

– дуже важливим є проведення спокійного аналітичного обговорення за підсумками інтерактивної вправи, зокрема акцентуючи увагу й на іншому матеріалі теми, прямо не порушеному в інтерактивній вправі;

– проводити швидкі опитування, самостійні домашні роботи з різноманітних матеріалів теми, що не були пов'язані з інтерактивними завданнями.

Таким чином, впровадження нових технологій навчання з особливими технічними і дидактичними можливостями – комп'ютерів, відеотехніки, інтерактивних комп'ютерних систем визначають актуальність проблеми комп'ютеризованого процесу навчання та контролю навчальних досягнень учнів на уроках трудового і професійного навчання.

Отже, перспектива впровадження інтерактивних технологій навчання, що наближається, створює необхідність значної цілеспрямованої праці в даній сфері: потрібні глибокі і різнобічні дослідження процесу навчання з погляду доцільності й ефективності впровадження даних технологій, детальна розробка конкретних методик, у кінцевому рахунку – створення принципово нової моделі всього процесу навчання. Значення мультимедійного комп'ютера як інструмента педагогічної праці вийшло далеко за рамки чергового технічного засобу навчання і розцінюється в даний час як самий потужний і об'єктивний чинник еволюції всіх систем освіти, зокрема вдосконалення ефективності освітньої галузі «Технології».

Література:

1. Биков В.Ю., Вовк Я.І., Жалдак М.І. та ін. Концепція інформатизації освіти // Рідна школа. – 1994. – № 11. – С. 26-29.
2. Биков В.Ю., Плескач М.Я. Нормативно-правове та програмно-методичне забезпечення загальноосвітніх навчальних закладів: проблеми та шляхи вдосконалення. // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2002. – № 3. – С. 2-6.
3. Брябрин В.М. Програмное обеспечение персональных ЭВМ. – М.: Наука, 1988. – 272 с.
4. Горемичкін А.І. Комп'ютерні справи для викладачів-гуманітаріїв: Довідково-методичний посібник. – Мелітополь, 1998. – 125 с.
5. Гриценко В.И. Применение компьютерных игр в учебном процессе общеобразовательной и профессиональной школы. – К., 1997. – 232 с.
6. Кравченко Т., Коберник О. Використання інтерактивних методик на уроках трудового навчання // Трудова підготовка в закладах освіти. - 2003. - №4 -С9-11
7. Коберник О.М. Проектування на уроках трудового навчання // Трудова підготовка в закладах освіти. - 2001. - №4. - С. 23-26.
8. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка. Навчальний посібник. – 3-є видання, доповнене, 2001. – 608 с.
9. Фіцула М.М. Педагогіка: Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних закладів освіти.– К.: Видавничий центр «Академія», 2000, – 544 с

В статті розкриваються проблеми застосування інтерактивних технологій в навчально-виховному процесі, зокрема в процесі формування творчої активності учнів на уроках трудового навчання.

УДК 7.012

І.І. Цідило
м. Тернопіль, Україна

НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЕКТ У ВИВЧЕННІ ДИЗАЙНУ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

На сучасному етапі гуманізації та інтеграції навчання реальним є застосування методики проектування в дизайн-освіті. Важко переоцінити потужний потенціал освітньої галузі «Мистецтво» для забезпечення педагогічних умов дизайн-діяльності учнів. Немаловажне місце займає нині впровадження сучасних інформаційних технологій у навчальний процес. Підростає покоління дизайнерів необхідно навчати методом

навчального проекту ще в школі, що забезпечить тим самим наступність системи дизайн-освіти. Навчальні проекти на уроках образотворчого мистецтва, що дозволяють комплексно освоювати художньо-проектну діяльність, мають профорієнтаційний характер і є, по суті, довузівською підготовкою дизайнерських кадрів.

Аналіз основних досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання проблеми показав, що проектна діяльність розглядається як дидактична одиниця процесу навчання (Н. Матяш), у процесі навчального проекту доцільним є застосування теорії «Таксономії освітніх цілей» (Б. Блум).

