

УДК: 378

старший преподаватель кафедры искусств Великородных Ксения Павловна

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

«Тюменский государственный университет» (г. Тюмень)

ФОРМИРОВАНИЕ ДИЗАЙНЕРСКОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА

Аннотация. В статье рассматривается проблема недостатка дизайнерского мышления, как одного из важных элементов эффективности выпускника ВУЗа. Автор анализирует возможность формирования дизайнерского мышления в процессе обучения.

Ключевые слова: дизайнерское мышление, творческое мышление, методы дизайн-проектирования, проектная деятельность, метод и методика в дизайне.

Annotation. The article deals with the problem of reducing the cognitive interest of students in learning. The author analyzes the possibility of increasing cognitive interest with the help of project technology.

Keywords: design thinking, creative thinking, methods of design, project activity, method and methodology in design.

Введение. В современном обществе выпускнику ВУЗа ежедневно приходится жить и работать в условиях многозадачности, реагируя при этом на постоянную динамику развития ситуации. Современному человеку необходимо обладать творческим, нестандартным, критическим и конструктивным мышлением. Формирование условий для развития такого мышления - одна из основных задач современного педагогического процесса. В условиях становления дизайна как третьей культуры и, в частности, общеобразовательной дисциплины, все более актуальным становится поиск эффективных средств развития дизайнерского мышления. Это является одной из важных составляющих проблемы повышения качества художественно-педагогической подготовки в системе высшего образования.

Однако, сегодня в современной педагогике намечается переход к индивидуальным формам обучения, к использованию в различном сочетании всевозможных методов и средств обучения. В высшей школе и, в частности, на художественно-графических факультетах педагогических институтов подобные тенденции выражаются не только в замене одних методик другими, - идет коренная перестройка учебных планов и программ, более того - меняется взгляд на всю систему формирования специалиста в целом.

Исходя из анализа теоретической разработанности, практического осуществления и значимости проблемы образования, можно утверждать, что логика педагогической теории и практики на современном этапе выдвигает в повестку дня совершенно специфическую задачу: формирование у студентов особого типа мышления, которое можно назвать «дизайнерским мышлением». Руководствуясь им как комплексом, состоящим из особой установки сознания, оценочных суждений и способов творческой деятельности, человек может формировать в себе эстетическое отношение к миру вещей.

Дизайн является синтезом многих видов искусств, охватывает огромное поле деятельности: от проектирования отдельных вещей до проектирования процессов жизнедеятельности, служащего и формированием, и освоением новых культурных потребностей современного общества. А это значит, что дизайнерское мышление следует толковать уже не только в качестве мышления, обслуживающего проектную деятельность, – такое мышление становится залогом самой возможности комфортного существования человека в современном мире. Для наиболее четкого определения дизайнерского мышления необходимо исходить из особенностей мышления специалиста, позволяющие ему успешно, на высоком уровне выполнять профессиональные задачи.

Понятие дизайнерского мышления необходимо связывать с двумя задачами художественного творчества, тесно взаимосвязанными между собой. К первой задаче относится осмысление окружающей действительности в специфических образах промышленного искусства и определяется субъективное отношение к какому-либо явлению, дается ему идейно-эстетическая оценка. На этой основе складывается идея дизайнерского творческого замысла. Вторая задача предполагает выбор выразительных средств, композиционных структур, колористическое, стилевое, пластическое решение, которое отвечало бы замыслу автора. Первый тип мыслительных процессов в искусстве принято называть исследовательским мышлением художника, а второй – техническим мышлением. Этими двумя понятиями и определяется сущность термина «художественное мышление». Мыслительная деятельность предполагает активное участие дизайнера в преобразовании предметного мира, в решении конкретных практических задач.

Дизайнерское мышление опирается на естественную (и развиваемую) человеческую способность быть интуитивным, находить закономерности и придумывать идеи, которые не только эмоционально привлекательны, но и функциональны. Если ситуацию не так-то просто проанализировать, или в ней отсутствуют метрические данные в достаточном объеме, дизайнерское мышление может помочь продвинуться в ее разрешении через сочувствие или создание опытных образцов. Когда необходимо разработать прорывное решение или придумать нечто новое, эта методология поможет понять суть проблемы и найти вдохновение.

Изложение основного материала статьи. Для раскрытия понятия дизайнерского мышления необходимо раскрыть механизмы продуктивного мышления, в какой-то степени они тесно связаны между собой и имеют подобное значение. Существующие подходы к определению мышления только как к продуктивному процессу, являются представители гештальтпсихологии (М.Вертгаймер, В. Келер, К. Коффка и др.). Продуктивность мышления рассматривается ими как специфическая черта, отличающая его от других психических процессов. Мышление возникает в проблемной ситуации, включающие неизвестные звенья. Преобразование этой ситуации приводит к такому решению, в результате которого получается что-то новое, не содержащееся в фонде имеющихся знаний и выведено из него непосредственно.

