

DOI [https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27\(56\)-84-97](https://doi.org/10.58442/2218-7650-2024-27(56)-84-97)
УДК 74

Мешко Андрій Миколайович,
аспірант Київської державної академії
декоративно-прикладного мистецтва
та Дизайну імені Михайла Бойчука.
Київ, Україна.

 <https://orcid.org/0000-0001-8338-1643>
meshko.art@gmail.com

ОСОБЛИВОСТІ ПЕДАГОГІЧНОГО ПРОЦЕСУ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Анотація. У статті вивчено стан особливості педагогічного процесу майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності у науковій і методичній літературі та педагогічній практиці. У контексті даної публікації, окреслено поняття «художньо-графічна діяльність», «візуальна комунікація» та «дизайнер». Під час широкого розгляду художньо-графічної діяльності було встановлено, що її можна розглядати як унікальну форму людської діяльності. Ця форма діяльності відзначається декількома характерними ознаками: переважаючими в особистості художньо-естетичними нахилами; бажанням займатися графікою; наявністю концепції; ідеї чи мети; соціокультурною чи особистісною значущістю діяльності; сприятливими умовами для його досягнення; особистими передумовами, такими як специфічні здібності та психологічні якості, а також прагнення до новизни та оригінальності як у процесі, так і в результаті. В публікації зроблений наголос на таких ключових аспектах: художньо-графічна діяльність являє собою суспільну діяльність, переплетену з духовним і практичним дослідженням свого оточення, сприяючи втіленню змістової діяльності з гуманістичним спрямування через емоційно-образне вираження, що сприяє естетичному розумінню світу. Ця діяльність сприяє реалізації культурної функції індивіда, яка філософськи характеризується як здатність робити внесок у культурну творчість. Крім того, художньо-графічна діяльність постає як соціально-психологічний феномен, що формує емоційно-естетичну активність особистості, зумовлену багатограними когнітивними та комунікативними мотиваціями як внутрішнього, так і зовнішнього спрямування. У роботі обґрунтовано, що для ефективного покращення педагогічного

процесу майбутніх дизайнерів у процесі вивчення художньо-графічних дисциплін необхідно ширше вивчати традиційні мистецькі дисципліни (рисунок, живопис, композиція), насичувати навчальну діяльність сучасними методами створення дизайн-продуктів, більш ширше розглядати комп'ютерні технології як основний на сьогодні засіб створення привабливого і конкурентоспроможного продукту, практикувати інтерактивні методи освоєння навчального матеріалу, створювати необхідну базу даних та програмно-методичне забезпечення процесу формування фахової компетентності з урахуванням специфіки діяльності майбутніх дизайнерів.

Ключові слова: дизайнерська освіта; художньо-графічна діяльність; мистецька освіта; проектні технології; професійна діяльність.

ВСТУП / INTRODUCTION

Постановка проблеми. Інтеграція художньо-графічної діяльності в педагогічний процес майбутніх дизайнерів виступає як стрижнева тема, яка заслуговує на ґрунтовне дослідження. Зважаючи на це, необхідно заглибитися в нюанси цієї інтеграції, щоб краще зрозуміти її складність і наслідки.

Сучасні навчальні заклади, особливо ті, що зосереджуються на дисциплінах дизайну, часто стикаються з проблемами в ефективному включенні художньо-графічної діяльності у педагогічний процес. Це створює значну перешкоду для належної підготовки майбутніх дизайнерів до динамічних вимог сучасного творчого середовища. Відсутність комплексних підходів і стратегій, розроблених для цього, підкреслює необхідність глибшого вивчення педагогічного процесу в цьому контексті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Більшість вчених освітньої галузі (А. Бровченко, В. Тименко, В. Титаренко, О. Бусленко, А. Руденченко, О. Отич, В. Чекурін, С. Чирчик, В. Шемберко, Р. Шиян, та ін.) висловлюють думку, що на сучасному етапі її модернізації, особливого значення набуває проблема підготовки майбутніх дизайнерів до професійної діяльності в сучасному інформаційному суспільстві. Адже глобалізація нині набрала таких темпів, котрі зумовлюють гостру потребу адекватно реагувати на різні процеси, сучасного життя. Інакше ціле покоління у найближчому майбутньому може лишитися у сучасному інформаційному вакуумі, зокрема і майбутні бакалаври дизайну.

