

УДК 7.012(07)+374

Анатолій Король

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ УЧНІВ У ПОЗАШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

У статті розглядається авторська експериментальна методика навчання графічного дизайну учнів у процесі позашкільної діяльності. Окреслюються три етапи проведення експериментальної методики: початковий, середній та високий.

Ключові слова: графічний дизайн, експериментальна методика, колективні дизайн-графічні проекти, ігровий дизайн.

У нашій країні у позашкільних закладах освіти існують проблеми, які пов'язані із навчанням учнів графічного дизайну. Існуюча практика опанування учнями основ графічного дизайну відчуває певні труднощі, пов'язані із впровадженням ефективних методів, форм і засобів навчання, які б дозволяли цілеспрямовано вирішувати складні завдання навчально-виховного процесу в позашкільних закладах.

Немає чіткості в загальних питаннях: яку роль повинен відігравати графічний дизайн у художньому вихованні учнів. У чому специфіка навчання графічного дизайну учнів у позашкільних закладах освіти. У якому обсязі цей вид дизайнерської діяльності повинен бути відображений у навчальній програмі позашкільних закладів.

Осмислення загальних питань, теоретичне узагальнення практики дасть можливість розробити ефективну методику, вирішення педагогічних аспектів проблеми на рівні позашкільної освіти.

Протягом останніх десятиліть у позашкільних закладах учні отримували односторонню і досить бідну в художньому аспекті дизайн-освіту. Як результат, у системі позашкільної освіти графічному дизайну відводилася другорядна роль. Перші обнадійливі зміни в цьому питанні спостерігалися на початку 90-х рр. минулого століття. Внаслідок цього були створені нові програми (Програми середньої загальноосвітньої школи. Основи дизайну. 2–11 класи) [9], які характеризувалися національним змістом і передбачали широке ознайомлення учнів із різними видами дизайнерської діяльності. Також було розроблено методичні матеріали для організаторів гуртків та дизайн-студій (укладач П. А. Петропавловський) [10].

На сьогоднішній день єдиним методичним джерелом є підручник «Основи дизайну» для учнів 10-х класів загальноосвітніх навчальних

закладів, де основний матеріал вивчається за такими розділами, як «Графічний дизайн» та «WEB-дизайн», який розроблений провідними науковцями Інституту педагогіки НАПН України [7], та програма профільного навчання для загальноосвітніх навчальних закладів із трудового навчання у 10–11-х класах «Графічний дизайн» (автори: В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, В. П. Тименко) [8].

Завдання дослідження: розкрити зміст експериментальної методики навчання графічного дизайну учнів у процесі позашкільної діяльності.

Методика навчання графічного дизайну учнів позашкільних закладів освіти за своєю сутністю є системою, що складається з таких структурних компонентів: мети навчання, змісту навчання, організаційних форм роботи, методів роботи, засобів навчання.

Мета полягає у визначенні спрямованості графічно-дизайнерської діяльності і є моделлю бажаного результату засвоєння змісту дизайн-освіти, до якого прагнуть педагоги й учні. Метою навчання графічного дизайну учнів позашкільних закладів освіти є не просте оволодіння елементами проектування, а виявлення прихованих у дитині можливостей, сила яких у звичайних освітніх умовах залишається незадіяною.

Виходячи з мети навчання учнів основ графічного дизайну, його актуальними завданнями є:

1. Візуалізація (графічно-кольорове відображення певних понять у знакові форми) наочно-інформаційного простору і природного середовища.
2. Упорядкування (систематизація і структуризація) сфери візуально-комунікативних відносин між людиною і середовищем.
3. Формування цілісного дизайнерського мислення в соціокультурному аспекті («зручність, користь, краса») на основі естетично-функціонального сприйняття і відображення предметів і явищ людською свідомістю.

Як відомо, методика графічного дизайну як будь-який навчально-виховний процес, вид діяльності існує в певних організаційних формах. Вони визначаються місцем, умовами, змістом, характером, послідовністю діяльності педагогів та учнів, їх взаємовідносинами, засобами керівництва.

Організаційні форми, по суті, забезпечують реалізацію мети, завдань та змісту навчання учнів графічного дизайну. Вони використовуються нами для навчання учнів графічного дизайну і є також способом взаємодії учасників навчально-виховного процесу, в межах яких відбувається реалізація змісту художньо-графічної діяльності. Також організаційні форми забезпечують здійснення спільної діяльності педагогів та учнів і спрямовані на досягнення цілей навчання, розвитку, виховання і соціалізації.

