

ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ РОБОТИ НАД ДИЗАЙНЕРСЬКИМИ ПРОЄКТАМИ

У статті проаналізовано підходи до визначення дизайнерської культури як важливої складової фахової підготовки майбутнього вчителя трудового навчання та технологій. Розкрито особливості формування дизайнерської культури у студентів у процесі роботи над дизайнерськими проєктами. Обґрунтовано, що науково-теоретичні завдання сприяють розвитку в студентів зацікавленого й поважного ставлення до дизайнерської науки й методології проєктної творчості, самостійності у вирішенні завдань проєктної діяльності, пошуку нових прийомів її здійснення. Висвітлено шляхи успішної реалізації завдань проєктної діяльності студентів та основні етапи розробки дизайнерських проєктів, робота над якими сприяє їх дизайн-діяльності. Детально вивчено шляхи реалізації проєктної технології з метою формування у майбутніх учителів трудового навчання та технологій дизайнерської культури, що дозволяє виконати ряд графічних, практичних, пошукових і дизайнерських робіт, а також дозволяє сформуванню і закріпленню знань з комп'ютерної графіки та методики трудового навчання й сприяє розвитку проєктного та технічного мислення. Адже робота над дизайнерським проєктом відкриває перед студентами можливість оволодівати узагальненими, сукупними знаннями, спроможними звільнити їх від одностороннього розвитку і прискорити розширення їхнього світогляду. Розкрито сутність дизайн-освіти, як навчально-ігрової проєктувальної діяльності тих, хто навчається, що забезпечує синтез сенсорного (чуттєвого, візуального), вербального (словесного), структурного (речовинного, запахо-смаково-дотикового), інформаційних аналогів (елементів дизайну, інформатики, технології) з метою формування пропедевтичної інформаційної культури особистості, адже дизайн-освіта припускає впровадження основ дизайну як дисципліни, що має великий освітньо-виховний потенціал, у всю систему освіти, а не лише у професійно-дизайнерську, тому у процесі дизайн-освіти відбувається навчання, виховання, розвиток і формування людини з проєктним мисленням.

Ключові слова: культура, дизайн, дизайнерська культура, проєкт, творча діяльність, проєктування, дизайн-проєктування, креативність.

Oleksiuk M. P.

FORMATION OF DESIGN CULTURE OF FUTURE TEACHERS OF LABOR TRAINING AND TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF WORKING ON DESIGN PROJECTS

The article analyzes the approaches to the definition of design culture as an important component of professional future labor training and technology teachers training. The peculiarities of formation the students design culture in the process of working on design projects are revealed. It is substantiated that scientific and theoretical tasks promote the development of students' interested and respectful attitude to design science and methodology of project creativity, independence in

solving problems of project activity, search for a new methods of its implementation. The ways of successful realization of students' project activity tasks and the basic stages in development of design projects, work on which promotes their design activity are covered. Ways of realization of project technology for the purpose of formation at future teachers of labor training and technologies of design culture which allows to carry out a number of graphic, practical, search and design works, and also allows to form and consolidate knowledge of computer graphics and methods of labor training and promotes development of project and technical thinking. After all, working on a design project opens up opportunities for students to master generalized, aggregate knowledge that can make them free from one-sided development and accelerate the expansion of their worldview. The essence of design education as an educational and game designed activity of learners is revealed, which provides synthesis of sensory (sensory, visual), verbal (verbal), structural (material, smell-taste-touch), information analogues (design elements, informatics), technology) in order to form a propaedeutic information culture of the individual, because design education involves the introduction of the basics of design as a discipline with great educational potential in the entire education system, not only in vocational design, so in the process of design education training, education, development and formation of a person with project thinking.

Key words: culture, design, design culture, project, creative activity, designing, design engineering, creativity.

