

Визначення сукупності методів для навчальної діяльності учнів, зокрема, технічної творчості, їхня ефективність у певному виді творчого процесу була і є предметом дискусій у педагогіці. Цим питанням займалися багато вчених. Серед них: Є.Я. Галант, М.М. Скаткін, Ю.К. Бабанський, Р.П. Скульський, В.І. Качнев, П.М. Андріанов, В.В. Колотілов.

На основі проведених досліджень ми прийшли до висновку, що науково-технічну творчу діяльність старшокласників необхідно розглядати як педагогічно організований процес, під час якого слід використовувати загальнодидактичні, спеціальні, специфічні та стимулюючі методи навчання.

Важливе значення у процесі профільного навчання старшокласників за спеціалізацією «Науково-технічна творчість» має використання вчителем інтерактивних методів. Вони є найбільш ефективним як для оволодіння ними знаннями, уміннями, компетентностями, так і підготовки їх до свідомого вибору своєї майбутньої професії. До них відносять: «мозкова атака» («мозковий штурм»), «синектика», метод аналогії; навчально-тренінгова система «КАРУС»; дискусія; метод аналогії, метод проектів тощо.

Інтерактивні методи реалізації змісту профільного навчання старшокласників за спеціалізацією «Науково-технічна творчість» мають ефективно поєднуватися із загальнодидактичними методами (пояснювально-ілюстративними, репродуктивними, проблемними, евристичними, частково-пошуковими, дослідницькими), а також вдосконалюватися й урізноманітнюватися.

3.2. РЕАЛІЗАЦІЯ ЗМІСТУ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ «ХУДОЖНЬО-ПРОЕКТНА ТВОРЧІСТЬ» (В.В. ВДОВЧЕНКО)

Основні положення. Потреба у художньо-проектній творчості в неперервній художньо-проектній освіті України (загальноосвітня школа — вища школа) викликана зростанням необхідності в матеріальному виробництві покращити художню якість товарів буквально у всіх сферах життєдіяльності. У свою чергу, за результатами проведених нами досліджень — кожна сфера життєдіяльності обслуговується відповідним видом дизайну.

Специфіка дизайнерської діяльності передбачає обов'язкову наявність художньо-проектної творчості в основній та старшій школі. Підготовка фахівців з дизайну у вищій школі без підготовки у загальноосвітній школі малоефективна, а в випадках відсутності у абітурієнта предметних компетентностей з художньо-проектної творчості неможлива.

Розвиток художньо-проектної творчості здійснюється у неперервній художньо-проектній освіті України (загальноосвітня школа — вища школа). Навчання здійснюється за рівнями художньо-проектної освіти:

– у загальноосвітній школі: пропедевтичний (5–7 класи), допрофільний (8–9 класи), профільний (10–11 /12/ класи),

– у вищій школі: за рівнями — бакалаврський, магістерський, докторський.

Складовими художньо-проектної творчості є: художня творчість, проектна творчість.

Розкриємо базові дефініції: творчість, творча діяльність, креативність (особливий вид творчості у розумінні англословних середовищ), інтуїція, художня творчість, проектна творчість в художньому конструюванні, художньо-проектна творчість, дизайн, дизайнерська творчість, дизайнерське мислення.

Творчість — поняття умовне, може виражатися не тільки в створенні принципово нового, не існуючого раніше, але і у відкритті відносно нового (для даної сфери, даного часу, в даному місці, для самого суб'єкта). З цього приводу є три різні позиції груп дослідників у тлумаченні творчості:

1) Перша: творчих здібностей як окремого утворення не існує (А. Маслоу, Д.Б. Богоявленська та ін.). Ми не підтримуємо цієї позиції;

2) Друга: творча здатність полягає в тому, що її виділяють як самостійний і незалежний від інтелекту фактор (Дж. Гілфорд, Я.А. Пономарьов). Ми не можемо погодитися із цією позицією.

3) Третя: розглядає творчість як рівень розвитку інтелекту і проявляється на високому рівні розвитку будь-яких здібностей (С.Л. Рубінштейн, А.В. Брушлинський, Р. Стернберг). Інтелектуальна обдарованість при цьому виступає в якості необхідного, але недостатньої умови творчості. Головну роль в детермінації творчості відіграють мотиви, цінності та особистісні риси. В нашому дослідженні деталізована зазначена позиція дослідників.

Ми також розглядаємо наступні основні групи механізмів творчої діяльності:

1. Пошук невідомого за допомогою асоціативного механізму. Під асоціаціями розуміється встановлення взаємозв'язків між явищами на основі наявності у них подібних або різних ознак. Розгляд асоціацій призводить до «Ага-рішень».

