

ТРЕНІНГИ З РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Розвиток професійної майстерності викладачів графічного дизайну передбачає навчання впродовж життя. Враховуючи обмеженість часу на навчання в умовах напруженої професійної діяльності, важливо за короткий час спонукати викладачів до активної самоосвітньої роботи. При цьому доцільно застосовувати, окрім активних методів навчання, інтерактивні технології, до яких належать тренінги.

Аналіз науково-методичної літератури дозволяє розглядати тренінг, як запланований процес, спрямований для надання або поповнення знань та навички і перевірити ставлення до проблеми, ідеї, поведінки з метою їх зміни чи оновлення. Тобто, тренінг – це: ефективна форма педагогічного впливу для засвоєння знань [6]; інструмент формування умінь і навичок [1]; спілкування в довірливій атмосфері і неформальній обстановці [3]; форма поглиблення досвіду [4]; пізнання особистістю себе і навколишнього світу [2]; а також форма групової роботи, яка забезпечує активну участь і творчу взаємодію учасників між собою і з тренером [5].

Тренінг як форма навчального заняття потребує особливих методичних підходів до його підготовки, організації та проведення, за допомогою яких процес розвитку професійної майстерності можна зробити значно ефективнішим. Тренінговий процес реалізується в межах шести основних, тісно пов'язаних між собою компонентів [2; 3; 5].

1. Мета. Як і будь-яке навчальне заняття, тренінг насамперед має певну мету. Метою даного тренінгу є підвищення рівня інформованості щодо

проблеми розвитку професійної майстерності; зміна ставлення до проблеми з боку викладачів; формування позитивної мотивації; вироблення та розвиток навичок постійного самовдосконалення.

2. Учасники. Визначається цільова група, на яку спрямований тренінг. Саме від складу цільової групи і залежить зміст тренінгу, відповідно до якого підбираються і його методи.

3. Зміст. Визначається відповідно до заявленої мети цільової групи і включає етапи, тематику, вправи, ідеї, питання, які розглядаються та обговорюються в процесі роботи. Ці складові об'єднуються у певну структуру і завдяки їм тренінг проходить за певним сценарієм. Загалом структура тренінгу складається з трьох основних частин:

- 1) початок тренінгу;
- 2) основна частина тренінгу;
- 3) заключна частина тренінгу.

Початок тренінгу включає вступ і послідовність етапів (ці етапи мають назву структурних вправ, оскільки вони структурують тренінговий процес і є обов'язковими для проведення кожного тренінгу).

Вступ (до 5% часу).

1-й етап. Знайомство (до 5% часу).

2-й етап. Прийняття правил роботи групи (до 5% часу).

3-й етап. Очікування учасників (3 – 5% часу).

Основна частина тренінгу обумовлена завданнями та змістом тренінгу і складається з наступних етапів:

4-й етап. Оцінка рівня інформованості (до 5% часу).

5-й етап. Актуалізація проблеми (10 – 30% часу).

6-й етап. Інформаційний блок (20 – 40% часу).

7-й етап. Набуття практичних навичок (20 – 60% часу).

8-й етап. Представлення результатів (до 5% часу).

Заключна частина тренінгу (складається з чотирьох етапів).

9-й етап. Підсумки тренінгу (3 – 5% часу).

10-й етап. Оцінка зміни рівня інформованості (до 5% часу).

11-й етап. З'ясування, чи справдилися очікування учасників (до 5% часу).

12-й етап. Завершується кожне заняття ритуалом прощання.

4. Методи. Це обмежені рамковими умовами способи досягнення мети тренінгу через роботу суб'єктів освітньої діяльності (учасників і педагога-тренера). У представлених тренінгах використані такі методи й техніки: метод позитивної психотерапії (притчі, диференційний опитувальник, метафори, позитивна реінтерпритація, аналіз концепцій), інформаційні повідомлення, бесіди, проєктивне малювання, релаксаційні методи, аналіз ситуацій, рольові ігри, завдання на самопізнання, метод «тренування поведінки» тощо.