МЕТА ТА ЗАВДАННЯ / AIM AND TASKS

Метою даного дослідження є особливості педагогічного процесу формування у майбутніх дизайнерів навичок художньо-графічної діяльності.

Відповідно до зазначеної мети у статті поставлено такі **завдання**:

- дослідити особливості педагогічного процесу формування у майбутніх дизайнерів навичок художньо-графічної діяльності;
- проаналізувати інтеграцією цих видів діяльності в дизайн-освіту;
- з'ясувати базові принципи педагогіки, якими керується ефективність майбутніх дизайнерів до застосування художньо-графічної діяльності.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ / THE THEORETICAL BACKGROUNDS

Педагогічний процес майбутніх дизайнерів щодо застосування художньо-графічної діяльності ґрунтується на кількох теоретичних основах і концепціях, які формують основу цього дослідження. У цьому розділі викладено ключові теоретичні основи дослідження:

1. *Експериментальне навчання*: теорія експериментального навчання, передбачає, що навчання є найефективнішим, коли воно відбувається через конкретний досвід, рефлексію, концептуалізацію та активне експериментування. У педагогічному процесі майбутніх дизайнерів об'єднання художньо-графічної діяльності дає студентам відчутний досвід, який дозволяє їм розвивати навички, розуміння та здібності критичного мислення, необхідні для їх професійного зростання.

2. *Естетична освіта* зосереджена на вихованні цінування краси, творчості та художнього вираження як невід'ємних компонентів людського розвитку. Інтегруючи художньо-графічну діяльність у дизайн-освіту, викладачі прагнуть виховувати естетичну чутливість студентів, розвивати творчі здібності та поглиблювати їхнє розуміння принципів візуальної комунікації та естетики дизайну.

3. *Дизайн-мислення* – це орієнтований на людину підхід до вирішення проблем, який наголошує на співчутті, креативності та співпраці. У контексті педагогічного процесу для майбутніх дизайнерів включення художньої та графічної діяльності узгоджується з принципами дизайнерського мислення, заохочуючи студентів досліджувати різноманітні перспективи, створювати інноваційні рішення та передавати ідеї візуально через різні засоби.

4. *Теорія візуальної комунікації* досліджує, як візуальні елементи, такі як зображення, символи та типографіка, передають значення та полегшують спілкування. У освіті дизайну розуміння принципів візуальної комунікації має важливе значення для того, щоб майбутні дизайнери могли ефективно передавати ідеї, концепції та наративи через свою роботу. Художня та графічна діяльність служить для студентів практичним засобом для розвитку візуальної грамотності та вміння візуально передавати повідомлення.

Обґрунтовуючи дослідження в цих теоретичних рамках, це дослідження має на меті забезпечити всебічне розуміння педагогічного процесу майбутніх дизайнерів та ролі художньо-графічної діяльності у формуванні їх творчого розвитку та професійної готовності.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH METHODS

Для досягнення окреслених цілей буде використано багатоаспектний підхід до методології дослідження. Це включатиме ретельний огляд існуючої літератури, що стосується педагогіки, дизайнерської освіти та художньо-графічної діяльності. Крім того, якісні методи, такі як інтерв'ю та опитування, можуть бути використані для збору думок від педагогів, практиків і студентів у цій галузі. Також можуть бути проведені спостережні дослідження та аналіз, щоб забезпечити додатковий контекст і глибину висновків. Загалом поєднання цих методів дослідження має на меті запропонувати всебічне розуміння педагогічних процесів, пов'язаних із вихованням художньо-графічних здібностей майбутніх дизайнерів.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESULTS OF THE RESEARCH

На нинішньому етапі розвитку людства питання освіти стає першочерговим серед інших суспільних проблем. Освіта стає ключовим фактором, що визначає виживання людства та його сталий розвиток. Серед низки багатьох суспільних проблем освіта займає чільне місце, виступаючи, таким чином, стратегічним елементом для виживання людства та подальшого сталого розвитку.

