

35. *Shchodennyk «Tetrad khudozhnyka» [Diary "Artist's Notebook"]*. (1933–1942). Unpublished manuscript, F. 290. Op. 1. Spr. 139. CSAMLA of Ukraine, Kyiv [in Russian].
36. *Shchodennyk «Tetrad khudozhnyka» [Diary "Artist's Notebook"]*. (1942). Unpublished manuscript, F. 290. Op. 1. Spr. 140, CSAMLA of Ukraine, Kyiv [in Russian].
37. *Shchodennyk «Tetrad khudozhnyka» [Diary "Artist's Notebook"]*. (1943–1944). Unpublished manuscript, F. 290. Op. 1. Spr. 141, CSAMLA of Ukraine, Kyiv [in Russian].
38. *Shchodennyk «Tetrad khudozhnyka» [Diary "Artist's Notebook"]*. (1944). Unpublished manuscript, F. 290. Op. 1. Spr. 143, CSAMLA of Ukraine, Kyiv [in Russian].
39. University of Toronto. Faculty of Arts & Science. Department of History. (2020, January 27). Marilyn Campeau. Retrieved December 30, 2020, from <https://www.history.utoronto.ca/people/directories/graduate-students/marilyn-campeau>.

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.3.6>

## OPTYMALIZACJA NAUCZANIA PROJEKTOWANIA KOMPUTEROWEGO W WARUNKACH NAUCZANIA NA ODLEGŁOŚĆ

*Viktoriia Oliinyk*

*kandydat historii sztuki,*

*starszy wykładowca Katedry Sztuki*

*Kijowskiego Narodowego Uniwersytetu Kultury i Sztuki (Kijów, Ukraina)*

*ORCID ID: 0000-0002-3455-6942*

*viktoriya0308@ukr.net*

**Adnotacja.** Artykuł przedstawia badanie możliwości nauczania projektowania komputerowego – jednej z podstawowych dyscyplin zawodowych w zakresie projektowania w instytucjach szkolnictwa wyższego w ramach ograniczeń kwarantanny, które aktywowały poszukiwanie nowych form nauczania na odległość. W tym autor zaproponował konkretne sposoby rozwiązania problemów związanych z tą sytuacją, dotyczące stymulacji bieżącej pracy uczniów, sprawdzenia przyswajania nowej wiedzy, oceny końcowych problemów, ustanowienia skutecznej interaktywnej komunikacji „nauczyciel-student” i tym podobnych. Na podstawie doświadczeń pedagogiczno-zawodowych kolegów krajowych i zagranicznych badaczka wyciąga wnioski dotyczące skuteczności metod i podejść edukacyjnych stosowanych obecnie w edukacji projektowej (przede wszystkim w odniesieniu do dyscyplin zapewniających zaangażowanie technologii komputerowych w celu projektowania) i zauważa ich znaczenie w kontekście kształcenia na odległość. Główny nacisk kładziony jest na tak ważne punkty procesu pedagogicznego, jak celowość obecnych transformacji systemu edukacyjnego na Ukrainie (wymuszonych i planowanych) i związanych z nimi perspektywy. W szczególności zestawiane są różne modele współczesnego szkolenia projektantów, rozważane są sposoby optymalizacji nauczania projektowania komputerowego na odległość, a tym samym wyróżniane są cechy skutecznego uczenia się na odległość. Udowodniono, że obecnie trwa aktywny proces optymalizacji istniejącego systemu edukacji projektowej w obecnych warunkach, co oznacza, że przed nami jest wiele interesujących transformacji, które niwelują znane stereotypy edukacyjne i pedagogiczne i doprowadzą do jakościowo innego poziomu organizacji procesu edukacyjnego, w tym nauczania dyscyplin komputerowych. Na podstawie wyników badań (w szczególności wniosków z własnej działalności pedagogicznej) zaproponowano aktualny, zdaniem autora, model zdalnej pracy ze studentami w zakresie projektowania komputerowego z uwzględnieniem specyfiki tematycznej i innowacji technologicznych. Główne aspekty zoptymalizowanego podejścia edukacyjnego są przedstawione w formie infografiki.

**Słowa kluczowe:** projektowanie komputerowe, kształcenie na odległość, edukacja projektowa, instrumentarium elektroniczne, technologie innowacyjne, format nauczania.

