

УДК 378.04:004]:76.012

Володимир Мокляк

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
ORCID ID 0000-0001-9922-7667

Леся Петренко

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
ORCID ID 0000-0002-7602-8005

Наталія Кононець

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
ORCID ID 0000-0002-4384-1198

Людмила Матяш

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
ORCID ID 0000-0001-5286-2778

DOI 10.24139/2312-5993/2025.02/603-612

ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ

У статті обґрунтовано сутність та рівні розвитку інформаційної компетентності фахівця в галузі графічного дизайну. Інформаційна компетентність визначається як здатність знаходити, критично оцінювати, обробляти, генерувати та ефективно застосовувати інформацію в процесі розробки дизайн-проектів. Автори виділяють три рівні розвитку компетентності: низький, середній і високий, детально описуючи знання та навички студентів на кожному з них. Освітній процес має бути спрямований на розв'язання професійних ситуацій із недостатнім обсягом початкової інформації, а ключову роль у ньому відіграє самостійна творча діяльність студентів і підвищення ролі педагога як консультанта. Як ефективні засоби розвитку інформаційної компетентності визначено вивчення сучасних комп'ютерних програм (текстових, графічних редакторів, видавничих систем та програм для роботи з аудіо-/відеоінформацією) та проектну роботу. Особлива увага приділяється роботі над мультимедійною презентацією процесу створення дизайн-проекту як інструменту актуалізації знань та підвищення мотивації. Також підкреслюється важливість тьютора як «соціального інвестора», який допомагає студентам в адаптації, підвищенні мотивації та розробці плану професійного розвитку. Завершальним етапом навчання, що сприяє розвитку компетентності, є рефлексивний аналіз результатів діяльності.

Ключові слова: інформаційна компетентність, інформаційна грамотність; фахова підготовка майбутніх дизайнерів; професійна компетентність; інноваційні освітні практики; цифрові, інформаційні технології.

Постановка проблеми. З появою нових інформаційних технологій, постійним збільшенням кількості нової інформації втрачають актуальність застарілі дані. Темпи оновлення інформації настільки високі, що людині доводиться постійно навчатися новому,

актуалізувати свої знання, вміння та навички. Необхідним стає безперервна самоосвіта.

Конкурентоспроможність підприємств залежить від якості виконуваної роботи кожного працівника. Тому підвищенню якості діяльності персоналу зараз приділяється дедалі більша увага. Для якісного виконання своїх обов'язків людина зобов'язана мати ключові компетентності, які ще називають «базовими», тобто бути компетентною у своїй сфері діяльності. У сучасному світі все більшої важливості в контексті розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, зростання електронних джерел інформації набуває інформаційна грамотність фахівця – його здатність знаходити, аналізувати, обробляти, передавати, використовувати інформацію (Боднар, 1999). Слід приділяти велику увагу формуванню та розвитку інформаційної компетентності студентів у процесі навчання у закладах вищої освіти, яка необхідна для їх подальшої успішної професійної діяльності.

Аналіз актуальних досліджень. Формування інформаційної компетентності майбутнього графічного дизайнера є предметом дослідження багатьох українських науковців. У сфері розвитку цифрових та інформаційно-комунікаційних компетентностей значний внесок зробили В. Биков, О. Співаковський, О. Ступак (Ступак, 2024) та ін., які підкреслюють важливість поєднання технічних умінь із критичним осмисленням інформаційних потоків.

Методологічні засади використання інформаційних технологій у підготовці дизайнерів знайшли відображення у працях Л. Барановської, Д. Борисенка, О. Гуржія, Ю. Жука та ін. Дослідники акцентують на доцільності впровадження спеціалізованих освітніх систем, що сприяють формуванню інформаційної грамотності у процесі практичного навчання.

Окрему увагу питанням застосування 3D-моделювання й мультимедійних ресурсів приділяють Д. Борисенко, О. Гуржій, І. Ковальчук та ін., які доводять, що використання сучасних програмних засобів у навчанні стимулює творчу активність студентів і розширює їхню інформаційну компетентність.