2. Пошук невідомого за допомогою механізму «аналіз через синтез» (С.Л. Рубінштейн). Цей механізм означає виявлення властивостей об'єкта через встановлення його взаємозв'язків з іншими об'єктами. У процесі вирішення будь-якого художньо-проектного завдання воно розчленовується на кілька частин: що відомо, що потрібно знайти (аналіз), а потім результати вирішення чітко визначеної групи питань об'єднуються в єдине, яке і буде рішенням художньо-проектного завдання.

3. Механізм творчої рефлексії: усвідомлення і розуміння, яким чином відбуваються творчі зміни і поліпшення функціонування предмета, покращення діяльності послуги. Застосування рефлексії сприяє розширенню і збільшенню зони внутрішнього плану і зовнішньої активності.

4. Пошук невідомого на основі взаємодії інтуїтивного і логічного начал. Хід задоволення потреби у вирішенні завдання завжди передбачає

інтуїтивний момент; при цьому те рішення, яке можна назвати творчим, не може бути отримано безпосередньо шляхом логічного висновку.

5. Позитивне переструктурування свого досвіду за допомогою різних евристичних прийомів: а) переформулювання вимог завдання; б) розгляд крайніх випадків; в) блокування складових; г) аналогія.

Креативність — це здатність дивуватися і пізнавати, вміння знаходити рішення в нестандартних ситуаціях, націленість на відкриття нового і здатність до глибокого усвідомлення свого досвіду (Е. Фромм).

Інтуїція — це концентрація досвіду, який в неповній мірі усвідомлюється людиною. Інтуїтивне мислення реалізується в формі осяяння («Ага-рішення»).

Дизайн — (від англ. «проекувати, креслити, задумати», а також «проект, план, малюнок») – вид художньо-проектної діяльності, спрямований на створення предметного світу. Метою цієї діяльності є формування гармонійного з людиною та природою штучного середовища, яке задовольняє різноманітні потреби людини і суспільства.

Дизайнерська діяльність спрямована на пошук нової сутності об'єкта творення, сприяє становленню високої художньо-проектної культури шляхом поєднання нових якостей матеріалів із сучасними технологіями виготовлення, конструктивного та ергономічного рішення для сприяння більш ефективній праці та відпочинку, забезпечення економічній доцільності та збереження екології.

Дизайнер (фахівець), який мислить як філософ, історик, соціолог, психолог; творить як художник, графік, скульптор, конструктор; глибоко усвідомлює об'єкт проектування, його функції, вплив на людину і навколишнє середовище.

Дизайнерське мислення. Дефініцію «дизайнерське мислення» ми розглядаємо в контексті змісту сформульованих у 2010 році (див. табл. 3.2.1 [59, 11]) основоположних понять для профільної підготовки за спеціалізацією «Основи дизайну»: дизайн, дизайнерська діяльність, дизайнер.

Таблиця 3.2.1.

ХАРАКТЕРНІ ОЗНАКИ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ

(За проф. В.В. Вдовченком, 2010)

Синтезуючі складові дизайнерського мислення	Характеристика синтезуючих складових дизайнерського мислення
Евристичне мислення	Нестандартне цікаве бачення, вміння відмовлятися від стереотипів
Художньо-образне мислення	Розвинені відчуття, чуттєві асоціації, чуттєва логіка (інтуїція)
Раціонально-логічне мислення	Уміння проектувати економічно, доцільно, методично, послідовно
Аналітичне мислення	Уміння збирати інформацію, аналізувати, робити об'єктивні висновки, узагальнення

«Дизайнерське мислення спрямоване на взаємодоповнення функціонального і естетичного, синтезує в собі евристичне, художньо-образне, раціонально-логічне та аналітичне мислення» [59, 11]. Мовленнєва художньо-проектна здатність учнів 7, 9, 11 класів до осмисленого володіння поняттями дизайну під час художнього конструювання об'єктів з різних видів дизайну та їх результативність вища, аніж в учнів 5, 8, 10 класу завдяки планомірному розвитку художньо-проектного мислення, а, відповідно, і оволодіння поняттями дизайну у старшокласників зумовлювалося поетапним тематичним розглядом розділів:

Навчальні завдання та вправи із формування дизайнерського мислення подано в авторських навчальних предметах (спеціалізація) для 10–11 класів за видами дизайну: «Основи дизайну», «Графічний дизайн», «Веб-дизайн», «Промисловий (індустріальний) дизайн», «Дизайн середовища» та «Художньо-проектна творчість».

