреби, особистісний потенціал і можливості його реалізації. Набуває актуальності розвиток у майбутніх дизайнерів здатності до рефлексії для переосмислення власних дій, самовдосконалення. Перед викладачем стоїть завдання не тільки як оцінити, а і як проаналізувати результати навчальної діяльності здобувачів освіти, за необхідності скоригувати процес формування конкурентоспроможності. Для реалізації цієї педагогічної умови потрібно використовувати технологію портфоліо, яка надає змогу простежити індивідуальний прогрес здобувача освіти, стимулюватиме у них потребу до професійно-особистісного самовдосконалення, сприятиме розвитку саморефлексії, самоконтролю. Портфоліо допомагатиме майбутнім дизайнерам визначити свої можливості для досягнення більш високих результатів діяльності, а викладачам – визначити інтереси та здібності здобувачів освіти, надати їм допомогу у побудові плану індивідуального розвитку.

Для реалізації цієї умови в закладах вищої освіти варто створювати лабораторії комп'ютерної графіки та дизайну, в розрізі діяльності яких можна впроваджувати авторські факультативи (наприклад, «Основи конкурентоспроможності графічного дизайнера» та ін.), проводити майстер-класи, брати участь у грантових програмах, міжнародних творчих конкурсах тощо. Реалізація цієї умови спрямована на забезпечення в майбутніх фахівців фундаментальними і спеціальними знаннями та способами діяльності, необхідними для розвитку їх конкурентоспроможності.

Таким чином, розроблений та обґрунтований комплекс педагогічних умов стане важливим елементом педагогічної моделі формування конкурентоспроможності майбутніх бакалаврів у галузі графічного дизайну.

Література

1. Горбатюк, Р. М., Волкова, Н. В., Ожга, М. М., Загородній, Р. І. & Бурега, Н. В. (2024). Формування графічної компетентності у майбутніх педагогів професійного навчання засобами САД/САЕ-систем. *Педагогічна Академія: наукові записки*. (13). Retrieved from <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/465>.
2. Коляса, П. І. (2022). Формування графічної компетентності майбутніх інженерів-педагогів засобами цифрових технологій (дис. д-ра філософії). ТНПУ імені Володимира Гнатюка, Тернопіль.
3. Паньок, Т. В. (2019). Вища художньо-педагогічна освіта: реальність та перспективи. Передові освітні практики: Україна, Європа, Світ : зб. тез міжнар. наук.-практ. конференції «Передові освітні практики: Україна, Європа, Світ», 16–17 листопада, 2019, Київ: Педагогічна думка.
4. Уруський, А. В. & Гавришак, Г. Р. (2021). Формування графічної компетентності здобувачів вищої освіти засобами комп'ютерно-орієнтованих технологій. *Наукові записки ТНПУ імені Володимира Гнатюка. Сер. Педагогіка*. (1). 6–13. DOI: <https://od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/915>
5. Volker, K. (2018). *Managing Real Utopias: Artistic and Creative Visions and Implementation*, Eds. Constance DeVereaux, New York: Imprint Routledge.