Оглядаючи та аналізуючи наукову літературу щодо проблематики педагогічного виміру художньо-графічної діяльності, доречно наголосити на таких ключових аспектах: художньо-графічна діяльність являє собою суспільну діяльність, переплетену з духовним і практичним дослідженням свого оточення, сприяючи втіленню змістової діяльності з гуманістичним

спрямування через емоційно-образне вираження, що сприяє естетичному розумінню світу. Ця діяльність сприяє реалізації культурної функції індивіда, яка філософськи характеризується як здатність робити внесок у культурну творчість. Крім того, художньо-графічна діяльність постає як соціально-психологічний феномен, що формує емоційно-естетичну активність особистості, зумовлену багатограними когнітивними та комунікативними мотиваціями як внутрішнього, так і зовнішнього спрямування.

У рамках цього дослідження ми вважаємо, що художньо-графічна діяльність, яка характеризується художніми способами сприйняття, пізнання, втілення та відображення, перетинається з поняттям візуальної комунікації і, отже, може функціонувати як інструмент її просування. Візуальна комунікація – це акт організації інформації в образи, що допомагає створювати рішення проблем та / або сприяє розумінню. Це і інструмент для вирішення проблем, і засіб для ефективного передавання інформації. Вчені, математики, економісти, містобудівники тощо регулярно знаходять рішення проблем і візуально діляться цими рішеннями.

Художня та графічна діяльність відтворює специфічну форму людської активності, під час якої особистості проймаються самовдосконаленням, самореалізацією та самовираженням, створюючи як духовні, так і матеріальні цінності, що мають важливе значення на рівні як суспільства, так і індивіда. Ця форма діяльності є соціально-психологічним явищем, яке впливає на емоційну та естетичну сфери особистості, зумовлені різноманітними когнітивними та комунікативними стимулами. Вона проявляється через художній спосіб сприйняття, пізнання, втілення та відображення, який, на нашу думку, переплітається з концепцією візуальної комунікації і може сприяти її розвитку. Візуальна комунікація – це акт організації інформації в образи, що допомагає створювати рішення проблем та / або сприяє їх розумінню, а також є інструментом для їх вирішення і засобом для ефективного передавання інформації.

Художньо-графічна діяльність розвиває комплексну здібність особистості до створення кінцевого продукту художнього твору, який забезпечує: здібність до художньо-образного освоєння світу, в якому поєднуються об'єкт і суб'єкт, і відношення до нього суб'єкта, тобто ціннісну інформацію про світ; здібність до створення художньої реальності: наочних, наочно-імітаційних образів, співпереживання і співчуття суб'єкта; здатність користуватися мовою мистецтва, тобто

здатність образно моделювати предметне середовище і своє відношення до нього, здатність втілювати його в реальній формі.

У контексті даного дослідження художньо-графічна діяльність, що виражається в художньому способі сприйняття, пізнання, втілення і рефлексії, пересікається, на нашу думку, з поняттям візуальної комунікації і, у свою чергу, може служити інструментом її розвитку.

Візуальна комунікація – це акт організації інформації в образи, що допомагає створювати рішення проблем та / або сприяє розумінню. Це і інструмент для вирішення проблем, і засіб для ефективного передавання інформації. Вчені, математики, економісти, містобудівники тощо регулярно знаходять рішення проблем і візуально діляться цими рішеннями.

