

**Касьян Тетяна Костянтинівна** 

заслужена художниця України, кандидатка педагогічних наук, доцентка,  
завідувачка кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін  
Черкаський державний бізнес-коледж, Україна

**Хребто Тамара Степанівна** 

кандидатка педагогічних наук,  
доцентка кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін  
Черкаський державний бізнес-коледж, Україна

**Манзенко Іван Володимирович** 

викладач кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін  
Черкаський державний бізнес-коледж, Україна

## **МЕТОДИ ФОРМУВАННЯ ПРОГРАМНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ НА ОП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»**

***Анотація:** В статті розкрито способи формування програмних результатів навчання у процесі підготовки графічного дизайнера та представлена дидактична технологія формування візуальної культури майбутнього дизайнера у процесі опанування знаннями в вищому навчальному закладі освіти.*

### **Постановка проблеми**

Наразі можна сказати, що об'єкти графічного дизайну є своєрідними засобами комунікації, формування культури та престижу у споживачів і тому саме потреба у професії графіка-дизайнера нині актуальна, що зумовлює стрімке зростання попиту в Україні на цю спеціальність. Візуальна культура в сучасному дизайні орієнтована на вирішення соціокультурних, економічних, естетичних, екологічних, духовних, психологічних питань і тому задачею, що домінує у майбутніх дизайнерів, є перспективний напрямок підвищення розвитку візуальної культури в дизайні на високому професійному рівні, створення нових творчих об'єктів щодо забезпечення естетичних, культурних та матеріальних потреб нашого суспільства.

В сучасному суспільстві процес одержання та трансформації нового знання відбувається завдяки постійному становленню та формуванню компетенцій, яке було запропоновано ще П. Денбостелем та Х. Ліндеманом. «Компетенція – це здібності, навички, знання, методи, відносини та цінності, які набуваються, розвиваються та використовуються в житті людини» [1, 5].

Формування фахових компетенцій майбутніх дизайнерів-графіків у системі дизайн-освіти має ґрунтуватися на засадах поетапного професійного становлення і саморозвитку творчої особистості, що добре узгоджується з культурологічним, інтегрованим, компетентнісним, особистісно-орієнтованим, діяльнісним підходами, тому, що людина розкриває свій творчий потенціал, лише реалізуючи свої знання у процесі та на основі різних видів діяльності. У контексті нашого дослідження, йдеться про дидактичні способи формування інтегрованих компетенцій майбутніх фахівців із графічного дизайну, які творчо застосовують набуті інтегровані знання і мистецький досвід у подальшій професійній діяльності.

**Мета статті:** стаття присвячена розробці науково-обґрунтованої дидактичної технології формування фахових інтегрованих компетенцій та програмних результатів навчання майбутніх дизайнерів у професійній підготовці на освітньої програмі «Графічний дизайн».

**Аналіз наукових досліджень.** Теоретико-методологічним підґрунтям у галузі філософії, педагогіки та психології останніх років слугують фундаментальні праці науковців: С. У. Гончаренка [2], І. А. Зязюна [5], Н. Г. Ничкало [6] у галузі теорії й методики мистецької та дизайнерської освіти – О. В. Баніт, А. В. Бойчука, О. М. Олексюк, В. Ф. Орлова [8], Л. В. Оружої, В. Ф. Прусака [10], В. О. Радкевич, О. П. Рудницької [11] тощо. Питання розвитку художньо-проектної культури розглядали у своїх дослідженнях Ю. В. Веселова, В. Я. Даниленко [3], В. Папанек, В. Ф. Сидоренко [12] тощо. Утім недостатньо розробленим залишається питання інтеграції змісту фахової мистецької освіти на рівні формування проектної культури майбутніх дизайнерів у професійній підготовці.

**Виклад основного матеріалу.** Методологія дослідження базується на ідеях компетентнісного [7], [14], [18], [16] та інших підходів.

Метою інтегрованої освіти є стимулювання гармонійного, цілісного та екологічно свідомого мислення, заснованого на поєднанні логічного й образного сприйняття. Такий тип мислення дозволяє студенту бачити світ як єдине ціле і може слугувати інструментом для вирішення глобальних проблем у процесі розвитку суспільства. Це той тип мислення, який може дати студенту цілісну картину світу і здібний стати інструментом розв'язання глобальних проблем в період розвитку суспільства. Інтеграція в освіті – це складне, багатофункціональне явище, що охоплює різні ланки загальноосвітнього процесу та окреслює одне із перспективних напрямів удосконалення навчально-виховного процесу в мистецькій освіті. Узгодження фактів із різних галузей мистецьких знань, широке використання на практиці у володінні

професійними вміннями та навичками вагомо впливають на формування наукового та креативного мислення студентів. Все це особливо важливо для формування в студентів свого погляду на навколишній світ. Ідеї інтеграції знаходять відображення в трьох основних структурних елементах змісту освіти: системі мистецьких знань, системі фахових умінь, системі творчо-трансформованого дизайнерського продукту.