## THE OPTIMIZATION OF COMPUTER DESIGN TEACHING IN THE CONTEXT OF DISTANCE EDUCATION

*Viktoriia Oliinyk*

*Ph. D. in Art Studies,*

*Senior Lecturer at the Department of Arts*

*Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine)*

*ORCID ID: 0000-0002-3455-6942*

*viktoriya0308@ukr.net*

**Abstract.** This article presents the research on online teaching options of computer design, which is one of the common specialized subjects in design education. The need for that arose by the necessity to obtain a university degree in the view of the lockdown restrictions. The author's suggestions include particular solutions stipulated by this situation concerning

the encouragement of students' current engagements, monitoring the knowledge they have already gained, grading final assignments, establishing an efficient teacher-student interaction and so on. Based on the professional teaching experience of domestic and foreign colleagues, the researcher draws conclusions concerning the effectiveness of teaching methods and approaches currently implemented in design education (primarily, the disciplines which involve computer technologies for designing purposes). She also outlines their significance in the context of distant learning. The article is focused on such crucial aspects of the pedagogical process like the relevance of current reforms in the Ukrainian system of education (both planned and urged) and the prospects they present. In particular, different contemporary approaches to the designers' training are compared, the ways to optimize distant education in computer design are studied and, following that, the features of effective distant learning are outlined. It has been proved that the optimization of the existing system of design education in current conditions is still in the development process, which means that many exciting transformations lie ahead. These transformations will lead to annihilation of the conventional educational and pedagogical stereotypes and result in a different quality level of educational process, including teaching of computer disciplines. Based on the results of the research (along with personal pedagogical experience) a model of distant teaching of computer design, efficient from the author's point of view, was proposed. This model takes into account the specific nature of the subject and technological innovations. The main aspects of an optimized approach to distant education are represented through infographics.

**Key words:** computer design, distance learning, design education, electronic tools, innovational technologies, educational format.

## ОПТИМІЗАЦІЯ ВИКЛАДАННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

**Вікторія Олійник**

*кандидат мистецтвознавства,*

*старший викладач кафедри мистецтв*

*Київського національного університету культури і мистецтв (Київ, Україна)*

*ORCID ID: 0000-0002-3455-6942*

*viktoriya0308@ukr.net*

**Анотація.** Стаття презентує дослідження можливостей викладання комп'ютерного дизайну – однієї з базових фахових дисциплін дизайн-освіти – у вищих навчальних закладах в умовах карантинних обмежень, які активували пошук нових форм навчання на відстані. Авторкою запропоновані конкретні шляхи вирішення пов'язаних із цією ситуацією проблем, що стосуються стимуляції поточної роботи студентів, перевірки засвоєння нових знань, оцінювання підсумкових завдань, налагодження ефективного інтерактивного зв'язку «викладач – студент» тощо. На основі педагогічно-професійного досвіду вітчизняних та закордонних колег дослідниця робить висновки щодо ефективності навчальних методів та підходів, які використовуються сьогодні в дизайн-освіті (найперше стосовно дисциплін, які передбачають залучення комп'ютерних технологій із проектувальною метою), і зазначає їхню актуальність у контексті дистанційного навчання. Головна увага приділяється таким важливим моментам педагогічного процесу, як доцільність поточних трансформацій освітньої системи в Україні, вимушених та запланованих, пов'язаних із ними перспектив. Зокрема, зіставляються різні моделі сучасної підготовки дизайнерів, розглядаються шляхи оптимізації викладання комп'ютерного дизайну на відстані, виокремлюються риси ефективного дистанційного навчання. Доведено, що зараз триває активний процес оптимізації наявної системи дизайн-освіти в умовах, що склалися, а це означає, що попереду – багато цікавих трансформацій, які нівелюють звичні навчально-педагогічні стереотипи і приведуть до якісно іншого рівня організації навчального процесу, зокрема й викладання комп'ютерних дисциплін. На основі результатів дослідження (зокрема, висновків із власної педагогічної діяльності) запропоновано актуальну, на думку авторки, модель віддаленої роботи зі студентами з вивчення комп'ютерного дизайну з урахуванням предметної специфіки і технологічних інновацій. Основні аспекти оптимізованого навчального підходу представлено у вигляді інфографіки.

**Ключові слова:** комп'ютерний дизайн, дистанційне навчання, дизайн-освіта, електронний інструментарій, інноваційні технології, навчальний формат.

**Вступ.** Проблема ефективного викладання комп'ютерних дисциплін для студентів вищих навчальних закладів дизайнерських спеціальностей набула особливого значення в умовах різних форм дистанційного навчання – вимушеного запобіжного заходу, рекомендованого в карантинних обмеженнях, запроваджених у країнах світу цього року. Крім того, на тлі динамічного розвитку інноваційних технологій методика вивчення комп'ютерного дизайну вимагає прогресивних підходів, орієнтованих на нові можливості організації навчального процесу. Саме тому актуальність представленої теми беззаперечна.

Так, *об'єктом* даного дослідження є навчальний процес, *предметом* – прийоми і методи оптимізації дистанційного викладання комп'ютерного дизайну.