Основні види та рівні дизайнерського мислення старшокласників ми розглядаємо за такою класифікацією: теоретичне понятійне, теоретичне образне, наочно-образне, наочно-дійове. Детальну характеристику кожного виду та рівня дизайнерського мислення старшокласників див. в додатку.

Узагальнені художньо-проектні творчі здібності особистості проектувальника в предметних компетентностях:

- самостійне бачення художньо-проектної проблеми, протиріччя між наявними і потрібними образами та формою, колірно-графічним рішенням;
- дизайнерське мислення (синтезуючі складові: евристичне мислення, художньо-образне мислення, раціонально-логічне мислення, аналітичне мислення);
- вміння формулювати художньо-проектні завдання, концептуальні пропозиції, рішення, аналізувати варіанти художньо-проектних завдань, концептуальних пропозицій, рішень (аналітичне мислення);
- вміння знаходити єдине обґрунтоване художньо-проектне рішення;
- вміння застосовувати предметні компетентності в нових художньо-проектних ситуаціях;
- вміння побачити нову якість, образ, форму, колір, графіку в знайомому об'єкті для нового художнього проектування;
- вміння комбінувати, синтезувати раніше засвоєні способи художньо-проектної діяльності в нові (синтетичне, комбінаційне мислення).

Зазначені риси творчої художньо-проектної діяльності проектувальника не вроджені. Вони цілеспрямовано формуються за допомогою спеціально розроблених для цього педагогічних технологій.

Досягнення творчого рівня розвитку особистості проектувальника в художньо-проектній галузі може вважатися найвищим результатом у розробленій нами педагогічній технології. Система розвиваючого навчання зі спрямованістю на розвиток художньо-проектної творчості вклю-

чає авторську педагогічну технологію художньо-проектної творчості проф. В.В. Вдовченка, в якій розвиток творчих здібностей у художньо-проектній діяльності є пріоритетною метою.

Складові авторської педагогічної технології художньо-проектної творчості проф. В.В. Вдовченка:

1. Тест-методики та навчальні творчі учнівські проекти для виявлення і розвитку схильності до діяльності у визначеній сфері життєдіяльності та виді дизайну;

2. Варіант а. (10–12 кл.). Методика профільного навчання спеціалізації у 10–12 класах із: художньо-проектної підготовки (10 кл. — Засоби виразності у дизайн-проектах, 11 кл. — Художньо-графічна культура у дизайн-проектах, 12 кл. — Проектно-художня культура); Вивчення видів дизайну (10 кл. — Графічний дизайн, веб-дизайн; 11 кл. — Дизайн костюма, Промисловий (індустріальний) дизайн; 12 кл. — Дизайн середовища, Ландшафтний дизайн);

<p>Інформація пошуково-інформаційний етап допроектної діяльності</p>	<p>Проектування образно-графічний етап пошукового проектування, художньо-проектний етап проектування</p>	<p>Технології предметно-пластичний етап проектування</p>	<p>Презентація Захист та презентація навчального проекту</p>
---	---	---	---

Навчальні творчі учнівські проекти. Захист творчого проекту. Презентація.

2. Варіант б (10–11 кл.). Методика профільного навчання спеціалізації у 10–11 класах із: художньо-проектної підготовки (10 кл. — Засоби виразності у дизайн-проектах, 11 кл. — Художньо-графічна культура у дизайн-проектах, Проектно-художня культура); Вивчення видів дизайну (10 кл. — Графічний дизайн, веб-дизайн; 11 кл. — Промисловий (індустріальний) дизайн, Дизайн середовища); Навчальні творчі учнівські проекти. Захист творчого проекту. Презентація.

3. Методика оволодіння співтворчістю роботи у навчальних творчих об'єднаннях (дизайнерська студія для отримання проектного завдання / дизайнери-консультанти/, дизайнерське бюро /розробка дизайнерського завдання/, експериментальна дільниця з виготовлення експериментального зразка /моделювальник, швея індошвиву/, дизайнерська рада із оцінки навчальних творчих учнівських проектів /експерт/, рекламна агенція з презентації розроблених виробів).

Класифікаційна характеристика педагогічної технології художньо-проектної творчості.

- 1) Рівень і характер застосування: загальнопедагогічний.
- 2) Філософська основа: діалектична.
- 3) Методологічний підхід: розвиваючий, творчий, креативний.
- 4) Провідні чинники розвитку: психогенні, тренінгові.

