

ДИЗАЙН – КРАЇНА ТВОРЧОСТІ

У статті представлено досвід застосування ігрових форм в організації семінару-практикуму з дизайну для вчителів образотворчого мистецтва. Досліджено роль нетрадиційних занять у розвитку пізнавальних інтересів учнів.

Ключові слова: дизайн, семінар-практикум, пізнавальний інтерес.

Педагоги всіх часів переймаються вічним питанням: як втілити на практиці принцип «навчання через гру»? Відомо, що саме гра є найприроднішим та дієвим способом засвоєння дитиною культурного досвіду соціуму. Констатовано, що з середини 70-х рр. минулого сторіччя в усьому світі спостерігається поступове зниження інтересу дітей до навчання. У розвинутих країнах навіть існує досвід застосування медикаментів, задля подолання цього лиха. Але все поки що марно.

Загальнотеоретичні проблеми пізнавального інтересу учнів досліджувалися в дидактиці (Н. Бібік, О. Киричук, А. Кульчицька, Н. Морозова, Г. Щукіна та ін.). Специфіка прояву інтересів особистості до пізнання мистецтва була предметом аналізу в галузі музичної освіти старшокласників (О. Дем'янчук), у царині художньо-трудової діяльності молодших школярів (В. Тименко). У наукових джерелах обґрунтовано ефективність ігрових художньо-педагогічних технологій розвитку пізнавального інтересу дітей до мистецтва в контексті інтегрованого навчання та поліхудожнього виховання школярів (Л. Масол). Проте педагогічні засоби розвитку інтересів дітей до пізнання мистецтва в дизайнерській діяльності вивчені, на наш погляд, недостатньо. Водночас система позашкільної освіти має в цій царині значні резерви.

Тому метою статті є презентація педагогічного досвіду організації нестандартних занять з дизайну в умовах гурткової роботи в позашкільних навчально-виховних закладах.

Збайдужіння учнів до пізнавальної діяльності педагога намагалися зупинити різними засобами, зокрема й через упровадження в освітньо-виховну практику так званих нестандартних занять/уроків, головною метою яких є стимулювання та утримання цікавості учнів до знань.

Нестандартне заняття – це імпровізоване навчальне заняття, нетрадиційної (неусталеної) структури. За допомогою цього засобу навчання у вихованців формується сталий інтерес до навчання й навички навчально-пізнавальної діяльності, знімається напруження, скутість.

Педагогами доведено, що нестандартні форми проведення заняття мають на учнів глибокий емоційний вплив, що сприяє утворенню більш міцних знань.

Кожному вчителю загальноосвітньої школи та вихователю позашкільних закладів відомі такі ігрові елементи нестандартних занять/уроків, як загадки, змагання, вікторини, «Поле чудес» тощо. Педагоги Міжшкільного центру м. Нікополя допомогли колегам-освітянам загальноосвітніх закладів, які проходили практику в системі позашкільної освіти, опанувати деякі нетрадиційні форми проведення заняття/уроку. Зокрема, на базі гуртка з дизайну було організовано семінар-практикум з ознайомлення вчителів образотворчого мистецтва з такою ігровою формою, як «Клуб Веселих та Кмітливих», надзвичайно популярною в дозвілєвій царині виховання сучасних дітей і молоді.

На зимових канікулах поточного року в Нікопольському міжшкільному центрі трудового навчання та технічної творчості, що на Дніпропетровщині, відбувся відкритий захід «Дизайн – країна творчості», метою якого було передати колегам-освітянам практичні навички дизайнування через нестандартні форми навчання.

Відомо, що діти завжди із задоволенням розв'язують загадки, кросворди, шаради. Якщо внести в гурткове заняття/урок цей ігровий елемент, вдається ефективно пробудити у вихованців бажання вирішувати ті завдання, які перед ними ставить педагог. Досвід, який отримують діти на нетрадиційних заняттях, допомагає їм жити в атмосфері постійного творчого пошуку.