У даній статті ми пропонуємо застосування методу проектів у вивченні дизайну на уроках образотворчого мистецтва.

Метою нашого дослідження є показ способів застосування методу проектів на прикладі засвоєння учнями основ моделювання.

Особливий інтерес для нас представляє дослідження Н. Матяш, яка розглядає *проектну діяльність школярів* як «форму навчально-пізнавальної активності школярів, що полягає в мотиваційному досягненні свідомо поставленої мети зі створення творчого проекту, що забезпечує єдність і спадкоємність різних сторін процесу навчання і що є засобом розвитку суб'єкта навчання». [2, с.26].

Проектом називають реальний задум про бажане майбутнє. Проектний задум відрізняється тим, що містить в собі раціональне обґрунтування і конкретний метод (технологію) свого практичного здійснення. Проектування є процесом розробки такого роду задуму і його фіксації в будь-якій зовні вираженій знаковій формі – буквено-цифровому тексті, графічному зображенні, об'ємному макеті, моделі, що діє, і т.п.

У проектному процесі виділяють три стадії:

– на першій висувається плідна ідея, змістовне ядро, здатне до подальшого зростання і розвитку;

– на другій поступово стає видимим проектний образ, детальна картина;

– на третій складається проектно-технологічна документація.

Таким чином, проектний метод припускає наступний підхід до роботи: «Подумай, уяви, розміркуй над тим, яким чином і якими засобами це можна виконати». В процесі виконанні проектів учням можна пропонувати для використання в тому або іншому поєднанні різні групи творчих завдань.

Система таким чином встановлених зв'язків у навчальному процесі, створює цілісну інтегральну характеристику взаємозумовлених умінь, здібностей і якостей особистості, яка формується не окремими заняттями, а всією системою спеціально організованого навчально-виховного процесу в освітньому середовищі.

Навчальний проект – організаційна форма роботи, що орієнтована на засвоєння навчальної теми або навчального розділу і становить частину стандартного навчального предмету або кількох предметів. У школі її можна розглядати як спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність учнів (індивідуальну, парну, групову), що мають спільну мету, застосовують ті ж самі методи і способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного реального результату, потрібного для вирішення деякої вагомої проблеми.

В основі методу проектів лежить розвиток в учнів пізнавальних навичок, вміння самостійно конструювати свої знання та орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення, формування вміння побачити, сформулювати і вирішити проблему.

Дослідницька діяльність учнів передбачає використання таких методів: визначення проблеми і завдань дослідження; визначення експериментальних, статистичних та гіпотетичних способів дослідження; збирання, систематизація та аналіз одержаних результатів; підведення підсумків; звернення до нових проблем.

Метод проектів завжди орієнтований на самостійну діяльність учнів – індивідуальну, парну, групову, – яку вони здійснюють упродовж певного часу. Даний метод припускає можливість вирішення деякої проблеми; у ньому передбачається, з одного боку, необхідність

використання різноманітних методів, засобів навчання, а з іншого, – інтегрування знань, умінь з різних галузей науки і мистецтва. Результати виконаних проектів мають бути «відчутними», тобто, якщо це теоретична проблема, то має бути запропоноване конкретне її розв'язання, а якщо практична – конкретний результат, готовий до впровадження.

Будь-яка робота над темою чи просто групова робота ще не є методом проектів. Метод проектів передбачає певну сукупність навчально-пізнавальних прийомів, що дозволяють вирішити ту чи іншу проблему шляхом самостійних дій учнів з обов'язковою презентацією (викладенням) одержаних результатів.

З іншого боку, ця технологія включає у себе сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю. Д. Дьюї, В. Килпатрік, П. Блонський, Б. Блум, Д. Кратволь, Д. Мейнард свого часу досліджували поняття: навчальний проект, метод проектів, дослідницька діяльність, творча діяльність, навчальна проблема [4].

