

УДК 74.01.09.

**ВНЕДРЕНИЕ ЭВРИСТИЧЕСКОГО МЕТОДА В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ
КАЗАХСТАНА**

Аманжол Тахмина Калкенкызы

студент ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Нур-Султан, Казахстан

takhmina.amanzhol@mail.ru

научный руководитель – Байдабеков А.К., Бегімбай К.М.

Возможность получать качественное, инновационное образование остается одной из наиболее важных жизненных ценностей граждан, а также является одним из факторов социальной справедливости и политической стабильности. Во время постоянной смены

технологий наступает потребность в формировании принципиально новой системы образования, которая предполагает непрерывное обновление и способность к индивидуализации учебного процесса. При этом наиболее значительной характеристикой такого образования становится не только передача информации и технологий, но и формирование творческих компетентностей. В соответствии с пониманием необходимости формирования инновационных образовательных систем, и четкого представления о сущности, структуре и содержании подготовки педагога в области дизайна, мы обращаемся к разработке концептуальной модели дизайн-образования.

В современной интерпретации эвристика – это наука о продуктивном мышлении или наука о алгоритмах организации процессов творческого мышления. Стоит отметить, что существует непосредственная связь между эвристическими и творческими решениями. Когда как центром творчества принято считать озарение или вдохновение, то все, что связанное с поиском нового, оригинального решения проблемы является эвристикой, наукой об организации творческой деятельности, о ее методологии, приемах, основных правилах творческого процесса. Такое понимание эвристики непосредственно связано с сущностью педагогического процесса. На самом деле, если мы хотим понять, как, в соответствии с какими принципами должен быть организован творческий процесс решения задач, то результаты этого познания представляют собой набор рекомендаций для построения творческого педагогического процесса. Такая процедура обучения может быть названа эвристической педагогикой, то есть педагогикой, основанной на принципах и правилах эвристики. В этом плане интересно отметить, что прообразом эвристики считается майевтика, в переводе с греческого – акушерство, повивальное искусство. Эта остроумная аналогия связана с понятием «сократических бесед», то есть бесед или споров, в которых древнегреческий философ Сократ при помощи искусно поставленных вопросов помогал собеседнику самому приходить к правильным выводам, рождать новое (для него) знание. Таким образом, Сократ выступал в роли педагога, который умело упрятал процессом познавательной деятельности своего ученика. Причем не просто управлял, но в ходе бесед или споров показывал примеры творческого решения задач [1].

Основная цель эвристического обучения заключается в проектировании обучающихся собственного смысла, цели и содержания, организации и осознания необходимости обучения. Эвристическое обучение – это постоянное открытие нового. Задачи эвристического метода обучения: формирование и создание у обучающихся собственного личного опыта, направленного на получение знаний. Конструирование собственного смысла и наполнения процесса обучения. Эвристический метод обучения объединяет в себе познавательную и творческую деятельности. Связывается это с тем, что преподаватель не преподносит обучающимся готовые знания, а предоставляет им объект знания, который требует от них самостоятельности в овладении информацией. В качестве объекта могут выступать природные явления, исторические события, художественные произведения и т.п. На основании объекта учащиеся создают продукт деятельности в виде гипотезы, текста, изделия, схемы и т.д. [2].

Основная задача эвристики – изучение приемов мышления, исследование методологии и правил, которые приводят к открытиям и изобретениям в различных сферах творческой деятельности. Но при всем их множестве исследования методов активизации творческого процесса относительно к дизайн-образованию и к дизайнерским задачам практически отсутствуют. Так в связи с данными фактами стало ясно, что существует реальная потребность в их изучении, систематизации и соответствующей переработке для целей дизайн-образования. Особенно это важно для обучения будущих дизайнеров.

В данный момент действующие учебные программы не содержат в себе основ эвристики и практически не используют методы активизации творческого мышления. Целесообразно ознакомить будущих дизайнеров с данной научной дисциплиной, формирующей алгоритмы построения новых действий в новой ситуации еще на стадии обучения.

Методика проблемно-эвристического обучения должна проектироваться так, чтобы у студентов была возможность усваивать материал, выдвигая всяческие познавательные задачи-проблемы и ориентироваться на достижение результата. Очень важно преподавателю уметь создать правильную атмосферу для формирования таких качеств, как инициативность, креативность, находить нестандартные решения и способность творчески мыслить. Проблемно-эвристический метод обучения способствует эффективно решить эту задачу. К сожалению, сейчас, так как такой подход к обучению является принципиально новым, методических рекомендаций крайне мало. В связи с этим представляется интерес к созданию учебной программы, знакомящей на теоретическом и практическом уровне будущих дизайнеров с основами эвристики – «Эвристика и смыслообразование в дизайне».