Так, Законом України «Про позашкільну освіту» визначено такі

форми організації позашкільної освіти: заняття, гурткова робота, клубна робота, урок, лекція, індивідуальні заняття, конференція, семінар, читання, вікторина, концерт, змагання, тренування, репетиція, похід, екскурсія, експедиція, практична робота в лабораторіях, майстернях, теплицях, на науково-дослідних земельних ділянках, сільськогосподарських та промислових підприємствах, на природі тощо [2, с. 229–251].

У ході експериментальної методики навчання графічного дизайну учнів у позашкільних закладах освіти нами було використано такі організаційні форми, як групова та індивідуальна робота. Тому нами було визначено і розроблено сукупність форм і методів саме такої роботи, яку доцільно застосовувати на заняттях у позашкільних навчальних закладах з метою формування компетентності учнів у сфері графічного дизайну.

Водночас, визначення форм навчання графічного дизайну тісно пов'язано з методами. Адже якщо форма виступає способом організації змісту роботи, то метод – шляхом, способом досягнення мети, розв'язання завдань, реалізації змісту навчання учнів художньо-графічної діяльності.

О. В. Биковська зазначає: «Методи навчання є шляхами діяльності педагога і учня, за допомогою якої досягається формування компетентностей. Вони виконують такі функції: навчальну, виховну, розвивальну, мотиваційну і контрольну-корекційну» [1, с. 225].

Для відстеження динаміки ефективності методики навчання графічного дизайну учнів розроблялася експериментальна програма, у якій виокремлювалися три етапи експерименту: перший етап – початковий, другий – середній, третій – високий. Охарактеризуємо більш детально ці три етапи експерименту та визначимо організаційні форми і методи, що були ефективно використані на кожному з цих етапів.

Перший етап експерименту – початковий – передбачає оволодіння учнями знаннями, поняттями, відомостями, формування пізнавальної компетентності в галузі графічного дизайну. На цьому етапі нами було застосовано такі організаційні форми і методи, що спрямовані на процес оволодіння та засвоєння учнями, які прийшли в позашкільні заклади, новим матеріалом із графічного дизайну і формуванням пізнавальних інтересів з основних понять і термінів. Серед них розповіді, пояснення, бесіди, лекції, екскурсії та демонстрації кращих виробів графічно-дизайнерської продукції.

У процесі позашкільної діяльності за допомогою цих організаційних форм і методів здійснювалося послідовне розуміння учнями особливостей графічного дизайну.

Другий етап експерименту – середній – позначено практичною підготовкою учнів у процесі гурткових занять із графічного дизайну, більшою активністю гуртківців. На цьому етапі є необхідним застосування організаційних форм і методів, спрямованих на формування в учнів

практичних вмінь і навичок. Серед них використовувалися такі, як практична робота, семінар, вправи.

У процесі практичної роботи учні засвоюють шляхи, способи та засоби застосування теоретичних знань на практиці, у них формуються вміння та навички художньо-графічної діяльності. Практичні заняття з графічного дизайну включають попередню теоретичну підготовку учнів у галузі проектної діяльності, визначення загальної проблеми та її обговорення, практичне розв'язування завдань, їх перевірку. Зокрема, на практичних заняттях здійснюється детальний розгляд окремих теоретичних положень та формується перелік практичних завдань, які необхідно виконати.

Кожне практичне заняття починається з чіткого визначення його теми, основних питань, місця та ролі даного заняття як структурної одиниці в загальній системі експериментальної методики. Усі компоненти практичного заняття перебувають у тісному взаємозв'язку. Але мета і завдання – це та основа, навколо якої організовується все заняття.

Третій етап експерименту – високий – визначається самостійним здійсненням художньо-графічної діяльності учнів, формуванням їх дизайнерської компетентності. На цьому етапі гуртківці виконують самостійні завдання з різних видів графічного дизайну. Також вони можуть презентувати результати своєї творчої дизайн-діяльності. Цей етап ефективно реалізується тоді, коли гуртківець у сукупності наданих йому (або зібраних ним) неупорядкованих фактів не тільки усвідомлює можливу проблему, а й самостійно її розв'язує. На цьому рівні ми ефективно застосовували такі форми і методи, які підвищують міцність знань, сприяють розвитку творчої дизайнерської діяльності, а саме: колективні дизайн-графічні проекти, дизайнерські ігри (ігровий дизайн). Необхідними на даному етапі є самостійна робота, самовиховання, самоконтроль, самоаналіз, самоспостереження, самооцінка.

Колективні дизайн-графічні проекти (КДГП) спрямовані на розвиток творчої дизайнерської ініціативи учнів, їх співпрацю з педагогами чи іншими учасниками, вирішення комплексу різноманітних завдань, реалізацію змісту художньо-графічної діяльності.