Заняття/урок-КВК стимулює розвиток креативних здібностей, сприяє формуванню самостійності мислення, а також розширює і збагачує світогляд особистості. Форма КВК є ефективною і для проведення відкритих та показових занять/уроків, оскільки в ній представлені не тільки ігрові моменти, оригінальна форма репрезентації матеріалу, а задіяні ще й різноманітні види колективної, індивідуальної та групової роботи учасників.

Семінар-практикум «Дизайн – країна творчості» був організований нами саме у формі такого нестандартного заняття, як «Клубу Веселих та Кмітливих». Наводимо

план заходу, який розкриває його зміст, компоненти організаційної структури (таблиця 1).

Таблиця 1

**ПЛАН СЕМІНАРУ-ПРАКТИКУМУ
для вчителів образотворчого мистецтва**

№	Складові частини заходу	Тривалість, хв	
		план	факт
1.	Зустріч гостей, реєстрація	30	
2.	Перегляд відео про НМЦТН та ТТ		
3.	Привітання від адміністрації Центру	3	
4.	Оголошення плану й мети проведення заходу, представлення журі	7	
5.	Організаційна частина: > формування команд-учасниць КВК; > обрання капітана та назви команди; > роздача підручних матеріалів тощо	10	
6.	Конкурсне завдання 1. Представлення команд	5	
7.	Конкурсне завдання 2. Конкурс капітанів Робота за картками. Виконати ескізи креслення об'єктів у двох виглядах, якщо відомі вигляди спереду та габарити вигляду зверху. Індивідуальна робота	20	
8.	Конкурсне завдання 3. Вікторина за участю вболівальників «Що ви знаєте про дизайн?»		
9.	Конкурсне завдання 4. Розминка: намалюйте кожне схематичне зображення таким чином, щоб воно перетворилось на впізнавану річ. Колективна робота		
10.	Конкурсне завдання 5. Домашнє завдання: провести з командою суперників фізкультхвилинку, яку робите під час занять у гуртку	15	
11.	Конкурсне завдання 6. Креативне мислення: запишіть на аркуші дію або предмет, що показує, яким чином можна використовувати звичайний олівець. Колективна робота	15	
12.	Конкурсне завдання 7. Практичне: виготовити динамічну іграшку «Веселка» з різнокольорових модулів, оригамі. Колективна робота	20	
Загальна тривалість виконання пунктів 3–12:		2 год 5 хв	
13.	Робота журі. Анкетування учасників заходу	20	
14.	Оголошення висновків журі. Нагородження переможців	15	
15.	Підбиття підсумків заходу, обмін думками	20	
Разом:		3 год	

Учителі образотворчого мистецтва із захопленням включились у гру: поділилися на команди «блакитних» і «жовтих», з ентузіазмом розв'язували конкурсні завдання, а вболівальники відповідали на запитання вікторини «Що ви знаєте про дизайн?». Запитання і завдання було складено з урахуванням сучасного розуміння поняття **дизайну** як художньо-творчої діяльності людей, яка охоплює весь предметний світ: «від голки – до літака». Тому запитання вікторини стосувалися різних видів дизайну, а саме:

- ❖ промислового (окремі предмети, меблі, одяг, обладнання тощо),
- ❖ графічного (друкована поліграфічна продукція),
- ❖ середовища (організація внутрішнього та зовнішнього простору).

Наводимо приклади розроблених конкурсних завдань, які включають основні поняття дизайну, історичні відомості щодо його виникнення і розвитку (з відповідями).

ВІКТОРИНА «ЩО ВИ ЗНАЄТЕ ПРО ДИЗАЙН?»

1. Хто саме, коли та для чого вигидав усі предмети навколо? (*Людина – в прадавні часи, щоб вижити в суворому природному середовищі*).

2. До якої галузі життєдіяльності людини належить дизайн: сільське господарство, духовність, виробництво? (*Виробництво*.)

3. Текстура – це внутрішня структура матеріалу. Чи можна змінити текстуру матеріалу? (*Ні*).

4. Фактура – це особливості обробки матеріалу. Чи можна змінити фактуру матеріалу? (*Так. Наприклад: поверхня деревини, каменю може бути шорсткою або гладенькою*).

