

Summary

In the article the concept of symmetry in the process of study of physics of solid in higher educational establishments is analysed and examined.

Key words: symmetry, physics of solid, spatial operations of symmetry, educational process, elements of symmetry.

УДК 378.147:004

Ю.С. Кулінка,

кандидат педагогічних наук, доцент

(ДВНЗ “Криворізький національний університет”

Криворізький педагогічний інститут)

**СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ОСНОВ АЙДЕНТИКИ**

Постановка проблеми. Інформатизація сучасного суспільства призвела до зміни характеру освітньої діяльності. Сьогодні вимагає нових концептуальних підходів до використання інформаційних технологій в освіті, зокрема, підготовки майбутніх учителів профільного навчання до впровадження інноваційних технологій викладання комп'ютерної графіки в старшій школі як основи формування дизайнерської компетентності учнів. Як визначено в законі України “Про основні засади розвитку інформаційного суспільства на 2007-2015 роки”, однією з головних умов успішного розвитку інформаційного суспільства є забезпечення навчання, виховання, професійної підготовки людини для роботи в інформаційному суспільстві.

Отже, складність і багаторівневість процесу формування дизайнерської компетентності студентів ВНЗ у процесі профільної підготовки, багатофакторність його розвитку актуалізують проблему вироблення адекватного методичного інструментарію для її дослідження. Методичною стратегією формування дизайнерської компетентності студентів ВНЗ є інтеграція компетентнісного та партисипативного підходів.

Аналіз досліджень і публікацій. В умовах сучасності дизайн-освіта викликає інтерес у діячів різних наукових галузей: філософів, психологів, педагогів, художників, дизайнерів, мистецтвознавців. Зокрема фундаментальні закономірності розвитку дизайну як виду творчої художньої діяльності відображені в роботах В. Аронова, Н. Воронова, С. Глазичева, С. Даниленко, Т. Лазарева. Особливої уваги заслуговують дослідження вчених, що працюють в окремих галузях дизайну, де представлені конкретні аспекти історії та теорії дизайн-діяльності: С. Зінченко, А. Мельникова, С. Михайлова, А. Нестеренко, Т. Розенблюма та ін. Проблеми формування дизайнерської компетентності відображені у працях А. Кулешової, Р. Сулейманова, Н. Русової, І. Торшина, В. Щукіної та ін.

Таким чином, аналіз наукової літератури, узагальнення ефективного педагогічного досвіду дозволяють стверджувати, що формування дизайнерської компетентності студентів ВНЗ в освітньому процесі буде більш ефективним, коли існує діалогічна взаємодія викладача і студентів при прийнятті спільного рішення. Однією із складових методичної стратегії вважаємо партисипативний підхід (О. Нікітіна, Т. Орлова, М. Смирнова та

ін.), що передбачає взаємодію викладача і студентів для вироблення та реалізації спільного вирішення якої-небудь проблеми, пов'язаної, у нашому випадку, з дизайнерською та графічною діяльністю.

Мета статті – обґрунтувати сучасні підходи до формування дизайнерської компетентності студентів при вивченні основ айдентики, а саме: інтеграцію компетентнісного та партисипативного підходів у процесі дизайнерсько-графічної підготовки майбутніх учителів профільного навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Осмислення дизайну як нового виду проектно-художньої та технологічної діяльності людини ставить перед майбутнім педагогом нові завдання і спонукає до пошуку більш ефективних способів. При цьому головним завданням у вирішенні цього питання залишається завдання розвитку дизайнерської компетентності студентів. Для того, щоб обґрунтувати сутність такої наукової категорії як “дизайнерська компетентність” необхідно розкрити зміст поняття “дизайн”.

Існують багато підходів до визначення терміну “дизайн”, назвемо деякі з них, найбільш розповсюджені: вид людської діяльності (В. Михайленко, С. Москаєва, Л. Соловійов, Ю. Соловійов, Т. Шевчук); результат діяльності (В. Глазичев, А. Москаєва, Є. Зенкевич); творча активність (Т. Малдонадо).

Таким чином можна погодитись, що дизайн – творча (А. Дмитрук) проектно-художня діяльність (С. Михайлов та Л. Кулеєва), що пов'язана з проектуванням предметного світу (В. Даниленко, О. Голікова, Н. Глухих, Т. Шевчук). Такі науковці, як В. Глазичев, А. Москаєва, Є. Зенкевич визначають дизайн не тільки як вид діяльності, але і як її результат.