Річард Вурман називав візуальні комунікації інформаційною архітектурою. Для Вурмана інформаційний архітектор використовує мистецтво та науку візуальної комунікації, щоб якомога простіше і чіткіше донести складну інформацію до цільової аудиторії [3]. Роберт Хорн досліджував ідеї про візуальну комунікацію, яку можна знайти в науковій візуалізації, відеоконференціях, комп'ютерній анімації, рекламі, телебаченні, фільмах, коміксах, а також за допомогою інших повсякденних комунікацій. Хорн використовував термін «візуальна мова», щоб описати поєднання слів, зображень та форм, що використовуються в єдиному ефективному спілкуванні [4]. Можна стверджувати, що візуальна образність є середовищем творчої думки в людській діяльності і що школи, наголошуючи на словах і числах, розмежовують візуальне мислення та творчість. Роберт МакКім одним із перших стверджував, що традиційна освіта надто часто ігнорує наочні шляхи навчання. МакКім припустив, що візуальна комунікація частіше підходить для потреб учня, ніж мова. Візуальна комунікація - це акт організації інформації у зображення, що допомагає створювати рішення проблем та/або сприяє розумінню [5].

Оскільки суспільство надає такий великий пріоритет мовному та математичному інтелекту, часто лише у формах читання, письма та арифметики, багато людей мають недостатню освіту щодо візуально-просторових способів пізнання та спілкування. Потім вони проводять все життя, з низькою здатністю вирішувати проблеми або передавати ідеї, які потребують візуальної складової. Хоча 80 відсотків всієї інформації ми отримуємо візуально, уроки мистецтва – одне з небагатьох місць у шкільній програмі, де учні мають систематичні можливості розвивати навички візуального мислення.

Візуальна комунікація допомагає людям розуміти та передавати складні ідеї, інформацію та образи. Розуміння систем часто вимагає вміння формувати розумові карти та будувати візуальні метафори. Спілкування ідей та інформації вимагає вміння візуально кодувати та декодувати досвід та знання. Карти, діаграми, схеми, плани та моделі – це приклади візуальних інструментів, які допомагають людям зрозуміти складні системи. Варто лише врахувати такі складні природні та створені людиною структури, як система кровообігу людини, схема метро, функціонування мобільного телефону, екосистема річок чи зростання чисельності населення, щоб визначити, як зображення та візуальні символи полегшують уявлення, осмислення та розуміння складних систем. Системи візуального спілкування мають специфічні для культури корені.

Ми відчуваємо всю силу інтелекту людини, коли спостерігаємо та взаємодіємо із системами зв'язку, якими користуються люди у всьому світі, як-от: алфавіти, музичні партитури, танцювальні нотації, піктограми, карти, схеми проводки, семафор та мова жестів. Кожна з цих систем має подібність та відмінності, які допомагають нам краще розуміти та використовувати існуючі візуальні системи. Знаючи ці візуальні системи, нам пропонується експериментувати з розробкою власних систем.

Ескізи та малюнки зроблені для суто естетичних цілей та як наочні інструменти, які показують нам, як влаштований світ, інші типи швидких та спонтанних малюнків є корисними інструментами для передачі ідей. Розвиток вміння робити графічні зображення ідей та інформації за допомогою замальовок та рисунку має бути частиною основної освіти кожного [5].

Коли майбутні дизайнери заглиблюються в художні та графічні дисципліни, вкрай важливо запропонувати їм широкі можливості для творчого зростання, особливо для виховання обдарованих і талановитих студентів. Свіжі та захоплюючі враження, такі як відвідування музеїв і екскурсії, пов'язані з мистецтвом і дизайном, часто служать каталізаторами творчого розвитку студентів. Додаткова діяльність, як-от стажування з професійними художниками/дизайнерами, участь у молодіжних мистецьких організаціях, участь у мистецьких конкурсах, залучення в соціальних мережах, дослідження класики образотворчого мистецтва, участь у творчих дискусіях та співпраця з художніми колективами – все це сприяє підвищенню творчості та естетики студентів. розуміння.

