

УДК 371.123:72/012

О. В. Баніт,
молодший науковий співробітник
відділу андрагогіки
ШООД НАПН України,
м. Київ

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЧИННИКИ ПРОФЕСІЙНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ МИСТЕЦЬКОГО ПРОФІЛЮ

Автор розкриває суть наступних психолого-педагогічних чинників професійної майстерності викладачів графічного дизайну в вищих навчальних закладах мистецького профілю: конструктивного, організаційного, комунікативного, гносеологічного, науково-дослідницького і виховного.

Ключові слова: *психолого-педагогічні чинники, професійна майстерність, викладачі графічного дизайну.*

Проблема розвитку професійної майстерності викладачів графічного дизайну в вищих навчальних закладах мистецького профілю у зв'язку зі стрімким розвитком інноваційних технологій в освіті, науці та техніці набуває на сьогоднішній день особливої актуальності. Викладання графічного дизайну вимагає від педагогів високого рівня володіння сучасними комп'ютерними технологіями, глибоких знань в області дизайну та мистецтва, вміння донести ці знання до студентів – тобто високого рівня педагогічної майстерності. Педагогічна майстерність викладача вищої школи, як складова його професійної майстерності, широко висвітлена в роботах І.Зязюна [2], [9], Н. Кузьміної [4], В. Орлова [8], Т. Ковалю [3], А. Кузьмінського [5], В. Сластеніна [10]. Проблеми дизайн-освіти досліджують В. Даниленко [1], О. Хмельовський, [12], С. Шумега [13]. Проте залишається поза увагою питання комплексного дослідження розвитку професійної майстерності викладачів графічного дизайну в системі вищої освіти як результату педагогічно організованого процесу.

Мета даної статті – обґрунтувати психолого-педагогічні чинники професійної майстерності викладачів графічного дизайну в вищих навчальних закладах мистецького профілю.

Професійна майстерність викладачів графічного дизайну розвивається в процесі педагогічної діяльності. Починаючи дослідження цієї проблеми, слід зауважити, що до даного питання можна підійти з різних боків – розглядати систему індивідуальної роботи педагогів, що складається в процесі багатолітньої педагогічної практики, або досліджувати систему викладання, притаманну певній школі в цілому. В даній статті увагу зосереджено на дослідженні індивідуальної роботи викладачів графічного дизайну тих вищих навчальних закладів мистецького профілю, у яких проходив експеримент.

Психолого-педагогічна структура діяльності викладача графічного дизайну – це система дій, спрямованих на досягнення поставлених цілей через розв'язання педагогічних завдань. Педагогіка як наука передбачає перш за все чітку систематизацію правил і законів, обґрунтування методу й створення на основі узагальнень певної системи [3, с.8]. Створення стрункої і глибоко продуманої системи навчання графічного дизайну потребує дотримання обумовлених принципів, методів і прийомів педагогічної роботи. За таких умов постає проблема створення цілісної системи формування педагогічної компетентності викладача графічного дизайну.

Зауважимо, що індивідуальних методик викладання існує багато, кожна з них має свої переваги й недоліки. Викладання тільки тоді може вважатись ефективним, коли запропонований викладачем шлях науково виправданий, експериментально перевірений. Індивідуальна система художника-педагога хоча і містить у собі творчу основу, але не може бути довільною й випадковою. Вона завжди має підпорядковуватись вимогам даного навчального закладу, сучасного мистецтва, рівню розвитку суспільства. І хоча в вищих навчальних закладах може бути декілька різних дизайнерських спеціальностей (дизайн середовища, дизайн інтер'єру, дизайн одягу, дизайн стилю), основи графічної грамоти єдині для всіх. Їх засвоєння починається на

базі таких дисциплін, як рисунок, живопис, композиція, кольорознавство.