Часто під дизайном розуміють тільки одну з його галузей – розробку естетичних властивостей промислових виробів, тобто створення сучасних різновидів декоративно-прикладного мистецтва, але він вирішує більш широкі проблеми – не тільки естетичні, а й економічні, соціальні тощо.

Підсумком аналізу визначення компетентності став висновок про те, що компетентність представляється як багатогранне поняття, як якісна характеристика потенціалу особистості, від рівня розвитку якого залежить ступінь активності і досягнення результату різної діяльності людини. Дизайн, у свою чергу, визначається нами як творча проектно-художня діяльність, пов'язана з проектуванням предметного світу, метою якої є формування гармонійного предметного середовища, що задовольняє потреби людини, а також є продуктом або результатом цієї діяльності (предмет або система предметів).

Проведений аналіз стану проблеми дослідження показав, що питанням формування дизайнерської компетентності студентів у психолого-педагогічній літературі приділяється замало уваги.

Так, В. Щукіна визначає, що дизайнерська компетентність – це “необхідний компонент культури, який забезпечує готовність до дизайн-діяльності й включає в себе сукупність теоретичних знань, практичних навичок і особистісних якостей, що мають важливе значення для успішної реалізації в майбутній професійній діяльності” [4, с. 10]. У свою чергу, під розвитком дизайнерської компетентності дослідниця розуміє послідовний процес якісної зміни особистості учня, спрямований на розвиток

компонентів дизайнерської компетентності: теоретико-методологічного, змістового, організаційно-технологічного, критеріально-рівневого.

Нам імпонує думка І. Торшиної про те, що компетентність дизайнера розглядається як інтегративна якість особистості, що дозволяє результативно здійснювати свою майбутню професійну діяльність і творчо самореалізуватись у майбутньому. Процес удосконалення системи дизайнерської освіти передбачає пошук нових ідей щодо формування дизайнерської компетентності на основі принципу взаємозв'язку процесу навчання з реаліями життя й поставленими сьогодні перед суспільством завданнями.

Якщо розглядати компетентність під кутом різних напрямків дизайнерської діяльності, то, очевидно, варте уваги дослідження О. Кулешової. Автор розглядає компетентність графічного дизайнера як інтегративну особистісну освіту фахівця, що відображає якість його загальноосвітньої, загальнохудожньої та спеціальної професійної підготовки, індивідуально-особистісні характеристики, креативність, цінності, що забезпечують успішність у професійній діяльності [1]. Р. Сулейманов під дизайнерською компетентністю розуміє інтегративну професійно-особистісну характеристику суб'єкта діяльності, що дозволяє максимально адекватно самоактуалізувати себе при творчому вирішенні поставлених проектних завдань.

Таким чином, у дизайнерській компетентності реалізується творчість студента через розуміння культурно-естетичних, візуально-комунікативних проблем дизайнерської діяльності, вміння поставити в ній художньо-образні, конструктивно-технологічні, комунікативно-інформаційні завдання й вирішувати їх візуально-художніми засобами.

У процесі аналізу наукової літератури стало зрозумілим, що поняття “партисипативність” співвідноситься з такими категоріями, як “участь”, “співучасть”, “залученість”. Термін “партисипативність”, на думку О. Нікітіної, має деякі відмінності і є більш точним і повним в семантичному плані. На думку О. Нікітіної, термін “партисипативність” розглядається як альтернатива авторитарності, директивності, примусу [3].

Партисипативний підхід, спрямований на формування дизайнерської компетентності студентів, означає залучення їх до творчого процесу, безпосередню участь і самоорганізації; самоврядування в колективній діяльності і відповідальність за прийняття рішень, взаємодопомога (Е. Гріш, В. Касьянова, В. Кравченко, О. Нікітіна, О. Перова та ін.). Такий підхід покращує співпрацю між викладачем і студентом і здається нам найбільш повним, так як упроваджує взаємодію в цьому виді суспільно значущої діяльності, здійснюваної суб'єктом щодо суб'єкту, де викладач сприяє виробленню у студентів системи художніх цінностей у відповідності зі сформованими в конкретному суспільстві уявленнями про їх характер і призначення шляхом діалогічного типу взаємодії переговорів і консультацій.

Для реалізації партисипативного підходу при вивченні основ айдентики студентам необхідна особлива форма організації освітнього простору, певний стиль поведінки, ретельний підбір технологій. Наслідуючи логіку Д. Геста, О. Нікітіної, ми вважаємо, що партисипативний підхід до процесу формування взаємодії викладача та студентів повинен забезпечити: залучення студента до колективної діяльності за рахунок використання авторитету педагога на основі

партисипативності; шляхом психологічного впливу на студентів, використовуючи психологічні особливості останнього, спонукають його до дії; захоплення змістом навчального матеріалу; розвиток інтересу студентів до творчості [3, с. 60-61].