Таким чином ми даємо визначення основним поняттям: інтегроване навчання, інтегрована технологія, дидактичні умови. Під інтегрованим навчанням ми розуміємо процес взаємодії викладача і студента, який досягає мети в мистецькій освіті, побудованій на принципах інтеграції, яка реалізує науково обґрунтовані дидактичні умови. Під дидактичними умовами ми розуміємо наявність спеціальних факторів, без яких реалізація інтегрованого навчання в мистецькій освіті неможлива (соціально-педагогічні та психолого-дидактичні).

Інтегрована технологія – це сукупність процедур та операцій, які гарантують досягнення поставлених задач інтегрованого навчання [17].

У сучасній методиці викладання дисциплін соціально-гуманітарного циклу проблема розробки та проведення інтегрованих занять є актуальною, оскільки диктується завданнями розвитку особистості майбутнього фахівця на основі його внутрішнього потенціалу та з урахуванням прогресивних культурно-історичних і технологічних досягнень країни.

У структурі інтегрованої технології формування фахових компетенцій майбутніх дизайнерів були використані загальні механізми інтегрованих процесів у навчанні та способи їх реалізації у вищих мистецьких закладах освіти. Ці способи забезпечують цілеспрямовану взаємодію між різними галузями фахових мистецьких знань та інтеграцію базових знань з фахових дисциплін: основи композиції та формоутворення, історія мистецтва, кольорознавство, комп'ютерна графіка, основи шрифтового мистецтва, рукописні та друкарські шрифти, графічні техніки, декоративний живопис, художнє моделювання, дизайн книги, комплексне проєктування, а також володіння основами мистецтва рисунка та живопису.

Предметом аналізу на ньому виступають багатопланові об'єкти, інформація, сутність яких розкривається в різних навчальних дисциплінах. Структура змісту освіти, як і будь-якої системи, визначається сукупністю компонентів (навчальних предметів) та їх взаємозв'язками. Тому, поряд з аналізом набору структурних елементів, необхідно виявити й основні взаємозв'язки навчальних предметів.

Отже, будь-яка дидактична технологія має послідовну структуру, компоненти якої завжди взаємопов'язані: мета – зміст – принципи – методи – засоби – форми. Основною вимогою до впровадження розробленої нами дидактичної технології вважаємо її відповідність реальній дійсності в навчальному процесі вищої професійної школи за основними властивостями і параметрами. Процес формування фахівця у вищій професійній школі дає нам змогу розробити інтегровану технологію формування фахових компетенцій майбутніх дизайнерів-графіків за складовими компонентами. Створена нами дидактична технологія передбачає декілька взаємопов'язаних елементів, по-перше, постановку основної мети, окресленої нами на базі змістової основи, встановленої відповідно до вимог Державного освітнього стандарту та соціального замовлення суспільства на підготовку фахівців з графічного дизайну. Формування програмних результатів навчання майбутніх дизайнерів-графіків відображає цілісність навчального процесу, окреслене складниками цільового, змістового, дидактичного, технологічного, оцінювально-результативного етапів розробленої нами дидактичної технології.

Установлено, що інтеграція змісту освітніх компонентів передбачає передусім виділення одиниць їх змісту, що тісно пов'язано з аналізом структури навчальних дисциплін та їх типологією, узгодження навчальних програм і на цій основі розроблення способів інтегрованого навчання.

Інтегральна компетентність студентів графічного дизайну це здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми в галузі дизайну або в процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів та характеризується певною невизначеністю умов; нести відповідальність за результати своєї діяльності; здійснювати контроль інших осіб у визначених ситуаціях [9].

Візуально-інформаційний спосіб реалізації розробленої технології був заснований на інтеграції знаннєвого й емоційного компонентів змісту навчання з метою засвоєння студентами знань як єдності образів, почуттів, цінностей шляхом переведення змісту навчання у внутрішній світ емоційно-естетичних переживань і морально-естетичних ставлень [19, С. 220 – 227].