Методика підготовки і проведення колективних дизайн-графічних проектів має завершену логіку, оскільки учні спільно з керівником гуртка планують, готують, проводять та оцінюють роботу, визначаючи найефективніші шляхи, способи, засоби вирішення практичних завдань. Ця методика дозволить розкрити здібності учнів до вирішення спільних проектних завдань із графічного дизайну.

Робота з проведення колективних дизайн-графічних проектів передбачає п'ять стадій:

1. Визначення теми та мети колективного дизайн-графічного

проекту, що планується, доцільність його проведення, основний зміст.

2. Планування колективного дизайн-графічного проекту, що передбачає дії дітей з розробки засад його проведення, визначення відповідальних учнів за певний вид роботи, координація і контроль виконання доручень відповідальними.

3. Проведення колективного дизайн-графічного проекту, у процесі якого всі стають його безпосередніми учасниками, оскільки кожен вклав у неї частинку своєї праці або творчості.

4. Підведення підсумків колективного дизайн-графічного проекту, де на загальних зборах визначається, чи була у проекті досягнута спільна мета, що в результаті цієї діяльності набув кожен учень, що не вийшло, що стане ідеєю наступного проекту, які нові справи в подальшому необхідно реалізовувати. Необхідним є участь кожного, його оцінка, висновки тощо.

5. Дизайнерський аналіз самого проекту керівником гуртка, який сприяє професійному зростанню кожного із учасників роботи.

Для досягнення результату під час виконання колективного дизайн-графічного проекту потрібна значна кількість часу, а також серйозна самостійна робота кожного учасника. Позитивною ознакою цього проекту є те, що знання та навички учні здобувають не теоретично у готовому вигляді, без практики, а в процесі виконання конкретних завдань.

Робота над проектом включає три етапи: концептуальний, основний та підсумковий. Концептуальний етап передбачає визначення об'єкта дослідження, постановку мети і завдань реалізації дизайн-графічного проекту, вибір методів роботи та необхідних ресурсів. На основному етапі здійснюється безпосередня реалізація проекту, коригування і його уточнення. Підсумковий етап включає обговорення результатів проекту, його презентацію, а також визначення об'єкта та теми наступного проекту.

Варто підкреслити, що учні самостійно визначають мету дизайн-графічного проекту, складають його план, практично реалізують, оцінюють та представляють. Під час проектування відбувається оволодіння теоретичними та практичними знаннями, прийомами графічно-дизайнерської діяльності, оскільки робота над проектом сприяє формуванню в учнів художньо-графічних здібностей і практичного його застосування.

За допомогою проекту відбувається процес засвоєння знань, формування вмінь визначати та знаходити шляхи вирішення проблем графічного проектування, що сприяє розвитку дизайнерського мислення.

Ефективною організаційною формою і методом навчання художньо-графічної діяльності учнів позашкільних закладів освіти на даному етапі дослідження є ігровий дизайн.

Гра є одним із видів людської діяльності, виникнення якої зумовлене потребою суспільства, в якому живуть діти і активними членами якого

вони повинні стати в майбутньому. Вона допомагає реагувати на різні життєві ситуації, які виникають у стосунках між людьми з навколишньою дійсністю, моделювати аналогічні випадки [1, с. 237].

Використовуючи ігровий дизайн як організаційну форму проведення занять у гуртковій роботі з графічного дизайну через його правила і дії, учні набувають умінь розв'язувати дизайнерські завдання. Гра є «імітацією» професійно-дизайнерської діяльності, де кожен із учасників може виступати у найрізноманітніших ролях: в особі замовника проекту, у ролі розробника основної концепції, виконавця-проектувальника будь-якого виду графічного дизайну.

Для лаконічного формулювання змісту кожного етапу експерименту розроблялася таблиця «Етапи експерименту під час застосування методики навчання графічного дизайну учнів у позашкільних закладах освіти» (таблиця 1).

Таблиця 1

Етапи формувального дослідження під час застосування експериментальної методики навчання графічного дизайну учнів у позашкільних закладах освіти

№ п/п	Етапи	Мета кожного з етапів	Організаційні форми і методи, які використовувалися на даному етапі	Очікувані результати експерименту
1.	ПОЧАТКОВИЙ	Поступове входження у світ дизайну, розуміння художньо-графічної діяльності як одного із його видів. Надання інформації про різні види графічного дизайну. Ознайомлення із візуальним рядом графічно-дизайнерської продукції. Оволодіння учнями знаннями, поняттями, відомостями та формування пізнавальної компетентності в галузі графічного дизайну.	<ul style="list-style-type: none"> – розповіді – пояснення – бесіди – лекції – екскурсії – тематичні зустрічі – демонстрації кращих виробів графічно-дизайнерської продукції 	Ціннісні орієнтації у галузі художньо-графічної діяльності на пізнавальному та емоційному рівні.

