

НАСТУПНІСТЬ ФОРМУВАННЯ БАЗОВИХ ПОНЯТЬ З НАВЧАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА "ТЕХНОЛОГІЇ" В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ І ОСНОВНОЇ ШКОЛИ

У статті дизайн розглядається як метод моделювання експериментальних ситуацій і виявлення обдарованості особистості. Актуалізовано сучасні освітні стратегії європейських країн та ретроаналог дизайн-діяльності – метод проектів.

Ключові слова: *готовність до педагогічної діагностики, академічна обдарованість, дизайн-діяльність, метод моделювання експериментальних ситуацій, метод проектів.*

Наукові співробітники лабораторії трудової підготовки і політехнічної творчості Інституту педагогіки НАПН України теоретично обґрунтували формування базових понять з навчального предмета "Технології" в учнів початкової і основної школи. Методичною основою формування базових понять було обрано стандарти з освітньої галузі "Технології" для початкової і основної школи, а також зміст пояснювальних записок до нових програм з технологій. Теоретичним підґрунтям слугували також зарубіжні джерела і, зокрема, Стратегічна рамкова програма європейського співробітництва у галузі освіти і професійної підготовки "Освіта і навчання – 2020", сучасний зміст шкільної освіти у країнах Європейського Союзу [1].

Теоретичне обґрунтування відбору базових понять для навчання технологій у вітчизняній і зарубіжній педагогічній науці підлягало порівнянню. Стандарти як системи інтелектуальних змістів освіти європейських країн побудовані за суміжністю інформації. Вони мають різні назви: "навчальні предмети" (Румунія, Італія, Латвія, Австрія, Данія, Греція, Люксембург, Мальта, Німеччина, Польща); "предметні галузі" (Фінляндія, Шотландія, Франція, Кіпр, Литва); "предметні курикулярні галузі" (Португалія); "освітні галузі" (Словаччина); "культурні та освітні галузі" (Болгарія); "освітні напрями" (Іспанія); "навчальні сфери" (Нідерланди); "предметні ядра і базові предмети" (Англія); "освітні зони і освітні галузі" (Чехія); "інтегровані предмети" (Швеція); "міжпредметні теми" (Естонія); "спільне ядро", "шкільний компонент", "додаткові заняття" (Бельгія) [2], [3]. Як бачимо, "освітні галузі" стандартів України збігаються із словацькими і, частково, чеськими.

З метою підвищення якісного рівня шкільної освіти та забезпечення її доступності країнами Європейського Союзу виокремлено три основні сфери: ключові компетентності, освіта високої якості для кожного учня, педагогічні кадри. Сформульовано нові завдання в освітній сфері: *інтенсифікація творчості та інновацій, включаючи підприємництво*, на усіх рівнях освіти.

Так, ключовими компетентностями у Європейській довідковій рамковій структурі названо: математична компетентність та базові компетентності у галузі науки і техніки; ініціативність та підприємливість; цифрова обчислювальна компетентність; соціальна і громадянська компетентності; спілкування рідною мовою; спілкування іноземними мовами; культурна освіченість та самовираження. Запропоновано розвивати партнерство між постачальниками освітніх послуг та сферою бізнесу, дослідними інститутами, культурними закладами та творчими спілками, сприяти розбудові знанневого трикутника (дослідження, освіта, інновації). Самореалізація творчих можливостей учнів, на нашу думку, ефективна за умови використання методу проектів, який є своєрідним ретроаналогом сучасного дизайну.

Важливо акцентувати увагу на пріоритетах "знанневого трикутника" у розумінні його освітніми системами європейських країн: дослідження, проектування, потім освіта, а коли результати проектного дослідження сприймаються освітою, утверджуються в освіті, стають її новітнім надбанням, тоді це інновація. У вітчизняному освітньому середовищі "знанневий трикутник" реалізується у зворотному порядку: інновація-освіта-проектне дослідження. Проектне дослідження у навчальному технологічному процесі – це дизайн-діяльність. На жаль, значення дизайну для навчання технологій учнів основної школи ще достатньо не оцінене педагогічною громадськістю України.