Гловним засобом пізнання реальної дійсності В.В. Босенко та М.Г. Ажеганова визнають рисунок. Він є одним із найвиразніших і самодостатніх видів графічного мистецтва, а його роль у навчальному процесі й творчому становленні художників будь-якої спеціалізації вважають найважливішою і сучасні практикуючі дослідники [6], [7]. Упродовж засвоєння курсу академічного рисунка закладаються загальні основи образотворчої грамоти. Вільне володіння графічною мовою дозволяє викладачам вимагати від студентів виконання різноманітних і серйозних задумів у проектній роботі. Для того щоб зобразити предмет правильно, недостатньо лише одного поверхового спостереження. Кожен предмет, кожна форма має визначену закономірність побудови. Рисунок з природи – це не тільки спостереження, але і пізнання предмету. Викладач проектування Т.В. Сафонова наголошує, що грамотно рисувати без уміння аналізувати форму неможливо. Тільки навчившись бачити і розуміти особливості її конструкції, майбутній дизайнер зуміє свідомо проектувати зображення на площині, а не механічно копіювати природу. Викладачі допомагають студентам зрозуміти, що рисунок – це не бездумне копіювання видимої форми, а розуміння і зображення її структури, яке вимагає знання явищ перспективи, світлотіні, пластичної анатомії. Крім того, правдиве зображення природи потребує розрахунків, аналізу. Саме ця обставина підводить педагогів до надзвичайно важливого завдання – стимулювати інтелектуальну активність студентів, що сприяє реалізації принципу активності і свідомості. Цей чинник передбачає керівну роль педагога, завдання якого – навчити студентів мислити, аналізувати, робити самостійні висновки й узагальнення. "Рисувати треба постійно, – зазначає Л.Р.Михайлюк, – рисунок розвиває графічну пам'ять, робить розум і пам'ять художника гнучкими". Уміння добре пам'ятати форму – одна із умов успішної роботи дизайнера.

Особлива увага в формуванні графічних знань приділяється принципу наочності. Рисунок з природи уже сам по собі передбачає наочність навчання.

Натурні постановки, рисунок педагога, перегляди робіт, творчі конкурси, відвідування виставок, музеїв, знайомство з репродукціями відомих майстрів реалізують його на практиці. Одним із ефективних прийомів наочного навчання, який використовують високомайстерні викладачі, – це рисунок педагога на очах у студентів. Такий майстер-клас, як свідчить практика, захоплює студентів, заохочує до роботи, викликає довіру до викладача і бажання його наслідувати. Виправлення та начерки-пояснення, зроблені на полях студентських робіт, сприяють кращому засвоєнню не тільки навчального матеріалу, але і техніки виконання. Починаючи з натурних постановок і закінчуючи розкриттям закономірностей форм природи, викладач допомагає студентам швидше опанувати основи графічних умінь.

Не менш важливим педагогічним чинником роботи викладачів графічного дизайну є принцип систематичності і послідовності. Слід зауважити, що поняття "процес" використовується для позначення ходу, розвитку будь-якого явища та відображає закономірну, безперервну зміну моментів, що рухаються один за одним. Зберігаючи свою штучну організацію, навчання рисунку, як одному із видів пізнання, моделюється, спеціально організовується. Аналізуючи структуру процесу графічної підготовки студентів, відмітимо, що в експериментальних навчальних закладах прослідковується творчий, аналітичний підхід до викладання графічного дизайну. Навчання рисунку на першому і другому курсах спрямоване на оволодіння академічною художньою майстерністю, а на третьому і четвертому курсах проводиться в напрямку максимального поєднання з майбутнім фахом: від оволодіння навиками передачі об'ємних форми простих за конструкцією предметів і до розв'язання певних графічних задач, формування загальних графічних понять.