5) *Наукова концепція освоєння досвіду*: асоціативно-рефлекторна + розвиваюча + тренінги з творчої діяльності.

6) *Орієнтація на особистісні сфери і структури*: евристична (розвиток творчих і креативних здібностей).

7) *Характер змісту*: навчально-виховний, світський, гуманітарний + художньо-проектний, загальноосвітній + профільний + професійний.

8) *Вид соціально-педагогічної діяльності*: розвиваюча.

9) *Тип управління навчально-виховним процесом*: система малих груп (художньо-проектних, технологічних, експертних, рекламних) + індивідуальний.

10) *Переважаючі методи*: творчі, евристичні.

11) *Організаційні форми*: групові (дизайнерська студія для отримання проектного завдання /дизайнери-консультанти/, дизайнерське бюро /розробка дизайнерського завдання/, експериментальна дільниця з виготовлення експериментального зразка /моделювальник, швея індпошиву/, дизайнерська рада із оцінки навчальних творчих учнівських проектів /експерт/, рекламна агенція з презентації розроблених виробів) + індивідуальні.

12) *Переважаючі засоби навчання*: вербальні, візуальні (колірно-графічні) + предметно-пластичні.

13) *Підхід до учня і характеру виховних взаємодій*: педагогіка співробітництва.

14) *Напрямок модернізації*: альтернативне.

15) *Категорія об'єктів художньо-проектної творчості*: індивідуальні + ексклюзивні + серійні + тиражні + масові.

Акценти цілей.

1. Виявити і розвинути здібності до діяльності у визначеній сфері життєдіяльності та особистісно привабливим видом дизайну;

2. Здійснити профільнити навчання спеціалізації у 10–11 (12) класах із художньо-проектної підготовки (Засоби виразності у дизайн-проектах, Художньо-графічна культура у дизайн-проектах, Проектно-художня культура); Вивчення видів дизайну у 10–12 класах (Графічний дизайн, веб-дизайн; Дизайн костюма, Промисловий (індустріальний) дизайн; 12 кл. — Дизайн середовища, Ландшафтний дизайн); Вивчення видів дизайну у 10–11 класах (Графічний дизайн, Веб-дизайн; Промисловий (індустріальний) дизайн, Дизайн середовища); Навчальні творчі учнівські проекти. Захист творчого проекту. Презентація.

3. Навчити співтворчості в робот у навчальних творчих об'єднаннях (дизайнерська студія для отримання проектного завдання /дизайнери-консультанти/, дизайнерське бюро /розробка дизайнерського завдання/, експериментальна дільниця з виготовлення експериментального зразка /моделювальник, швея індпошиву/, дизайнерська рада із оцінки навчальних творчих учнівських проектів /експерт/, рекламна агенція з презентації розроблених виробів).

4. Навчити методам художнього проєктування у дизайнерській діяльності.
5. Ознайомити з прийомами дизайнерського мислення.
6. Навчити вирішувати художньо-проектні, винахідницькі, раціоналізаторські завдання, завдання з редизайну.
7. Виховати суспільно-активну творчу особистість, колективіста, здатного до співтворчості в колективі.

Концептуальні положення.

Гіпотеза: художньо-проектні творчі здібності розкриються тільки за умови цілеспрямованої навчальної художньо-проектної діяльності у неперервній художньо-проектній освіті України (загальноосвітня школа — вища школа) (В.В. Вдовченко).

Авторська Школа художньо-проектної творчості В.В. Вдовченка має три складові:

1. Навчально-методичне забезпечення неперервної художньо-проектної освіти (загальноосвітня школа — вища школа).

- Художньо-проектна творчість розглядається у кожному виді дизайну як інформаційний блок; навчально-тренувальні вправи; навчальний творчий учнівський проєкт; захист творчого проєкту, презентація.
- Навчання за двома взаємодоповнюючими напрямками: за навчальною програмою у кожному рівні загальноосвітньої школи «Основи дизайну»: пропедевтичний (5–7 класи), допрофільний (8–9 класи), профільний (10–11 /12/ класи);

За навчальними програмами у кожному рівні вищої школи: бакалаврському, магістерському, докторському.

Творча діяльність з поглибленого вивчення у кожному рівні: *загальноосвітньої школи* — елективних, факультативних курсів, курсів за вибором; *вищої школи* — навчальних дисциплін за вибором навчального закладу.

Структура змісту має наскрізні змістові лінії від 1 до 11 (12) класів.