Звертаємо увагу на рівноцінний підхід європейських освітніх систем до активізації у навчальному процесі внутрішнього інформаційно-особистісного середовища учнів (ініціативність і підприємливість, культурна освіченість і культурне самовираження), навчального інформаційно-педагогічного середовища (математична, цифрова обчислювальна, компетентність), а також зовнішнього інформаційно-соціального середовища (соціальна і громадянська компетентності, спілкування рідною мовою, спілкування іноземними мовами).

У вітчизняному досвіді такої рівноцінності у формуванні компетентностей не спостерігається. Цитуємо стандарт: "До ключових компетентностей належить уміння вчитися, спілкуватися державною, рідною та іноземними мовами, математична і базові компетентності в галузі природознавства і техніки, інформаційно-комунікаційна, соціальна, громадянська, загальнокультурна, підприємницька і

здоров'язбережувальна компетентності". Де ініціативність і підприємливість, культурна освіченість і культурне самовираження особистості?

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні наступності проектувального компоненту у змісті технологічної освіти учнів початкової і основної школи.

Ми вважаємо, що особистісні компетентності формуються засобами проектувальних технологій. А відтак системотворчими мають бути базові компетентності у галузі науки і техніки. Пояснимо чому, зупинившись на уточненні цього важливого поняття для вітчизняної загальної технологічної освіти учнів. Базові компетентності у галузі науки і техніки – це здатність застосовувати наукові знання, формулювати запитання і робити вмотивовані висновки для розуміння та прийняття рішень щодо світу природи і тих змін, до яких приводить діяльність людини. В українському стандарті компетентність з технологій конкретизовано так: проектно-технологічна компетентність – це здатність учнів застосовувати знання, уміння та особистий досвід у предметно-перетворювальній діяльності.

У такому формулюванні проектно-технологічною компетентністю передбачено розвиток внутрішнього інформаційно-особистісного середовища учнів (проектні технології забезпечують виявлення ініціативності і підприємливості, культурної освіченості і культурного самовираження) і зовнішнього матеріально-культурного середовища. Зазначене положення варте на увагу з огляду на таку цитату стандарту з технологій: "Основною умовою реалізації технологічного компонента є технологічна та інформаційна діяльність, що провадиться від появи творчого задуму до реалізації його в готовому продукті".

Отже, теоретичною основою для формування базових понять з навчального предмета "Технології" в учнів початкової і основної школи є положення нормативних освітніх документів (стандартів), які дають підставу для виокремлення базових понять з проектувальних технологій, з одного боку, і базових понять з виробничих технологій, з другого боку.

Висловлюємо інше важливе теоретичне положення: методика формування базових понять з технологій в основній і початковій школі має здійснюватися з урахуванням дидактичного принципу наступності. Наводимо вимоги стандартів початкової і базової технологічної освіти: "Цей Державний стандарт розроблений на основі Державного стандарту початкової загальної освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 20 квітня 2011 р. № 462 (Офіційний вісник України, 2011 р., № 33, ст. 1378), із спрямуванням освітніх галузей на розвиток сформованих і формування нових предметних (галузевих) компетентностей.

Цей Державний стандарт включає такі освітні галузі, як "Мови і літератури", "Суспільствознавство", "Мистецтво", "Математика", "Природознавство", "Технології", "Здоров'я і фізична культура", зміст яких послідовно взаємозв'язаний із змістом відповідних освітніх галузей Державного стандарту початкової загальної освіти.

Протягом навчання в основній школі учні здобувають базову загальну середню освіту, що разом із початковою є основою загальноосвітньої підготовки, формує в них готовність до вибору професії і реалізації шляхів подальшої освіти".

З метою з'ясування наявності творчого проектувального компоненту у змісті державних стандартів початкової і базової технологічної освіти ми порівняли їх завдання (табл. 1).

Як видно із таблиці, формуванню особистісних і базових компетентностей з науки і техніки, проектувальному творчому і технологічному компонентам змісту у завданнях стандартів з технологій приділено рівнозначну увагу.

Завдання стандартів конкретизовані у змістових лініях початкової і базової технологічної освіти. Щоб простежити наступність базових понять з проектних і виробничих технологій у змістових лініях стандартів, доцільно їх порівняти (табл. 2).