Ще донедавна проектування графічних завдань відбувалося традиційним методом, коли художник-дизайнер за аналогами або з безлічі зроблених натурних замальовок, ескізів зупиняв свій вибір на вдаліших за формою чи емоційною характеристикою зразках, поступово стилізуючи їх

графічними засобами до елементарного рівня. У зв'язку зі стрімким поширенням комп'ютерних технологій в усіх галузях людської діяльності традиційні "ручні" методи проектування знаків (ескізування, малювання оригінальних знаків "по сітці" чи за шаблонами) не витримують сьогодні ніякого порівняння з методами проектування засобів візуальної інформації за допомогою комп'ютерної графіки. Викладачі комп'ютерної графіки знайомлять студентів із сучасними комп'ютерними програмами для створення й обробки двовимірних зображень (Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, CorelDraw та інші), тривимірних дизайн-об'єктів (ArchiCAD, AutoCAD, 3D MAX), розробки й демонстрації мультимедійних продуктів (Flash, Maya, PowerPoint, Dreamviewer), текстові редактори та програми комп'ютерної верстки (Microsoft Office, Adobe InDesign.). Ці програми дозволяють залучати до арсеналу засобів графічної формалізації і естетичної виразності крім елементарних, більш складні геометричні фігури: еліпс, гіперболу, параболу, спіралеподібні, циклоїдальні криві, їх різновиди, підтримують векторний і растровий способи створення зображення, дають змогу зображувати досить складні лінії різної товщини, зображувати прямокутники, кола, замкнені багатокутники, подавати зображення точками різного розміру, заливати, перефарбовувати, обмінювати кольори, вводити текстову інформацію різними шрифтами, вертикально або горизонтально з масштабуванням і тіннями; подавати зображення в режимі збільшення, копіювати частини, повертати вибраний елемент або зону растрового екрана. В результаті студенти набувають здатності самостійно виконувати проектні завдання в галузі графічного дизайну відповідно до сучасних освітніх стандартів.

Безперечно, впровадження комп'ютерних технологій вимагає від усіх викладачів обов'язкового знання відповідних графічних програм і розуміння того, що комп'ютер має сприйматися студентами лише як інструмент для швидкої чистової реалізації творчих задумів. "Він вимагає творчого підходу, – наголошує художник і викладач проектування А. Б. Максимова, – вільно

розпоряджаючись своїми думками в процесі малювання, можна досягти за допомогою комп'ютера високохудожнього результату".

"Це не означає, – підкреслює викладач комп'ютерної графіки І.Є. Гнатюк, – що в підготовці дизайнерів сьогодні слід відмовитися від "ручних" методів проектування і перейти виключно до машинних технологій. Навпаки, впровадження графічних комп'ютерних програм та мультимедійних технологій дає змогу поєднати інноваційні дидактичні функції персонального комп'ютера із можливостями традиційних засобів навчальної і професійної діяльності". З метою розвитку власної професійної майстерності художники-педагоги також освоюють ці програми, погоджуючись з тим, що комп'ютер дозволить збагатити та наповнити процес підготовки дизайнерів новими формами діяльності, можливістю варіативного застосування візуально-графічних методів і засобів навчання, розробити інноваційні методики викладання дисциплін з образотворчого мистецтва в системі вищої мистецької освіти, а також сприятиме більш ефективному засвоєнню академічних знань з рисунка та живопису, їх реалізації в художньо-творчій діяльності.

Застосування комп'ютера, як інструмента, як справедливо зазначають О.Яцюк [15], Г. Тимофєєв [11] М. Яковлев [14], є лише одним із рівноправних компонентів дидактичної системи разом з іншими її ланками: цілями, змістом, формами, методами, діяльністю педагога і діяльністю студента. Всі ці ланки взаємозв'язані, і зміна в одній з них обумовлює зміни в усіх інших. Як новий зміст вимагає нових форм його організації, так і новий засіб припускає переорієнтацію всіх інших компонентів дидактичної системи. Тому впровадження комп'ютерної графіки є початком системної перебудови всієї технології навчання. Змінюється перш за все діяльність суб'єктів освіти – викладача і студента. Їм доводиться будувати принципово нові відносини, освоювати нові форми діяльності у зв'язку зі зміною засобів навчальної роботи і специфічною перебудовою її змісту. І саме в цьому, а не в оволодінні комп'ютерною грамотністю полягає основна трудність

комп'ютеризації освіти.

