

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ДИЗАЙНЕ КАК ПОСРЕДНИКЕ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ

А.А. Бородина, А.В. Шкляр
Томский Политехнический университет
E-mail: aab127@tpu.ru

Введение

Современное понимание дизайна, как дисциплины, переживающей стадию становления, колеблется от состояния неопределенности к состоянию поставки вопросов о том, какие проблемы она решает. В то же время современный дизайн, как сугубо практическая деятельность, к стадии постановки вопросов, чаще всего, даже не подходит, занимаясь решением рутинных потребительских задач.

Это формирует проблему поверхностного широкого представления о сущности дизайна, определяемого, чаще всего, исключительно как субдисциплину эстетики, тогда как сравнительно молодая область исследований, известная как философия дизайна, уже дает ответы на вопросы, которые способствуют формированию понятийной основы дизайна.

Применимость дизайн-продукта как посредника в обучении

Для обоснования гипотезы о применимости дизайн продукта как посредника в обучении необходимо понимать, что представляет собой обучение и какие ключевые понятия оно в себе содержит, а затем продемонстрировать наличие удовлетворяющих характеристик в дизайн-продукте, как объекте, взаимодействующем с человеком.

Понятие обучение в узком смысле можно описать как процесс передачи и получения учебной информации. В широком смысле ученые все чаще определяют обучение как «процесс взаимодействия субъектов, а точнее: особым образом организованное *общение* между теми, кто обладает знаниями, и теми, кто их приобретает, усваивает» [1]. В науке под *общением* понимается осуществляемое звуко-знаковыми средствами взаимодействие субъектов в целостности трёх его сторон: *коммуникативной, интерактивной и перцептивной*. В этом месте возникает целесообразный вопрос о том, какое место в дизайне занимают эти понятия.

Раскрыть понимание основ дизайна в настоящее время помогает философский исследовательский подход. Современный представитель этой области Пер Галле определяет философию дизайна так: «...в качестве основного смысла жизни философия дизайна служит цели помощи, руководства, подсказки, как дизайнер приходит к пониманию того, что он делает, а не просто как он поступает, чтобы делать то, что он делает» [2]. Такое понимание дизайна достигается

именно философскими средствами, предлагаемыми философией дизайна.

Так, философский подход определяет дизайн как своеобразного «медиума» (Д. А. Норман) или посредника, целенаправленно и рационально устанавливающего контакт между двумя мирами. Дизайн обеспечивает «продуктивное взаимодействие между человеком и машинной формой так, чтобы обе стороны процесса не утратили бы своих *существенных черт, одновременно оказываясь способными к этому взаимодействию*» (рисунок 1) [3].



Рис. 1. Схема взаимодействия вещь-дизайн-человек

Иными словами, процесс взаимодействия человека с продуктом дизайна – это заранее выверенный сценарий, характеризующийся эффективным результатом для каждой из сторон. Ключевой особенностью этого взаимодействия является диалог, единение двух типично противоборствующих сторон, выражающийся в опыте от этого взаимодействия. На основании этого была сформулирована мысль о том, что если дизайн делает из взаимодействия с вещью качественно ценный процесс, то он обладает потенциалом для выполнения посреднической функции в обучении. Также дизайн удовлетворяет трем составляющим, лежащим в основе общения, как части обучения: перцепция – восприятие любого рода, полученное от взаимодействия с дизайн-продуктом; коммуникация – извлечение информации от взаимодействия с дизайн-продуктом; интерактивность – возможный «ответ» на взаимодействие (рисунок 2).



Рис. 2. Схема процесса обучения с помощью дизайн-продукта

Таким образом, с опорой на философский подход в изучении дизайна было обосновано видение перспектив его использования в качестве образовательного инструмента. Помимо этого, было проведено сравнение потенциальных точек приложения дизайна как обучающего инструмента

с традиционными методиками обучения как совокупности. Рассматривались самые характерные аспекты, такие как концентрация внимания, скорость извлечения информации, объем полученной информации в равный промежуток времени и ассоциативное подключение во время восприятия информации. Результаты сравнения приведены в таблице 1.