Із таблиці 2 видно, що між змістовими лініями стандартів технологій для початкової і основної школи, в основному, зберігається дидактичний принцип наступності. Проектні технології в основній школі, зокрема, технічне проектування раціоналізаторів, винахідників, конструкторів і художнє проектування дизайнерів, етнодизайнерів (художників декоративно-прикладного мистецтва) обов'язково завершуються пошуковим макетуванням або моделюванням проектних зразків з різних пластичних матеріалів, переважно, з використанням ручних технік їх обробки. Такими ручними техніками учні оволодівають у початковій школі. Тому змістові лінії "Ручні техніки обробки матеріалів" (початкова школа) і "Проектування"(основна школа) із їх базовими поняттями необхідно розглядати як суміжні. Збігаються й інші змістові лінії з їх базовими поняттями: "Технічна творчість" і "Технологія і техніка", "Декоративно-ужиткове мистецтво" і "Технічна та художня творчість". Немає наступності лише між змістовими лініями "Самообслуговування" і "Професійна орієнтація".

Таблиця 1

Порівняльна таблиця завдань початкової і базової технологічної освіти

Мета і завдання для 1-4 класів	Мета і завдання для 5-9 класів
--------------------------------	--------------------------------

<p>Метою освітньої галузі "Технології" є формування і розвиток в учнів технологічної, інформаційно-комунікаційної та основних компетентностей для реалізації їх творчого потенціалу і соціалізації у суспільстві.</p> <p><i>Завдання:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формування уявлення про предметно-перетворювальну діяльність людини, світ професій, шляхи отримання, зберігання інформації та способи її обробки; – формування здатності до формулювання творчих задумів, усвідомленого дотримання безпечних прийомів роботи та користування інструментами і матеріалами; – розвиток пізнавальної, художньої і технічної обдарованості, технічного мислення у процесі творчої діяльності, навичок ручних технік обробки матеріалів, – уміння користуватися технічною термінологією, художньою та графічною інформацією, вміння працювати з комп'ютером; – виховання готовності до вирішення побутових питань шляхом застосування алгоритмів виконання технологічних завдань та навичок технологічної діяльності у практичних ситуаціях.. 	<p>Метою освітньої галузі "Технології" є формування і розвиток проектно-технологічної та інформаційно-комунікаційної компетентностей для реалізації творчого потенціалу учнів і їх соціалізації у суспільстві.</p> <p><i>Завдання:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формування цілісного уявлення про розвиток матеріального виробництва, роль техніки, проектування і технологій у розвитку суспільства; ознайомлення учнів із виробничим середовищем, традиційними, сучасними і перспективними технологіями обробки матеріалів, декоративно-ужитковим мистецтвом; – формування здатності розвивати надбання рідної культури з використанням засобів декоративно-ужиткового мистецтва; набуття учнями досвіду провадження технологічної діяльності, партнерської взаємодії і ціннісних ставлень до трудових традицій; – розвиток технологічних умінь і навичок учнів; усвідомлення учнями значущості ролі технологій як практичного втілення наукових знань; реалізація здібностей та інтересів учнів у сфері технологічної діяльності; створення умов для самореалізації, розвитку підприємливості та професійного самовизначення кожного учня; – оволодіння вмінням оцінювати власні результати предметно-перетворювальної діяльності та рівня сформованості ключових і предметних компетентностей.
--	--