У процесі навчання викладачі графічного дизайну використовують комп'ютер а) як тренажер; б) як репетитор, що виконує певні функції за викладача, причому машина може виконувати їх краще, ніж людина; в) як пристрій, що моделює певні предметні ситуації (імітаційне моделювання). Тренувальні та репетиторні програми, як переконає досвід роботи І.Є. Гнатюка та А.Б. Максимової, найдоцільніше застосовувати для вироблення і закріплення умінь і навичок. Тут використовуються програми контрольнотренувального типу: крок за кроком студент одержує дозовану інформацію, яка наводить на правильну відповідь при подальшому пред'явленні завдання. Такі програми можна віднести до типу, що є властивим традиційному програмовому навчанню. Завдання студента полягає в тому, щоб сприймати команди і відповідати на них, повторювати і заучувати підготовлений матеріал. Проте викладачі зауважують, що при використанні комп'ютера в такому режимі спостерігається інтелектуальна пасивність студентів. Такі програми можуть навчити теоретичним правилам складання графічних об'єктів, на прикладах показати існуючі перспективні проєкції, ознайомити з правилами їх побудови. Також їх можна використовувати для ознайомлення з теоретичним матеріалом, про який на лекціях можна говорити нескінченно, а комп'ютерні технології використовуються для економії часу. Імітаційне моделювання допомагає вирішувати інше питання – спілкування в процесі комп'ютерного навчання. Діалог – це реалізоване в педагогічному спілкуванні діалектичне протиріччя, а протиріччя навіть найсучасніша машина освоїти не може: вона до цього принципово не пристосована. Це означає, що комп'ютер, виступаючи в функції засобу реалізації цілей, не підмінює процесів творчості, не відбирає його в студентів. Таким чином застосування комп'ютера в роботі з імітаційного моделювання, в нашому випадку графічних об'єктів, що задає режим "інтелектуальної гри", є найбільш перспективним. З його допомогою створюється таке навчальне середовище, яке сприяє активному мисленню студентів. Використання

машинних моделей тих чи інших предметних ситуацій розкриває недоступні раніше властивості цих ситуацій, розширює зону пошуку варіантів рішень та підвищує їх рівень.

У процесі роботи перебудовуються механізми регулювання і контролю діяльності, трансформується мотивація. Їх характер визначається тим, наскільки програмісту вдалося закласти в навчальну програму можливості індивідуалізації роботи студента, врахувати закономірності навчальної діяльності. Індивідуалізація є однією з суттєвих переваг комп'ютерного навчання. І викладачі з цим погоджуються, хоча зауважують, що: 1) індивідуалізація обмежена можливостями конкретної навчальної програми і вимагає великих витрат часу і сил програміста; 2) той ідеал індивідуалізації, який пов'язують з широким упровадженням персональних комп'ютерів, має і свою зворотну сторону, індивідуалізація згортає і так дефіцитне в навчальному процесі живе спілкування і пропонує його сурогат у вигляді "діалогу" з комп'ютером.

Викладачі кафедри графічного дизайну розуміють, що для того, щоб зробити процес навчання більш ефективним, необхідно розробити єдину методику викладання комп'ютерної графіки, яка передбачатиме взаємозв'язок з академічними дисциплінами рисунку і живопису, враховуватиме послідовність вивчення програм, порядок зростання складності та практичне застосування знань, необхідних при виконанні графічних робіт. Системний аналіз стану дослідженості проблеми дозволяє стверджувати, що найменш розробленими є психолого-педагогічні засади застосування графічних комп'ютерних технологій навчання в вищих навчальних закладах мистецького напрямку, відповідний понятійно-термінологічний апарат, дидактичні принципи використання інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі, критерії оцінювання ефективності застосування графічних комп'ютерних програм, теорія і практика моделювання та конструювання дизайн-проектів. Це і буде напрямком подальших досліджень окресленої проблеми.