Указаний спосіб інтеграції змісту предметів гуманітарного й мистецького циклів спрямований на забезпечення впливу на свідомість та емоційно-почуттєву сферу особистості студента за допомогою комплексного використання мистецьких засобів (музики, літератури, живопису), що сприяє опануванню художньої мови та засобів художньої виразності окремих видів мистецтва, забезпечує їх вплив на процеси взаємопроникнення, трансформації елементів загальних й фахових компетентностей у нову цілісність.

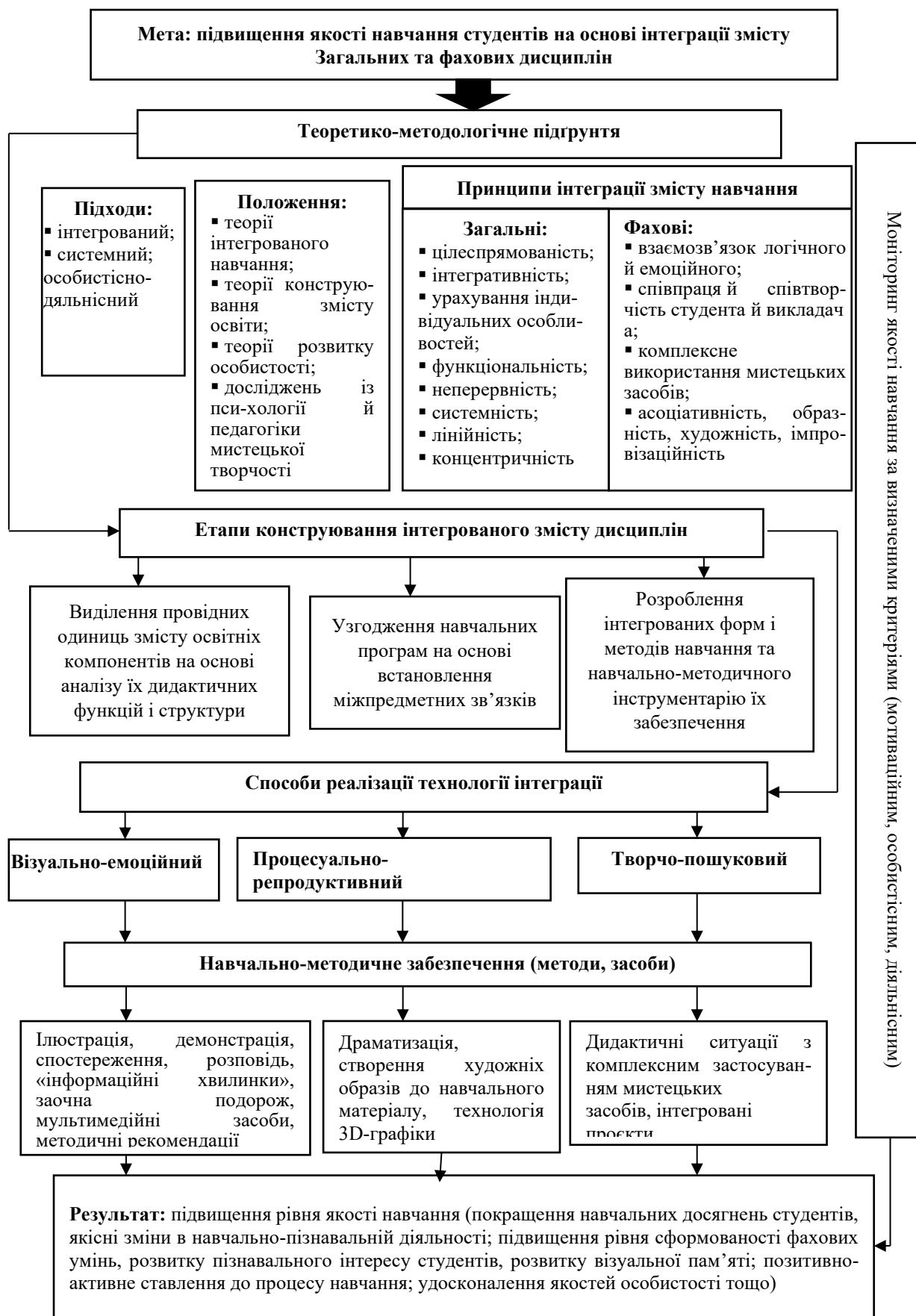


Рис. 1. Схема реалізації технології інтеграції змісту дисциплін загального та фахового циклів

Під час використання візуально-емоційного способу особливе місце займають мультимедійні засоби навчання, які, надають студентам візуальну й вербальну інформацію, забезпечують відображення художнього образу. Зображення художньої композиції, які сприймаються за допомогою аудіовізуального ряду комплексу мистецтв, студенти змушені переводити образно-художню інформацію у вербальну, поняттєву. Процес сприйняття навчального матеріалу таким чином набуває активного й діяльнісного характеру, дає можливість підвищити ефективність сприйняття й засвоєння навчального матеріалу. Забезпечення впливу на емоційно-почуттєву сферу студента передбачає також постійне звертання викладача до суб'єктивного досвіду студента, спонукаючи його до переосмислення навчального матеріалу.