Таблиця 2

**Порівняльна таблиця базових понять
у змістових лініях стандартів початкової і базової технологічної освіти**

<p><i>Ручні техніки обробки матеріалів:</i> площинні (аплікація, художній розпис, мозаїка, витинанка); об'ємні (ліплення, пап'є-маше, оригамі)</p>	<p><i>Проектування.</i> Проектні технології як засіб інтелектуальної діяльності людини у сфері матеріального виробництва. Проектування предметів навколишнього природного середовища. Етнодизайн. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у проектній діяльності</p>
<p><i>Технічна творчість:</i> конструювання з використанням ігрових наборів і конструкторів та (або) їх електронних версій; моделювання предметів навколишнього середовища з різних матеріалів. Властивості матеріалів.</p>	<p><i>Технології і техніка.</i> Науково-технічний прогрес і технології. Перетворювальна діяльність людини як засіб реалізації інтелектуального продукту. Традиційні і сучасні технології, засоби, предмети праці</p>
<p><i>Декоративно-ужиткове мистецтво:</i> традиційні художні ремесла в Україні, виготовлення атрибутів народних свят, виготовлення народної іграшки (ляльки).</p>	<p><i>Технічна та художня творчість.</i> Технічна та художня творчість у продуктивній творчій діяльності людини. Творчість у трудових традиціях українського народу. Найбільш поширені ремесла та види декоративно-ужиткового мистецтва</p>
<p><i>Самообслуговування в побуті.</i></p>	<p><i>Професійна орієнтація.</i> Сфери людської діяльності та види праці. Професійна діяльність людини в умовах ринку праці. Вимоги професії до людини.</p>

Отже, проєктувальний компонент особистісної культурної самореалізації і власне технологічний компонент виробництвознавства у змістових лініях стандартів початкової й основної школи і їх базових

поняттях є взаємодоповнюваними і сприятливими для формування в учнів проектно-технологічної компетентності.

Методика формування базових понять з технологій також вимагає збереження принципу наступності у технологічній освіті молодших школярів і учнів основної школи. Для порівняння методики формування проектно-технологічної компетентності в учнів 1-4 і 5-9 класів використовувалися пояснювальні записки до програм з технологій, розроблені науковцями лабораторії трудової підготовки і політехнічної творчості Інституту педагогіки НАПН України.

ТЕХНОЛОГІЇ: ВАРІАТИВНА ПРОГРАМА ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ

Пояснювальна записка

Програма з технологій ігрового дизайну розроблена з урахуванням вимоги стандарту для загальноосвітньої початкової школи: "На основі цього Державного стандарту Міністерство освіти і науки розробляє навчальні програми, відповідно до яких здійснюється підготовка варіативних програм і підручників". Програма з технологій ігродизайну спрямована на оволодіння учнями технологіями художнього і технічного проектування і конструювання іграшок з різних матеріалів, у т.ч. з поліграфічних наборів, настільних ігор, конструкторів. Тематичні блоки відібрано також у відповідності до вимог стандарту з освітньої галузі "Технології" для загальноосвітньої початкової школи. Зокрема, врахована пріоритетна вимога щодо "розвитку пізнавальної, художньої і технічної обдарованості" учнів у процесі створення іграшок.

Інтелектуальна і творча обдарованість учнів має виявлятися у їхній здатності "поєднувати словесну, графічну і предметну інформацію у цілісних композиціях іграшок", в "умінні образно формулювати творчий задум про іграшку", у "конструюванні композицій іграшок за власним задумом і образною уявою".

З огляду на зазначені державні вимоги стандарту, у програмі дібрано зміст, сприятливий для технічної, художньої і мовленнєвої творчості учнів, для виявлення і підтримки їхньої академічної, естетичної і практичної обдарованості.

Мета курсу – формування проектно-художньої компетентності в іграшковому світі професій. Адже компетентність у технологіях неодмінно зумовлюється професійним середовищем. Для дітей молодшого шкільного віку найважливішими ігровими середовищами є: "Людина і природа" – для проектування і конструювання іграшок з використанням ручних технік обробки природних матеріалів, паперу, пластиліну або з опорою на ігрові набори деталей; "Людина і техніка" – для проектування і конструювання технічних іграшок з різних матеріалів і конструкторів; "Людина і художні образи" – для творення народних іграшок з використанням традицій декоративно-ужиткового мистецтва, художнього макетування предметів побуту; "Людина й інші люди" – для ігор та іграшок, сприятливих для самообслуговування або обслуговування інших; "Людина і знакові системи" – для ігор з інформаційно-комунікаційними технологіями.

Для творення учнями самобутніх іграшок основним є метод художніх проектів, який полягає у поєднанні мовленнєвих, графічних і предметно перетворювальних дій учнів. Такий метод має назву ігровий дизайн (ігрове проектування іграшок).

Учитель покликаний забезпечити учням педагогічну ситуацію вільного вибору різних за складністю ігрових персонажів відповідно до їхніх вікових, психофізіологічних можливостей і потреб у проектно-художній діяльності.