Педагогічні умови розвитку інформаційної культури та інформаційної грамотності студентів мистецьких спеціальностей висвітлюють Н. Баловсяк, Л. Коношенко, І. Левченко, О. Трошкін (Трошкін, 2004) та ін. Вони підкреслюють значення інтеграції

інформаційних технологій у мистецько-дизайнерську освіту для формування цілісного професійного світогляду майбутніх фахівців.

У площині компетентнісного підходу до підготовки дизайнерів дослідження здійснювали М. Лещенко, Н. Морзе, Т. Олійник, В. Осадчий та ін. Автори наголошують на потребі розробки сучасних моделей навчання, що поєднують знання, уміння та практичні навички роботи з інформацією.

Незважаючи на вагомий науковий доробок, у сучасному дискурсі потребують подальшого уточнення та систематизації ключові поняття – «інформаційна грамотність», «цифрова компетентність», «інформаційно-комунікаційна компетентність майбутнього дизайнера». У працях різних учених вони нерідко вживаються як синонімічні, однак відрізняються за обсягом і змістом, що зумовлює необхідність їх уніфікації для підвищення ефективності підготовки майбутніх графічних дизайнерів (Даниленко, 1999).

Мета статті – окреслення шляхів розвитку рівня інформаційної компетентності майбутніх графічних дизайнерів у процесі навчання у виші.

Методи дослідження – теоретичний аналіз і синтез наукових джерел, порівняльний аналіз підходів до визначення інформаційної компетентності, класифікацію та типологізацію рівнів її сформованості; емпіричні методи – спостереження за навчальною діяльністю студентів та аналіз результатів їхніх проєктів і презентацій; а також педагогічні технології – проблемно-орієнтоване навчання (метод проблемних ситуацій і кейсів) та педагогічне проєктування навчальних завдань.

Виклад основного матеріалу. Інформація є джерелом для подальшої теоретичної та практичної діяльності людини. Цінність інформації полягає не лише в корисності її даних, але й в умінні нею користуватися, застосовувати на практиці. Інформація має властивість втрачати свою актуальність з часом, тому необхідно бути в курсі актуальних змін.

Існує багато визначень поняття «інформаційна компетентність». Відзначимо, що інформаційна компетентність фахівця в галузі графічного дизайну – це його здатність знаходити необхідну інформацію за допомогою різних джерел, критично оцінювати її достовірність, обробляти, генерувати нову інформацію, зберігати та ефективно її застосовувати в процесі розробки дизайн-проєктів, спілкування із замовниками, співробітниками.

Проаналізувавши матеріали Фонду «Сучасна Польща» (Fundacja Nowoczesna Polska) в рамках реалізації Програми ЮНЕСКО «Інформація для всіх» (Фонд «Сучасна Польща»), а також роботи низки дослідників, ми обґрунтували рівні розвитку інформаційної компетентності студентів – графічних дизайнерів: низький, середній і високий.

Високий рівень розвитку інформаційної компетентності. Студенти знають, як обирати інформаційні системи відповідно до своєї професійної діяльності, поставлених завдань. Розуміють наслідки неправильного використання джерел інформації в роботі. Вміють вільно використовувати найважливіші джерела наукової інформації, критично оцінювати інформацію, обробляти її для подальшої презентації. Володіють складними шляхами пошуку інформації. Усвідомлюють ризик звикання до Мережі. Розуміють способи створення соціальних мереж, здатні створювати та просувати в них тематичні групи. Здатні створити та «розкрутити» сайт. Здатні сприймати об'єкти мистецтва як інформаційні послання авторів, враховуючи властивості знаків і знакових систем. Знають способи впливу рекламних повідомлень на покупців, здатні їх застосовувати при створенні власних інформаційних повідомлень. Вільно користуються електронною поштою, чатом, Skype. Здатні створювати засоби інформаційного спілкування, такі як веб-сайт, блог, електронний журнал за допомогою необхідних програм. Грамотно використовують засоби захисту персональної інформації в Мережі. Використовують методи захисту інформації при роботі з комп'ютерними системами та організаційні заходи і прийоми антивірусного захисту.