5. Рамкові умови. При організації та проведенні тренінгу важливе значення мають різні деталі, що безпосередньо не належать до визначених елементів, однак можуть суттєво вплинути на ефективність навчання. Наприклад, стан приміщення, в якому проводиться тренінг, забезпеченість усіма необхідними матеріалами для його проведення, час початку, тривалість тренінгу, перерви тощо. Тренінгові заняття можуть бути різної тривалості: від 1,5-3 годин (2-4 академічні години тривалістю 45 хвилин кожна) до кількох днів поспіль. За тривалістю найбільш вдалою формою групової роботи є марафон, тобто проведення занять тривалістю 6-8 годин щоденно протягом кількох днів. За такої форми роботи передбачається велика обідня перерва (не менше ніж 1 годину) та дві перерви по 15-20 хвилин через кожні 1,5-2 години роботи. Під час коротких перерв учасникам доцільно запропонувати напої (чай, каву, воду, соки), можна й легку їжу (бутерброди, цукерки, печиво). Вважається, що такої тривалості перерви достатньо для відновлення сил учасників.

Робочі місця для учасників у приміщенні можуть бути розташовані по-різному, але доцільно уникати «аудиторного» та «шкільного» стилів. Головне, що забезпечує сприятливу атмосферу для навчання у тренінговій

групі, – це правила, яких має дотримуватися кожний учасник. Основні з них: цінування часу; ввічливість; позитивність; розмова від свого імені; добровільна активність; конфіденційність; зворотний зв'язок тощо. Правила приймаються на початку тренінгу всіма учасниками групи і потрібні для того, щоб кожний міг працювати в комфортних умовах, отримувати інформацію самому й не заважати отримувати її іншим у зручній для кожного спосіб, дозволити собі спонтанні, заздалегідь не виважені вислови, що наближає тренінг до реального життя, бути впевненим, що надану ним інформацію використають тільки в інтересах учасників [3].

6. Викладач-тренер. Від умінь викладача-тренера, його кваліфікації залежить успіх тренінгу і подальшої діяльності його учасників. Варто зазначити, що тренер (ведучий), який проводить тренінг та спілкується зі слухачами «на рівних», є таким же учасником тренінгової групи, як і решта учасників. Але водночас він є й каталізатором усіх процесів, що відбуваються в групі на шляху до досягнення поставленої мети тренінгу.

Завданням тренера є підсилення мотивацію учасників моделюванням власної поведінки, створення відповідного мікроклімату в групі, який би заохочував до взаємодії, врахування індивідуальних особливостей та відмінностей у способах і стилях навчання, які поглиблюються з віком [2].

Запропоновані нами тренінги мають на меті розвиток професійної майстерності викладачів графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю. Досягнення мети можливо шляхом послідовного рішення відповідних завдань: розвиток педагогічної майстерності; розвиток художньо-дизайнерської майстерності; розвиток комп'ютерної майстерності; розвиток мистецької майстерності.

Відповідно до мети та завдань система охоплює 4 тренінги, для кожного з них розроблено по 5 занять.

Тематика занять – наступна:

Тренінг 1. Розвиток педагогічної майстерності

- Заняття 1. Педагогічна майстерність: педагогічне спілкування
- Заняття 2. Педагогічна майстерність: педагогічна техніка
- Заняття 3. Педагогічна майстерність: педагогічні здібності
- Заняття 4. Педагогічна майстерність: керування психічним самопочуттям
- Заняття 5. Педагогічна майстерність: самоосвіта та самовдосконалення викладача

Тренінг 2. Розвиток художньо-дизайнерської майстерності

- Заняття 1. Майстерність викладання основ рисунка
- Заняття 2. Майстерність викладання основ живопису
- Заняття 3. Майстерність викладання основ композиції
- Заняття 4. Майстерність викладання основ кольорознавства
- Заняття 5. Майстерність викладання основ проектування

Тренінг 3. Розвиток мистецької майстерності

- Заняття 1. Майстерність викладання історії дизайну та мистецтв: доісторичне мистецтво
- Заняття 2. Майстерність викладання історії дизайну та мистецтв: середньовіччя
- Заняття 3. Майстерність викладання історії дизайну та мистецтв: від епохи Відродження до кінця XIX ст.
- Заняття 4. Майстерність викладання історії дизайну та мистецтв: XX ст.
- Заняття 5. Майстерність викладання історії графічного дизайну

Тренінг 4. Розвиток комп'ютерної майстерності

- Заняття 1. Комп'ютерні технології: векторна графіка Corel-drow
- Заняття 2. Комп'ютерні технології: растрова графіка Photoshop
- Заняття 3. Комп'ютерні технології: презентація Paver-point
- Заняття 4. Комп'ютерні технології: інтернет, Web-дизайн
- Заняття 5. Комп'ютерні технології: анімація Flesh

Учасникам роздається розклад роботи, де зазначено:

- тривалість системи тренінгів – 1 тиждень;
- кількість тренінгів – 4;
- кількість занять в день – 4;
- тривалість одного заняття – 90 хвилин;
- кількість учасників – 12-20.