Загальним питанням підвищення комп'ютерної грамотності студентів у галузі дизайн-освіти присвячено кілька вітчизняних наукових праць: автори О. Швець, Ю. Бочар, І. Цідило, М. Козяр, Ю. Фещук та інші. Більш активно вивчалися аспекти інформатизації освіти загалом, результати чого представлені в публікаціях В. Бикова, І. Ставицької, Т. Тарнавської, І. Старенького, Л. Сігаєвої й інших. Крім того, у хопроцесі дослідження доцільно було звернутися до закордонного досвіду (роботи М. Патру, Є. Хвілон, Г. Перратон, Дж. Сімон та інших). Але всі зазначені дописи здебільшого не стосувалися практичних рекомендацій щодо ефективності засвоєння теоретичних знань та набуття практичних навичок із комп'ютерного дизайну

студентами за дистанційного навчального формату. Натомість автори обмежувалися оглядом відповідного програмного забезпечення, поетапним аналізом творчого процесу, пов'язаного з конкретними проєктними завданнями, та результатів означеної діяльності, описом курсів комп'ютерного проєктування, упроваджених до програм підготовки дизайнерів, а також зосереджувалися на вивченні місцевого досвіду з освітніх методик, зіставленні традиційної та дистанційної форм навчання, зокрема й у різних навчальних закладах та країнах (Патру, Хвілон, 2002).

Так, О. Швець у своїй статті здійснила огляд вітчизняних та закордонних освітніх закладів, що готують фахівців у різних галузях дизайну. Відповідно до принципів діяльності цих авторитетних навчальних осередків авторка визначила основні пріоритетні напрями сучасної професійної підготовки дизайнерів. Серед таких – розвиток «навичок і вмінь дослідницької діяльності, а також уяви, фантазії, асоціативного, просторового та образного мислення; вміння творчо використовувати знання та навички з інших дисциплін (композиції, малюнка, креслення, живопису тощо) для реалізації проєкту; використання комп'ютерних технологій для розроблення та подачі дизайнерської ідеї; комунікабельності, готовності до самоосвіти» (Швець, 2015: 369). Проте особливості викладання саме комп'ютерної графіки для студентів дизайнерських спеціальностей, про що йшлося у темі статті, не були розкриті повною мірою.

Ю. Бочар після дослідження закордонного досвіду підготовки фахівців у галузі комп'ютерно-графічного дизайну дійшла висновку, що перелік дисциплін, упроваджених до навчального процесу Canadore College, Reeves College та FZD Studio, майже на 50% відповідає змістовому наповненню однієї з дисциплін паралельного українського освітнього закладу – редакційно-видавничим системам (Бочар, 2016). Інакше кажучи, відмінність методик полягає в комплексному підході до створення робочих навчальних програм в Україні, коли одна дисципліна може включати розділи, що містять завершений цикл дизайн-діяльності відразу кількох видів (наприклад, розроблення вебпродукції, верстки поліграфічних видань, статичної й анімаційної графіки тощо). Натомість навчальні предмети в закордонних закладах освіти вузькоорієнтовані і передбачають відокремлене вивчення кожного процесу дизайн-проєктування: верстки друкованої продукції, ілюстрування обкладинок чи створення реклами тощо.

І. Цідило у своїй публікації про роль інформаційних технологій у професійній підготовці дизайнера слушно зазначила, що «навчальний предмет «Комп'ютерне проєктування» повинен відображати сучасний стан розвитку інформаційних технологій і результат безперервного вдосконалення дизайн-освітнього простору, водночас забезпечувати інтеграцію загальноосвітніх і професійних знань майбутнього дизайнера» (Цідило, 2008: 158). Але означене дослідження, яке стосується висвітлення досвіду роботи конкретного навчального закладу – відділення «Дизайн» Тернопільського кооперативного торговельно-економічного коледжу, було презентовано у вигляді опису робочої програми з дисципліни «Комп'ютерне проєктування» без об'єктивних узагальнень та наукових результатів, що звузило його наукове значення.

Статті Т. Тарнавської, І. Ставицької, І. Старенького та Л. Сігаєвої пов'язані з інформатизацією освітнього процесу і розкривають її сутність із різних поглядів. Та загалом ці автори одностайні в переконанні, що сучасна освіта в Україні повинна розвиватися в напрямі популяризації інформативно-комунікативних технологій для всіх навчальних цілей без винятку.

У процесі дослідження також були розглянуті дотичні до даної проблеми роботи у форматі навчального посібника (автори О. Анісімов, В. Вишнівський, М. Гніденко, Г. Гайдур, О. Ільїн та інші), у яких висвітлюються основні технічні положення дистанційного навчання в загальному значенні та шляхи його вдосконалення.