Керівництво вчителя дизайну відіграє ключову роль у навчанні, особливо в художніх та графічних дисциплінах. Хоча всі студенти отримують

користь від наставництва, дуже важливо не пригнічувати їх автономію. Обдаровані студенти, зокрема, процвітають, коли їм дозволено встановлювати власні цілі та напрями, обдумувати нові ідеї та брати участь у дослідницькій діяльності для вирішення творчих завдань.

Моніторинг прогресу студентів є важливим, щоб переконатися, що вони повністю реалізують свій потенціал. Це особливо важливо при роботі з обдарованими учнями. Ключовим є заохочення їх взяти на себе відповідальність за процес навчання, включаючи планування, дослідження та постійну мотивацію. Методи оцінювання повинні включати дискусії з колегами, групову критику та самооцінку їх власної роботи, а також роботи їхніх однолітків [1].

Щоб забезпечити постійне вдосконалення, дизайнерам-початківцям важливо регулярно відстежувати свій прогрес. Така практика не тільки підвищує мотивацію, а й заохочує студентів ставити перед собою вищі цілі. Ведення щоденників, альбомів для малювання чи книг ідей, складання портфоліо чи відеозаписів їхніх робіт, участь у виставках і міждисциплінарних заходах – усе це може служити для документування позитивних результатів зусиль студентів у графічному мистецтві [2].

Вивчаючи сучасний стан проблеми, стає очевидним, що багатьом сучасним вищим навчальним закладам бракує адекватних орієнтирів для ефективного використання естетичного та освітнього потенціалу у формуванні особистості сучасних обдарованих студентів. Цей процес багатогранний і складний, вимагає глибокого теоретичного осмислення.

На жаль, педагоги, як правило, мають обмежені знання в цій галузі та намагаються зрозуміти суть обдарованості, часто покладаючись на педагогічні знання, які відірвані від контексту реального світу. Отже, випускники – як обдаровані студенти, так і дизайнери-початківці – цих закладів можуть виявитися погано підготовленими до вимог сучасної економіки та соціального середовища.

В ідеалі професійну підготовку майбутніх дизайнерів має підготувати їх до сумлінної та творчої діяльності на конкурентних і непередбачуваних ринках праці, а також підготувати їх до гнучкої професійної діяльності, перепідготовки та зміни кар'єри. Крім того, випускникам необхідно допомогти адаптуватися до ринку праці та спланувати свою професійну траєкторію.

Сучасний дизайн постійно розвивається разом із технологічним прогресом і авангардними тенденціями, роблячи раніше викладені концепції застарілими. Проте існує дефіцит навчально-методичної

літератури, зокрема вітчизняної, яка б розкривала нюанси педагогічного процесу при роботі з обдарованими студентами-дизайнерами, які вивчають художньо-графічні дисципліни [6], [7].

У нашому всебічному аналізі дилеми художньо-графічної діяльності ми дійшли висновку, що вона являє собою унікальну форму людської активності, яка характеризується декількома факторами: усепроникною художньо-естетичною спрямованістю, потребою в графічному мистецтві, наявністю ідей чи завдань, соціально-культурна чи особиста значущість, сприятливі умови, особисті передумови, такі як особливі здібності та психологічні риси, а також прагнення до новизни та оригінальності як у процесі, так і в результаті.