Середній рівень розвитку інформаційної компетентності. Студенти знають, що рішення необхідно приймати на підставі достовірної інформації, знають способи ефективного пошуку інформації, розуміють важливість впливу вибору джерела та критичної оцінки інформації на результат роботи. Знають, де можна знайти відсутню інформацію, необхідну для розв'язання поставленого завдання, вміють з нею працювати. Володіють основними методами пошуку інформації. Усвідомлюють ризик звикання до Мережі. Вміють використовувати соціальні мережі для пошуку необхідної інформації, товарів, послуг. Здатні створювати інформаційні повідомлення. Знайомі зі способами створення засобів інформаційного спілкування, здатні їх створити під керівництвом. Розуміють важливість рівноправного доступу до різної інформації. Використовують основні засоби захисту персональної інформації в Мережі.

Низький рівень розвитку інформаційної компетентності. Студенти знають, що пошук необхідної для роботи інформації вимагає наявності певних навичок. Розуміють, що на зміст інформації впливає її джерело, мета повідомлення. Знають, де можна знайти основну інформацію. Здатні оцінити достовірність джерел інформації, використовувати отриману інформацію в процесі своєї діяльності. Здатні бути повноправними учасниками соціальних груп, створювати теми для обговорень, брати участь у дискусіях. Здатні створювати різні форми інформаційних повідомлень за допомогою електронної пошти, чату, Skype. Знають про право захисту персональної інформації в Мережі.

Розвиток інформаційної грамотності в освітньому процесі. Для розвитку рівня інформаційної компетентності студентів освітній процес має бути спрямований на розв'язання низки проблем, опрацювання ситуацій професійної діяльності в різних умовах і з недостатнім обсягом початкової інформації. Важливу роль відіграє мотивація здобувачів освіти, їхнє прагнення до пошуку нових шляхів вирішення завдань, необхідних засобів, здатність до аналізу результатів своєї діяльності, рефлексії. Підвищується роль педагога як консультанта, який стимулює студентів на пошук нових рішень, на саморозвиток у процесі самостійної роботи з великими обсягами інформації, яка щоденно оновлюється. Більш цінною є не передача вже обробленої інформації з вуст викладача слухачам, а процес самостійної творчої діяльності останніх. Адже для того, щоб знайти необхідні відомості, слід обробити достатню кількість різних джерел, поглядів на одні й ті самі проблеми, критично оцінити їх, проаналізувати різні підходи, відібравши найбільш цінні відомості для своєї подальшої роботи. Процес набуття та обробки цієї інформації є засобом вирішення більш складних професійно орієнтованих завдань.

Середовище вишу повинно сприяти формуванню інформаційної грамотності через створення умов для роботи з інформацією, забезпечення самостійної роботи здобувачів освіти в умовах, максимально наближених до умов майбутнього професійного середовища. Інформаційні компетенції забезпечують навички діяльності студентів стосовно інформації, що міститься в навчальних дисциплінах, освітніх галузях і в навколишньому світі.

Засоби розвитку інформаційної грамотності та роль тьютора. Розвитку інформаційної компетентності в процесі вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології» сприятиме вивчення таких комп'ютерних

програм: текстові редактори (Microsoft Office Word, Corel Ventua, Adobe PageMaker та ін.); графічні редактори (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop Lightroom, Adobe InDesign, Picasa, Ulead PhotoImpact, CorelDRAW Graphics Suite, Corel PaintShop Photo Pro, Autodesk 3ds Max, Autodesk AutoCAD, Maya та ін.); видавничі системи (PageMaker, QuarkXPress, Scribus та ін.); програми для роботи з цифровою відеоінформацією (Windows Movie Maker, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Ulead VideoStudio, Sony Vegas та ін.); програми для роботи з аудіоінформацією (Sound Forge, WaveLab, CoolEdit, Adobe Audition та ін.). Широкі можливості для розвитку інформаційної компетентності має самостійна робота студентів (Прусак, 2006).