Проте, як бачимо, сегмент дистанційної дизайн-освіти і вивчення комп'ютерного дизайну зокрема залишаються осторонь вищевказаних тем, що визначає його наукову привабливість у контексті даного дослідження.

**Основна частина. Мета дослідження** полягає у формуванні ефективної навчальної моделі вивчення комп'ютерного дизайну студентами вищих навчальних закладів, адаптованої до специфічних умов дистанційного навчання. Тому серед *завдань* можна зазначити аналіз освітньої ситуації в Україні, що склалася в результаті запровадження різних форм віддаленого навчального процесу (на вибір ЗВО), вивчення відповідної фахової та навчально-методичної літератури, визначення недоліків застарілих навчально-методичних підходів шляхом практичного тестування різних їхніх моделей тощо.

**Результати.** Комп'ютерні технології, які із часом стали невід'ємним складником сучасного навчального процесу з усіх дисциплін без винятку, для викладання комп'ютерного дизайну є опосередкованим предметом вивчення через опанування відповідного програмного інструментарію, що передбачає обов'язкову наявність комп'ютера. Цей факт визначає конкретні навчальні підходи і вимагає більш досконалої технічної підготовки як від здобувачів освіти, так і від організаторів навчального процесу. Адже якість засвоєння нового матеріалу і виконаних завдань багато в чому залежить від технічного забезпечення, а надто в дистанційному (або онлайн) форматі.

Як слушно акцентувала у своїй статті І. Ставицька (Ставицька, 2012), нині інформаційно-комунікативні технології активно впливають на навчально-виховний процес, оскільки змінюють схему передавання знань і самі методи навчання, завдяки застосуванню комп'ютерів і телекомунікацій, спеціального устаткування, програмних і апаратних засобів, систем обробки інформації. Не менш важливим у даній ситуації є створення нових ефективних пристроїв надання та збереження знань (мультимедійні ресурси, електронні бібліотеки й архіви, інформаційно-пошукові й інформаційно-довідкові системи тощо).

Крім того, потрібно зауважити, що володіння спеціалізованими програмними продуктами важливе і для інших дизайнерських дисциплін фахового блока, оскільки проєктувальні процеси сучасної дизайнерської

практики вже давно переведені в електронний формат. Так, у навчальному процесі виникає проблема повторів практичних завдань у контексті різних дисциплін. Це зумовлено ситуацією, коли викладачі комп'ютерних дисциплін для більш ефективного засвоєння принципів роботи графічних редакторів часто пропонують студентам до виконання повноцінні проекти (наприклад, макети поліграфічних видань) замість заострення уваги на конкретних прийомах та методах роботи у відповідній комп'ютерній програмі. Хоча, як показує практика, виконання окремих вправ, спрямованих на відпрацювання конкретних дизайн-приймів за допомогою програмного функціонала, дають кращий результат.

Ю. Бочар порівнювала закордонну навчальну методiku з вітчизняною та зауважила, що «підготовка фахівців у галузі комп'ютерно-графічного дизайну за кордоном відбувається більш вузько направлено і навчальний заклад готує конкретного фахівця під безпосередні вимоги ринку праці» (Бочар, 2016: 303). Це означає, що в нашій країні до педагогічного процесу цієї галузі висувається передусім вимога побудови ефективної моделі комплексної фахової підготовки дизайнера, яка включає значний сегмент комп'ютерної освіти. Окрім того, «український ринок освітніх послуг характеризується використанням інтегрованого та системного підходів до навчання, у чому складність становить поєднання технічних навичок та творчості» (Цідило та ін., 2020). Тобто тут може стати у пригоді сучасний освітній тренд – STEAM-освіта, що, за умови адаптації до специфіки підготовки дизайнерів, здатен вирішити проблему комплексного засвоєння знань із різних дисциплін.

В основі даного навчально-методичного підходу – постановка практичного завдання, виконання якого передбачає використання комплексних знань із природничих (Science) і технічних (Technology and Engineering) наук, мистецтва (Art) і математики (Mathematics) (Старенький, 2019). Центральним об'єктом водночас є саме завдання, а не викладач. У результаті STEAM-підхід, на думку експертів, дозволяє виховувати у студентів гнучкість поглядів та критичне, практично орієнтоване мислення. Тобто використання даного методу в галузі дизайн-освіти завдяки гармонійному та логічному поєднанню технічних навичок і креативності можливе підвищення освітнього творчого потенціалу, що сучасні вітчизняні науковці вважають актуальним (Цідило та ін., 2020).