Метод проектів завдяки раціональному поєднанню теоретичних знань і можливостей їх практичного застосування для розв'язування конкретних проблем дійсності у спільній діяльності учнів набув поширення і великої популярності. «Все, що я пізнаю, я знаю, навіщо це мені потрібно, де і як я можу ці знання застосувати» – ось основна теза сучасного розуміння методу проектів, яка приваблює багато освітніх систем, що прагнуть знайти розумний баланс між академічними знаннями і прагматичними вміннями [1, с.14].

Є кілька систем, які допомагають вчителям визначати навчальні цілі і методи розвитку мислення учнів. У 1956 році Бенджамін Блум, професор Чикагського університету (США), запропонував теорію «Таксономія освітніх цілей»: багаторівневу структуру розумової діяльності учнів. Для визначення рівня розвитку в учнів навичок творчого і критичного мислення Блум виділив шість рівнів мислення. На першому, базовому, рівні знаходяться знання, а вище – послідовно розуміння, використання, аналіз, синтез та оцінювання фактів і інформації та їх застосування для розв'язування завдань реального життя та у навчальній діяльності. Ця система цілей отримала широке міжнародне визнання. «Таксономія» означає таку класифікацію та систематизацію об'єктів, яка побудована на основі їх взаємозв'язку та використовує для опису категорії, розташовані послідовно за наростаючою складністю, тобто за ієрархією.

Завдання та діяльність учнів мають бути сплановані так, щоб процес навчання був спрямований на зміни у рівнях розумової діяльності. Важливо формувати не просто мислення, а навички мислення високого рівня.

Щоб бути певними, що ми сприяємо розвитку навичок мислення, коли розробляємо елементи проекту, звертаємо увагу на дієслова, що розташовані в діаграмі «Таксономія освітніх цілей» (рис. 1.) у відповідних колонках: АНАЛІЗ, СИНТЕЗ, ОЦІНЮВАННЯ.

У 2001 році Андерсен та Д. Кратволь переглянули цю таксономію в своїй книзі «A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives» (Таксономія для навчання, викладання та оцінювання: перегляд Блумівської таксономії освітніх цілей). Вони виділили когнітивні (мисленнєві) процеси вимірювання рівня знань.

У представленій нижче таблиці наведені приклади, щоб показати, як ця таксономія може бути застосована в процесі формування основ моделювання на уроках образотворчого мистецтва в середніх класах школи.

Моделювання – це навчання школярів визначенню морфологічних якостей об'єктів, пізнанню закономірностей створення простих геометричних знаків і структур, баченню цих форм в предметному і природному середовищі.

Дизайн взяв від мистецтва формальні методи, прийом формотворення й здатність створювати образи. Робота над поняттям форми є основною в процесі моделювання.

Переглянута нами Таксономія Блума показує способи використання вчителем елементів навчального проекту в процесі формування поняття форми під час моделювання на уроках образотворчого мистецтва у 5-7 класах. Наведені приклади рівня знань й умінь

учнів відповідають державним стандартам загальноосвітньої підготовки учнів і відображені у новій програмі 12-річної школи.



Рис. 1. Таксономія освітніх цілей (за Б. Блумом)

Таблиця 1

Приклади рівня знань й умінь учнів в роботі над засвоєнням поняття форми

Когнітивні процеси	Приклади
<i>Пам'ятати – відтворювати правильну інформацію з пам'яті</i>	
Впізнавання	Розпізнавати природні форми у певному емоційному стані, спокої та русі (5 кл), специфіку форм (6).
Називання (пригадування)	Називати різноманітні природні форми, контрасти форм, їх пропорції, розташування та взаємозв'язок частин (5).
<i>Розуміти – засвоювати навчальний матеріал чи досвід</i>	
Інтерпретація (перефразування, переклад з однієї мови (знакової системи) на іншу)	Виявляти характер, настрої форм (5), зображувати геометричну форму та спрощувати форму предметів до геометричної подібності, використовувати лінійну перспективу та засоби виразності для виявлення форми, її конструкції (6), спостерігати просторову будову природних форм як аналогів архітектурних споруд та дизайн-форм (7).
Наведення прикладів	Наводити приклади гармонійного існування природних форм та їх пристосування до середовища (5).
Встановлення взаємозв'язків	Спостерігати за красою форми, її пропорціями, силуетом, пластикою, об'ємом (встановлювати єдність зовнішньої форми та внутрішнього змісту) (6-7).
Порівняння	Порівнювати характер природних форм, будову різних природних форм (5).
Пояснювання	Охарактеризувати особливості природних форм (5-6).
<i>Застосовувати – діяти згідно правил</i>	
Виконання за інструкцією	Передавати емоційний характер форм, зображувати природні форми у статиці та динаміці (5), зображувати форму у просторі (паркова скульптура, скульптура в інтер'єрі, дрібна пластика).