На думку майбутніх дизайнерів, у вищих мистецьких навчальних закладах потрібно більш ефективно використовувати потенціал художньо-графічних дисциплін як основної складової формування фахової компетентності. Для цього потрібно якомога ширше вивчати традиційні мистецькі дисципліни (рисунок, живопис, композиція), насичувати навчальну діяльність сучасними методами створення дизайн-продуктів, більш ширше розглядати комп'ютерні технології як основний на сьогодні засіб створення привабливого і конкурентоспроможного продукту, використовувати інтерактивні методи для засвоєння навчального матеріалу, розробляти необхідні бази даних та програмно-методичне забезпечення процесу, формування фахової компетентності з урахуванням специфіки діяльності майбутніх бакалаврів дизайну. Значна частина (78,8 %) планують у подальшій професійній діяльності керуватися запропонованою структурою фахової компетентності майбутніх бакалаврів дизайну як посібник до ефективного професійного зростання [8].

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ / CONCLUSIONS AND PROSPECTS FOR FURTHER RESEARCH

Оцінка поточної ситуації показує, що сучасним закладам вищої освіти часто бракує адекватного керівництва для ефективного використання естетичного освітнього потенціалу у формуванні особистості майбутнього дизайнера. Цей складний процес вимагає глибокого теоретичного розуміння. Отже, випускники цих закладів освіти можуть виявитися погано підготовленими до вимог сучасної економіки та соціального середовища.

По суті, професійна підготовка майбутніх дизайнерів має підготувати їх до продуманої та інноваційної роботи в умовах конкуренції та нестабільності роботи, а також до гнучкої кар'єри, перенавчання та

переходів. Крім того, необхідним є сприяння адаптації випускників до ринку праці та надання їм можливості планувати свою професійну траєкторію.

Сучасний дизайн постійно зазнає впливу останніх технологічних досягнень і авангардних тенденцій, що робить попередні вчення застарілими. Проте існує дефіцит навчально-методичної літератури, зокрема вітчизняної, у якій розглядаються нюанси педагогічного процесу при роботі з обдарованими студентами-дизайнерами, які вивчають художньо-графічні дисципліни.

Перспективи подальших досліджень. Хоча це дослідження дає цінну інформацію про педагогічний процес майбутніх дизайнерів щодо застосування художньої та графічної діяльності, є кілька шляхів, які вимагають дослідження. Наступні перспективи окреслюють потенційні напрями для майбутніх досліджень:

1. Порівняльний аналіз: проведення порівняльного аналізу між різними навчальними закладами або програмами для оцінки ефективності різних педагогічних підходів до інтеграції художньої та графічної діяльності в дизайн-освіту. Це порівняльне дослідження може включати вивчення структур навчального плану, методологій викладання та результатів студентів у різних умовах.

2. Лонгitudні дослідження: проведення лонгitudних досліджень для відстеження довгострокового впливу художньої та графічної підготовки на професійний розвиток та успіх майбутніх дизайнерів. Слідкуючи за когортами студентів протягом тривалого періоду, дослідники можуть отримати глибше розуміння того, як таке навчання впливає на кар'єрні траєкторії та творчі практики з часом.

3. Міждисциплінарне дослідження: вивчення взаємозв'язку художньої та графічної діяльності з іншими дисциплінами, такими як психологія, соціологія чи технології. Дослідження того, як міждисциплінарне співробітництво та перехресне запилення ідей можуть збагатити педагогічний процес та сприяти інноваціям у дизайн-освіті.

4. Інтеграція технологій: дослідження ролі нових технологій, таких як віртуальна реальність, доповнена реальність або цифрові інструменти, у покращенні художньої та графічної освіти для майбутніх дизайнерів. Вивчення того, як ці технології можуть сприяти захоплюючому навчанню, спільним проектам і новим способам творчого вираження в рамках навчальних програм дизайну.

5. Педагогічні інновації: вивчення інноваційних педагогічних підходів і стратегій навчання, спрямованих на оптимізацію інтеграції художньої та графічної діяльності в дизайн-освіті. Це може включати вивчення перевернутих класів, навчання на основі проєктів, методології дизайнерського мислення або ініціативи навчання на досвіді, адаптовані до потреб майбутніх дизайнерів.