Леонтьев А.Н. считал, что мышление - процесс сознательного отражения действительности в таких объективных ее свойствах, связях и отношениях, в которые включаются и недоступные непосредственному чувственному восприятию объекты [1].

Брушлинский А.В. понимал под мышлением неразрывно связанный с речью, социально обусловленный психический процесс самостоятельного поиска и открытия значительно нового в ходе анализа действительности, которая возникает на основе практической деятельности [1].

Педагогический словарь дает такое определение: мышление опосредованное и обобщенное, познание человеком предметов и явлений объективной действительности в их существенных связях и отношениях.

Мышление представляет собой активную целенаправленную деятельность, в процессе которой осуществляется переработка имеющейся и вновь поступающей информации, убиение внешних, случайных, второстепенных ее элементов от основных, внутренних, отражающих сущность исследуемых ситуаций, раскрываются закономерные связи

между ними. Это обобщенное и опосредованное познание действительности, в процессе которого мысль человека бесконечно углубляется в суть окружающей действительности, открывая ее закономерности. Самый главный признак, отличающий мышление от других психических процессов - направленность на открытие новых знаний - его продуктивность.

В психологической литературе встречается большое количество понятий, описывающих свойство развитой культуры умственной деятельности, связанной с творческой направленностью мышления. В определенной степени к разработке проблемы творческого мышления относятся исследования, посвященные изучению продуктивного мышления (З. И. Калмыкова, Е. Д. Телегина), дивергентного мышления (Д. Гилфорд, Д. Б. Богоявленская), не стандартного (Э. де Боно), интуитивного мышления (Я. О. Пономарев), теоретического мышления (В. В. Давыдов). А именно в работах З. И. Калмыковой отмечалось, что продуктивное мышление — это мышление, в котором решается проблема, вырабатывается новая стратегия, обнаруживается нечто новое [1]. Дивергентное мышление было изучено Д. Гилфордом. Под дивергентным мышлением он понимал, направленное на нахождение разных путей и вариантов решения задач, рассмотрение разных аспектов.

Дизайнерское мышление – это прежде всего творческое мышление.

Одним из первых попытался сформулировать определение творческого мышления американский психолог Дж. Гилфорд. Он считал, что “творчество” мышления связано с доминированием в нем 4-х особенностей: [3]

1. Оригинальность, необычность высказываемых идей, ярко выраженное стремление к интеллектуальной новизне. Творческий человек почти всегда и везде стремится найти свое собственное, отличное от других решение.

2. Семантическая гибкость, т.е. способность видеть объект под новым углом зрения, обнаружить его новое использование, расширять функциональное применение на практике.

3. Образная адаптивная гибкость, т.е. способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны.

4. Семантическая спонтанная гибкость, т.е. способность продуцировать разнообразные идеи в неопределенной ситуации, в частности в такой, которая не содержит ориентиров для этих идей.

Впоследствии предпринимались и другие попытки дать определение творческому мышлению, но оно практически не отличается от того, которое было предложено Дж. Гилфордом [3].

Итак, творческое мышление - один из видов мышления, характеризующийся созданием субъективно нового продукта и новообразованиями в самой познавательной деятельности по его созданию.

Из всего вышесказанного следует, что «дизайнерское мышление» - это такой тип мышления, при котором имеется определенное количество специальных знаний (конструкторских, художественных и других), а также сформировано нестандартное отношение к действительности и способу существования в ней [4].

Эти оба понятия имеют много общего, однако следует отметить, что понятие «дизайнерское мышление» - это часть творческого мышления и направлено оно на осознание и преобразование материальных вещей.

Мышление дизайнеров происходит в процессе творческой деятельности, поэтому можно сказать, что для успешной деятельности дизайнера необходимо развитое творческое мышление.

На основе этого, можно выделают определенные качества творческого мышления характерные в частности для дизайнера: [5]

- самостоятельность (умение мыслить без опоры на примеры, традиции, устои, так же приветствуется пренебрежение запретов);

- концептуальность (ломаю старое, нужно представлять новое то, что будет складываться на освободившемся месте. Дизайнер обязан выдвигать концепцию, общую идею, по-другому его уникальные идеи будут только показывать его позерство.);

- наблюдательность;

- проектная деятельность (то есть идея должна иметь подтверждение в проекте, потому идея, оставаясь нематериализованной, не имеет никакого значения, ценности);

- диалогичность, взаимодействие и открытость общения (умение трудиться в команде, вежливость, ответственность. Дизайнер редко работает в одиночестве, даже если его основная работа происходит без участия посторонних, то периодическое обсуждения проекта с заказчиком все равно присутствует);

- развитый художественный и эстетический вкус.