Варто відзначити важливу роль тьютора в освітньому процесі. Тьютор – це свого роду соціальний інвестор у стартап-особистість своїх підопічних. Діяльність тьютора спрямована на виховання у здобувачів освіти почуття відповідальності за свої слова та вчинки, толерантності; створення в групі дружньої атмосфери; організацію дозвілля; консультування студентів у питаннях підвищення їхньої успішності, ефективності використання освітнього середовища навчального закладу для саморозвитку. Тьютор також допомагає адаптуватися першокурсникам, підвищити їхню мотивацію навчання та здійснює контроль навчальної діяльності. Допомагає студентам розробити план їхнього професійного розвитку. Сприяє вирішенню проблем, конфліктів, що виникають у процесі навчання. Наразі в Оксфорді більша частина навчального часу відводиться на роботу студентів із тьюторами.

Проектна робота як інструмент розвитку. На актуалізацію знань, набутих студентами, майбутніми графічними дизайнерами, в процесі вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології», а також на підвищення їхньої мотивації пошуку додаткової інформації сприятливо впливає робота над розробкою презентації процесу створення дизайн-проєкту, включеного в робочу програму однієї з дисциплін циклу професійної та практичної підготовки. Як такий дизайн-проєкт може виступати: фірмовий стиль; герб; серія ілюстрацій; макет книги; проєкт зовнішньої реклами; іміджева, сувенірна продукція; гарнітура шрифту; колаж; дизайн вітрини та ін. Студенти продумують, що буде необхідно для вигідної презентації дизайн-проєкту вже на початковому етапі роботи над ним. Презентація може бути виконана у вигляді невеликого відеоролика; електронної презентації з використанням фотографій, відеосюжету, музичного супроводу; електронного журналу та ін.

Ведення роботи над створенням цієї презентації в парах, у групі сприяє розвитку комунікативних компетенцій учасників, навичок спільної роботи в команді, рефлексії. Надалі в процесі роботи студенти фіксують робочий процес, корегують концепцію подачі матеріалу.

Захист та аналіз проєктів. На підсумковому занятті відбувається захист проєктів, їхнє спільне обговорення, оцінюються художні характеристики кожної презентації, інформативність, сприйнятливність, оригінальність подачі інформації. Порівнюються прогнози діяльності з отриманими реальними результатами, проводиться аналіз, узагальнюються набуті знання, визначаються кращі проєкти. При завершенні практичних вправ, завдань, які виконуються студентами в процесі навчання у виші, рефлексивний аналіз процесу роботи та його результатів при взаємодії з викладачем сприятливо впливає на розвиток здатності студентів адекватно оцінювати доцільність обраних способів досягнення поставлених цілей, аналізувати ефективність своєї діяльності та результатів для підвищення результативності надалі. Навчання стає розвивальним, особистісно значущим для студентів у процесі спільного з викладачем обговорення, аналізу діяльності (Прусак, 2005).

Спілкування в процесі цієї діяльності має бути доброзичливим, довірливим, надавати можливість висловлювати власні думки. Воно має сприяти розвитку емпатії, здатності адекватно сприймати різноманітні ситуації, бути спрямованим на розуміння почуттів, переживання учасників, підтримку.

Висновки. Зараз дуже важливо, щоб під час підготовки студентів у виші враховувалися роль та можливості сучасних інформаційних технологій. У процесі викладання навчальних дисциплін викладачам слід будувати навчання на проблемно-орієнтованому підході, вирішенні актуальних проблем, самостійної дослідницької діяльності студентів та засвоєнням ними основ науки; активно використовувати міждисциплінарні зв'язки; використовувати інтеграцію різних дисциплін для підвищення практичної спрямованості навчання; створити партнерські відносини зі студентами; вміти створювати та використовувати, окрім друкованих, матеріали у графічному, анімованому вигляді, мультимедійні презентації та тести, тренажери, відеофільми, різні освітні інтернет ресурси та інші; постійно підвищувати свою кваліфікацію, знати нові тенденції; сприяти підвищенню мотивації пізнавальної діяльності студентів, враховуючи здібності кожного.