Застосовуючи партисипативні методи в процесі розвитку дизайнерської компетентності студентів, необхідно прагнути: створювати рівні можливості для майбутніх учителів профільного навчання незалежно від їх реальних навчальних здібностей для висловлення своєї думки, пропозицій, критики; знімати емоційну та інтелектуальну напруженість, скутість і нерішучість.

Складовою терміна “партисипативність” є: спільне прийняття і виконання рішень, надання можливості кожному студентові бути діяльним на всіх етапах підготовки, прийняття, реалізації, контролю та оцінки рішення в дизайні.

До партисипативних методів належить метод навчання в команді. У цьому варіанті реалізації навчання на основі співробітництва особлива увага приділяється “груповим завданням” та успіху всієї групи, що може бути досягнуто тільки в результаті самостійної роботи кожного члена групи (команди) в постійній взаємодії з членами своєї групи при роботі над дизайнерським проектом. Таким чином, завдання кожного члена команди полягає в тому, щоб він оволодів необхідними знаннями, сформував потрібні навички, і при цьому вся команда повинна знати, чого досяг кожен.

Під час вивчення теми “Логотип – основа айдентики” [2] ми вирішили обрати коучинг-метод, що пропонуємо застосувати на практиці. Коучинг – це мистецтво створення (за допомогою розмови та поведінки) середовища, що полегшує рух студентів до бажаної мети так, щоб досягнення її приносило задоволення. Коучинг – це тривалі відносини, що допомагають людям отримати значні результати в їхньому житті (кар’єрі, бізнесі або громадських справах). За допомогою коучингу студенти розширюють пізнання, підвищують ефективність і якість свого життя.

Коучинг стратегії припускають організацію чотирьох базових етапів:

– постановка мети “Чого ти хочеш?”;

– аналіз поточної ситуації “Що відбувається?”;

– будування шляхів досягнення мети (напрацювання варіантів) “Що потрібно зробити?”;

– досягнення (реалізація і контроль) “Що ти будеш робити?”.

У процесі реалізації завдання “Дизайн проектування бренду” при розробці брендбуку нами були використані питання. Так, наприклад:

1. Постановка мети – (“Чого ти хочеш?”). При дизайн-проектуванні завжди є джерело натхнення, загальна ідея і спрямованість, які треба лише сформулювати в текстовому вигляді. І бажано навколо цієї ідеї створити цікаву історію: “...чому вас привабила ця тема?”; “...що для вас стало відправною точкою?”; “...чи працювали Ви в цьому напрямку раніше?”; “...для якої аудиторії розробляється ваш бренд та брендбук?”; “...як ви хочете оновити ваш бренд?”

2. Аналіз поточної ситуації – (“Що відбувається?”); “...продемонструйте найбільш привабливі для вас історичні аналоги досліджуваної теми”; “...які художники, дизайнери працювали в цьому

напрямку?»; «...яка галузь в досліджуваній темі залишилась не вивченою, і чи ви б хотіли на цьому зробити акцент?»; «...провівши історичний аналіз бренду, які ви зробили для себе висновки?».

3. Напрацювання варіантів – («Що потрібно зробити?»); «...яку лінію (або стиль) при створенні бренду ви обрали?»; «...покажіть ваші ідеї в ескізах»; «...відповідає трендам розроблений вами бренд та брендбук?»; «...які основні елементи дизайн-проекування ви використовували при розробці бренду (лінія, фактура, колір)?»; «...які застосовували принципи дизайн-проекування при створенні бренду (ритм, контраст, нюанс, асиметрія тощо)?»; «...покажіть зразки матеріалів, які плануєте використовувати у своїй роботі». На останньому етапі студентам необхідно продумати оформлення та розробку брендбуку.

Для проведення заняття на тему «Створення логотипу» пропонується застосування партисипативних методів. Студенти поділяються на команди, працюючи над одним завданням. Така робота обов'язково завершується колективним обговоренням, представленням, захистом виконаних завдань. Цей метод показує, чи вміють студенти обговорювати власні ідеї, спільно приймати рішення. Мета партисипативного підходу – перевірити, наскільки студент правильно та компетентно створює логотипи в програмі Adobe Photoshop. Такий підхід реалізується у два етапи, студенти поділяються на дві групи.

1 етап: Обговорення ідей у групах. *Мета* – прослідкувати за дизайнерським підходом студентів при обговоренні ідей.

