

УДК 378.147

Кулінка Юлія

*Криворізький державний педагогічний університет***ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНА ПРОЕКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК
СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ КУЛЬТУРИ
МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ**

У статті проаналізовано підходи до визначення дизайнерської культури як важливої складової фахової підготовки майбутнього вчителя трудового навчання; розкрито особливості формування дизайнерської культури у студентів у процесі роботи над дизайнерськими проектами. Дизайн-проекування включено до професійно-орієнтованої технології фахової підготовки майбутніх учителів трудового навчання. Подано приклади використання творчих професійно-орієнтованих завдань на різних етапах проектування та міждисциплінарні проекти з тюнінгу сучасного автомобіля та розробки бренду, робота над яким сприяла формуванню дизайнерської культури студентів.

Ключові слова: культура, дизайн, дизайнерська культура, професійно-орієнтовані технології, проект, проектування, дизайн-проекування, творчі завдання, рекламний дизайн-проект.

Постановка проблеми. Отримання якісної освіти – одне з найголовніших питань професійної підготовки студентів, що вказує на оволодіння теоретичними знаннями, практичними вміннями, навичками та самостійним вдосконаленням своїх професійних знань, які сприятимуть розвитку особистості, професійної кар'єри, культуро-здатності та здатності до ефективної соціальної життєтворчості.

Тому, сьогодні для формування дизайнерської культури студентів характерним є значний інтерес до проблеми модернізації та підвищення якості професійної підготовки студентів. «Якість» розглядається як результат комплексу освітнього процесу, що відповідає вимогам (стандартам) і очікуванням суспільства та реально відображає досягнення фахівця нового освітнього рівня, який відрізнятиметься спроможністю швидкої адаптації до змін в професійній діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Відомо що для забезпечення якості дизайн-освіти необхідним елементом є визначення рівня сформованих компетентностей через результати навчання фундаментальних та профільно-орієнтованих дизайнерських навчальних дисциплін.

Погляди науковців на дизайн як вид художньої діяльності (Е. Давидова, В. Ванслов), як вид техніко-естетичної творчості (Ле. Корбюз'є), як вид проектування (Л. Безмоздін, В. Плишевський, Ю. Соловійов, М. Федоров), як невід'ємну складову частину проектування (Б. Арчер, Дж. Джонс), як складову проектно-технологічної діяльності (В. Харитонова) відображають його суттєві риси як категорії естетичної діяльності. Проблеми формування дизайнерської культури та компетентності відображені у працях Р. Сулейманова, Н. Русової, І. Торшина, В. Щукіної, Ю. Яворика та ін.

Формування цілей статті. Мета статті – схарактеризувати особливості формування дизайнерської культури у майбутніх учителів трудового навчання у процесі роботи над проектами різних видів та тематики.

Методи дослідження. Осягаючи методи та підходи пізнання дизайнерської культури, відмітимо, що вони достатньо різноманітні: інституційний, системний, аксіологічний, культурологічний, антропологічний, феноменологічний, герменевтичний, структурно-функціональний. Підходи – діяльнісний, інноваційний, технологічний, естетичний, історичний, цілісний. Сукупність цих методів і підходів у своїй цілісності дає можливість пізнати сутність і структуру дизайнерської культури майбутнього вчителя технологій як соціального феномена, функції і роль якого в житті людини і суспільства посилюється. Метод пізнання дизайну формується і розвивається у процесі

активного впливу суб'єкта на об'єкт, твориться суб'єктом, але визначається об'єктом пізнання як спосіб досягнення поставленої мети, як сукупність прийомів і операцій практичного або ж теоретичного засвоєння (пізнання) дійсності.

Виклад основного матеріалу дослідження. Завдання проектування є образне, комплексне рішення середовища. З цього визначення відразу з'являється можливість провести межу між конструктором і проєктантом. Якщо завдання першого – створення на основі естетичних, технічних і функціональних вимог еталонів виробів, призначених для масового тиражування, то завданням другого являється створення образного рішення середовища, по-своєму унікального і не тиражованого

Головними і загальними для всіх студентів є вміння розробляти оригінальні за дизайнерським задумом та виконанням витвори, творчо вирішувати композиційні, колористичні і технічні завдання. Важливою є й апеляція до традицій та творчого досвіду як вітчизняної, так і зарубіжної художньої культури.