Фіксація виявлення та розвитку індивідуальних творчих здібностей у художньо-проектній діяльності здійснюється під час оцінювання набутих предметних компетентностей на теоретичних та практичних заняттях.

2. Навчання загальним методам художнього проєктування у навчальній дизайнерській діяльності для всіх видів дизайну (для індивідуального та колективного проєктування).

Концепція творчої особистості майбутнього дизайнера:

- Наявність особистісної професійної орієнтації на одну із п'яти сфер життєдіяльності, умотивованого вибору у сфері життєдіяльності одного виду діяльності із декількох, наявність великої життєвої мети, цілеспрямованість.
- Наявність плану з розробки особистої професійної траєкторії професійного успіху, досягнення мети, організованість.
- Укладання для кожного рівня освіти навчального творчого портфоліо.

- Продуктивна організація індивідуально кожним учнем стаціонарного навчання та самостійного навчання в позашкільних навчальних закладах, в студіях тощо.
- Уміння вирішувати творчі художньо-проектні завдання.
- Уміння «тримати удар» (продовжувати роботу, незважаючи на перешкоди, невдачі у проекті).
- Уміння фіксувати і оцінювати по етапах проекту проміжні результати.

Гіпотеза: індивідуальні навчальні якості для художньо-проектної творчості можна цілеспрямовано формувати у старшокласників базуючись на таких положеннях.

- Теоретична підготовка — є фундаментальною основою для каталізатор творчого вирішення будь-яких художньо-проектних проблем.
- Предметні компетентності є дієвим інструментом, продуктивним засобом, основою для творчої інтуїції майбутнього дизайнера.
- Творчими здібності має кожен учень, студент, тому може успішно виконувати художнє проектування кожен учень і студент.
- Художньо-проектної творчості, як будь-якої діяльності, можна і необхідно вчитися.
- Пізнавати найновіші основні і доступні школярам типи художньо-проектних проблем, характерних для обраної сфери життєдіяльності, зорієнтованої на неї науки, практики у особистісно привабливому виді дизайну.

3. Організаційні форми навчання оволодінню співтворчістю роботи у навчальних творчих об'єднаннях (дизайнерська студія для отримання проектного завдання /дизайнери-консультанти/, дизайнерське бюро /розробка дизайнерського завдання/, експериментальна дільниця з виготовлення експериментального зразка /моделювальник, швея індпошиву/, дизайнерська рада із оцінки навчальних творчих учнівських проектів /експерт/, рекламна агенція з презентації розроблених виробів).

- Діалог, а не монолог всіх виникаючих точок зору під час колективного художнього проектування.
- Повага індивідуальності кожного учня (студента), його унікальної позиції в мікроколективі проектувальників.
- Соціальна спрямованість на художнє проектування у навчальній діяльності суспільно-корисних виробів.
- Колективна художньо-проектна діяльність, як засіб створити потужне творче поле.
- Використання феномена групового впливу на індивідуальні творчі здібності особистості.
- Створення сприятливих педагогічних умов для прояву і формування основних рис творчої діяльності майбутнього проектувальника.

Особливості змісту педагогічної технології художньо-проектної творчості

1. Дидактичне проектування змісту художньо-проектної творчості проведено із забезпечення дидактичного принципу настижності та перспективності художньо-проектної складової технологічної освіти (загальноосвітня школа — вища школа) за: навчальними програмами у кожному рівні загальноосвітньої школи «Основи дизайну»: пропедевтичний (5–7 класи), допрофільний (8–9 класи), профільний (10–11 /12/) класи.

Структура навчального матеріалу як система неперервної художньо-проектної освіти України (загальноосвітня школа — вища школа) має наскрізні змістові лінії. Структура та зміст допрофільної та профільної підготовки спеціалізації «Основи дизайну» профільної підготовки в 10–11 класах Сформовані у чотирьох складових навчальної діяльності (інформація, проектування, технології, презентація) для художньо-проектної компетентності в результаті профільної підготовки за спеціалізацією «Основи дизайну».

2. Навчання загальним методам художнього проектування для кожного рівня художньо-проектної освіти здійснюється із дотриманням дидактичного принципу індивідуалізації і диференціації навчання. Процес пошукової, художньо-образної та художньо-проектної діяльності є основними у змісті навчання.

3. Багато учнів у позашкільній та самостійній творчій діяльності займаються колективними творчими справами із сфери соціальних проектів — це соціальна творчість дітей, спрямована на служіння людям, Батьківщині, творчість самовиховання і формування особистості. Ми синтезуємо аудиторні заняття із позакласною діяльністю старшокласників і комплекс опрацьовуваної ними літератури під час самостійного навчання. Зміст соціальних творчих проектів — турбота про себе, про товариша, про свій колектив, про близьких і далеких людей в конкретних практичних соціальних ситуаціях, про воїнів АТО.