В умовах сьогодення суспільство потребує висококваліфікованих, естетично грамотних кадрів, здатних до самостійного трудового життя в умовах ринкової економіки, тому, доцільним є розгляд формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання та технологій і розвиток дизайн-освіти.

Дизайн-освіта – це навчально-ігрова проєктувальна діяльність тих, хто навчається, що забезпечує синтез сенсорного (чуттєвого, візуального), вербального (словесного), структурного (речовинного, запахо-смаково-дотикового), інформаційного аналогів (елементів дизайну, інформатики, технології) з метою формування пропедевтичної інформаційної культури особистості.

Дизайн-освіта припускає впровадження основ дизайну як дисципліни, що має великий освітньо-виховний потенціал, у всю систему освіти, а не лише у професійно-дизайнерську. У процесі дизайн-освіти відбувається навчання, виховання, розвиток і формування людини з проєктним мисленням.

Основи дизайн-освіти досліджували такі науковці як С. Кожуховська, Є. Клімов, О. Куліков, Н. Конишева, Л. Малиновська, В. Наумов, В. Пузанов, В. Розін, В. Сидоренко, Є. Ткаченко та ін. Дизайн має змогу повністю розкрити складну взаємодію мистецтва і техніки, формувати естетичне ставлення до дійсності. Завданням дизайн-освіти є впровадження в розвиток дизайнерського мислення майбутніх вчителів трудового навчання та технологій, що сприяє розумінню сучасних мистецьких проблем, естетичному вихованню.

Учені-педагоги О. Коберник, В. Тименко, Т. Шевчук вказують, що дизайн-діяльність у цій освіті є основним способом і провідним засобом художнього розвитку особистості.

Формулювання мети статті – обґрунтувати особливості формування дизайнерської культури у майбутніх учителів трудового навчання та технологій засобами проєктних технологій, розкрити можливості сучасної дизайн-освіти у фаховій підготовці майбутніх педагогів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Щоб визначити сутність дизайнерської культури майбутнього вчителя трудового навчання та технологій, потрібно охарактеризувати наступні важливі категорії: культура, дизайн, проектна культура, проектування. У загальному трактуванні поняття «культура» (від лат. colere, cultura) в час функціонування в античному світі мало багато значень: «вирощування», «зрощення», «догляд», «обробіток», «поліпшення», «створення», «формування» та ін.

Нині тотожне використання його в науковій практиці неможливо, хіба що стосовно людини його можна трактувати як вирощення, формування, вдосконалення її образу. Культура в різних її проявах є об'єктом і предметом дослідження багатьох наук, тому зараз налічується майже 300 її визначень.

У статті ми використовуємо два основні напрями трактування культури, що найчастіше функціонують у науковій літературі:

1) сукупність матеріальних і духовних цінностей, які створюються людиною в процесі її життєдіяльності;

2) форма самореалізації людини в усьому її різноманітті, спосіб буття людини [1, с. 13].

Ці визначення ми вважаємо оптимальними, оскільки проектний вид культури тісно пов'язаний зі створенням матеріальних і духовних цінностей та можливостями самореалізації педагогів у процесі їхньої продуктивної діяльності.

Ємність й універсальність поняття «культура» дозволяють розглядати її багатоаспектно: як зріз суспільного життя, характеристику рівня розвитку особистості, систему суспільно регулятивних норм, механізм трансляції досвіду, феномен самодетермінації тощо. Існують різні підходи до визначення суті культури. Так, діяльнісний підхід у філософії, психології та педагогіці розробив видатний вітчизняний психолог і філософ С. Рубінштейн [5]. На його думку, людина та її психіка формуються і виявляються первісно у практичній діяльності й тому мають вивчатися через їхній прояв в основних видах діяльності (праці, пізнанні, учінні, грі тощо). Основними особливостями діяльності С. Рубінштейн [5, с. 27] вважав: соціальність – діяльність здійснюється лише суб'єктом (людством, групою людей, особистістю); діяльність як взаємодія суб'єкта з об'єктом є змістовою, предметною, а не суто символічною і фіктивною; діяльність завжди творча й самостійна.