Виконання за самостійно створеною інструкцією	Збагачувати силуетну форму декором, створювати художній образ на основі природних форм (5), фіксувати основні задуми композиції в ескізній формі, стилізувати реальні форми у декоративні, умовнографічні, використовувати конструктивні зв'язки форми та матеріалу (6), свідомо користуватись різними художніми техніками та матеріалами для виконання творчих робіт, проектувати та моделювати предметне середовище (ескіз власного будинку, інтер'єр з елементами природних форм, екстер'єр), створювати сувеніри, іграшки, конструктори (з простих форм).
<i>Аналізувати – розділити (розбити) щось на частини, які не мають ознак цього цілого та описати, як ці частини відносяться до цілого</i>	
Диференціювання (відрізнити одне від одного, розділити)	Робити розгортку куба, призми та інших геометричних форм) (6), спостерігати об'ємні форми в інтер'єрі та у відкритому просторі (розрізнення різних пропорцій, масштабу конструкції, матеріалів в залежності від розташування).
<i>Оцінювати – робити судження, засновані на критеріях та стандартах</i>	
Перевірка, контролювання	Висловлювати судження про площинні та об'ємні форми мистецтва, художню виразність форм (емоційний характер, засоби і прийоми організації у певному форматі, основні пропорції природних форм (птахів, тварин тощо), зображення природних форм у різних видах мистецтва (5).
Критика, рецензування	За допомогою вчителя аналізувати результати власної роботи, досягнення та недоліки, визначати шляхи вдосконалення (5), порівнювати свої почуття, власне бачення художніх творів і власної роботи з оцінками інших учнів, аналізувати результати власної роботи, досягнення та недоліки, визначати шляхи вдосконалення (6), брати участь у колективній роботі (6-7).
<i>Створити, синтезувати – зібрати нове ціле з частин чи розпізнати компоненти нової структури</i>	
Генерування	Виявляти готовності до використання набутих предметних компетенцій у процесі творчої самореалізації (5-7), трансформувати та моделювати форми предметів на основі природних форм (6-7).

Пропонуємо приклад плану навчального проекту «Юні модельєри», що є одночасно способом впровадження сучасних інформаційних технологій у навчальний процес.

Основні навчальні питання, що вирішується в реалізації даного проекту:

Ключове питання: Чи можемо ми бути модельєрами?

Тематичне питання: Що потрібно для того, щоб створювати гарний одяг?

Змістове питання: Які виражальні засоби використовує дизайнер у створенні моделей?

Тема. Моделювання одягу.

Основні поняття: одяг, стилі одягу, форми одягу, композиція моделі одягу.

У процесі роботи над проектом діти ознайомляться з особливостями діяльності дизайнера одягу, з процесом моделювання одягу. Навчатися слідкувати за модними тенденціями, враховувати їх у виробленні свого власного стилю, будуть створювати ескізи одягу, виражатимуть власне бачення художнього образу створеної моделі. В результаті кожен створить свій ескіз моделі одягу.

Проект пов'язує між собою образотворче мистецтво, трудове навчання, інформатику та інші навчальні предмети. Відповідає державним освітнім стандартам (Освітня галузь

«Естетична культура» Візуальна (образотворча) змістова лінія. Особливості мови візуального мистецтва. Дизайн. Знання основних засобів дизайну; його стильових та жанрових особливостей) і навчальній програмі (Розділ II. Взаємозв'язок форми й змісту в образотворчому мистецтві Тема: Моделювання одягу. 6 клас).