Таким чином обґрунтування психолого-педагогічних чинників професійної майстерності викладача графічного дизайну сприяє вдосконаленню методів психолого-педагогічної взаємодії та підвищенню ефективності організації навчального процесу. Викладачам графічного дизайну рекомендується поповнювати свої знання в галузі мистецтва та дизайну і водночас турбуватися про своє професійне зростання як педагога: розвивати власний стиль педагогічної діяльності, опановувати новітні педагогічні технології та методики викладання, самостійно створювати програми та навчально-методичне забезпечення, оволодівати методами аналітико-синтетичної переробки інформації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури / В. Даниленко. – Х.: ХДАДМ-“Колорит”, 2005. – 243 с.
2. Зязюн І.А. Гуманістична стратегія теорії і практики навчального процесу / Іван Зязюн // Рідна шк. – 2000. – № 8. – С. 8-12.
3. Коваль Т.І. Підготовка викладачів вищої школи: інформаційні технології у педагогічній діяльності: Навч.-метод. посіб. // Коваль Т.І., Сисоєва С. О., Сущенко Л.П. – К.: Вид. Центр КНЛУ, 2009. – 380 с.
4. Кузьміна Н.В. Профессионализм деятельности преподавателя и мастера производственного обучения профтехучилища / Нина Васильевна Кузьмина. – М.: Высш. шк., 1989. – 167 с.
5. Кузьмінський А.І. Розвиток педагогічної майстерності викладача вищої школи в умовах неперервної полікультурної освіти / Анатолій Кузьмінський. – Черкаси, ЧДТУ. – 2007. – 71 с.
6. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник / Михайло Куленко. – К.: Кондор, 2007. – 492 с.
7. Лесняк В.И. Графический дизайн (основы профессии) / Владимир Лесняк. – К.: Биос Дизайн Букс, 2009. – 416 с.
8. Орлов В.Ф. Педагогічні технології рефлексивної дії у професійному становленні особистості // Проблеми педагогічних технологій. Зб.наук.праць. – Луцьк, 2000. – с. 88-92

9. Педагогічна майстерність: Підручник / І.А. Зязюн, Л.В. Крамущенко, І.Ф. Кривонос та ін. // За ред. І.А. Зязюна. – К.: СПД Богданова А.М., 2008. – 376 с.
- 10.Сластенин В.А. Профессионализм педагога: акмеологический контекст // Педагогическое образование и наука. – 2002. - №4. – С. 4-9.
- 11.Тимофеев Г.С. Графический дизайн / Г.С. Тимофеев, Е.В. Тимофеева. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. – 320 с.
- 12.Хмельовський О. М. Графіка й основи графічного мистецтва: Навч. пос. / Хмельовський О., Костукевич С. – Луцьк, ЛТДУ. – 2003. – 160 с.
- 13.Шумега С.С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: навч. посіб. / С.С. Шумега. – К.: Центр навчальної літератури, 2004. – 299 с.
- 14.Яковлев М.І. Основи формування професійного мислення художників графічного дизайну / Микола Яковлев // Технічна естетика і дизайн: наук.-техн. зб. – К., 2004. – Вип. 3/4. – С. 181-185.
- 15.Яцюк О.И. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О.И. Яцюк. – Петербург: СПб.БВХ, 2004. – 240 с.

Автор раскрывает смысл следующих психолого-педагогических факторов профессионального мастерства преподавателей графического дизайна в вузах художественного профиля: конструктивного, организационного, коммуникативного, научно-исследовательского и воспитательного.

Ключевые слова: *психолого-педагогические факторы, профессиональное мастерство, преподаватели графического дизайна.*

*The article spotlights and analyses the general pedagogical **Summary.** The author reveals the essence of these psychological factors pedagogical professional skills of graphic design teachers in higher education in arts profile: structural, organizational, communicative, developmental, gnoseological, research and teaching.*

Key words: *psychological and pedagogical factors, pedagogical skills, teachers of graphic design.*