Розвивальний зміст полягає в переході від близьких до середніх, а потім до далеких цільових перспектив. Алгоритм організації та проведення соціальних творчих проектів складається з етапів: пошук, цілепокладання і організація, прогнозування і планування, реалізація, аналітико-рефлексивна діяльність. При цьому рівень самостійності діяльності учнів зростає від співпраці з дорослими до повної самостійності.

Алгоритм організації та проведення соціальних творчих проектів:

I етап: пошук (завдання, зміст, забезпечення) ⇒ (підготовка збору-старту).

II етап: цілепокладання, організація (збір-старт) ⇒ (вибори керівника справи).

III етап: мозковий штурм, прогнозування та планування. (План підготовки) ⇒ (робота мікроколективів) ⇒ (перевірка готовності).

IV етап: реалізація цілей (проведення соціальних творчих проектів).

V етап: аналіз, рефлексія (підготовка колективного аналізу) ⇒ (збір-«вогник» (аналіз)).

VI етап: післядія (реалізація рішень)

Особливості авторської педагогічної технології художньо-проектної творчості.

Загальні риси.

- Вільні художньо-проектні групи, в яких учні відчують себе розкуто, не відчують підпорядкування вчителю.
- Педагогіка співробітництва, співтворчість учня і вчителя.
- Застосування методик колективної роботи: мозкова атака, організаційно-діяльнісна гра, вільна творча дискусія.
- Ігрові методики.
- Мотивація: прагнення особистості до творчості, до самовираження, самоствердження, самореалізації.

Вікові етапи педагогічної технології

Авторська педагогічна технологія розвивального навчання за спрямованістю на розвиток художньо-проектної творчості реалізується в 3 етапах загальноосвітньої школи (основна /пропедевтични, до профільний/, старша /профільни/) та на 2 етапах вищої школи (бакалаврському та магістерському). Етапи вищої школи в цій монографії з профільного навчання ми не розкриваємо.

Основна школа: художньо-проектна творчість з широкого кола прикладних галузей (моделювання, художнє конструювання тощо в курсі «Основи дизайну», 5–7, 8–9 кл., позашкільній освіті, самоосвіті); участь в літературних, театральних, музичних заходах; Образотворче мистецтво.

Старша школа: виконання творчих проектів в спеціалізаціях «Основи дизайну», «Художньо-проектна творчість», 10–11 кл., спрямованих на те, щоб зробити навколишній світ кращим; дослідні роботи; літературні, художні та музичні твори.

Авторська методика забезпечує дотримання дидактичних принципів наступності та перспективності у неперервній художньо-проектній освіті України у 5–9, 10–11 класи під час допрофільної підготовки «Трудове навчання: Основи дизайну» (5–9 кл.) для загальноосвітніх навчальних закладів нового типу: ліцеїв, гімназій, коледжів (Автори: Вдовченко В.В. та ін.) та профільної підготовки за спеціалізацією «Художньо-проектна творчість» (10–11 кл.). Продемонструємо це на прикладі засвоєння понять та термінів тезауруса з основ дизайну. (див табл. 3.2.2)

Таблиця 3.2.2.

ОСОБЛИВОСТІ АВТОРСЬКОЇ МЕТОДИКИ

засвоєння понять та термінів тезауруса з основ дизайну під час допрофільної підготовки «Основи дизайну» та профільної підготовки за спеціалізацією «Художньо-проектна творчість» в 10–11 класах