Подання інформації у вигляді схем, інфографіків дозволяє її структурувати, забезпечує наочність, розкриває зв'язок між окремими елементами. Активне залучення студентів до процесу пошуку, обробки та застосування отриманої інформації для вирішення реальних проблем підвищує їх почуття відповідальності, мотивації, сприяє розвитку інформаційної компетентності. Індуктивне навчання, в якому викладач робить специфічний виклик студентам, що полягає у використанні методу кейсів, проведенні спільних експериментів, роботі над вирішенням актуальної проблеми, здатний найкращим способом мотивувати здобувачів освіти, підвищити їхній інтелектуальний рівень. Студенти швидше усвідомлюють необхідність фактів, достовірних даних, власних умінь для успішного вирішення проблем. У процесі проблемного навчання студенти самостійно визначають, що вони знають, яка інформація їм ще потрібна, як її отримати; формулюють способи вирішення проблеми, вибирають найефективніший з них. Коли студенти розуміють, що їм потрібна інструкція у подальших діях, викладач виступає в ролі експерта, консультанта, спрямовує їх для подальшого самостійного отримання необхідної інформації.

Перспективи подальших наукових розвідок. Предметом подальших наукових досліджень може бути вивчення специфіки формування інформаційної компетентності майбутніх дизайнерів у процесі вивчення комп'ютерних програм для 3D-моделювання.

ЛІТЕРАТУРА

- Боднар, О. (1999). «За» і «проти» Європейського вектора розвитку дизайн-освіти в Україні. *Вісник Львівської академії мистецтв*. Спецвипуск, 177–181. (Bodnar, O. (1999). «For» and «against» the European vector of development of design education in Ukraine. *Bulletin of the Lviv Academy of Arts*. Special issue, 177–181).
- Даниленко, В. (1999). Дизайнерська освіта України у Європейському контексті. *Вісник Львівської академії мистецтв*. Спецвипуск, 173–177. (Danylenko, V. (1999). Design Education in Ukraine in the European Context. *Bulletin of the Lviv Academy of Arts*. Special Issue, 173–177).
- Прусак, В. (2006). Педагогічні умови підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України. *Збірник наукових праць. Педагогічні науки*, 41, 296–301. (Prusak, V. (2006). Pedagogical conditions for training future designers in higher educational institutions of Ukraine. *Collection of scientific papers. Pedagogical Sciences*, 41, 296–301).
- Прусак, В. Ф. (2005). *Теоретико-методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах : методичні рекомендації*. Львів : НЛТУ України. (Prusak, V. F. (2005). *Theoretical and methodological approaches to the training of designers in higher educational institutions: methodological recommendations*. Lviv: NLTU of Ukraine).

- Ступак, О. (2024). Формування цифрової компетентності майбутніх дизайнерів: від теорії до практичного впровадження. *Український Педагогічний журнал*. 3, 257–262. (Stupak, O. (2024). Formation of digital competence of future designers: from theory to practical implementation. *Ukrainian Pedagogical Journal*. 3, 257–262.).
- Трошкін, О. В. (2004). *Педагогічні умови розвитку ініціативності майбутніх дизайнерів у процесі навчально-творчої діяльності* (автореф. дис... докт. пед. наук: 13.00.04). Луганськ. (Troshkin, O. V. (2004). *Pedagogical conditions for the development of initiative of future designers in the process of educational and creative activity* (author's abstract of dissertation... doctor of pedagogical sciences: 13.00.04). Luhansk).
- Фонд «Сучасна Польща». «Modern Poland» Foundation. Retrieved from: <https://ngoteka.pl/handle/item/60.html>
- Яковлев, М. І. (2005). Сучасні проблеми дизайн-освіти. Геометричне моделювання, енергозбереження, екологія і дизайн. II Міжнародна Кримська науково-практична конференція 19–23 вересня 2005 р. (Yakovlev. M. I. (2005). Modern problems of design education. *Geometric modeling, energy saving, ecology and design*. II International Crimean scientific and practical conference September 19–23, 2005).