Щоденно проводиться по одному заняттю з кожного тренінгу.

Усі представлені тренінги складаються з одних і тих самих етапів. Водночас співвідношення цих етапів за обсягом у кожному окремому тренінгу може бути різним. Це залежить від цілей тренінгу; складу тренінгової групи; тривалості тренінгу; рівня підготовленості групи.

Незважаючи на загальний план, кожний тренінг має певні особливості.

Так, тренінг 1-й з розвитку педагогічної майстерності викладачів графічного дизайну охоплює 5 занять, які проводяться першою парою по одному щоденно. На занятті проводиться 4 вправи тривалістю по 15-20 хвилин. Ті 10-15 хвилин, що залишаються, використовуються на вступ, розминку і підсумок заняття.

Вправи першого заняття дозволяють удосконалювати навички та виробити правила спілкування. Для викладача ці правила вкрай важливі. Їх потрібно не лише знати, а постійно ними користуватися, аналізувати, виправляти помилки, вдосконалюючи таким чином взаємовідносини з колегами, студентами та іншими людьми.

Важливою особливістю будь-якого спілкування є міміка, жести, поведінка, – відтак темою другого заняття є педагогічна техніка. Вона передбачає наявність специфічних засобів, умінь, особливостей поведінки педагога: високу культуру мовлення; здатність володіти мімікою, пантомімікою, жестами; вміння одягатися, стежити за своїм зовнішнім виглядом; знання основ психотехніки (розуміння педагогом власного психічного стану, вміння керувати собою); здатність до «бачення» внутрішнього стану вихованців і адекватного впливу на них. На цьому занятті проводиться відеозапис з наступним переглядом і обговоренням.

Третє заняття присвячене пізнанню, усвідомленню та розкриттю власних здібностей та психологічних якостей. Під час вправ тренер фокусує увагу викладачів на тому, що вміння розкритися перед іншими – важлива особистісна якість, що сприяє встановленню контакту з людьми. Якщо людина не відкрита, не бажає розповісти про свої переживання й надії, промахи й невдачі, це, з одного боку, створює в інших враження успішності, добробуту цієї людини, але з іншого – заважає побудові щирих стосунків, взаємодопомозі в колективі.

Уміння усвідомлювати і враховувати закономірності підсвідомості (психічні захисти, програми реагування, потреби, мотиви...), високий рівень спостережливості; самостійність мислення та оперативність прийняття рішень; володіння психотерапевтичними прийомами саморегуляції; уміння вербального та невербального емпатичного спілкування; володіння психономічними прийомами сугестивно-інформаційного впливу на підсвідомість співбесідника виробляється на четвертому занятті.

Яким би майстерним не був викладач – досконалості немає меж, і часом приходиться відчувати, що ще чогось варто було б навчитися. Цій проблемі присвячується останнє заняття, на якому викладачі мають скласти індивідуальну програму самовдосконалення.

На тренінгових заняттях викладачам графічного дизайну пропонується складання програми самовдосконалення за такими етапами:

- ознайомлення з основами науково-дослідницької роботи
- вибір проблеми, теми, напряму дослідження;
- аналіз дослідженості проблеми;
- відбір літератури для самостійного опрацювання, вивчення першоджерел, підручників, посібників і методичних розробок;
- висвітлення результатів дослідження у статті;

Тренінг 2-й з розвитку художньої майстерності, як і 1-й, також охоплює 5 занять. Вони проводяться по одному щоденно другою парою після невеличкої перерви (у тренінгу це брейк-кава). Цей тренінг має певні

особливості. На кожному занятті проводиться практична робота в групах. Розподіл на групи відбувається за допомогою жетонів різного кольору:

- на жовтому написано «Із задоволенням навчу усіх бажаючих»,
- на зеленому «Володію, але потребую знань з методики його викладання»,
- на синьому «Маю елементарні знання, хотілось би вдосконалити свої навички»,
- на червоному «Не володію, але хочу навчитися».