Етапи	Клас	Рі- вень	Назва етапу	
1 (1 семестр)	5	Пропедевтичне вивчення	Відбір, засвоєння та застосування дидактично доцільних загальнотехнічних понять та термінів тезауруса з основ дизайну.	
2 (2 семестр)			Диференціація тлумачення професійної інженерної термінології до навчальної діяльності.	
3 (1 семестр)	6		Профінформаційне вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну за типами професійного проектування в розділах навчальної програми.	
4 (2 семестр)			Пропедевтичне вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну під час дослідження професійної орієнтації в пізнавальній діяльності.	
5 (1 сем)	7		Системне вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну в навчальній пізнавальній діяльності	
6 (2 семестр)			Моніторинг результатів системного вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну з метою вибору подальшого напрямку допрофільного навчання.	
7 (1 семестр)	8		Допрофільне вивчення	Індивідуальне або групове вивчення і засвоєння понять та термінів тезауруса з основ дизайну з допомогою комп'ютерного забезпечення.
8 (2 семестр)				Системне вивчення учнівської проектної документації за диференційованими для ЗНЗ класифікованими, структурованими типами промислової документації.
9 (1 семестр)	9	Вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну в особливих умовах праці та особливо важливих об'єктів.		
10 (2 семестр)		Пропедевтичне вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну в залежності від вибору спеціалізації профільного навчання у 10–11 кл.: «Основи дизайну», «Художньо-проектна творчість».		
11 (1 семестр)	10	Профільне вивчення		Вивчення в проектній діяльності понять та термінів для оволодіння засобами виразності у дизайн-проектах, основами графічного дизайну
12 (2 семестр)				Оволодіння поняттями, термінологією проектної діяльності з комп'ютерними засобами для веб-дизайну.
13 (1 семестр)	11			Вивчення понять та термінів тезауруса з основ дизайну в художньо-графічній культурі, в учнівських дизайн-проектах з промислового (індустріального) дизайну
14 (2 семестр)				Оволодіння поняттями, термінологією художньо проектної культури на прикладі дизайну середовища.

1. Уроки художньо-проектної творчості. Зміст матеріалу і побудова навчання дозволяють виявити і цілеспрямовано розвивати задатки і здібності дітей, виробляти здатність проявляти творчість не тільки у художньому проектуванні, а в будь-якій справі за наявності інноваційних педагогічних умов для навчально-виховного процесу (див табл. 3.2.3), їх сукупності (див

табл. 3.2.4). У залученні учнів до самостійної і творчої діяльності широко використовуються також всі форми позакласної роботи, але з однією умовою — робота повинна бути спрямована на створення конкретного продукту, який можна було створити учнівського навчального проекту (вироби, моделі, маюкети, пристрої, в тому числі і послуги /наприклад дизайнерське консультування, рекламні акції тощо).

Таблиця 3.2.3.

**МОДЕЛЬ ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ
для навчально-виховного процесу
під час вивчення спеціалізації «Художньо-проектна творчість»**

Зовнішні педагогічні умови												
1. Метод художніх проєктів	▶	словесний	▶	графічний	▶	предметно-пластичний						
2. Професійно спрямований зміст та методика навчання художньому проєктуванню	Класифікація професій (за акад. Є. Клімовим) Ознаки класифікації: предмет праці. Вид класифікації: типи професій Сфери життєдіяльності											
	▶	природа	▶	техніка	▶	знакові системи	▶	людина	▶	художні образи		
	Ознаки класифікації: мета праці. Вид класифікації: Клас професій											
	▶	Гностичні: розпізнавати, розрізняти, оцінювати, перевіряти		▶	Перетворюючі: перетворювати, обробляти, організувати, переміщувати		▶	Пошукові: придумувати, винаходити; конструювати, знаходити певні варіанти				
	Класифікація професій (за Дж. Голландом) Типи професій											
	▶	реалістичний		інтелектуальний		соціальний		художній				
	Класифікація видів дизайну, відповідно до сфер життєдіяльності (за проф. В. Вдовченком)											
		Ландшафтний дизайн		Промисловий дизайн		Графічний дизайн		Веб-дизайн		Дизайн костюма		Дизайн середовища
3. Організаційні форми взаємодії вчителя і учнів	▶	на уроках		▶	колективна	▶	групова	▶	мікро-групова	▶	індивідуальна	
	▶	в позаурочній діяльності										
	▶	в позашкільній діяльності										
4. Предметно-розвивальне середовище	▶	природне довкілля		▶	комплексно обладнане приміщення шкільної майстерні			▶	соціальне середовище (центри дитячої художньої та технічної творчості тощо)			
Внутрішні педагогічні умови												
1. Основні види проєктування	▶	художнє		▶	наукове		▶	технічне				
2. Основні типи сприймання інформації довілля учнями	▶	емоційний, візуальний /«глядачі»/		▶	абстрактний, аудіальний /«слухачі»/		▶	конкретний, сенсорний, кінестетичний, тактильний /«діячі»/				
3. Основні типи мислення учнів	▶	Емоційно-чуттєве		▶	Мисленнєво-абстрактне		▶	Конкретно-дійове				
4. Особистісний фактор вчителя за типами мислення	▶	образний		▶	математичний		▶	технічний				

Таблиця 3.2.4.