Одним із необхідних елементів культури сучасної людини є освіченість у галузі дизайну, отримання якої повинно розпочинатись на стадії формування естетичних потреб і смаків, тобто з раннього дитинства.

Дизайн – це якісно новий тип діяльності, який інтегрує технічну та гуманітарну культуру на проектній основі та направлений на організацію гармонійного предметного середовища. Дизайн сьогодні пронизує фактично всі сфери життя розвинутих країн. Термін дизайн сьогодні, певно, один із найуживаніших термінів. Його застосовують у мовленні у різних контекстах, проте кожен намагається подати власне значення та трактування. Так, на думку С. Шумеги, «сьогодні вже немає сенсу сперечатися щодо того, куди віднести дизайн: до мистецтва чи до техніки.

Отже, дизайн – це самостійний напрям проектної діяльності промислових виробів з усіма притаманними йому атрибутами: історією, теорією, практикою, які пов'язані з мистецтвом і технікою, проте питання, як і чого навчати майбутнього фахівця – дизайнера, своєї актуальності ще не втратило» [3, ст. 6].

Дизайн (від латинського слова design – проєктувати, креслити, задумати а також проєкт, план, рисунок) – вид діяльності, пов’язаний із проєктуванням предметного світу. Майбутні вчителі трудового навчання та технологій (дизайнери) розробляють зразки раціональної побудови предметного середовища, вивчають естетичні властивості промислових виробів тощо.

Проєктуючи предмети і створюючи предметне середовище, дизайнер «проєктує» і людину. Формування якісно нового мислення у процесі створення середовища, що забезпечує максимально сприятливі умови життєдіяльності людини, є головним завданням вищого навчального закладу. Значно конкретнішим є визначення проєктування як процесу створення прототипу, прообразу передбачуваного або можливого об’єкта, стану [7, с. 34].

Слово «проєкт» латинського походження, буквально означає «кинутий вперед», «виступаючий» тощо.

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 [2, с. 175-176].

Дизайн-проєктування – це особливий вид творчої діяльності, пов’язаний із розробкою дизайн-об’єкта за принципом: функціональність + конструктивність + краса, що поєднує в собі наукове та інтуїтивне передбачення і потребує постійного розвитку проєктних здібностей.

Науково-теоретичні завдання сприяють розвитку у студентів зацікавленого й поважного ставлення до дизайнерської науки й методології проєктної творчості, самостійності у вирішенні завдань проєктної діяльності, пошуку нових прийомів її здійснення. Для успішної реалізації завдань проєктної діяльності студент повинен знати: історію розвитку і становлення дизайну; принципи та закономірності формоутворення предметного середовища; вимоги, які необхідно враховувати у процесі проєктування об’єктів (функціональні, конструктивні, естетичні), критерії естетичного оцінювання якості виробів; етапи проєктування; 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. Студент повинен уміти: здійснювати функціональний, композиційний аналіз художніх об’єктів і предметного середовища; використовувати графічні засоби для вирішення творчих завдань, пов’язаних із проєктуванням об’єктів (виконувати ескізи, скетчі, розгортки, макети); використовувати методи технічної творчості у процесі проєктної діяльності; застосовувати методи сучасного дизайну; використовувати комп’ютерні графічні програми для вирішення проєктувальних завдань; виявляти власну творчу думку, фантазію, художнє ставлення, самостійність у розробленні проєктів.

В основі дизайн-проєктування є художнє конструювання, що передбачає висунення нової художньо-проєктної ідеї та умови її раціонального втілення. З метою формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання та технологій передбачено практичну розробку дизайн-проєктів різної тематики.