Вищезазначений принцип можна легко адаптувати під специфічні вимоги дизайн-освіти, реалізувати складники поняття “STEAM” за їхнім головним призначенням у галузевих аналогах: природничі науки – в ергономіці, технічні – безпосередньо в комп'ютерних технологіях та інженерії, мистецький напрям – у художніх дисциплінах та частково – у дизайн-проектуванні, математичний – у конструюванні. Так, відходячи від класичного педагогічного підходу, що передбачає в навчальному процесі рух від простого до складного, ми можемо спробувати протилежну модель – сформулювати комплексне проєктне завдання, дати можливість студентам шляхом аналізу спростити його до примітивів, визначити всі формотворчі й образотворчі складники й інструменти їх реалізації. А потім уже працювати над цими складниками за допомогою навчального матеріалу відповідних дисциплін. Тут потрібно обов'язково зауважити, що такі завдання доцільні лише на старших курсах бакалаврської підготовки, коли студенти вже мають теоретико-практичні основи з усіх базових навчальних предметів, які дають можливість вільно орієнтуватися у проєктній практиці.

Отже, спираючись на вищезазначене, можна констатувати, що комп'ютерний дизайн як навчальна дисципліна нині є базовим етапом підготовки майбутнього фахівця і має визначальну роль у контексті сучасних інноваційних підходів дизайн-проектування. Основними навчальними розділами означеної дисципліни є вивчення відповідної термінологічної системи, програмних інтерфейсів та функціонала, а також комбінованих прийомів роботи з екранною графікою різних типів. Саме тому варто зосередитися на підвищенні ефективності викладання комп'ютерного дизайну, в умовах дистанційного навчання зокрема.

Імовірно, що вивчення саме комп'ютерних дисциплін у віддаленому режимі має свої переваги, порівняно з переведенням у дистанційний формат інших навчальних курсів. Це проявляється насамперед у невід'ємності комп'ютерного проектування від комп'ютера як головного практичного навчального інструменту. Адже навіть у звичному, аудиторному форматі навчального процесу ця дисципліна викладається у спеціалізованих лабораторіях, обладнаних мультимедійним та комп'ютерним устаткуванням із відповідним програмним забезпеченням.

Як свідчать приватні дослідження щодо якості й актуальності отриманих знань із комп'ютерних дисциплін у ЗВО, проведені серед сучасних дизайнерів-практиків молодого покоління, їхній рівень досить низький (Швець, 2015). Адже багатьом із респондентів доводилося вивчати вагому частину необхідного для практичної професійної діяльності програмного інструментарію самотужки. Вірогідно, зараз зазначена ситуація навряд чи суттєво покращилася, оскільки цьому перешкоджають щонайменше два суттєві чинники. По-перше, через форс-мажорні обставини світового масштабу, в яких опинилася Україна загалом і вітчизняна система освіти зокрема, великий пласт інформації студенти вимушені опановувати самостійно, що є досить проблематичним. По-друге, упровадження програмних продуктів на світовому ринку стає дедалі активнішим, пропонує широкий вибір нового електронного інструментарію для дизайнерів, у результаті чого комп'ютерні парки українських навчальних закладів часто відстають за своїми технічними параметрами, тим самим обмежують власні навчальні можливості.

Оскільки будь-яка форма дистанційного навчання передбачає створення спеціалізованого інформаційного освітнього середовища, пристосованого до ведення інтерактивного навчального процесу на відстані, то всі відповідні навчальні технології (комп'ютерні, мережеві, мультимедійні тощо) мають забезпечувати максимальну доступність для всіх здобувачів освіти, незалежно від їхнього місця проживання й інших

індивідуальних особливостей. Що стосується підготовки спеціалізованої технічної бази, то у форматі дистанційного навчання вона навіть спрощується через відсутність нагальної потреби в мультимедійному устаткуванні лабораторії – його викладач замінює презентаційними можливостями власного комп'ютера транслювати інформацію на загал під час проведення занять у прямому ефірі. Із цією метою використовуються такі програмні додатки й електронні платформи, як ZOOM, Google Meet, MOODLE та інші (3). У результаті навчальний матеріал подається індивідуалізовано для кожного студента, що також має додаткові переваги: під час візуального сприйняття зникає проблема слабкості чи інших вад здоров'я здобувачів освіти, незручної позиції споглядання, є можливість зробити екранний принт-скрін тощо.

Інакше кажучи, визначальним чинником якості освітнього процесу нині стає не фахово-педагогічний рівень викладача, як це було раніше, а сумлінність студентів. Так, на перший план виходять самодисципліна здобувачів освіти, їхня обізнаність у користуванні інтернет-мережею і готовність сприймати інформацію дистанційно. Водночас віддалений контакт із викладачем, як показує практика, виконує здебільшого механічну супровідно-організаційну функцію в навчальному процесі, на відміну від колишньої провідної ролі. Особливо яскраво цей факт позначається на стадії знайомства з новим предметом.