Проектування у своїй практичній іпостасі поєднує в собі установки на проектну доцільність і художню виразність, функціональну чіткість і ціннісну ясність просторово-образних рішень. Воно спочатку виходило з тих поглядів на природу і призначення мистецтва, які були розвинені в образотворчому мистецтві (класичному і народному, традиційному і сучасному) і співвідносило їх з соціальними і культурними умовами науково-технічної революції, екологічного руху і сучасних зусиль із вдосконалення способу життя.

Б. Нешумова та Е. Щедрина [2, с. 34] зазначали, що ще за радянських часів методика проектування формувалася в результаті узагальненого досвіду роботи багатьох діячів радянського та зарубіжного дизайну. Вона закріпила положення та принципи, характеризуючи відмінність сучасного дизайну від матеріально-художньої творчості минулого - щодо характеру і складності вирішуваних завдань, наукового та технічного забезпечення, взаємини художника з виробництвом.

Завдання, які необхідно вирішити в процесі формування дизайнерської культури студентів, можна сформулювати й об'єднати їх у три групи: творчі, професійно-орієнтувальні й науково-теоретичні.

Творчі завдання спрямовані на розвиток умінь ухвалювати оптимальне рішення в нестандартних ситуаціях професійної діяльності, формування критичного ставлення до результатів своєї праці, толерантного ставлення до думки інших фахівців із приводу своєї творчості, розуміння необхідності постійного самовдосконалення.

Професійно-орієнтувальні завдання спрямовані на всебічне й глибоке освоєння студентом усієї системи професійних дизайнерських і інженерних знань, методів дизайнерського проектування, розвиток навичок рефлексії в системі професійної діяльності, формування навичок розуміння й інтерпретації дизайнерських ідей у реальних умовах виробничої діяльності, виходячи з фінансових і технічних можливостей.

Науково-теоретичні завдання сприяють розвитку в студентів зацікавленого й поважного ставлення до дизайнерської науки й методології проектної творчості, самостійності у вирішенні завдань проектної діяльності, пошуку нових прийомів її здійснення.

Для успішної реалізації завдань проектної діяльності студент повинен знати: історію розвитку і становлення дизайну; принципи і закономірності формоутворення предметного середовища; вимоги, які необхідно враховувати в процесі проектування об'єктів (функціональні, конструктивні, естетичні), критерії естетичного оцінювання якості виробів; етапи проектування; основні методи сучасного дизайну та графічних робіт; основні види, закономірності й засоби композиції у дизайні; сучасні

конструкційні та декоративно-оздоблювальні матеріали; основні графічні комп'ютерні програми.

А також повинен уміти: здійснювати функціональний, композиційний аналіз художніх об'єктів і предметного середовища; використовувати графічні засоби для вирішення творчих завдань, пов'язаних з проектуванням об'єктів (виконувати ескізи, скетчі, розгортки, макети); використовувати методи технічної творчості в процесі проектної діяльності; застосовувати методи сучасного дизайну; використовувати комп'ютерні графічні програми для вирішення проектувальних завдань; виявляти власну творчу думку, фантазію, художнє ставлення, самостійність у розробленні проєктів.

Проектування, як і будь-яка діяльність, має визначену структуру, що містить у собі мету, мотив, способи, процес, предмет, результат. У творчому процесі діяльності виділяються дві тісно пов'язані між собою стадії. Перша – формування художнього задуму, який у кінцевому результаті виникає як наслідок образного відображення реальної дійсності. На цій стадії відбувається усвідомлення студентом життєвого матеріалу й уявного створення загальної конструкції майбутнього твору, а також здійснюються практичні пошуки образного вирішення теми. Друга стадія – безпосередня робота над виконанням завдання. Студент стихійно або усвідомлено, урахувавши майбутні умови естетичного сприймання задуманого проєкту, домагається оптимальної виразності образного втілення своїх ідей та емоцій. Реалізація проєктних ідей здійснюється в такій послідовності:

- накопичення життєвих уявлень і осмислення життя;
- формування основної ідеї;
- формування творчого задуму і його розробка;
- реалізація задуму – створення ідеальної художньої моделі та її втілення.