Кожен учасник підходить до дошки, де прикріплені жетони, і знімає той, на якому написано відповідає його рівню. Розподіл за різнокольоровими жетонами дозволяє сформувати малі групи для роботи та визначити в них ролі. Малі групи (а їх буде 3-5) формуються рівномірно: щоб у кожній було по учаснику з різного кольору жетонами. Розподіл ролей відбувається наступним чином: учасник з жовтим жетоном проводить майстер-клас для своєї групи, учасник із зеленим жетоном виконує всю роботу і паралельно спостерігає за методикою викладання, учасники із синім і червоним жетонами старанно виконують все, що їм пропонує перший учасник. На кожному занятті заплановано представлення результатів: на дошці вивішуються аркуші із виконаними роботами. Учасники з голубим і червоним жетонами коментують, як етап за етапом їм вдалося зробити цю роботу. Учасник із зеленим жетоном підсумовує методику викладання, коментуючи позитивні її особливості.

Тренінг 3-й з розвитку мистецької майстерності проводиться після обіду. Мета його – ознайомлення учасників з історією мистецтва та графічного дизайну на матеріалі репродукцій світових шедеврів. Особливістю цього тренінгу є проведення оцінки рівня інформованості за допомогою тестів. Тести видаються напередодні, їх потрібно опрацювати дома, щоб не витратити часу на занятті. Результати нікому крім самих викладачів не будуть відомі.

Методика занять передбачає три етапи роботи з кожною репродукцією.

На першому етапі кожен учасник висловлює власні думки за схемою:

- Що відбувається на цьому зображенні?
- Які деталі підтверджують Ваше твердження?
- Що ще нового Ви побачили на цьому зображенні
- Про що це може свідчити?
- Охарактеризуйте композицію та кольорову гаму цього

зображення.

- На які роздуми навіває це зображення?

На другому етапі відбувається самостійне опрацювання теоретичного матеріалу. Кожному учаснику видається інформація про одне зображення.

На третьому етапі після опрацювання теоретичного матеріалу знову повертаємося до зображень і обговорюємо за схемою:

- Що нового Ви дізналися про це зображення?

Висловлюють свою думку ті, у яких вона значно змінилася (а це, як правило, той учасник, якому попала інформація про те чи інше зображення).

Тренінг 4-й з розвитку комп'ютерної майстерності перенесений на останню пару з певних причин. Програма тренінгу знайомить викладачів з елементарними можливостями комп'ютерних програм, демонструючи очевидні переваги використання комп'ютерних технологій в графічному дизайні, що дозволяють зекономити час і зусилля, які можна використати для творчого розвитку. Сучасні комп'ютерні технології можуть як суттєво прискорити процес малювання, так і значно покращити загальний вигляд проекту, оскільки ескізи олівцем, навіть виконані досить якісно, істотно поступаються векторному і растровому рисунку дизайнерського рівня.

За допомогою таких інструментів, як засоби підвищеної точності, керування масштабом, вирівнювання та розподіл об'єктів, копіювання, клонування і дублювання полегшується робота з композиційним рішенням планшета, візуалізацією перспективного відображення моделі на площині, світло-тіньовим опрацюванням рисунка, передачею ілюзії об'ємності зображуваних предметів. Такі інструменти, як крива Безьє, Freehand (Вільна

рука), Shape (форма), лінії змінної ширини та властивості інструменту Artistic Media, «інтерактивні деформації», заливки кольором допомагають передати матеріал, фактуру, тон і колір. При комп'ютерному малюванні всі лінії, що створюються за допомогою математично побудованих кривих, набагато досконаліші, ніж при малюванні вручну. Прості фігури, які використовуються для відображення деталей, також геометрично правильні.