На даному етапі сприйняття нової теми викладач мотивує студента на створення нового творчого комплексного графічного проєкту, де проєктна думка студента візуалізується, зріє в ескізах та начерках, які можливо перевести в об'ємно-пластичну форму. Проєктна графіка відповідає за образне вирішення графічного завдання. Студенти вивчають графіку на різних етапах проєктування, знайомляться з графічними матеріалами, різноманітними техніками та технологіями, вивчають якості та засоби композиції в реальному проєктуванні, займаються творчим вивченням культурної спадщини і її адаптацією.

В основу процесуально-репродуктивного способу дидактичної технології здійснюється принцип дії. Указаний спосіб передбачає виконавську діяльність здобувачів вищої освіти – визначення та виконання проєктної графіки. Під час реалізації процесуально-репродуктивного способу значну увагу студенти приділяють:

- ескізуванню як матеріалізації ідей дизайнера, які в проєктній графіці розрізняють на такі типи проєктно-графічних зображень: начерк; пошуковий рисунок з розробкою графічних варіантів або деталізацією проєктного виробу; ескізне проєктування – розробка ідеї проєкта зі знаходженням образного рішення; побудови креслень;

- формуванню художньо-пластичного образу, який складається з пошукової стадії проєктування; зміни характеру ескізу; зв'язку характеру графіки з загальним задумом; відбору кращого варіанту об'єкта та уточнення деталей; світлотіньової моделіровки форми об'єкта; демонстрації рисунка; переходу до чистового об'єкта; зображення загального вигляду; відповідності графічної мови особливостям проєкту; об'єднанню вихідних даних;

- виконанню ескізу різними графічними способами зображень, таких як: ескіз – пошук – начерк пошукової ідеї; ескіз – подача – використання його в

друкованій графіці; технічний ескіз – точний, без порушень пропорцій зображення.

При цьому студенти використовують такі системи, як StudioPro, Extreme 3D, технології 3D-графіки, що містять у собі можливість моделювання, анімацію та додаткові ефекти. Найбільш поширений вид проєктної графіки – тривимірний рендеринг. Сам рендеринг, тобто переклад моделі в растрове фотографічне зображення – тонкий та делікатний процес. Саме тут проявляється міра смаку та візуальна культура дизайнера та знання інших фахових дисциплін.

Особливість творчого-пошукового способу розробленої дидактичної технології полягає саме в комплексному проєктуванні, поєднанні двох попередніх способів з акцентуацією на інтегруванні творчого компонента змісту навчальних дисциплін, що передбачало набуття студентами досвіду творчої діяльності.

Проєктування – (від лат. *Proiectus*, буквально – кинутий вперед) – тип діяльності, спрямований на створення (опис, зображення) об'єктів, явищ із заданими умовами і властивостями; процес створення проєкту, це універсальний тип діяльності, характерний для різних областей життя людини: промислового виробництва, будівництва, освіти, побуту, дозвілля, політики, культури [4, С. 352-355.].

Проєкт (лат. – *proiect*, фр. – план, припущення, приречення) – задумане, припущення і викладене студентами в дизайнерській розробці, представлена у формі наочного графічного рішення. В художньому проєктуванні, як і в іншій творчій діяльності, склалися і постійно розвиваються власні техніка і технологія – матеріали, інструменти, проєктна мова, засоби та способи. Майбутній дизайнер, який досконало володіє ними, успішно розв'язує задачі, що постають перед ним, створює новий, у всіх відносинах якісний виріб, що цілком реалізує його творчі можливості. Це найважливіша умова майстерності графічного дизайнера, без якого будь-які ідеї та задуми залишаються тільки наміром [13, С. 25-28].

В сучасному художньому проєктуванні застосовують дві спеціальних мови, які доповнюють евристичні можливості одна одної, тобто можливості, пов'язані з творчим пошуком найкращого рішення проєктної задачі. Це мова проєктної графіки, і мова так званого об'ємного проєктування – макетування і моделювання.