Проектна діяльність учнів має такі навчальні цілі і очікувані результати навчання: визначення етапів дизайнерської діяльності, вивчення художніх і психологічних особливостей форм одягу, створення художнього образу виражальними засобами дизайну, відображення свого внутрішнього світу засобами образотворення, визначення цінності результатів своєї діяльності. Діти під час роботи над проектом складають послідовність виконання дій, розподіляють завдання по групам; за допомогою відповідних Веб-сайтів визначають сучасні модні тенденції, визначають свій стиль одягу, випускають газету «Дизайн одягу» за допомогою програми створення публікацій, здійснюють опитування «Ваш стиль одягу» (результати опитування відображають у діаграмі використовуючи програму створення графіків, діаграм), створюють ескізи моделей одягу різних форм (розробляють оригінальний дизайн літнього топу) за власними уподобаннями й особливостями використовуючи традиційні графічні матеріали і одночасно здійснюють проектування моделей у відомих їм графічних редакторах, організують конкурс ескізів, показ моделей, створюють власний Веб-сайт, збирають на ньому колекцію моделей, порівнюють результати своєї роботи з діяльністю інших шкіл, за допомогою Інтернету обмінюються досвідом.

Приблизний час для реалізації даного проекту – 2 місяці. Здійснення проекту потребує наступного програмного забезпечення: табличний процесор, програми для підтримки роботи з електронною поштою, програми опрацювання зображень, Веб-браузер для перегляду Веб-сайтів, програми для створення мультимедійних презентацій, текстовий редактор, програми для створення публікацій. Проект також передбачає зустріч з дизайнером, шкільний показ моделей одягу виготовлених на уроках трудового навчання за ескізами учнів. Диференціація навчання передбачає вибір учнями групи і завдань проекту, обдаровані учні виконують ескізи у нестандартному художньому вирішенні. Оцінювання знань та вмінь учнів здійснюються вчителем згідно з розробленими формами та критеріями.

Отже, ми показали можливості навчального методу проектів у вивченні основ дизайну на уроках образотворчого мистецтва на прикладі моделювання. Використання даного методу відповідає сутності дизайн-діяльності, є ефективним в забезпеченні наступності навчально-виховного процесу в освітній галузі «Мистецтво» та актуальним у впровадженні сучасних інформаційних технологій у навчальний процес. Перспективу подальшого дослідження ми бачимо у розробці методичних рекомендацій з використання навчального методу проектів в наступній ланці дизайн-освіти.

Література:

1. Intel® Навчання для майбутнього. – К.: ТОВ Видавництво «Нора-прінт», 2006 – с. 1.14.
2. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования / Под ред. В. В. Рубцова. – Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2000. – 286 с.
3. Педагогика: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2121 «Педагогика и методика нач. обучения» / С. П. Баранов, Л. Р. Болотина, В. А. Сластенин и др.; Под ред. С. П. Баранова, В. А. Сластенина. – 2-е изд., доп. – М.: Просвещение, 1986. – 336 с.
4. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Художньо-есетичний цикл 5-11 класи. Затверджено Міністерством освіти і науки України. Образотворче мистецтво 5-7 класи / Укл. Е. В. Белкіна, О. В. Константинова, Ж. С. Марчук, Н. В. Очеретяна, О. К. Федорук, Н. Є. Шаповалова, А. Т. Шибанова. – К.: Перун, 2005. – С. 60-91.
5. Рубля Т. Є. Образотворче мистецтво: 6 клас: Підручник для загальноосвітнього навчального закладу / Т. Є. Рубля, С. І. Федун. – К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2006. – 192 с.: іл..

В статтє розкрывається суццность проєктной деятельности. Приведено возможности учебного метода проєктов в изучении основ дизайна на занятиях изобразительного искусства на примере моделирования одежды, что соответствует дизайн-деятельности.

The article shows the core of the project activity. In the article are given the possibilities of the project methods in learning the basis of the design during the classes of the fine arts on the example of clothing design.