ФЕСТИВАЛЬ ДИЗАЙНУ ЯК ФОРМА НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

ТЮРІКОВА О.М., ЗАВАРЗА І.О., ДАВИДЮК Я.А.
Одеська державна академія будівництва та архітектури, м. Одеса, Україна

Фестивалі в різних галузях творчості та професійної діяльності є визнаною та розповсюдженою формою творчих обмінів, демонстрації досягнень, професійної комунікації та спілкування, реклами, менеджменту та ін.. Крім того, фестиваль має досить широкий діапазон варіативності та можливостей в сфері освіти. Студенти-учасники та гості фестивалю професійної майстерності мають змогу набути нових знань, навичок та вмінь, розширити коло власних компетентностей в ігровій та розважальній формі. У професійній педагогіці ці можливості майже не враховуються та не реалізуються. Є декілька причин цього: по-перше, фестивалі потребують великої організаційної підготовки, матеріальних затрат; по-друге, ця форма навчання не може бути тиражованою та повторюватися раз від разу; по-третє, фестивалі – це насамперед свята, які займають багато вільного часу учасників, й сприймаються саме як свято, а не форма навчальної діяльності. Але емпірично доведено, що ця форма найбільш ефективна у розповсюдженні та опануванні професійних знань та досвіду. Тому й виникає потреба розібратися у формах, змісті, структурно - компонентному складі та можливостях фестивалю у професійній підготовці архітекторів-дизайнерів.

На прикладі актуального Дизайн – Фесту, який започатковано цьогоріч Одеською державною академією будівництва та архітектури (організатори - архітектурно-художній інститут, кафедра Дизайну архітектурного середовища; партнери – Міжнародний гуманітарний університет, Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К.Д. Ушинського).

Фестиваль складається з 3 автономних етапів, до яких залучаються різні групи учасників та на яких вирішуються різні завдання:

І етап – «Родинна підтримка», має на меті розповсюдження інтересу до професійної діяльності дизайнера інтер’єру, архітектора. Це мотиваційний та профорієнтаційний етап. До завдань етапу входять різні форми професійно-аматорської взаємодії. Студенти набувають компетентностей в царині спілкування та менеджменту, керують власними групами підтримки, які самі й організують. Завдання цього етапу відповідають вимогам доступності, масовості, емоційної насиченості, проходять в формах групових ігор та неформального спілкування. В результаті учасники різного віку захоплюються

спеціальністю, а їхні організатори та наставники знаходять запевнення у цінності свого професійного вибору, у власних силах та здібностях, набувають досвіду мотиваційної та педагогічної діяльності, арт-менеджменту.

Другий етап- «Дизайн- квест», більш професійно спрямований (професійно-аматорський), охоплює різні види дизайнерської діяльності. Його мета - професійний обмін в царині різних видів дизайну та мистецтва. Розширення арсеналу засобів вираження, набуття досвіду з навчальних дисциплін, які входять до різних освітніх програм, в тому чисті й тих, що в академії не існують або мають інший зміст.

На цьому етапі відбувається розкриття себе, професії, різних форм та сторін діяльності фахівця з дизайну. Форми роботи: гостьові лекції, тренінги, воркшопи, майстер - класи, творчі авторські майстерні, екскурсії, свята професійного спрямування, громадська діяльність, заходи та акції соціального спрямування. Студенти набувають значної кількості компетентностей, передбачених різними освітніми програмами:

- комунікативна (вміння обмінюватися професійною інформацією, встановлення професійних контактів, вміння працювати в групі та розподіляти сфери відповідальності тощо);
- організаційна (вміння встановлювати послідовність дій та відібрати засоби досягнення мети, вміння брати на себе певну роль та розподіляти завдання між спільниками, відповідати за результат роботи та ін.);
- професійні в царині ОПП Дизайну архітектурного середовища (композиційного формоутворення, перед проектного та проектного аналізу, генерування дизайн-ідеї, технік та технологій втілення проектів та їх презентації);
- професійні в царині суміжних ОПП (розширення кругозору та культури, обмін засобами виразності різних видів дизайну та мистецтва, аналіз, відбір та синтез нових форм втілення образної концепції, вміння поєднувати для вирішення одного й того ж завдання можливостей різних спеціалістів та професійних мов та ін.).

Всі ці компетентності набуваються в ігровій формі, в ситуації святкової атмосфери та емоційного підйому. У формі вільного вибору, яка сприяє досягненню максимального ефекту від навчання. Й, головне, надає поштовх до самовдосконалення, підготовки до нового свята, встановлення більш вигідної для себе стартової позиції, розширює круг партнерів та підвищує самооцінку, надає змоги визначити ту царину професії, де студент вже зараз діє максимально ефективно.

Більш детально розглянемо постановку навчальних завдань з архітектурно - дизайнерського проектування на прикладі 2 воркшопів.

Воркшоп І . «Стільцеві кульбіти». Мета – композиційне формоутворення об'ємної форми. Вивчення композиційних прийомів та засобів. Аналіз вихідної форми та виявлення її структури. На основі базової форми стільця утворити арт - об'єкт або середовищну інсталяцію в інтер'єрі громадського призначення.

В ході виконання завдання координується робота в аудиторії та в он-лайні, розподіляються обов'язки між членами творчого колективу, опановується методика дослідницько-пошукової діяльності. Студенти опановують нові навички роботи в матеріалі, нові інструменти. Розбираються в конструкції виробу. За обмежений час спільними зусиллями створюється дизайн – продукт - концентрована емоція - яка має й суспільну цінність.

Воркшоп ІІ. «Студентська гуморина. Халабуда - БУМ». Мета – архітектурно - дизайнерське опанування інтер'єру навчального закладу. Формування образу подійного середовища - студентського свята; композиційна робота з площиною, об'ємом, деталлю; опанування або розвиток графічних навичок, фантазії; набуття досвіду організації, менеджменту та маркетингу. Провокативна діяльність(активізація почуття гумору, позитивного настрою, усмішок та нестандартного погляду на звичні речі), сценарне моделювання середовищних процесів. Формування послідовності середовищних вражень.

В ході виконання завдань воркшопу забезпечується авторське бачення втілення дизайн-ідеї, стимулюються навики самоосвіти, набувається краєзнавча компетентність (Одеса - столиця гумору. Гуморина - традиція Одеси), формується позитивний світогляд та самооцінка.

ІІІ етап фестивалю – Дизайн-проект, спрямований на цільову аудиторію фахівців. В межах етапу виконується проект за усіма професійними вимогами.

До етапу залучаються здобувачі певної кваліфікації та дипломовані професіонали. Мета етапу – розвиток професійної майстерності, утворення повноцінного дизайн – продукту, змагання професійних шкіл. Набуття конкурентних переваг.

Таким чином, фестиваль професійної майстерності має великий навчальний потенціал, незрівнянний з буденною звичною формою проведення занять. Він виходить за рамки шаблону, надає студентам поштовх до самовдосконалення, розкриває особистісні пріоритети та резерви для креативного розвитку. Різноманітність форм діяльності передбачають можливість втілення одних і тих же задач різними засобами.