5. Що можна впізнати на дотик – текстуру чи фактуру матеріалу? (*Фактуру*).

6. «Функція. Форма. Гармонія» – яка з цих характеристик буде вирішальною під час оцінювання дизайнерського виробу? (*Функція: пригадайте казку «Троє поросят»*).

7. Які кольори насправді утворюють сонячне світло? (*Усі кольори веселки*).

8. Назвіть порядок розміщення кольорів у веселці? (*Червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий*).

9. Де можна побачити кольоровий спектр у природі? (*Веселка, бензинові плями, мильні бульбашки*).

10. Як ви розумієте зміст крилатого виразу: «На колір та смак – товариш не всяк»? (*Усі люди – різні, кожен має власні вподобання*).

11. Для чого дизайнеру конче потрібно вивчати кольорознавство? (*Колір – це важлива властивість природного та предметного світу. Колір може впливати на людину*).



Захист дизайн-проектів з конкурсу «Розминка»

і позитивно, і негативно, – це слід враховувати в роботі дизайнера).

12. Чи в усіх країнах світу «мова кольору» однакова? (Ні, наприклад: на Сході білий колір є скорботним, а чорний – святковим; на Заході – все навпаки.)

13. Які кольори безпеки вам відомі? (За зразком світлофора: червоний – забороняє, жовтий – попереджує, зелений – дозволяє).

14. Чим відрізняються геометрична фігура й геометричне тіло? (Фігура – плоска, тіло має об'єм).

15. На які дві групи поділяються всі прості геометричні тіла: а) гранчасті та тіла обертання; б) об'ємні та плоскі? (Гранчасті та тіла обертання).

16. Який інструмент використовують під час зняття мірок з людини: лінійку, сантиметрову стрічку чи рулетку? (Сантиметрову стрічку).

17. Музикант створює свої композиції за допомогою нот, математик використовує цифри. Які елементи формування використовує в роботі дизайнер? (Кривка, лінія, площина, об'єм).

18. Назвіть найменшу кількість граней для утворення піраміди: 2, 3 або 4? (Чотири).

19. Стілець – це приклад статичної чи динамічної форми? Подивіться на цей меблевий виріб з різних ракурсів. (Найкраще динаміка виражена у вигляді збоку).

20. Яким чином досягнута рівновага табурета на одній опорі? (Усі деталі цього виробу розташовані на одній осі).

21. Для чого дизайнеру необхідно аналізувати природні форми? (Для навчання: природа – найкращий конструктор).

22. З чим у природному середовищі можна порівняти комп'ютер? (З мозком людини).

23. Як знання про пропорції фігури людини застосовують у побуті? (Людина – її вік, стать, фізіологічні можливості – є мірою для всього предметного середовища).

24. Чому писемність вважається найвеличшим винаходом людства? (Завдяки писемності з'явилася можливість зберігати знання, розповсюджувати та передавати їх з покоління в покоління).

25. Хто створив давньоруську азбуку? (Кирило та Мефодій).

26. Яких літер в українській абетці більше: симетричних чи асиметричних? (Асиметричних: 21 з 33).

27. Які основні елементи визначають простір житла? (Стіни, стеля, підлога, дверні та віконні отвори).

28. Що слід розуміти під словом «інтер'єр»? (Внутрішній простір та обладнання приміщення).

29. Що означає вираз «декоративне оформлення інтер'єру»? (Це стилістичне та кольорне рішення, насичення простору меблями та художніми творами).

30. Чим відрізняється ескізний план від креслення плану? (Креслення виконується за допомогою креслярських інструментів та у певному масштабі, тоді як ескізний план більше нагадує схематичний малюнок).

31. Яке зображення на кресленні буде більшим за розміром: виконане у $M=1:50$ чи у $M=1:25$? (Розмір креслення у $M=1:25$ буде більшим. Цифра після одиниці і двокрапки показує, у скільки разів зменшено реальний розмір предмета).

32. Чому за традицією меблі в оселі розміщують вздовж стін? (Зазвичай житлові інтер'єри мають невеликі габарити. Якщо меблі згрупувати в центрі, то приміщення зорозов зменшиться).