Отже, реалізація проектування з метою формування у студентів дизайнерської культури, дозволяє виконати ряд графічних, практичних, пошукових та дизайнерських робіт.

Як один із видів професійної діяльності дизайн впливає на особистість. Проектна уява і культура – це базові поняття в професійній діяльності дизайнера (С. Хан-Магомедов, В. Шимко). Проектуючи предмети і створюючи предметне середовище, дизайнер «проекує» і людину. Формування якісно нового мислення в процесі створення середовища, що забезпечує максимально сприятливі умови життєдіяльності людини, є головним завданням вищого навчального закладу.

Значно конкретнішим є визначення проектування як процесу створення прототипу, прообразу передбачуваного або можливого об'єкта, стану. Слово «проект» – латинського походження буквально означає «кинутий вперед», «виступаючий» тощо. У Великобританії є такі інтерпретації цього поняття: 1) дизайн – документально оформлений план споруди або конструкції; 2) проєкт – система сформульованих у його рамках цілей (новостворених або таких, що підлягають модернізації) з метою реалізації фізичних об'єктів, технологічних проєктів, процесів тощо [4, с. 15]. В українській мові проєкт має такі значення: 1) технічні документи – креслення, розрахунки, макети новостворюваних будівельних споруд, машин, приладів тощо; 2) попередній текст якого-небудь документу та ін.; 3) план, задум [4].

Базуючись на таких визначеннях проєкту, О. Марущак стверджує, що проектування – це розумова діяльність, яка визначає майбутній процес і результат перетворення дійсності з урахуванням природних і соціальних законів, на основі вибору й ухвалення рішень. У проектуванні важливо підкреслити його ідеальний характер; дії виконуються не з реальними явищами чи процесами, а з їх уявними моделями [1].

У контексті розвитку проектної культури вчителя технологій О. Марущак та Д. Луп'як виокремлюють інженерне, педагогічне та дизайн-проектування [1, с. 176].

Дизайн-проекування – це особливий вид творчої діяльності, пов’язаний з розробкою дизайн-об’єкта за принципом: функціональність + конструктивність + краса, що поєднує в собі наукове та інтуїтивне передбачення і потребує постійного розвитку проектних здібностей. В основі дизайн-проекування є художнє конструювання, що передбачає висунення нової художньо-проектної ідеї та умови її раціонального втілення.

З метою формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання є практична розробка дизайн-проектів різної тематики [4]. Особливого значення набуває міждисциплінарне проектування. Так, студентами спеціальності «Технологічна освіта (технічна та комп’ютерна графіка)» розроблено рекламний дизайн-проект на тему «Дизайн сучасного автомобіля (тюнінг)», що спрямований на формування графічних, конструкторських та дизайнерських умінь і навичок, а також закріплення знань з автосправи.

Проблема, що піднімається у роботі, стосується удосконалення дизайну сучасного автомобіля та автотюнінгу, так як застосування низькоякісних матеріалів та недостатньої комплектації масових бюджетних автомобілів, їх посередньої керованості та динаміки впливають на зовнішній вигляд та зносостійкість автомобіля. Причини полягають у розгляді можливості поліпшення комфорту, крім цього в бажанні виділитися або ж просто перетворити зовнішній вигляд авто у відповідності до смаку власника.

У процесі формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання також вважаємо ефективним упровадження ігрового проектування. Сутність запропонованого виду проектування полягає в тому, що: 1) студенти, обравши собі ролі, творчо працюють у складі невеликих груп над виконанням професійно значущого для них проектного завдання; 2) кінцевий результат роботи, форму якого обирають самі студенти (конкурс проектів, прес-конференція, дискусія, демонстрація, творчий звіт, усна презентація тощо), має бути поданий на розгляд експертної ради, інших викладачів і підлягати рейтинговій оцінці; 3) викладач виступає в ролі консультанта, спостерігача за творчою діяльністю студентів, організатора підготовчого етапу ігрового проектування та створення умов для успішної роботи.