Учебная программа знакомит будущих дизайнеров с основами эвристики. Программа направлена на активизацию творческого поиска посредством специально разработанных эвристических методов и приемов работы. Материалы учебной программы целенаправленно на углубления содержания вузовских курсов по дизайну, а также для совершенствования практических навыков практикующих дизайнеров. В результате анализа типологии и структуры методов творчества, изучения возможностей их применения в процессе дизайн-образования, были разработаны общие методы активизации и стимулирования процесса проектирования и методические рекомендации по эвристической подготовке дизайнеров.

В разработанном курсе перед студентами последовательно раскрывается цель и задачи данной дисциплины, ее методы (Рис.1), объект и предмет эвристики, история ее развития. Дана характеристика ее современного положения, продемонстрирована роль эвристической деятельности в процессе творчества (научного, технического, художественного), приводится обзор методик эвристической деятельности в системе образования, в том числе в системе подготовки специалистов в зарубежных школах дизайна.

Кроме того, доказана возможность применения эвристических методов в отечественном дизайн-образовании. Студентам предлагается прослушать не только теоретический материал, но и получить представление об основных методах и приемах эвристики, но освоить ряд методов, посредством выполнения практических упражнений. Стоит уделить особое внимание дальнейшим перспективам данной научной дисциплины, так как методология эвристики может практиковаться дизайнерами и после окончания учебного заведения. Актуальность эвристических приемов дизайнерского порядка состоит в том, что формирование чувственно-воспринимаемых элементов иконической модели у проектировщика основано на наглядном воспроизведении типа связи элементов (структуры) исследуемых прототипов, в их пространственно-временной упорядоченности. Поскольку конечная цель дизайнера заключается в создании объекта (новой модификации образа), то наиболее рационально использовать набор зафиксированных в графике мысленных образных моделей объекта для наглядного выяснения сходства и несходства вышеуказанных взаимосвязей в изображениях со складывающейся в представлении проектировщика образной характеристикой объекта.

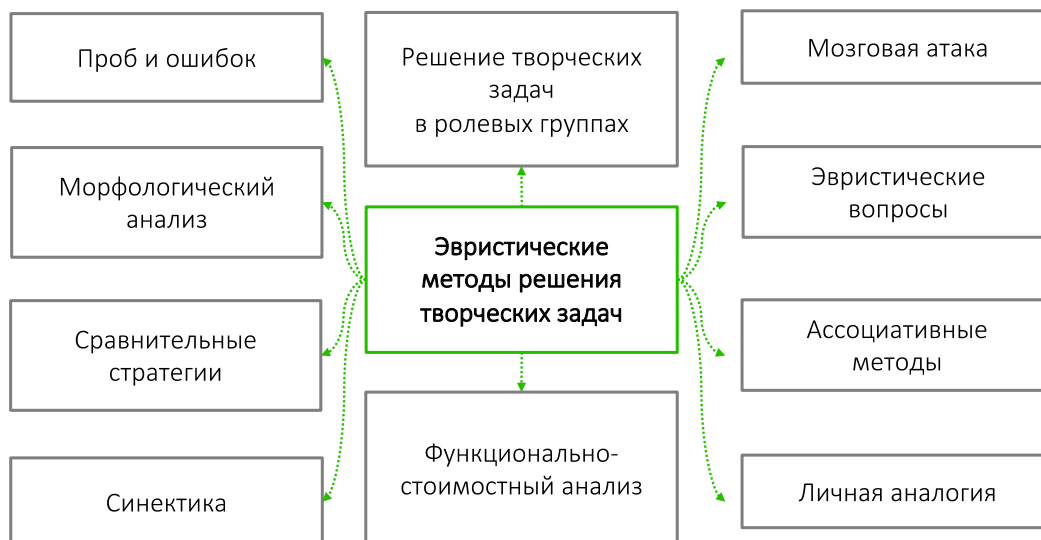


Рисунок 1 Эвристические методы решения творческих задач

Основная цель курса – это развитие и стимулирование объективными научными методами творческих возможностей дизайнера, оснащение процесса проектирования эффективным инструментом профессионально-творческого поиска, формирование основ процесса проектирования. Исходя из общей цели и задач, в структуре курса выделены три группы научно-методических проблем, касающихся:

- 1) Сущность творческого процесса (изучение различных аспектов творчества и построение суммарной модели творчества);
- 2) Приложения методов активизации творческого поиска к решению задач дизайнера;
- 3) Применения этих методов в практике дизайна.

К эвристическим формам занятий относятся: эвристические уроки, олимпиады, погружения, деловые игры, очные и дистанционные проекты, интерактивные формы обучения, творческие защиты. Рассмотрим их особенности.