**Сукупність педагогічних умов
для вивчення спеціалізації «Художньо-проектна творчість»**

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ				
▼	▼	▼	▼	▼
Зміст дисциплін, які інтегруються з технологією «основами дизайну» для художньо-проектної діяльності	Методика навчального художнього проектування	Предметно-розвивальне середовище	Організація взаємодії учасників навчального процесу	
▼	▼	▼	▼	▼
інтеграція за сумісністю	сукупність навчальних проектних засобів	вибір особистісно значущих середовищ	суб'єкт –	
▼	▼	▼	▼	▼
література, історія, художня культура, математика, інформатика	мовленнєво-розрахункові	формулювання задумів, інжинірингові підрахунки	людина –	діалогічна форма спілкування
▼	▼	▼	▼	▼
образотворче мистецтво, геометрія	художньо-графічні	дизайнерські – задум, пропозиція, рішення	людина –	ігрова форма проектування
▼	▼	▼	▼	▼
географія, біологія, хімія, гуртки, секції позакласні, позашкільної освіти	предметно-маніпуляційні	проектно-технологічні	людина –	взаємодоповнення урочної і позаурочної форм навчання
▼	▼	▼	▼	▼
Сформовані художньо-проектні компетентності				

2. Навчання загальним методам художнього проектування для кожного рівня художньо-проектної освіти.

У методиці використовуються як індивідуальні, так і колективні прийоми. До останніх відносяться: евристична гра, мозковий штурм, колективний пошук.

Мозкова атака (брейнсторминг) як метод колективного генерування ідей рішення творчої завдання був запропонований А.Ф. Осборном. Мета цього методу полягає в зборі якомога більшої кількості ідей, звільнення від інерції мислення, подоланні звичного ходу думки у вирішенні творчого завдання. Основний принцип і правило цього методу — категорично забороняється критикувати запропоновані учасниками ідеї, при цьому всілякі репліки, жарти — заохочуються. Успіх застосування методу багато в чому залежить від керівника

дискусії (вчитель чи добре підготовлений учень), який повинен вміло спрямовувати хід дискусії, вдало ставити стимулюючі запитання, підказувати, використовувати жарти, репліки. Найбільш оптимальною за чисельністю вважається група від 7 до 15 осіб. Велику групу поділяють на підгрупи. Бажано, щоб в учасників був різний рівень підготовки, різні спеціальності, проте рекомендується дотримуватися баланс між учасниками різного рівня активності, характеру і темпераменту. Відбирають ідеї фахівці-експерти, які їх оцінюють в два етапи. На початку із загальної кількості відбирають найбільш оригінальні та раціональні, а потім — найоптимальнішу, з урахуванням специфіки творчого художньо-проектного завдання і цілі його вирішення.

3. Творчі проекти для соціальної сфери.

Мотив діяльності у творчих проектах для соціальної сфери — прагнення їх до самоствердження, самовираження. Широко використовуються гра, змагання. Спільна діяльність учнів і дорослих, при якій всі члени групи беруть участь в плануванні і аналізі, вносять внесок у створення соціального продукту. Головна методична особливість творчих проектах для соціальної сфери — суб'єктна позиція особистості учня-пректувальника.

Оцінювання результатів творчості: похвала за будь-яку ініціативу; публікація роботи; виставка робіт; нагородження грамотами, дипломами; присвоєння звань.

Синектика — метод колективної творчої діяльності та навчального дослідження, заснований на цілеспрямованому використанні інтуїтивно-образного, метафоричного мислення учасників, метод об'єднання різно-рідних елементів, побудованого на аналогії. Специфічною рисою є те, що пошукова діяльність будується як принципово спільна, обговорення та відбір емоційно-образних, метафоричних аналогій ведеться в обстановці тісної міжособистісної взаємодії. Використовуються прямі аналогії: як вирішуються подібні завдання; особиста або емпатичних аналогія: міркування з точки зору об'єкта завдання (уяви, що ти рослина, що б ти в цій ролі міг сказати про забруднення навколишнього середовища); символічна аналогія: дається образне визначення суті завдання у вигляді символів, формул, малюнків і т.п.; фантастична аналогія: як би це завдання вирішили казкові герої, інопланетяни і т.п.

3.3. РЕАЛІЗАЦІЯ ЗМІСТУ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ «ОСНОВИ МАШИНОЗНАВСТВА» (ТУТАШИНСЬКИЙ В.І.).

Профільне навчання є найважливішим структурним і змістовним перетворенням у системі загальної середньої освіти. Найголовнішою його особливістю є надання учням можливості вибору профілю навчання, що відповідає їх інтересам, здібностям, професійним намірам.