Прикладом комплексного навчально-ігрового проекту, який розроблявся в процесі вивчення курсу «Основи айдентики» [3], був ігровий проект «Бренд – створення та розміщення на ринку». На підготовчому етапі цього навчально-ігрового проекту студенти формулювали проблему, визначали протиріччя, мету та завдання. Формою представлення навчально-ігрового проекту було вибрано проведення *ділової гри* «Дизайн-компанія».

Завдання до гри:

1. Засвоїти поняття «бренд», «слоган», «логотип», «маркетинг» тощо.
2. Навчитися визначати аналізувати поточну ситуацію та досліджувати ринок в окремому випадку.
3. Набуття навичок складання технічного завдання на розробку бренду.
4. Спроба просування бренду та моніторинг його ефективності.

Між учасниками навчально-ігрового проектування під керівництвом викладача ролі розподілялись наступним чином:

1 група: економісти, соціологи – досліджували соціально-економічні проблеми, пов’язані з поняттями «економічна ефективність компанії» і «рентабельність компанії».

2 група: розрахункова – обробка даних за допомогою таблиць і формул.

3 група: аналітична – системний аналіз проблем, пов’язаних із поняттям «бренд», узагальнення умовиводів, формулювання висновків.

Одним із методів підготовчого етапу для стимулювання пізнавальної активності та розвитку технічних здібностей у студентів було обрано метод діаграми ідей, що

проводився в кожній із проектних груп, а потім і між ними. Для проведення методу діаграми ідей використовувалася схема, на якій студенти записували свої ідеї щодо таких пунктів: споживання брендівих послуг, джерела здобуття інформації про особливості брендівих послуг, що необхідні людині для життя й розвитку. Цей метод дав змогу визначити основні напрями для розв'язання поставлених завдань.

На дослідницькому етапі студентами у проектних групах було використано такі методи, як: інтерв'ю, бесіда, метод щоденників, графічні роботи зі складання діаграм, образних моделей. Під керівництвом викладача було проведено аналіз конкретних ситуацій. Для розгляду, аналізу та обговорення було запропоновано таке проблемне питання: «Як скласти технічне завдання?». Запропонуйте власний варіант розв'язання проблемного питання, відповіді обґрунтуйте.

На заключному етапі використовувались такі методи, як захист навчально-ігрового проекту, аналіз досягнень, корекція результату. Викладач, експерти, студенти оцінювали проект, аналізували його результативність, чи досягнута мета проекту та виконані поставлені завдання. Оцінка навчально-ігрового проекту здійснювалася експертною групою. Це сприяло розвитку умінь та навичок аналізу та оцінки, а також саморефлексії власного розвитку технічних здібностей у майбутніх учителів технологій, формуванню дизайнерської культури.

Висновки. Реалізація проектної технології з метою формування у майбутніх учителів трудового навчання дизайнерської культури, дозволяє виконати ряд графічних, практичних, пошукових та дизайнерських робіт, дозволяє сформувати і закріпити знання з комп'ютерної графіки, автосправи та методики трудового навчання, сприяє розвитку проектного та технічного мислення. Робота над таким міждисциплінарним проектом відкриває перед студентами можливість оволодівати узагальненими, сукупними знаннями, спроможними звільнити їх від одностороннього розвитку і прискорити розширення їхнього світогляду. **Перспектива подальших розвідок** полягає в обґрунтуванні формування дизайнерської культури студентів при розробці міждисциплінарних проектів різної спрямованості.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Марущак О. В. Формування проектної культури майбутнього вчителя технологій / О. В. Марущак, Д. М. Луп'як // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія №5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. – Випуск 51 : збірник наукових праць. – К. : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2015. – С. 174 –179.
2. Нешумов Б. В. Художественное проектирование / Б. М. Нешумов, Е. Д. Щедрин, Г. Б. Минервин. – М. : Просвещение, 1979. – 176 с.
3. Основи айдентики : методичний посібник / Ю. С. Кулінка, Л. П. Романко. – Кривий Ріг : КДПУ, 2017. – 94 с.
4. Проектна діяльність студентів педагогічного університету [методичні рекомендації] / Упорядники Л. О. Савченко, Ю. С. Кулінка. – Кривий Ріг : КДПУ, 2010. – 37 с.