Эвристический урок включает в себя задание на собственное творчество учащихся. Примеры таких заданий:

- изобрести свои буквы, цифры, животных, географический материк, государство, планету; придумать символ или знак для обозначения дня недели, месяца, года, мира;
- дать определение изучаемому понятию, объекту, явлению; сформулировать математический принцип; отыскать историческую закономерность; сконструировать теорию природы;
- сочинить сказку, задачу, поговорку, пословицу, загадку, зазывалку, считалку, небылицу, рифму, стихотворение, песню, очерк, трактат, современные виды текста (интервью, реклама, деловые диалоги);
- составить словарь, прописи, кроссворд, игру, викторину, родословную, примету, сценарий спектакля, программу концерта, свое задание для других учеников, сборник математических задач;
- придумать образ – рисуночный, двигательный, музыкальный, словесный; «оживить» буквы, слова, числа, фигуры, ноты; перевести образ с одного языка на другой: нарисовать музыку, определить цвета дней недели, нарисовать картину природы;
- изготовить поделку, модель, макет, газету, журнал, маску, математическую фигуру, геометрический сад, вышивку, фотографию, видеофильм, берестяную грамоту;

- разработать цели своих занятий по всем предметам на день, четверть, год; разработать план домашней, классной или творческой работы; написать самооценку, рецензию, индивидуальную программу занятий по предмету [3].

Интересно, что уже существовал аналог курса – в 1974 году была разработана «Учебная программа», предназначенная для совершенствования мастерства практикующих дизайнеров, а также углубления содержания вузовских курсов по дизайну. Реализацию этой программы обеспечивала «Документация по проведению эвристического эксперимента».

В ее содержание вошла типовая карта эвристического метода, в которой были зафиксированы вопросы: от общих, касающихся истории возникновения метода, областей его применения, уровня эффективности и т.п., до частных, связанных с апробацией метода в дизайне, включая обработку результатов. Карту дополняли таблица оценки эффективности метода и матрица взаимодействия этапов творческого процесса проектирования и методов творчества. Также были разработаны «Программы творческого поиска различной степени сложности» (в зависимости от проектируемого объекта и поставленной цели), рассчитанные на индивидуальную и коллективную работу.

Немало сил было уделено составлению «Краткого эвристического словаря-справочника», предназначенного для ознакомления проектировщиков с терминологией, позволяющей ориентироваться в существующих методиках творческого поиска дизайнеров. На основе собранного и апробированного материала в 1979 г. Б. И. Клубиковым была защищена кандидатская диссертация «Методы активизации творческого поиска в дизайне» (педагогический и проектно-практический аспекты). В отечественном дизайн-образовании это был первый опыт научного осмысления эвристики с позиций дизайна [4].

Реализация эвристического метода обучения базируется на определенных принципах:

- *Принцип личностного целеполагания учащегося* – предполагает организацию учебного процесса на основании учета личных учебных целей каждого из учащихся.

- *Принцип индивидуальной образовательной траектории* – предусматривает возможность выбора индивидуальной траектории обучения учащимися, на основании собственного представления о смысле, целях, задачах, содержании, темпа и т.д. процесса обучения.

- *Принцип метапредметности содержания образования* – состоит в том, что основа содержания учебных и образовательных дисциплин представлена фундаментальными образовательными объектами, которые обеспечивают возможность их субъективного личностного познания учащимися.

- *Принцип продуктивности обучения* – направлен на личностный образовательный прогресс учащегося, состоящий из продуктов его учебной деятельности.

- *Принцип первичности учебной продукции учащегося* – заключается в том, что довольно часто создаваемое учащимися личное содержание процесса обучения, может опережать изучение образовательных стандартов и общепризнанных достижений в изучаемой области.

- *Принцип ситуативности обучения* – основан на том, что процесс обучения строится на ситуациях, организованных педагогом и направленных на самоопределение учащихся, их эвристический поиск. Задача педагога – сопровождение и поддержка.

- *Принцип образовательной рефлексии* – предусматривает непрерывное осознание учащимися и педагогом реализуемой в процессе обучения собственной деятельности [5].

Интерес к созданию данной научной дисциплины был вызван тем, что внедрение средств эвристики в практику учебного и профессионального дизайна позволяло в ряде случаев представить мыслительный процесс творчества как бы «вывернутым наружу». Это открывает широкие перспективы сознательного включения проектирования в творческий процесс с целью активизации его отдельных этапов, выявления и точной фиксации недостатков, устранения психологических барьеров творчества, расширения поля творческой фантазии и одновременно целенаправленного сужения зоны творческого поиска.

Список использованной литературы

1. Эвристический метод. Формы эвристического обучения. [электрон. ресурс] –2019. – URL: <https://u-kpt.ru/top/evristika-i-ee-metody.html>
2. Эвристический метод обучения. [электрон. ресурс] –2019. – URL: https://spravochnick.ru/pedagogika/teoriya_obucheniya/evristicheskiy_metod_obucheniya/
3. Аманжол Т.К. Проектирование новой дисциплины в дизайн-образовании Казахстана –2021. – С.56.
4. Валькова Н.П. Эффективность применения методов эвристики в процессе обучения дизайнеров //Вестник Санкт-Петербургского университета. – 2015. – С. 164-175.
5. Клубиков Б. И. Методы прикладной эвристики при обучении дизайнеров // Труды ВНИИТЭ. Серия «Техническая эстетика». Вып. 13. С. 74-93.