Для творення самобутніх іграшок вчителям і учням рекомендується організація днів творчої праці. У такі дні інші навчальні дисципліни інтегруються з технологіями, щоб створювалося повноцінне ігрове середовище. Образотворче мистецтво, музика і предмет "Технології" в такий день у розкладі ставляться поряд. У такий спосіб досягається потрійний цілісний методичний вплив на сприймання інформації учнями: музичної – слухом, кольорографічної – зором і речовинної – дотиком. Але найважливіше, що при цьому виявлятимуться діти з яскраво вираженими типами обдарованості: з академічною – аудіали-мислителі, естетичною – візували-художники і практичною кінестетики-майстри. У складі дизайн-груп такі типи дітей можуть художньо спроектувати і сконструювати значно досконаліші іграшки, аніж самотужки.

У дні творчої праці класоводи спільно з практичним психологом можуть використовувати метод моделювання експериментальних ситуацій як форму тематичного контролю навчальних досягнень учнів після опрацювання кожного розділу програми. В результаті використання такого методу діагностики учні виявлять природню потребу у проектуванні і конструюванні іграшок для таких ігрових середовищ: академічну у середовищі "Людина і знакові системи", художню у середовищі "Людина і художні образи", соціальну у середовищі "Людина й інші люди", технічну у середовищі "Людина і техніка" і натуралістичну у середовищі "Людина і природа".

На основі програми вчитель розробляє календарно-тематичне планування, сприятливе для ігрового дизайну учнів. Розподіл навчального часу за темами у програмі подано орієнтовно. Право розподілу навчального часу за темами надається вчителю. Вчитель може змінювати кількість запланованих годин, поданих у межах розділів, залежно від інтересу учнів до теми, умов школи, матеріально-технічної бази; може добирати аналогічні теми, інші художні техніки в поданому переліку практичних робіт.

У ході календаризації змісту програми вчитель орієнтується на вимоги навчального плану, за яким у першому класі на технологію відводиться 1 година на тиждень, а в усіх наступних класах – одна година на технологію і одна година на інформаційно комунікаційну грамотність. Важливо забезпечити інтеграцію змісту трудового навчання і змісту програми "Сходінки до інформатики" як суміжних програм однієї галузі.

У програмі передбачено змістове забезпечення пропедевтики інформаційної культури. Для цього у її структурі виокремлено інтеграцію з іншими навчальними предметами за спільною темою. Учителю надається право вибору інтегрованого або звичайного уроку з технологій художньо-ігрового проектування.

Орієнтовний план розділів

Назви розділів і тем	Кількість годин за класами			
	1	2	3	4
1. Вступ 1.1. Види праці в іграшковому світі професій 1.2. Ігрові способи графічного проектування	3	3	3	3
2. Ігрове середовище "Людина і природа" 2.1. Педагогічна діагностика натуралістичної здібності. Зовнішні атрибути професій "людина-природа" 2.2. Творення іграшок з найпростіших природних форм. 2.3. Ігрове проектування пейзажних композиціях. 2.4. Макетування іграшкового лісу: гаю, бору, діброви. 2.5. Макетування іграшкового саду. 2.6. Конструювання іграшок-лісових істот незвичайної форми. 2.7. Конструювання іграшок-садових істот незвичайної форми. 2.8. Іграшковий дивосвіт природи у дитячому ігродизайні.	8	8	8	8
3. Ігрове середовище "Я й інші люди" 3.1. Педагогічна діагностика соціальної і духовної здібностей. Зовнішні атрибути професій "людина-людина". 3.2. Конструювання макету лялькового костюма. 3.3. Дивосвіт людини у дитячій творчості. 3.4. Іграшки традиційних зимових свят 3.5. Подарунки та сувеніри до новорічних свят. 3.6. Іграшки різдвяних свят у дитячому ігродизайні	6	6	6	6
4. Ігрове середовище "Людина і художнє довкілля" 4.1. Педагогічна діагностика художньої здібності. Зовнішні атрибути професій "людина-художні образи". 4.2. Макетування іграшкових архітектурних споруд 4.3. Макетування іграшкових предметів хатнього інтер'єру 4.4. Український художній побут у дитячому ігродизайні.	8	4	4	4
5. Ігрове середовище "Людина і техніка" 5.1. Педагогічна діагностика просторової здібності. Зовнішні атрибути професій "людина-техніка". 5.2. Іграшки-технічні конструкції 5.3. Технічне моделювання іграшок з деталей конструкторів і наборів. 5.4. Світ техніки у дитячому ігровому дизайні.	8	4	4	4
6. Ігрове середовище "Людина і знаки інформації" 6.1. Педагогічна діагностика мовленнєвої, математичної і музичної здібностей. Зовнішні атрибути професій "людина – знакові системи". 6.2. Букви як знаки інформації в ігрових наборах. 6.3. Цифри як знаки інформації в ігрових наборах. 6.4. Ігровий дизайн реклами.	8	4	4	4
7. Ігрове середовище "Україноцвіття" 7.1. Педагогічна діагностика тілесно-кінестетичної здібності. Зовнішні атрибути різних видів спорту. 7.2. Іграшки пасхального свята 7.3. Іграшки весняних календарно обрядових свят 7.4. Догляд за кімнатними квітами. 7.5. Ігровий дизайн ландшафтів	10	5	5	5
Резерв часу	4	2	2	2