6. Культурні та контекстуальні міркування: вивчення того, як культурні та контекстуальні фактори впливають на педагогічний процес майбутніх дизайнерів у застосуванні ними художньої та графічної діяльності. Це може включати дослідження впливу культурних норм, очікувань суспільства та регіональних відмінностей на методику викладання та результати навчання студентів.

7. Оцінка та оцінювання: розробка всебічних рамок для оцінки та оцінювання ефективності художньої та графічної освіти в програмах дизайну. Це може включати розробку рубрик, критеріїв і показників для вимірювання рівня знань, креативності та навичок критичного мислення студентів, які розвиваються за допомогою художньої та графічної діяльності.

Вивчаючи ці перспективні напрями дослідження, науковці можуть зробити внесок у постійний дискурс навколо педагогічного процесу майбутніх дизайнерів і ще більше поглибити наше розуміння того, як мистецька та графічна діяльність може бути ефективно інтегрована в дизайнерську освіту для виховання творчої досконалості та інновацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ / REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Н. П. Дементієвська, «Формуюче оцінювання в курсі з допрофільної підготовки за програмою Intel "Шлях до успіху"», *Інформатика і інформаційні технології в навчальних закладах*, № 6 36), 2012. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://is.gd/PhiDG5> Дата звернення: Січ. 05, 2024.
- [2] R. H. McKim, «Designing for the whole man», in *Creative engineering: Promoting innovation by thinking differently*; W. J. Clancey, Ed. Stanford Digital Repository, 2016, pp. 198–217. [Online]. Available: <http://purl.stanford.edu/jb100vs5745> Application date: January 05, 2024.
- [3] R. S. Wurman, «The non-information explosion», in *Information Anxiety*. New York : Doubleday, 1989, ch. 1, pp. 31–50.

- [4] Horn, Robert E., «Visual Language: Global Communication for the 21st Century», *Language Problems and Language Planning*, № 23(3), pp. 299–301, 1999. [Online]. Available: https://www.academia.edu/79951718/Robert_E_Horn_Visual_Language_Global_Communication_for_the_21st_Century Application date: January 05, 2024.
- [5] R. H. McKim, *Experiences in visual thinking*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing, 1972.
- [6] Л. С. Ващенко, «Уміння вчитися – ключова компетентність учнівської молоді сучасного інформаційного суспільства», *Інформаційні технології і засоби навчання*, т. 43, № 5, с. 1–14, 2014. [Електронний ресурс].
Доступно: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1130>
Дата звернення: Січ. 05, 2024.
- [7] Н. В. Морзе, Н. Р. Балик, «Шляхи формування підприємницької компетентності майбутніх інформатиків», *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*, № 1(54), с. 8–17, 2015.
- [8] А. І. Шевченко, «Результати навчання майбутніх педагогів-дизайнерів, з метою підготовки їх до художньо-проектної діяльності», *Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*, т. 3, № 11, 200 с., с. 170–173, 2017. [Електронний ресурс].
Доступно: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/NZ-PMFMTO/article/view/1228> Дата звернення: Січ. 05, 2024.

FEATURES OF THE PEDAGOGICAL PROCESS OF FUTURE DESIGNERS FOR THE APPLICATION OF ART AND GRAPHIC ACTIVITIES

Andrii Meshko,

Postgraduate Kyiv State Academy
decorative and applied arts
and Mykhailo Boychuk Design.

Kyiv, Ukraine.

