

маніпуляціях, незважаючи на фізичні розміри, стан та ступінь мобільності користувача.

Марія Бенктзон та Свен-Еріх Юлінс створили піраміду універсального дизайну (піраміду потреб), вона розділяє користувачів за різним ступенем їхнього фізичного стану, від повністю спроможних внизу, до людей з обмеженими можливостями, у верхній частині піраміди.

Згідно з цією пірамідою було створено два підходи до універсального дизайну:

- **Підхід згори-вниз.** Продукт, спочатку розроблений для задоволення особливих потреб певної групи людей з обмеженими можливостями, згодом і для здорових працездатних людей.

- **Підхід знизу-догори.** Продукт, спочатку розроблений насамперед для масового ринку здорових працездатних людей і згодом доопрацьований та модифікований під потреби людей з обмеженими можливостями:

- Хороший дизайн для всіх = хороший для людей з обмеженими можливостями
- До користувачів будівель, у тому числі тих, хто має інвалідність, мають ставитись як до звичайних людей
- Люди з обмеженими можливостями \neq ненормальні, своєрідні, відмінні
- Вимоги не повинні подаватися як доповнення до звичайного забезпечення

Отже, універсальний дизайн повинен стати невід'ємною частиною сучасної архітектури. Це сприятиме комфортному існуванню кожної людини, незважаючи на стан її здоров'я та соціального статусу.

¹<http://universaldesign.ie/Web-Content-/Hubert-Froyen-Lecture 130521.pdf>

Лоліна Н. А., канд. мист., доц.
Університет економіки і права «КРОК»

ОСНОВНІ МЕТОДИ ТА ЇХ ЗАСТОСУВАННЯ У НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ «ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА»

Серед багатьох освітніх програм саме підготовка майбутніх дизайнерів середовища – є найбільш комплексним та складним дієвим процесом, що направлений на отримання високого результату, за словами Василя Каплинського, саме освітянський процес вимагає від викладача «єдності педагогічних знань та педагогічної дії» [1, 8]. Основною метою, що постає викладацьким складом кафедр дизайну є не просто навчити майбутніх фахівців ширше дивитись на поставлені задачі та цілі, знаходячи своє власне тлумачення форм та об'ємів. Це в дійсності, є важливим, однак, це не вбачається першочерговим. Що ж є більш

важливим для формування дизайнера – фахівця, що бачить більше, ніж інші? Розуміння природи матеріалів, специфіку архітектурної споруди, яка вписана у середовище, вміння відчувати тектоніку ландшафту та об'єми внутрішнього простору – такі цілі постають перед викладачами, що працюють з майбутніми дизайнерами. Загальні та фахові компетентності, що закладаються під час опрацювання тих чи інших профільних дисциплін дозволяють сформувати цілісно сформованого фахівця, і, що найголовніше, оригінально мислячу людину.

Головними критеріями таких амбітних, але реалістичних цілей і задач є розуміння викладачами методів, які мають використовуватись ними під час опанування студентами профільних та загально-університетських дисциплін. Методичний підхід до викладання – запорука дієвого та результативного навчання, що формують сильний контакт між викладачем та студентами – необхідність при передачі знань та досвіду.

Серед методів, які мають активно використовуватись слід відмітити такі:

– Пояснювально-ілюстративний (інформаційно-рецептивний), що активно використовується на лекційних заняттях, наприклад, з дисципліни «Історія мистецтв» та «Історія дизайну». За обмежені навчальні години студенти осмислюють великий масив інформації, проглядають велику кількість ілюстративного матеріалу, вибудовують логічні схеми зв'язків між стилями, епохами, тенденціями та мистецькими течіями;

– Відтворювальний або репродуктивний, що активно використовується, наприклад, на заняттях з дисципліни «Основи композиції та колористики» та «Основи формоутворення», під час яких, студенти ретельно та у великій кількості виконують прописані по програмі вправи та графічні роботи, відпрацьовуючи ту чи іншу навичку та вміння.

– Проблемного викладу, під час якого, викладач характеризує проблематику об'єкту середовища, формулює технічне завдання до проектування на основі контингенту, типології об'єкту та інших вихідних даних. На дисципліні «Дизайн інтер'єру» та «Основи проектування середовища» студенти підходять до одного і того ж об'єкту розробки із різними вихідними даними, формуючи власне проектне рішення. Студенти мають можливість розробити і власний об'єкт від концептуальних ескізів до завершеного дизайн-проекту, також вони стають свідками та співучасниками пошукових рішень своїх одногрупників;

– Пошуковий (евристичний), що активно використовується на кожній дисципліні, під час використання якого, під керівництвом викладача, студенти починає мислити ефективно, навчаючись відсіювати варіативність та знаходячи єдино вірне продуктивне рішення для того чи іншого об'єкту розробки;

– Дослідницький, при застосуванні якого, чітко стає зрозумілим, хто саме із студентів має здібності до наукової роботи, він стає у нагоді в тому числі при формуванні завдання до курсових робіт, де від студента

вимагається самостійно пройти дослідницький шлях при опрацюванні поставленої задачі, пошуку необхідних джерел і, власне, при систематизованому виконанні завдання.

Методи, які використовуються в освітньому процесі сформовані на основі тісного діалогу між викладачем та студентами, майже кожен викладач виступає більше як куратор курсу, направляючи, формуючи у студентства вміння та розуміння важливості комунікації в сфері дизайну, де результатом будь-якого проекту та його реалізації є колективна робота багатьох спеціалістів та підприємців. Для більшого заглиблення у розуміння суті майбутньої сфери діяльності дизайнера середовища, часто викладачами профільних предметів використовується ігровий метод (ігрові опрацювання комунікації замовник-дизайнер) та імітаційний [2], при якому, імітується професійна діяльність і студенти можуть побути у ролі головного дизайнера, асистента дизайнера, наприклад, на заняттях з дисципліни «Вступ до фаху».

Арсенал методів викладання, вміння активно долучати студентів до процесу, міняючи методи та підлаштовуючи подачу, виклад інформації під час теоретичних та практичних занять, заохочення студентів до активного впливу на освітнянський процес стають запорукою високої результативності при формуванні майбутніх спеціалістів. Таких, що розуміють, що сфера – дизайн середовища, потребує постійного зростання та заглиблення фахівця до обраної царини. Для цього закладений ґрунтовний підхід до навчання, розуміння цінності знань та вмінь під час студентських років стає неоціненним важелем у формуванні не тільки фахівця високого рівня, а й цікавої та всебічно обдарованої особистості.

Список літератури

1. В. В. Каплінський. Методика викладання у вищій школі: Навчальний посібник /В. В. Каплінський. – Вінниця: ТОВ «Ніланд ЛТД», 2015 – 224 с.
2. Смолкин А. М. Методы активного обучения. Науч.-метод. Пособие / А. М. Смолкин. — М.: Высшая школа, 1991. — 176 с.