Якщо при малюванні вручну на створення фону може піти кілька годин, а іноді, в залежності від техніки, й кілька днів, оскільки його потрібно повторити на всіх ескізах проекту – то за допомогою комп'ютера з цим можна впоратися приблизно за годину, причому більше з цього часу піде на підбір варіантів оформлення. Заміна чи варіанти фону оформлення взагалі створюється в кілька кліків мишею – досить акуратно виділеному відсканованому елементу призначити збільшення контуру обведення, інверсію, залити загальний фон картинки потрібним кольором, а потім довільним контуром витерти зайве. Урізноманітнює проект використання спецефектів: інструмент «тінь» (Interactive Shadow), інструмент «прозорість» (Interactive Transparency). Направляючі лінійки, перспектива, повороти, вирівнювання дозволяють переміщати та композиційно варіювати будь-які елементи.

Робота з простим текстом значно скорочує час і зусилля, які раніше витрачалися на шрифт. Комп'ютерна програма дає можливість створення текстового блоку з декількома колонками, обтікання текстом, роботи з фігурним текстом та кольором, редагування форми окремих символів фігурного тексту, розміщення тексту уздовж визначеного шляху.

У результаті за короткий проміжок часу створюється цілісна та гармонійна робота, в якій всі елементи промальовані та вибудовані в рівній мірі умовно і закінчено за рахунок абсолютного повтору ефектів та прийомів, чого зазвичай не буває при малюванні вручну. Процес і якість комп'ютерної корекції ескізу набагато продуктивніший, ніж це відбувається на папері. Якщо помилка в ручній роботі практично завжди веде до повного

корегування проекту шляхом створення нової копії, то комп'ютерний варіант можна скопіювати, видалити допоміжні лінії побудови і використати будь-які художні фільтри Adobe Photoshop для стилізації.

Растрова програма також дозволяє швидко поліпшити якість олівцевого ескізу шаблону фігури (варіанти рухів) обробкою технічними фільтрами графічного пакета, що поліпшують контраст з використанням можливостей прямого малювання інструментами для відновлення розривів ліній.

Векторна програма легко впорається з технічними аспектами графічного представлення моделювання та надає широкі можливості із промальовування плавних чітких ліній моделей, як то: швидке і легке створення копії елемента з невеликою зміною, багаторазове промальовування окремих елементів декорування (вишивка, фактура, елементи обробки), будь-які умовні позначення різних видів матеріалів (штрихування, заливання) виходять у багато разів акуратніше і абсолютно однаковими на всіх деталях технічного ескізу.

Таким чином, обсяг робіт, які можна виконати за допомогою комп'ютера повністю або частково, досить великий, щоб позбавити дизайнера від рутинних операцій і вивільнити час на творчість.

Вищевикладене не означає, що в кожному навчальному закладі тренінг пройде так, як попередньо заплановано, тому перед проведенням тренінгу тематика і зміст узгоджується із завідуючими кафедрами та досвідченими викладачами в цьому напрямі (які будуть помічниками тренера) і корегується відповідно до потреб учасників тренінгу. Проте план допоможе тренеру дотримуватися ключових етапів, які мають бути опрацьовані в процесі роботи.

Перспективою подальших досліджень у цьому напрямі буде питання психолого-педагогічних особливостей групової діяльності викладачів графічного дизайну в рамках тренінгу.

Література

1. **Блінов О.А.** Методичні рекомендації до проведення тренінгу в організаціях (етап підготовки та планування) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 12.08.2011. – <http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/Pnpz/2010_1/Blinov.htm> – Мова укр. – Загол. з екрану.
2. **Вачков И. В.** Основы технологии группового тренинга. Психотехники: уч. пособ. / И. Вачков. – М.: Издательство «Ось-89», 2001. – 224 с
3. **Методика** проведення тренінгів: метод. рек. – Львів: Гол. управління держ. служби України в Львівській обл., 2006 – 39 с.
4. **П'ятакова Г.П.** Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі / Г.П. П'ятакова, Н.М. Заячківська [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 12.08.2011. – <http://tourlib.net/books_others/pedtehnol4.htm> – Мова укр. – Загол. з екрану.
5. **Софій Н.З.**, Кузьменко В.У. Про сто і один метод активного навчання / Н.З. Софій, В.У. Кузьменко. – К.: Крок за кроком, 2004. – 128 с.
6. **Тренінги** та технологія їх проведення [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 12.08.2011. – <<http://mankivka-socrobota.gov.ua/info.php?id=44>> – Мова укр. – Загол. з екрану.