Обговорення ідей у групах. Кожна рекламна агенція конкурує між собою. Завдання для кожної команди – придумати назву вашої рекламної агенції та зробити логотип бренду так, щоб його фірма-виробник обрала вашу рекламну агенцію. *Підсумок першого етапу:* студенти, поділившись на команди, на дошці пишуть назву рекламної агенції та бренд, до якого вони будуть робити логотип.

2 етап: Творча практика. Інтерактивна вправа «Робота в групах». *Мета:* визначити рівні сформованості дизайнерської компетентності при перевірці вмінь студентів створювати логотип у програмі Photoshop.

Учасники діляться на 4 команди: 3 команди – рекламні агенції, 1 команда – клієнт (фірма-виробник). За допомогою карток зі створення логотипу виготовте свій логотип, додавши творчий підхід, змінійте колір, шрифт, розмір малюнка, додавайте нові елементи, але пам'ятайте про правила. *Підсумок етапу.* Питання до учнів. Чи ми вміємо працювати у команді?

Висновки. Отже, поняття «дизайнерська компетентність» ми визначаємо, виходячи з сутності понять «дизайн» та «компетентність» як інтегральну якість особистості, що включає в себе теоретичні знання, практичні навички та особистісні характеристики, які мають важливе значення для здійснення дизайн-діяльності взагалі та при вивченні основ айдентики зокрема. Під формуванням дизайнерської компетентності розуміємо послідовний процес якісної зміни особистості студентів, спрямований на розвиток компонентів дизайнерської компетентності на основі інтеграції компетентнісного та партисипативного підходів.

Перспективи подальших пошуків у напрямі дослідження полягають у виявленні ефективних шляхів реалізації компетентнісного та

партисипативного підходів при вивченні студентами профільних дисциплін з технічної та комп'ютерної графіки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кулешова А. И. Формирование профессиональной компетентности графического дизайнера в вузе : автореф. дисс. на соискание науч. степени кандидата пед. наук : 13.00.08 – теория и методика профессионального образования / А. И. Кулешова. – Тула, 2009. – 21 с.
2. Кулінка Ю.С. Робоча програма дисципліни “Основи айдентики” для студентів напрямку підготовки 7.01010301 “Технологічна освіта” / Ю.С. Кулінка. – Кривий Ріг : ДВНЗ “КНУ” КПІ, 2014. – 12 с.
3. Никитина Е.Ю. Партисипативный подход как методологический регулятив педагогической концепции развития гражданской позиции будущего учителя. / Е.Ю. Никитина, Е.А. Казаева // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2010. – № 1. – С. 163–170.
4. Щукина В.В. Развитие дизайнерской компетентности будущих педагогов профессионального обучения (дизайн) : автореф. дисс. на соискание науч. степени кандидата пед. наук : 13.00.08 – теория и методика профессионального образования / В.В. Щукина. – Челябинск, 2010. – 24 с.

Анотація

У статті характеризуються сучасні підходи, зокрема компетентнісний та партисипативний, до формування дизайнерської компетентності майбутніх учителів профільного навчання при вивченні основ айдентики.

Ключові слова: дизайн, дизайнерська компетентність, партисипативний підхід, партисипативні методи, айдентика, дизайнерсько-графічна діяльність.

Аннотация

В статье характеризуются современные подходы, в частности компетентностный и партисипативный, к формированию дизайнерской компетентности будущих учителей профильного обучения при изучении основ айдентики.

Ключевые слова: дизайн, дизайнерская компетентность, партисипативный подход, партисипативные методы, айдентика, дизайнерско-графическая деятельность.

Summary

The article deals with modern approaches, in particular the competence and participatory, to the formation of the design competence of future teachers of profile courses in the study of the basics of identity. Examples of the integration of competence and participatory approaches for the study of particular topics of the course “Fundamentals of identity” are given.

Key words: design, design competence, participatory approach, participation methods, branding, design and graphic work.

УДК 378:37.011.3

О. О. Лаврентьева,

доктор педагогічних наук, доцент
(Криворізький педагогічний інститут
ДВНЗ “Криворізький національний університет”)

СУЧАСНІ НАУКОВО-ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ КУЛЬТУРОЛОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИКИ І ТЕХНОЛОГІЙ

Зміст існуючої сьогодні системи професійної підготовки майбутнього вчителя зорієнтований на формування в нього системи професійних знань, відповідних запитам практики й викликам глобалізації, інформатизації й полікультурності сучасного суспільства, а відтак на формування світоглядної культури фахівця, професіоналізму в галузі професійно-