Індивідуальна манера спеціаліста природна, бо однією з ознак професіонала високого класу є творча індивідуальність, неповторність особистого погляду на аспекти професійної творчості. Молодий дизайнер

усвідомлює, що проектна графіка є мовою, що виражає задум дизайнера. Повнота та інформативність цієї мови залежить від її специфічних якостей: стилю, умовності, лаконізму зображень тощо.

Оцінка якісних особливостей змісту проектної графіки залежить від того, які графічні засоби використовуються автором для розв'язання професійних задач. Такі поняття як стиль, умовність, лаконізм змінюються в залежності від використання графіки лінійної, тональної, кольорової. Стильова єдність є необхідною умовою естетичного сприйняття будь-якого мистецького твору [15, С.29-32].

### **Висновки та перспектива подальших досліджень.**

Отже, можна зробити висновок, що розроблена дидактична технологія формування програмних результатів навчання студентів у процесі дизайн-освіти передбачає різні способи реалізації, а саме: візуально-інформаційний, процесуально-репродуктивний, творчо-пошуковий, які у своєму синтезі поєднують: культуру візуальної діяльності (художньо-творчі компоненти) та художній смак особистості (психологічні компоненти), що є необхідним для створення будь-якого дизайн-об'єкта.

Тому одним з головних завдань запропонованої нами технології є інтеграція професійної підготовки майбутніх дизайнерів-графіків, виховання творчої особистості та спрямовання гуманістичного світогляду студента на цілісну картину світу та підвищення загальної культури особистості в цілому.

### **Список використаних джерел:**

1. Lindemann H.-J. Kompetenzorientierung. Kompetenzen beschreiben. Berlin, 2015. 86 s. S. 5. URL: <http://www.dblernen.de/kompetenz/Ldn>].
2. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. К. : Либідь, 1997. 376 с.
3. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків : ХДАДМ, 2003. С. 64 – 68
4. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури ХХ століття (національний та глобалізаційний аспекти) : дис. ... д-ра мистецтвознавства : 05.01.03 / Львівська національна академія мистецтв. Львів, 2006. С. 352 – 355
5. Зязюн І. А. Філософія педагогічної дії : монографія. Черкаси : Вид. ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2008. С. 545 – 547
6. Концептуальні засади професійного розвитку особистості в умовах євроінтеграційних процесів: зб. наук. статей / за ред. В. Г. Кременя, М. Ф. Дмитриченко, Н. Г. Ничкало – Уклад.: М. В. Артюшина, В. П. Тименко та ін. К.: НТУ, 2015. С. 237 – 240
7. Луговий В. І. Компетентності та компетенції: поняттєво-термінологічний екскурс Вища освіта України. 2009. № 3. С. 8 – 14
8. Орлов В. Ф. Професійне становлення особистості у професійно-художній освіті. *Педагогічний процес: теорія і практика: Наукові записки*. 2002. Вип. 1. С. 120 – 131
9. Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн». URL: [http://csbc.edu.ua/documents/otdel/ooop\\_gd.pdf](http://csbc.edu.ua/documents/otdel/ooop_gd.pdf)
10. Прусак В. Ф. Методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах. *Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. Вип.61. 2006. С.131 – 138
11. Рудницька О. П. Проблема інтеграції знань у контексті художнього сприймання. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2001. Вип.1. С. 144 – 152
12. Сидоренко В. Культурологічні аспекти художньо-стильової еволюції візуального мистецтва України (ХХ – початок ХХІ ст.) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.01 – Теорія та історія культури. Харків. 2004. С.14 – 17

13. Сисоева С. Особистісно зорієнтовані технології: метод проектів. Підручник для директора. К. : Плеяди, 2005. №9-10. С. 25 – 28
14. Степко М. Ф. Компетентнісний підхід: його сутність. Що є прийнятним, а що проблемним для вищої освіти України? *Вища освіта України*. 2009. № 1. С.43 – 58
15. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. С. 29 – 32
16. Хребто Т. С. Дидактична підготовка майбутнього вчителя до розробки інтегрованих форм навчання. *Педагогіка та психологія : зб. наук. пр.* Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2011. Вип. 38. С. 112 – 118.
17. Хребто Т. С. Технологія інтеграції змісту предметів гуманітарного та мистецького циклу в середній загальноосвітній школі. Дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : 13.00.09 – теорія навчання. Харків, 2016. 275 с.
18. Хуторський О. В. Освітній простір як евристичне середовище. Вилучено з: <http://www.osvita.ua/school/metod/1876/>
19. Чернявський В. Г., Кузнецова І. О., Кара-Васильєва Т. В., Чегусова З. А. Синтез мистецтв : навч. посіб. Київ : НАУ, 2012. С. 220 – 227