Kulinka Julia

The Kryvyi Rih State Pedagogical University

PROFESSIONALLY-ORIENTED PROJECT ACTIVITY AS A COMPLEX FORMING DESIGNER CULTURE OF FUTURE TEACHERS OF LABOR EDUCATION

The successful development of society is an important improvement of science, art and technology that is essential in the preparation of future teachers of technology. The article analyzes the approaches to the definition of design culture as an important component of the professional training of the future teacher of labor education. Understanding design as a new type of design, artistic and technological activities of a person poses a future teacher with new tasks and encourages the search for more effective ways. At the same time, the main task in solving this issue remains the task of developing student competence in design. The peculiarities of the design culture development of students in the process of work on design projects are revealed. The result of the analysis of the definition of competence was the conclusion that competence is represented as a multi-faceted concept, as a qualitative characteristic of the individual's potential, the level of development of which depends on the degree of

activity and achievement of the result of various human activities. Design, in turn, is determined by us as a creative design and artistic activity associated with the design of the objective world, the purpose of which is to form a harmonious object environment that satisfies the needs of man, as well as a product or result of this activity. Design is included in the professional-oriented technology of professional training of future teachers of labor education. Examples are given of the use of creative professional-oriented tasks at various stages of designing and interdisciplinary projects on modern vehicle tuning and brand development, the work of which contributed to the formation of a student's design culture.

Key words: culture, design, design culture, professional-oriented technologies, project, designing, design-designing, creative tasks, advertising design-project.

Кулінка Юлія

Криворожський державний педагогічний університет

ПРОФЕСИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ ФОРМИРОВАНИЯ ДИЗАЙНЕРСКОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ТРУДОВОГО ОБУЧЕНИЯ

В статье проанализированы подходы к определению дизайнерской культуры как важной составляющей профессиональной подготовки будущего учителя трудового обучения; раскрыты особенности формирования дизайнерской культуры у студентов в процессе работы над дизайнерскими проектами. Дизайн-проектирование включено в профессионально-ориентированные технологии профессиональной подготовки будущих учителей трудового обучения. Подано примеры использования творческих профессионально-ориентированных заданий на разных этапах проектирования и междисциплинарные проекты по тюнингу современного автомобиля и разработки бренда, работа над которым способствовала формированию дизайнерской культуры студентов.

Ключевые слова: культура, дизайн, дизайнерская культура, профессионально-ориентированные технологии, проект, проектирование, дизайн-проектирование, творческие задания, рекламный дизайн-проект.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Кулінка Юлія Сергіївна – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки та методики технологічної освіти Криворізького державного педагогічного університету.

Коло наукових інтересів: дизайнерська підготовка майбутніх учителів трудового навчання засобами професійно-орієнтованих технологій.

УДК 378.9,372.853.53

Кух Аркадій, Кух Оксана

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

STEM-ОСВІТА ТА ТЕХНОЛОГІЯ УТОЧНЕННЯ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ

На основі системного аналізу компонентів професійної підготовки педагога уточнено її структуру з врахуванням вимог STEM-освіти. Окреслено завдання технології STEM-освіти. Запропоновано технологію НПК («наука-практика-культура») уточнення компетентностей в підготовці педагогічних кадрів на основі світоглядних та діяльнісних характеристик. Окреслено базис ознак компетентностей в ознаках цілей діяльності. Побудована модель професійної підготовки педагога до роботи в умовах STEM-освіти.

Ключові слова: технологія STEM, базис ознак компетентності, технологія НПК, модель професійної підготовки.

Постановка проблеми. Одним із перспективних напрямків розвитку вітчизняної науки і техніки вбачається у застосуванні в загальноосвітній та вищій школі технології STEM-освіти (Science – наука, Technology – технологія, Engineering – інженерія, Mathematics – математика). На думку експертів, STEM-освіта має на меті об'єднання наук, яке спрямоване на розвиток інноваційних технологій, на формування креативного мислення, на забезпечення промисловості висококваліфікованими інженерними кадрами. Така стратегічна мета STEM-освіти неодмінно веде до інтеграції природничо-