Пояснювальна записка до варіативної програми з технологій і дизайну для учнів 5-9 класів

Відбір змістового наповнення програми здійснено з урахуванням вимог державного стандарту. У державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти відсутнє положення щодо поділу класів за статевими ознаками на заняттях з технологій. Натомість чітко зазначено, що "варіативні навчальні програми розробляються з урахуванням потреб різних регіонів і науково-методичних пріоритетів учителя". Тому програма призначена для вчителів, які розуміють значення не лише виробничих технологій (вони є предметом вивчення у закладах професійно-технічної освіти), а насамперед технологій проектувальних (технічних, художніх, інформаційно-комунікаційних), технологій, спроможних забезпечити спільну навчальну діяльність дівчат і хлопців у школах нового типу (гімназіях, ліцеях, колежах) або в школах з поглибленим вивченням мистецтв і технологій.

Проектні технології у стандарті "Технології" розглядаються як засіб інтелектуальної діяльності людини у сфері матеріально-художньої культури. Тому програмою виокремлено як пріоритетний проектувально-технологічний підхід до відбору і реалізації навчального змісту.

Змістом стандарту передбачено впровадження основ художньо-технічної творчості в основній школі. Тематично розроблені такі базові поняття з освітньої галузі "Технології" як: технічна та художня творчість у продуктивній творчій діяльності людини, творчість у трудових традиціях українського народу, найбільш поширені ремесла та види декоративно-ужиткового мистецтва. Технічна творчість подана у тематичних блоках "Технічне проектування" і "Технічна праця", а художня творчість – у тематичних блоках "Художня праця", "Художня графіка", "Декоративний розпис".

Учні мають навчатися фігуротворенню на площині формотворенню предметів навколишнього просторового середовища з урахуванням змісту етнодизайну і з використанням інформаційно-комунікаційних технологій у проектній діяльності. Відтак, формотворення з художньої праці і декорування з використанням художнього розпису і художньої графіки обираються вчителями і учнями з урахуванням етнічних і регіональних потреб.

Програма має компетентнісне спрямування змісту. Так, у ній враховано таке важливе положення стандарту: "до предметних (галузевих) компетентностей належать мистецька, міжпредметна, естетична, проектно-технологічна та інформаційно-комунікаційна". Це суміжні за змістом компетентності, які інтегруються у проектно-технологічну надпредметну ключову компетентність.

Метою інтегрованого курсу з основ є формування в учнів проектно-технологічної компетентності, яка виявляється у цілісному сприйманні сучасного культурного простору України і здатності учнів застосовувати знання, уміння та особистий досвід у предметно-перетворювальній діяльності з пластичних мистецтв. Пластичними мистецтвами є зображувальні (живопис, графіка, скульптура) і незображувальні (архітектура, декоративно-ужиткове мистецтво, дизайн).