SUMMARY

Mokliak Volodymyr, Petrenko Lesia, Kononets Natalia, Matiash Liudmyla.

Formation of Information Competence of Future Graphic Designers.

The article analyzes the conceptual framework and necessary developmental levels of information competence (IC) specifically for future specialists in graphic design. Information is established as the fundamental resource for all subsequent theoretical and practical human activity, where its inherent value is derived not only from the data's utility but also from the ability to effectively apply and utilize it in practice. Recognizing that information inevitably loses its currency over time, continuous awareness of current developments is deemed crucial. The paper defines the information competence of a graphic design specialist as the professional's comprehensive capability to locate necessary information using diverse sources, critically assess its credibility and authenticity, process it, generate new knowledge and content, store it, and apply it effectively during the entire design project development lifecycle and in professional communication with clients and colleagues. Based on an analysis of research and educational materials, including those from the UNESCO «Information for All» Program, three distinct levels of IC development – low, medium, and high – are established for students, with each level characterized by specific knowledge, skills, and application proficiency.

The high level signifies a sophisticated, comprehensive mastery of information management skills. Students at this apex level demonstrate the knowledge required to select information systems appropriate to their professional tasks and possess a clear understanding of the ramifications of misusing information sources in their work. They are proficient in freely utilizing the most important sources of scientific information, critically evaluating data, and processing it for subsequent presentation. They command complex search strategies, acknowledge the ethical considerations and risks of network dependency, and understand the mechanics of social network creation, enabling them to establish and successfully promote thematic groups and launch and market their own websites. Furthermore, they exhibit a refined capacity to interpret works of art as informational messages from their creators, accounting for the properties of signs and sign systems. They are skilled in applying knowledge of advertising messages' influence

on consumers when creating their own informational communications. They operate various digital communication tools, such as email, chat, and Skype, with fluency and implement advanced measures for personal data and system protection, including comprehensive anti-virus techniques.

To cultivate higher levels of IC, the educational curriculum must be explicitly directed toward solving professional problems and real-world scenarios, often under conditions that intentionally replicate the ambiguity of practice, such as having an insufficient volume of initial data. This model heavily relies on the student's innate motivation – their drive to seek novel solutions, necessary tools, and their capacity for self-analysis and reflection on their results. Consequently, the educator's role must evolve into that of a consultant who stimulates the student's independent creative activity and search efforts, prioritizing the student's process of finding and critically analyzing diverse sources over simply delivering pre-digested information. The university environment itself must actively contribute to IC formation by facilitating conditions for working with every type of information and ensuring independent student work in settings that closely align with the future professional environment.

Crucial methods supporting competence development include the intensive study of a wide array of specialized computer software – covering text editors, graphic and publishing editors, as well as applications for working with digital video and audio information – and extensive independent project work. The article emphasizes the vital function of the tutor in the educational process, positioning the tutor as a «social investor» who aids student adaptation, enhances motivation, supervises learning, assists with professional development plans, and facilitates the resolution of conflicts that arise during their studies. A highly effective pedagogical tool is the execution of a substantial project involving the creation of a multimedia presentation that meticulously details the process of a complex design project (e.g., corporate identity, typeface design, book layout). This collaborative project work, often done in groups, actively fosters communicative competencies, teamwork skills, and reflection. The project culminates in a defense and a crucial reflective analysis of the work process, where students and the lecturer jointly evaluate the efficiency of the chosen methods and the final results, making the learning experience both developmental and personally significant for the students.

Key words: *information competence; information literacy; professional training of future designers; professional competence; innovative educational practices; digital, information technologies.*