Дизайн базується на технології, яка вимагає від проєктувальників знань процесу моделювання й виробництва нового виробу. Конкуренція, сучасні

технології та підвищені вимоги щодо безпеки вимагають від дизайнерів бути далекоглядними та підготовленими. Їм потрібні інструменти, що прискорюють креативність дизайну і гарантують подальше вдосконалення конструкції.

При описі інноваційного дизайну обґрунтовуються об'єктивні критерії, що формують виробу. Найбільший вплив на його формування має призначення, компоновання, вимоги безпеки, застосовувані матеріали і технологічні процеси, умови експлуатації, естетичні вимоги тощо.

Реалізація проектних ідей здійснюється в такій послідовності:

- 1) накопичення життєвих уявлень і осмислення життя;
- 2) формування основної ідеї;
- 3) формування творчого задуму і його розробка;
- 4) 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 і дизайнерських робіт.

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

На заключному етапі використовуються такі методи, як захист навчально-ігрового проекту, аналіз досягнень, корекція результату. Викладач, експерти, студенти оцінюють проект, аналізують його результативність, чи досягнута мета проекту та виконані поставлені завдання. Оцінка навчально-ігрового проекту здійснюється експертною групою. Це безперечно сприяє розвитку умінь і навичок аналізу та оцінки, а також саморефлексії власного розвитку технічних здібностей у майбутніх учителів трудового навчання та технологій, формуванню дизайнерської культури.

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

ЛІТЕРАТУРА

1. Бокань В. А. Культурологія : навч. посіб. Київ : МАУП, 2004. 136 с.
2. Марущак О. В., Луп'як Д. М. Формування проектної культури майбутнього вчителя технологій. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. Серія № 5. Педагогічні науки: реалії та

перспективи. Випуск 51: збірник наукових праць. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. С. 174–79.

3. Кулінка Ю. С., Романко Л. П. Основи айдентики : метод. посіб. 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.

5. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб. : Питер, 2000. 258 с.

6. Сидоренко В. Ф. О задачах курса дизайна для инженеров- конструкторов. *Техническая эстетика*. 1984. № 12. С. 12–14.

7. Tymenko V. P., Sydorenko V. K., Orshanskyi L. V. Professional design education: the theory and practice of wood processing. Kyiv, Ukraine : Pedagogichna dumka, 2007.

8. Хотунцев Ю. Л., Тугузбаев Р. Я. Культура дизайна в образовательной области «Технология». Техническое и экологическое образование и технологическая культура школьников. Москва : Эслан, 2007. 243 с.

REFERENCES

1. Bokan V.A. (2004) *Culturology : textbook*. way. Kyiv : MAUP, 136.

2. Marushchak O. V., Lupyak D. M. (2015) Formation of project culture of the future teacher of technologies. *Pedagogical sciences: realities and prospects*. Scientific journal. Series № 5. Issue 51: a collection of scientific papers. Kyiv. MP Drahomanov National Pedagogical University. S. 174–179.

3. Kulinka Y.S., Romanko L.P. (2017) *Fundamentals of identity: method. way*. Kryvyi Rih. KDPU. 94 s.

4. Savchenko L. O., Kulinka Yu.S. (2010) Project activity of students of pedagogical university: methodical recommendations. *Kryvyi Rih : KDPU*. 37 s.

5. Rubinstein S. L. (2000) *Fundamentals of general psychology*. SPb. Piter. 258 s.

6. Sidorenko V. F. (1984) About the tasks of the design course for design engineers. *Technical aesthetics*. № 12. S. 12-14.

7. Tymenko V.P., Sydorenko V.K., Orshanskyi L.V. (2007) Professional design education: the theory and practice of wood processing. Kyiv. *Pedagogical thought*. 288 s.

8. Hotuntsev Yu. L., Tuguzbaev R.Ya. (2007) Culture of design in the educational field «Technology». Technical and ecological education and technological culture of schoolchildren. Minsk: Eslan. 243 s.

oleksjuk.marja@ukr.net

Рецензент: д. пед. н., доц. Курач М. С.