У результаті проведеного аналізу дистанційного способу опанування комп'ютерного дизайну зауважимо, що, попри переваги віддаленого інтерактивного навчання (Дистанційна освіта; Distance Learning Solutions; How to Choose), виникають декілька проблемних аспектів, пов'язаних із специфікою такої форми навчального процесу. Насамперед це стосується контролю за виконанням поточних і підсумкових практичних завдань, оскільки у віддаленому режимі досить складно стежити за якістю етапів їх розроблення та самостійністю виконання. Вирішення означеної проблеми полягає у впровадженні особливих умов розроблення контрольних вправ (викладач пропонує конкретний візуальний матеріал, на основі якого повинно виконуватися завдання) та подання виконаних робіт (студент зобов'язаний, разом із кінцевим результатом своєї роботи в потрібному форматі, зокрема у програмному, надіслати викладачеві 2–3 проміжні зображення відповідного творчого процесу). У разі необхідності використання студентами власних візуальних першоджерел для розроблення проекту варто додати до умов такого завдання обов'язкову вимогу завантаження разом із готовою роботою всієї зображувальної сировини.

Що стосується організації точкового контролю якості засвоєних знань, то із цією метою доцільно проводити тестування у прямому ефірі, коли з кожним студентом працюють по черзі, надають йому короткі індивідуальні практичні завдання, позбавлені зайвого об'єму і спрямовані на перевірку володіння конкретними прийомами роботи з комп'ютерною графікою.

Другим проблемним аспектом дистанційного вивчення комп'ютерного дизайну є відповідність робочої навчальної програми дисципліни такому формату викладання. Тут варто звернути увагу на співвідношення годин різних видів навчальної діяльності: лекції, практичні (лабораторні) заняття, самостійна (домашня) робота. Як свідчить практика, для будь-якої форми дистанційного викладання оптимальним є збільшення навчальних годин на користь практичних (лабораторних) занять завдяки самостійній роботі. Адже за таких умов самостійне навчання для своєї результативності повинне максимально контролюватися і супроводжуватися поясненнями викладача, що фактично трансформує цей вид роботи у звичайне практичне заняття. То ж відпадає потреба в робочій програмі дисципліни виділяти найбільшим блоком саме самостійну роботу студента, на відміну від недавніх тенденцій, коли в контексті дизайн-освіти найоб'ємнішим був саме цей вид роботи як основна форма навчання (Козяр, Фещук, 2008).

Отже, стає актуальним питання підготовки навчально-методичних матеріалів із дисципліни, адаптованих саме для дистанційної форми навчання: окрім електронних підручників та посібників, відеозаписи пояснень нових тем та майстер-класів із виконання практичних завдань, електронні тематичні презентації та навчальна інфографіка, візуальні зразки, конспекти лекцій і алгоритми практичної роботи в цифровому форматі тощо. До того ж для викладання дизайнерських дисциплін візуальний складник є найголовнішим. Усі зазначені матеріали повинні супроводжувати практично-навчальний процес для підвищення його ефективності, підтримання інтерактивного контакту між викладачем та студентами.

Викладені у статті положення можна представити наочно у вигляді схематичної освітньої моделі (рис. 1).

**Висновки.** Як свідчать реалії сьогодення, дизайн-освіта в Україні, попри будь-які експерименти (вимушені чи заплановані) і на відміну від закордонної освітньої практики, залишає у пріоритеті традиційний навчальний формат аудиторного спілкування викладача зі студентами. Причиною, вочевидь, є низка аспектів: мистець-

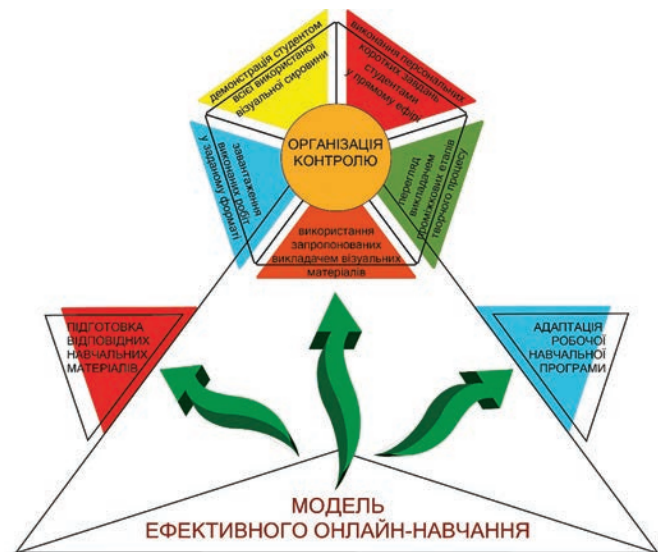


Рис. 1. Модель ефективного онлайн-навчання

ке спрямування даної освітньої галузі, що, через свою специфіку, вимагає особистого контакту творчого наставника з вихованцями, навіть під час вивчення технічного проєктувального інструментарію; крім того, варто зауважити психологічну налаштованість здобувачів освіти саме на безпосереднє взаємне спілкування в аудиторії під час занять та поза її межами на дозвіллі; не менш важливою є також реалізація індивідуальних навчально-педагогічних підходів до кожного студента, що, на жаль, майже неможливе у віддаленому навчальному форматі.