Процесс дизайнерского мышления представляет собой процесс решения конкретной, социально важной проектной задачи. Решение же любой задачи — это поиск неизвестного, который осуществляется с помощью механизмов взаимодействия логического и интуитивного начала, анализа и синтеза, ассоциативного мышления, эвристических приемов и методов. Важная роль в творчестве дизайнера отводится средствам графического моделирования: возникающие в сознании различные комбинации образов выражаются во множестве эскизов, набросков, существенно облегчающих весь умственный процесс. Творческое дизайнерское мышление характеризуется гибкостью, систематичностью, эмоциональностью, оригинальностью.

При комплексной, разносторонней подготовке учителя изобразительного искусства, включение дизайна в структуру образовательного процесса необходимо, и оно не может быть ограничено рамками одной дисциплины. Поскольку дизайн как дисциплина представляет собой комплексную систему, так и методы, с помощью которых формируется дизайнерское мышление должны проследиваться на нескольких дисциплинах. Объектами учебной дизайн-деятельности могут стать традиционные для студентов объекты творчества. Одним из таких объектов по праву можно считать выставочное пространство: рассматриваемое в качестве своеобразной художественно-образной системы, оно является составной частью пространственной среды, важнейшим элементом искусства и не может оставаться вне поля зрения дизайнера и дизайн-образования. Выставочное пространство, как объект дизайн-проектирования, решает одну из основных проблем - проблему формирования особого типа мышления, которое обеспечивает гармоничное существование человека в условиях развивающейся проектной культуры.

Так, чтобы определить на каком уровне дизайнерского мышления студенты третьего курса, изучающие дисциплину «Основы организации выставочного пространства» был проведен эксперимент, состоящий из трех этапов: констатирующий — первичная диагностика уровня сформированности дизайнерского мышления; формирующий — организация работы по повышению дизайнерского мышления с помощью проектной деятельности; контрольный - повторная диагностика уровня сформированности дизайнерского мышления. В данном исследовании были использованы следующие методы: анкетирование, беседа, экспериментальные задания, наблюдение, анализ.

На констатирующем этапе в ходе анкетирования было определено, что практически все студенты имеют средний и чуть ниже среднего уровень развития дизайнерского мышления. Однако было замечено, что на формирующем этапе с введением проектной деятельности в систему обучения, учащиеся с уровнем дизайнерского мышления ниже среднего,

проявили себя значительно активнее, чем учащиеся со средним уровнем, например, самостоятельно определились с темой, создали творческую команду, распределили роли каждого участника, составили план реализации проекта.

Самый последний - контрольный этап – состоялся с помощью анкетирования уже после защиты проектов учащимися.

В процессе создания проекта, а именно, проектирования выставочного пространства на заданную тему, со студентами было проведено несколько занятий. На лекционном занятии состоялось знакомство с методами дизайн-проектирования.

Метод "инверсии" (перестановки слагаемых) позволяет преодолевать тупиковые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы (магазин рассматривается не с позиций продавца или покупателя, а с точки зрения службы контроля, ремонтника, вора); за счет смены творческой установки (главное не прочность конструкции, а простота ее изготовления) и т.д. Свежий взгляд на предмет, подсказав не замечавшийся ранее вариант решения той же задачи, "растормозит" воображение, позволит увидеть в уже отвергнутом предложении неиспользованные резервы.

Те же задачи, но несколько иначе, решает прием "проектирование в воображаемых условиях", когда реальные обстоятельства работы объекта условно подменяются неожиданными решениями ("а если под водой") или даже фантастическими ("кухня для ангела").

Другие способы направлены на привлечение к творческому процессу максимально широкого арсенала знаний и умений, накопленных человеческой проектной культурой. Таковы разные варианты эвристических аналогий (т.е. нацеленных на изобретение, открытие):

- "прямые" заимствования форм из далеких проектным задачам сфер (так сделала многие свои открытия современная бионика, "почти" копирующая в технических объектах принципы и конструкции, подсмотренные у природы);

- "субъективные", когда автор воображает себя неким условно выбранным персонажем, например Карлсоном из известной детской книжки;

- "символические" (приписывающие одному явлению необычные для него свойства - "деревянный велосипед", "жидкий огонь" и т.п.);

- "фантастические", когда придумываются явления и вещи, как бы в принципе невозможные ("хорошо бы, чтобы дорога была только там, где едет машина"). Все эти ассоциации и предположения, ломая стереотипы проектного мышления, подталкивают студентов к применению "чужих" приемов и принципов к его проблемам, делают "невообразимое" возможным, как это произошло с "несущими дорогу с собой" гусеничными механизмами.