33. Яку роль у житті людини грає освітлення? (Важливу, впливає на процеси життєдіяльності людини та її оточення. Сонячне світло – єдине у світі, що надається всім безкоштовно).

34. Які існують види освітлення? (Природне та штучне освітлення).

35. Як зазвичай освітлюється інтер'єр в різний час доби? (Через віконні отвори – сонячним світлом вранці та вдень; увечері та вночі використовують штучне освітлення).

36. Які типи світильників вам відомі? (*Люстра, бра, плафон, нічник, торшер, настільна лампа, ліхтар тощо*).

Під час роботи семінару-практикуму панувала доброзичлива й творча атмосфера: серед учителів не було байдужих, вони захоплено й щиро «вживались» у ролі своїх вихованців – гравців КВК.

Наприкінці семінару було проведено анкетування. Учасники мали можливість висловити особисті думки щодо застосування нетрадиційних форм занять/уроків.

АНКЕТА УЧАСНИКА СЕМІНАРУ-ПРАКТИКУМУ

1. П.І.Б.
2. Заклад, посада, пед. стаж
3. Який навч. заклад закінчили
4. Спеціальність за фахом
5. На Вашу думку, на яку вікову категорію дітей розраховано завдання?

6. Чи розкрито тему заходу?
7. Що найкраще вдалось організаторам?
8. Які були недоліки?
9. Що б Ви зробили по-іншому?
10. Які елементи маєте намір застосувати в роботі?
11. Як часто, на Вашу думку, слід проводити нестандартні заняття/уроки?
12. Як ви вважаєте, чому німецький філософ Еммануїл Кант назвав предметний світ «другою природою»?

Таким чином, нетрадиційні ігрові форми проведення занять/уроків з дизайну, як свідчить досвід, мають значний потенціал для розвитку пізнавальних інтересів учнів, а організація семінарів-практикумів сприяє опануванню вчителями таких форм навчання й виховання з метою подальшого застосування у власній художньо-педагогічній діяльності.

Стаття надійшла до редакції 17 січня 2013 року

УДК 371.007: 08

Ірина Гнатишин,
викладач Львівської національної академії мистецтв

ІНФОРМАЦІЙНО-МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ФАХІВЦІВ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ

У статті розкрито проблеми інформаційно-методичного забезпечення професійної діяльності фахівців художньої культури, проаналізовано деякі друковані видання та Інтернет-джерела, створені на допомогу педагогам художньо-естетичного циклу.

Ключові слова: фахівець художньої культури, педагогічна майстерність, інформаційно-методичне забезпечення.

Постановка проблеми. В умовах розвитку нової парадигми освіти, орієнтованої на формування педагогічних кадрів нової формації, актуальним є питання становлення фахівця-професіонала, який би зміг реалізувати схему «наука – освіта – інновації». Саме компетентний професіонал стимулює інноваційний розвиток у культурі, освіті та інших сферах суспільного життя; йому належить визначальна роль у творенні духовного й морального потенціалів країни; він формує інтелектуальну еліту, яка покликана забезпечити прорив нації у реалізації різноманітних стратегічних проектів.

Такий погляд на особистість сучасного фахівця обумовлює перелік значущих якостей: інтерес до професійної діяльності, уміння та навички рефлексії, сформо-

ваність духовних цінностей, дослідницька сміливість, креативність та ерудованість, здатність працювати за різними технологіями й методичними системами тощо. Перехід України до інноваційної моделі розвитку освіти потребує постійного оновлення інформаційно-методичного забезпечення професійної діяльності фахівців художньої культури.

Аналіз наукових публікацій. Аналіз літератури в галузі педагогіки, філософії, естетики дозволяє розкрити сутність поняття «фахівець художньої культури». Науковий пошук дослідників мистецької галузі Л. Кондратової [2], Л. Кондрацької [3], С. Коновець [4], Л. Масол [5], В. Орлова [7], Р. Шмагала [8] засвідчив, що фахівець художньої культури – це спеціаліст у сфері