Державні вимоги до проектно-технологічної компетентності з основ етнічного дизайну *є завданнями для реалізації мети*: проводити дослідно-пошукову діяльність у процесі проектування, визначати завдання проекту відповідно до обраної проблеми, застосовувати інформаційно-комунікаційні технології під час проектування, розуміти і виконувати елементи художнього конструювання за графічним зображенням або власним задумом, обирати та застосовувати методи художнього і технічного проектування, читати і розуміти графічні зображення, необхідні для виконання завдань проекту, визначати і здійснювати відбір інструментів і матеріалів, що необхідні для реалізації проекту, презентувати та оцінювати результати продуктивної творчої діяльності за визначеними критеріями; характеризувати основні етапи створення та особливості технічного і художнього проектування, визначати і використовувати на практиці елементи художньої та технічної творчості у традиційних видах трудової діяльності та відповідних зразках виробів, які традиційно використовуються у побуті, виявляти і переносити елементи художньої та технічної творчості на власні вироби у вигляді конструктивних елементів, мати уявлення про зміст та особливості найбільш поширених народних ремесел, промислів та видів декоративно-ужиткового мистецтва свого регіону.

У ході відбору змісту у програмі враховано особистісно зорієнтований підхід. Ознайомлення з таким видом народного мистецтва, як декоративний розпис в поєднанні із сучасними проектними технологіями сприяє залученню до навчально-виховного процесу значних резервів впливу на особистість і пробудженню етнічної обдарованості трьох профілів: практичної, естетичної, академічної.

Зміст програми розроблено на діагностичній основі. Використано комплексну діагностику (педагогічну і психологічну) для виявлення рівнів дизайн-обдарованості учнів. У програмі реалізовано середовищний (інвайронментальний) підхід до відбору змістового наповнення. Зміст програми професійно спрямований і відображає проектувально-технологічну життєдіяльність людини у таких середовищах: людина-природа (природничий тип професій), людина-техніка (технічний тип професій), людина-художні образи (художній тип професій), людина-людина (соціальний тип професій) і людина-знакові системи (конвенціональний тип професій).

Середовища "людина-природа" і "людина-техніка" художньо проектуються учнями завдяки досвіду паркового мистецтва, яке є джерелом розвитку ландшафтного дизайну; прикладного мистецтва як джерела розвитку промислово-індустріального дизайну. Саме таке середовище є сприятливими для виявлення і підтримки практичної обдарованості учнів. Інші два середовища ("людина-людина" і "людина-художні образи") художньо проектуються учнями з урахуванням досвіду строю регіональних національних костюмів, який має впливати на розвиток сучасного дизайну костюма (особистісно ціннісного середовища

людини); з урахуванням досвіду організації художнього побуту, який має виявлятися у сучасному дизайні інтер'єрів. Саме в таких умовах забезпечується виявлення і підтримка естетичної обдарованості учнів.

Середовище "людина-знакові системи" художньо проектується учнями з урахуванням досвіду декоративного мистецтва, який має стати пріоритетним джерелом розвитку сучасного графічного дизайну (в т.ч. веб-дизайну). Таке середовище є сприятливим для виявлення і підтримки академічно обдарованої особистості.

Методика проектувально-технологічної діяльності в етнічному дизайні реалізується повноцінно завдяки трьом принципам: утилітарно споживчому, етнокультурному, інформаційно-художньому. Утилітарно споживчий принцип етнодизайну підтримується засобами технічної і художньої праці, етнокультурний – засобами декоративного розпису, а інформаційно-художній – засобами художньої графіки і технічного проектування. Методом художньо-технічного проектування досягається повноцінна реалізація зазначених принципів.

Особистісно зорієнтований підхід до реалізації завдань програми полягає у моделюванні педагогічних ситуацій вибору учнями особистісно-ціннісних тем для проектувальної художньо-технічної творчості. Автори варіативної програми керуються таким положенням: проектувальну художньо-технічну творчість учнів не можна регламентувати часом і обсягом матеріалу, заданого зовні.

Учитель обирає за основу календарно-тематичного планування, як обов'язковий, один із тематичних блоків програми: технічне проектування, технічну працю, художню працю, художню графіку або декоративний розпис. З інших блоків учитель додає окремі теми за вибором учнів для розроблення інтегрованих занять (за рахунок резерву часу).