Сходным действием обладают приемы, основанные на воображении:

- мысленно "склеивающее" нечто целое из не совмещающихся частей; акцентирование, выделение в целом какой-то одной черты, с последующим ее развитием до любого мыслимого предела;

- "опережающее отражение" - доведенный до крайней точки, до абсурда прогноз возможных вариантов развития объекта или ситуации. Отталкиваясь от известного, эти приемы, выпячивая его отдельные моменты, преобразуют привычное в новое, нужное автору.

- метод "интерпретации", толкующий задачу, стоящую перед проектировщиком, в неожиданном для него ключе - в другом стиле, в чужой манере ("работа в маске мастера" - если бы тот же проект сделал Ле Корбюзье).

Появление порожденных этими методами нетривиальных приемов пространственной или функциональной организации средовых слагаемых всегда так или иначе отражается на композиционных особенностях объектов и систем среды. Одни - порождают неожиданные формы элементов композиции, "отстраняя", обостряя ее, другие образуют новые сочетания предметных и пространственных составляющих композиционного целого, третьи позволяют в другом ракурсе увидеть этапы и динамические особенности развития средового процесса. Но в любом случае эти находки подсказывают новые версии образного решения среды, в т.ч. - абсолютно нетрадиционные, непривычные зрителю, и потому не всегда для него приемлемые.

На занятиях были отработаны различные методы проектирования на примере выставочного пространства. *Поисковый этап*, включал постановку и решение творческих задач, развивающих воображение, творческое мышление, проектные умения. Во время *творческого этапа* студенты реализовывали творческий проект (выставку), где формировались самоорганизация и самоконтроль.

Проводя анализ о результатах студенческого проектирования, можно сделать вывод, что дизайнерской деятельности: с одной стороны, это комплекс знаний и навыков, преобразованные в метод проектирования, который в дальнейшем используется для создания дизайн-проекта; с другой - это мировоззрение проектировщика, его взгляд на объект проектирования и окружающий мир, а также умение обобщать, синтезировать, вычленять существенные взаимосвязи и закономерности.

Выводы. Таким образом, выполнение проектных заданий по методам дизайн-проектирования вызывает у обучающихся интерес к проектированию, формирует у студентов порядок достижения проектной цели, решения поставленной функционально-пространственной, технологической и художественной задач, последовательность приемов или операций, необходимых для получения искомого результата; систему мер по оптимальной организации проектной (дизайнерской) деятельности. Включают несколько тесно взаимосвязанных разделов знания и комплексов работ: метод, «ноу-хау», уточняющих порядок и последовательность проектных работ от самых общих работ до конкретных технологий, обеспечивающих достижение проектной цели. Особенностью метода и методологии в дизайне является направленность проектных действий одновременно и на прагматический, и на художественный результаты, причем иерархия соответствующих установок и путей их достижения может меняться в процессе работы. Это означает, что метод и методика проектирования должны содержать элементы, синтезирующие возможности и инженерно-технического, и художественного творчества, что предопределяет специфику его подготовки и технологии профессиональной работы.

Наблюдение за творческой деятельностью учащихся и изучение продуктов этой деятельности позволило сделать вывод об эффективном развитии и формировании дизайнерского мышления с помощью методов проектирования.

Формирование дизайнерского мышления может гармонично вписаться в инновационные педагогические подходы, поскольку формирует в студентах эмпатию, стимулирует к фокусированию проблемы, глубокому осмыслению всего, что добыто в процессе наблюдения, учит генерировать идеи, сочетая эмоции с рациональностью, стимулирует учеников создавать прототипы, эскизы, макеты, таким образом проверяя свою идею и соответственно самоутверждаться и самореализоваться.

Проведенное исследование не является исчерпывающим, оно может стать основой для дальнейшего поиска наиболее эффективных методов развития дизайнерского мышления студентов и возможностей использования

деятельности по созданию выставок в совершенствовании подготовки выпускников художественно-графического факультета.

Литература:

1. Агабабян А. Р., Арутюнян Н. Д. К вопросу взаимосвязи креативности с личностными характеристиками // Ананьевские чтения, 2007: Материалы научно-практической конференции. СПб., 2007
2. Афанасьева О. В. Творчество: свобода и необходимость: сущность творчества. Пути повышения творческой активности. М., 1995
3. Банюхова А. Е. Проявление креативности в зависимости от статуса в группе и типа профессии. Психология XXI века: Материалы научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. СПб., 2008
4. Барышева Т. А., Жигалов Ю. А. Психолого-педагогические основы развития креативности. СПб., 2006.
5. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов и др. - М., «Архитектура - С», 2004, 288 с.