2.	СЕРЕДНІЙ	Практична підготовка учнів до занять із різних видів графічного дизайну, яка характеризується більшою активністю гуртківців.	<ul style="list-style-type: none"> – практична робота – семінар – вправи 	Набуття та засвоєння практичних знань, умінь і навичок у різних видах графічного дизайну. Набуття емоційного досвіду під час виконання основних вправ із графічного проектування.
3.	ВИСОКИЙ	Здійснення художньо-графічної діяльності учнями, формування їх дизайнерської компетентності у різних видах графічного проектування. Виконання самостійних завдань з усіх видів графічного дизайну, а також представлення результатів своєї творчої дизайн-діяльності.	<ul style="list-style-type: none"> – колективні дизайн-графічні проекти – дизайнерські ігри (ігровий дизайн) – самостійна робота – самовиховання – самоконтроль – самоаналіз – самоспостереження – самооцінка 	Учень у сукупності наданих йому (або зібраних ним) неупорядкованих фактів у галузі графічного дизайну не тільки усвідомлює можливу проблему, а й розв'язує її. Самостійне опанування учнями навчальним матеріалом, його закріплення і поглиблення у час, вільний від навчальних занять. Розвинутий інтерес до будь-якого виду графічного дизайну, розширення їх мислення і переконань.

Під час проведення експериментальної методики у процесі позашкільної діяльності було отримано такі результати.

Після проведення *першого етапу* експерименту учні на пізнавальному та емоційному рівнях орієнтувалися у галузі художньо-графічної діяльності.

На *другому етапі* експерименту відбулося засвоєння практичних знань, умінь і навичок у різних видах графічного дизайну. Під час виконання основних вправ із графічного проектування учні набули практичного досвіду роботи.

Під час проведення *третього етапу* експерименту учні у сукупності

наданих (або зібраних) неупорядкованих фактів у галузі графічного дизайну не тільки усвідомлювали можливу проблему, а й розв'язували її на більш творчому рівні. Також учасники позашкільної діяльності самостійно опанували і закріплювали матеріал у час, вільний від навчальних занять; виявляли інтерес до будь-якого виду графічного дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Биковська О. В. Теоретико-методичні основи позашкільної освіти в Україні : монографія / О. В. Биковська. – К. : ІВЦ АЛКОН, 2006. – 356 с.
2. Закон України «Про позашкільну освіту» // Освіта України. Нормативно-правові документи. – К. : Міленіум, 2001. – С. 229–251.
3. Коберник О. М. Ігродизайн обдарованої дитини: теорія і практика визрівання емоцій і почуттів особистості / О. М. Коберник, В. П. Тименко, Т. О. Шевчук. – К. : Інформаційні системи, 2009. – 210 с.
4. Криволапов М. Дизайн і технології в системі неперервної освіти / Михайло Криволапов, Василь Мадзігон // Пластичне мистецтво. – 2002. – № 1. – С. 31–32.
5. Максименко О. А. Дизайнерська освіта – педагогічна культура – діти / О. А. Максименко // Мистецтво і освіта. – 2000. – № 3. – С. 15–17.
6. Максименко О. А. Дизайн и дети : учебно-методическое пособие для преподавателей и студентов высших учебных заведений и учителей школ разного типа / О. А. Максименко. – Николаев : Евро-Пресс, 2000. – 158 с.
7. Основи дизайну : підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. профільн. рівень / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, А. С. Сімонік та ін. ; [за ред. В. В. Вдовченка]. – К. : Педагогічна думка, 2010. – 304 с., іл.
8. Програма профільного навчання для загальноосвітніх навчальних закладів з трудового навчання у 10–11-х класах «Графічний дизайн» / В. В. Вдовченко, Т. О. Божко, В. П. Тименко // Освіта і управління Т. 10. – № 1. – 2007. – С. 129–160.
9. Програми середньої загальноосвітньої школи. Основи дизайну. 2–11 класи // Інформаційний збірник Міністерства народної освіти Української РСР. – № 24. – К. : Радянська школа, 1989. – С. 3–15.
10. Студия дизайна (методические материалы в помощь организаторам кружков и студий дизайна) / сост. П. А. Петропавловский. – К., 1991. – 52 с.