Таблица 1. Сравнение ключевых аспектов

<i>Традиционное обучение</i>	<i>Взаимодействие с дизайн-продуктом</i>
Требует концентрации внимания	Совмещается со взаимодействием с дизайн-продуктом
Длительная скорость извлечения информации	Высокая скорость извлечения информации
Большой объем полученной информации	Меньший объем полученной информации
Ассоциации с трудозатратами	Ассоциации с дизайн-продуктом

Результаты сравнения позволяют сделать вывод о том, что дизайн как посредник в обучении является именно посредником на пути информации, а не ее распространителем, поскольку взаимодействие с продуктом дизайна, все же, первостепенно. Поэтому качество извлеченной информации напрямую зависит от качества дизайна, а объем информации ограничивается сутью дизайн-продукта. Однако существенным преимуществом является то, что получение информации от дизайн-продукта сопряжено со взаимодействием с ним, его изначально заложенной сутью, а значит исключает трудность для восприятия.

Игровое обучение как метод, используемый дизайн-продуктом

При справедливости утверждения о применимости дизайн-продукта как обучающего инструмента необходимо понимать, по каким принципам будет осуществляться это обучение, а именно - какой метод будет использоваться. Методов обучения большое многообразие, все они классифицируются по каким-то признакам. Для данного случая была выбрана классификация по характеру взаимодействия, поскольку взаимодействие является ключевым понятием описанной гипотезы (рисунок 3). Дальнейший выбор основывался на совпадении признаков существующих методов и проанализированных признаков дизайна как обучающего инструмента. Неоспоримым оказалось совпадение с интерактивными (inter - взаимный, act - действовать) методами обучения как понятийное, так и системное - при визуальном сравнении с рисунком 1.

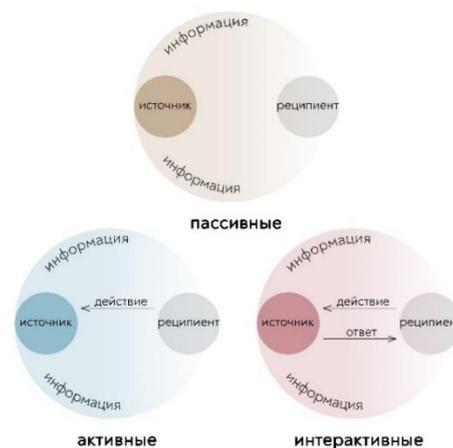


Рис. 3. Классификация методов обучения по характеру взаимодействия участников

Интерактивные методы подразделяются на игровые методы, особенностью которых является снятие барьера на потребление информации [4]. Это позволяет расширить целевую аудиторию за счет повышения привлекательности обучения. Однако игровые процессы не всегда приемлемы, поскольку специфика восприятия через призму таких характеристик, как азарт, стремление к победе, не позволяет оценить нюансы самого процесса. В этом смысле дизайн, действующий по принципам игрового обучения, компенсирует недостатки этого метода в чистом виде, поскольку он работает через осознанное взаимодействие, а не через ощущение.

Заключение

В результате проведенного анализа была обоснована гипотеза о применимости дизайна в роли обучающего инструмента с разбором конкретных преимуществ, а также метода, с помощью которого это может быть осуществлено. Полученные выводы позволяют решить проблему, поставленную в начале исследования.

Список использованных источников

1. Дьяченко В.К. Организационная структура учебного процесса и её развитие. – М.: Педагогика, 1989. – 159 с.
2. Per Galle. Philosophy of design [Электронный ресурс] / Centre for Design Research, The Danish Design School – URL: <https://kadm.dk/en/cephad/philosophy-design-introduction> (дата обращения: 10.01.2020).
3. Быстрова Т.Ю. Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. – Москва; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018. – 374 с.
4. Филина Л.И. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Электронный ресурс] /Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» – URL: <http://festival.1september.ru/articles/613184/> (дата обращения: 10.01.2020).