 <https://orcid.org/0000-0001-8338-1643>
meshko.art@gmail.com

Abstract. The publication examines the state of peculiarities of the pedagogical process of future designers for the use of artistic and graphic activity in scientific and methodical literature and pedagogical practice. In the context of this publication, the concepts of «artistic and graphic

activity», «visual communication» and «designer» are outlined. During a broad review of artistic and graphic activity, it was established that it can be considered as a unique form of human activity. This form of activity is characterized by several characteristic features: artistic and aesthetic inclinations prevailing in the individual; the desire to do graphics; the presence of the concept; ideas or goals; socio-cultural or personal significance of the activity; favorable conditions for its achievement; personal prerequisites, such as specific abilities and psychological qualities, as well as the desire for novelty and originality both in the process and in the result. The publication emphasizes the following key aspects: artistic and graphic activity is a social activity intertwined with the spiritual and practical study of one's environment, contributing to the realization of meaningful activity with a humanistic orientation through emotional and figurative expression that contributes to the aesthetic understanding of the world. This activity contributes to the realization of the individual's cultural function, which is philosophically characterized as the ability to contribute to cultural creativity. In addition, artistic and graphic activity appears as a socio-psychological phenomenon that forms the emotional and aesthetic activity of an individual, determined by multifaceted cognitive and communicative motivations of both internal and external direction. The work substantiates that in order to effectively improve the pedagogical process of future designers in the process of studying artistic and graphic disciplines, it is necessary to study more widely traditional artistic disciplines (drawing, painting, composition), to saturate educational activities with modern methods of creating design products, to consider computer technologies more broadly as today's main means of creating an attractive and competitive product, practice interactive methods of mastering educational material, create the necessary database and software-methodical support for the process of forming professional competence, taking into account the specifics of the activities of future designers.

Keywords: design education; artistic and graphic activity; art education; project technologies; professional activity.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] N. P. Dementiievskaya, «Formuiuche otsiniuvannia v kursy z doprofilnoi pidhotovky za prohramoiu Intel "Shliakh do uspiyku"», *Informatyka i informatsiini tekhnolohii v navchalnykh zakladakh*, № 6(36), 2012.

- [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://is.gd/PhiDG5> Data zvernennia: Sich. 05, 2024. (in Ukraine)
- [2] R. H. McKim, «Designing for the whole man», in Creative engineering: Promoting innovation by thinking differently; W. J. Clancey, Ed. Stanford Digital Repository, 2016, pp. 198–217. [Online]. Available: <http://purl.stanford.edu/jb100vs5745> Application date: January 05, 2024. (in English)
- [3] R. S. Wurman, «The non-information explosion», in Information Anxiety. New York : Doubleday, 1989, ch. 1, pp. 31–50. (in English)
- [4] Horn, Robert E., «Visual Language: Global Communication for the 21st Century», Language Problems and Language Planning, № 23(3), pp. 299–301, 1999. [Online]. Available: https://www.academia.edu/79951718/Robert_E_Horn_Visual_Language_Global_Communication_for_the_21st_Century Application date: January 05, 2024. (in English)
- [5] R. H. McKim, Experiences in visual thinking. Belmont, CA : Wadsworth Publishing, 1972. (in English)
- [6] L. S. Vashchenko, «Uminnia vchytysia – kliuchova kompetentnist uchnivskoi molodi suchasnoho informatsiinoho suspilstva», Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia, t. 43, № 5, s. 1–14, 2014. [Elektronnyi resurs].
Dostupno: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1130>
Data zvernennia: Sich. 05, 2024. (in Ukraine)
- [7] N. V. Morze, N. R. Balyk, «Shliakhy formuvannia pidpriemnytskoi kompetentnosti maibutnikh informatykyv», Informatyka ta informatsiini tekhnolohii v navchalnykh zakladakh, № 1(54), s. 8–17, 2015. (in Ukraine)
- [8] A. I. Shevchenko, «Rezultaty navchannia maibutnikh pedahohiv-dyzaineriv, z metoiu pidhotovky yikh do khudozhno-proektnoi diialnosti», Naukovi zapysky. Serii: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity, t. 3, № 11, 200 s., s. 170–173, 2017. [Elektronnyi resurs].
Dostupno: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/NZ-PMFMTO/article/view/1228> Data zvernennia: Sich. 05, 2024. (in Ukraine)

*Стаття надійшла до редакції
08 січня 2024 року*