Проте, зважаючи на все зазначене у статті, можна констатувати, що дистанційне викладання комп'ютерного дизайну – цілком реальний і досить ефективний процес за умови його адаптації до нового формату, а також має деякі переваги. Тут прогресивність онлайн-навчання полягає в залежності предмета вивчення (дизайнерське програмне забезпечення) від комп'ютера як основного проєктувального засобу, що водночас є головним пристроєм для забезпечення віддаленого навчального процесу; у позбавленні закладу освіти від необхідності облаштування мультимедійних лабораторій відповідно до студентського контингенту; у спрощеній доступності візуального навчального матеріалу для здобувачів завдяки технічним можливостям електронного інструментарію (багаторазовий перегляд відеопояснень теми в записі за потреби, фіксація зображення за допомогою принт-скрину тощо) і усунення проблем, пов'язаних із вадами їхнього здоров'я.

Доповнити цей перелік можна шляхом застосування запропонованої навчальної моделі, орієнтованої на вирішення проблемних аспектів, пов'язаних із віддаленим навчальним форматом. Серед таких – відповідні корегування організації всебічного контролю за роботою студентів та робочих навчальних програм із дисципліни, а також підготовка необхідних навчально-методичних матеріалів, адаптованих до дистанційного сприйняття.

Отже, варто зауважити, що потенціал дисципліни «Комп'ютерний дизайн» у разі викладання в онлайн-форматі нині не вичерпаний. Для остаточного закріплення розуміння різних форм дистанційної освіти в Україні потрібен час. Однак триває активний процес оптимізації наявної системи дизайн-освіти в умовах, що склалися, а це означає, що попереду багато цікавих трансформацій, які нівелюють звичні навчально-педагогічні стереотипи і приведуть до якісно іншого рівня організації навчального процесу, зокрема й викладання комп'ютерних дисциплін. І, якщо взяти до уваги все вищезазначене, абсолютно точно можна очікувати в подальшому впровадження найефективніших інновацій, протестованих у складних форс-мажорних обставинах, уже до традиційного – аудиторного формату навчання.

#### Список використаних джерел:

1. Биков В. Моделі організаційних систем відкритої освіти. Київ : Атіка, 2009. 684 с.
2. Бочар Ю. Підготовка фахівців у галузі комп'ютерно-графічного дизайну за кордоном. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія «Педагогіка»*. 2016. № 2. С. 302–306.
3. Дистанційна освіта. URL: <http://vnz.org.ua/dystantsijna-osvita/pro> (дата звернення: 20.11.2020).
4. Козяр М., Фещук Ю. Використання інформаційних технологій у графічній підготовці студентів вищих навчальних закладів. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія «Педагогіка»*. 2008. № 2. С. 111–114.
5. Сігаєва Л. Використання сучасних інформаційних технологій в освіті дорослих України. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2011. Вип. 28. С. 66–71.
6. Ставицька І. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті: *Новітні освітні технології* : Науково-практична конференція. Київ : Національний технічний університет України «КПІ», 2012. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/pode/1103> (дата звернення: 03.11.2020).
7. Старенький І. Що таке STEAM-освіта і чому вона така популярна? 26 березня 2019 р. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2019/03/26/236224/> (дата звернення: 17.11.2020).
8. Тарнавська Т. Сутність інформаційних технологій в освіті. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Педагогічні науки*. 2013. Вип. 108.1. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP\\_2013\\_1\\_108\\_31](http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2013_1_108_31). (дата звернення: 17.11.2020).
9. Цідило І. Інформаційні технології у професійній підготовці дизайнера. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія «Педагогіка»*. 2008. № 3. С. 158–161.
10. Швець О. Аспекти викладання комп'ютерної графіки у навчальному процесі для майбутніх фахівців з дизайну. *Науковий вісник Національного лісотехнічного університету України*. 2015. Вип. 25.6. С. 364–370.
11. Distance Learning Solutions. URL: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions> (дата звернення: 20.11.2020).
12. How to Choose the Best Distance Learning Master's – 5 Essential Criteria. 2020, May 19. URL: <https://www.distancelearningportal.com/articles/366/how-to-choose-the-best-distance-learning-masters-5-essential-criteria.html> (дата звернення: 24.11.2020).
13. Patru M., Khvilon E. Open and distance learning: trends, policy and strategy considerations. UNESCO. 2002. 96 p.
14. Perraton H. Open and Distance Learning in the Developing World. London, Great Britain, 2000. 124 p.
15. Simon J. What is Distance Learning? The Complete Guide. URL: <https://www.techsmith.com/blog/distance-learning/> (дата звернення: 24.11.2020).
16. Information interactive design as a discipline in the professional training of a modern graphic designer / I. Tsidylo et al. *International Journal of Higher Education*. 2020. Vol. 9. Iss. 7. P. 387–396.