Загальний обсяг навчального часу на програму в кожному класі – 70 год. Співвідношення навчальних годин для вивчення обов'язкового тематичного блоку і резерву часу (окремих тем, самостійно обраних учнями і вчителем з інших тематичних блоків), становить орієнтовно 50 на 50 відсотків. Таким чином створюються сприятливі педагогічні умови для виявлення і підтримки обдарованих учнів основної школи засобами проектної художньо-технічної творчості.

Структура програми

№ з/п	Тематичні блоки програми	5	6	7	8	9
		кл.	кл.	кл.	кл.	кл.
1.	ТЕХНІЧНА ТВОРЧІСТЬ					
1.1.	Технічне проектування Ескіз і креслення у технічному проектуванні. Виконання і читання ескізів та креслень Технічний рисунок проектного зразка Технічні схеми Види технічного проектування Технічні проекти учнів	35 год. + 35 год. резерв часу				
2.1.	Технічна праця Вступ Природничий тип професій Технічний тип професій Конвенціональні професії Соціальний тип професій Творчі проекти	35 год. + 35 год. резерв часу				
2.	ХУДОЖНЯ ТВОРЧІСТЬ					
1.2.	Художня праця: Вступ Садово-паркове мистецтво Етнічний дизайн костюма Графічний дизайн Етнодизайн художніх технік Український національний дизайн Творчий проект	35 год. + 35 год. резерв часу				
2.2.	Художня графіка: Вступ	35 год. + 35 год. резерв часу				

№ з/п	Тематичні блоки програми	5	6	7	8	9
		кл.	кл.	кл.	кл.	кл.
	Графіка Живопис Скульптура Архітектура Дизайн Декоративно прикладне мистецтво Творчий звіт					
3.2.	Декоративний розпис: Вступ Композиція в народному розписі Настінний розпис Писанкарство Розпис на поверхні різних матеріалів Петриківський розпис Розпис-вибійка на тканині Ручний розпис тканин. Холодний батик. Вільний розпис і вузликівий розпис. Художній розпис по дереву Виготовлення панно для інтер'єру Регіональні техніки художнього розпису Підсумкове заняття: виставка-огляд	35 год. + 35 год. резерв часу				

У поданій структурі тематичних планів, за якими розроблено варіативні програми з технологій і дизайну для початкової і основної школи, у пояснювальних записках до програм дотримується наступність формування проектно-технологічної компетентності учнів загальноосвітньої школи.

Отже, теоретичні положення стандартів, експериментальних варіативних програм з технологій для початкової і основної школи вимагають виокремлення базових понять з проектних технологій (художнього проектування, технічного проектування, ВЕБ-проектування), з одного боку, а також базових понять з виробничих технологій, з другого боку. Наступність формування базових понять з технологій у загальноосвітній школі з використанням варіативних програм "Дизайн і технології" для учнів початкової і основної школи забезпечена вперше. Лабораторією трудової підготовки і політехнічної творчості Інституту педагогіки НАПН України у поточний час продовжується експериментальна апробація зазначених програм. Учителі, які бажають оволодіти методом художнього (design) і технічного (project) проектування для розвитку в учнів особистісної обдарованості і адекватного самовизначення у світі професій, матимуть змогу отримати зазначені програми і методичний супровід для їх реалізації.

Використані джерела

1. Official Journal of the European Union (EN). – 28.5.2009. – С 119/2 – С 119/10.
2. Стратегія реформування освіти в Україні: рекомендації з освітньої політики. – К.: "К.І.С.", 2003. – 296 с.
3. Локшина О.І. Зміст шкільної освіти в країнах Європейського Союзу: теорія і практика (друга половина ХХ – початок ХХІ ст.): монографія / О.І.Локшина. – К.: Богданова А.М., 2009. – 404 с.

Тупенко В.

CONTINUITY FORMING BASIC CONCEPTS WITH ACADEMIC SUBJECTS "TECHNOLOGY" OF PRIMARY AND BASIC SCHOOL

The paper design is considered as a method of modeling experimental situations and identifying talent. Modified modern educational strategies of European countries and retroanaloh design activities – project method.

Key words: *willingness to educational assessment, academic talent, design activities, the method of modeling experimental situations, the method of projects.*

Стаття надійшла до редакції 15.03.13