## References:

1. Bochar, Iu. (2016). Overseas Training of Computer Graphics Designers [Pidhotovka fakhivtsiv u haluzi kompiuterno-hrafichnoho dyzainu za kordonom]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Ser. Pedahohika, Ternopil: TNPU*, № 2. P. 302–306 [in Ukraine].
2. Bykov, V. (2009). *Models of Organizational Systems in Open Education [Modeli orhanizatsiinykh system vidkrytoi osvity]*. Kyiv, Ukraine: Atika. 684 p. [in Ukraine].
3. Distance Learning [Distsantsiina osvita]. Retrieved from <http://vnz.org.ua/dystantsijna-osvita/pro> [in Ukraine].
4. Distance Learning Solutions. Retrieved from <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions> [in English].
5. How to Choose the Best Distance Learning Master's – 5 Essential Criteria (2020, May 19) Retrieved from <https://www.distancelearningportal.com/articles/366/how-to-choose-the-best-distance-learning-masters-5-essential-criteria.html> [in English].
6. Koziar, M., Feshchuk, Yu. (2008). Applying Information Technology in High Education to Teach Graphic Design Students [Vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii u hrafichnii pidhotovtsi studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Seriya: pedahohika*. № 2. P. 111–114 [in Ukraine].
7. Patru, M., Khvilon, E. (2002). Open and distance learning: trends, policy and strategy considerations. UNESCO. 96 p. [in English].
8. Perraton, H. (2000). Open and Distance Learning in the Developing World. London, Great Britain. 124 p. [in English].
9. Shvets, O. (2015). Aspects of Teaching Computer Graphics as a Part of Education Process for Future Design Specialists [Aspekty vykladannia kompiuterno grafiky u navchalnomu protsesi dlya maybutnikh fakhivtsiv z dyzainu]. *Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy*. Vyp. 25 (6). P. 364–370 [in Ukraine].
10. Sihaieva, L. (2011). Applying Modern Information Technology in Educating Adults in Ukraine [Vykorystannia suchasnykh informatsiinykh tekhnolohii v osviti doroslykh Ukrainy]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy*. Vyp. 28, P. 66–71. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn\\_2011\\_28\\_16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn_2011_28_16) [in Ukraine].
11. Simon, J. What is Distance Learning? The Complete Guide. Retrieved from <https://www.techsmith.com/blog/distance-learning/> [in English].
12. Starenkyi, I. (2019). What Is STEAM-Education and Why Is It So Popular? [Shcho Take STEAM-Osvita I Chomu Vona Taka Populiarna?] Retrieved from <https://life.pravda.com.ua/columns/2019/03/26/236224/> [in Ukraine].
13. Stavyt'ska, I. (2012). Information and Communication Technology in Education [Informatsiino-Komunikatsiini Tekhnolohii V Osviti], *Na Nauk.-Prakt. Konf. Novitni Osvitni Tekhnolohii, Natsionalnyi Tekhnichnyi Universytet Ukrainy KPI*. Retrieved from <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1103> [in Ukraine].
14. Tarnavska, T. (2013). Essence of Informational Technology in Education [Sutnist informatsiinykh tekhnolohii v osviti]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Pedahohichni nauky*. Vyp. 108 (1) Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP\\_2013\\_1\\_108\\_31](http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2013_1_108_31) [in Ukraine].
15. Tsidylo, I. (2008). Information Technology in Professional Training of Designers [Informatsiini tekhnolohii u profesiinii pidhotovtsi dyzainera]. *Naukovi Zapysky Ternopilskoho Natsionalnoho Pedahohichnoho Universytetu. Seriya: Pedahohika*, № 3. P. 158–161 [in Ukraine].
16. Tsidylo, I., Cherniyavskyyi, V., Barna, N., Smyrna, L., Medvedyeva, V. (2020). Information interactive design as a discipline in the professional training of a modern graphic designer. *International Journal of Higher Education*, Vol. 9, Issue 7, P. 387–396. DOI: 10.5430/ijhe.v9n7p387 [in English].