

**КУЛІНКА Юлія Сергіївна**  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри педагогіки та методики технологічної освіти  
Криворізький державний педагогічний університет

## **ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ КУЛЬТУРИ В УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ПРОФІЛЬНОГО НАВЧАННЯ**

1. Сутність та зміст формування дизайнерської культури учнів.
2. Сучасні підходи до формування дизайнерської культури в учнів у процесі профільної технологічної підготовки.
3. Методика формування дизайнерської культури в учнів профільної школи при вивченні технологічного профілю «Основи дизайну».

**Вступ.** У сучасному суспільстві дизайн стає невід'ємною частиною багатьох галузей та сфер людської діяльності. Дизайнерська підготовка у навчальних закладах – порівняно новий освітній напрям, що активно розвивається.

Сьогодні дизайн проник у всі сфери життєдіяльності людини. Дизайн став феноменом художньої культури ХХ століття. Зародившись на рубежі століть, він на хвилі промислової та науково-технічної революції, стрімко розвиваючись, перетворився на один з впливових видів проектно-художньої діяльності. Дизайн, як вид проектно-художньої діяльності, прагне до створення комфортного для людини середовища на основі спеціальних наукових досліджень, оптимальних умов життєдіяльності людини, її потреб, умов взаємодії з сучасною технікою.

Осмилення дизайну як нового виду художньої-проектної та технологічної діяльності людини ставить перед новою українською школою стратегічні завдання і спонукає до пошуку більш ефективних способів дизайн-підготовки. При цьому головним завданням у вирішенні цього питання в школі є вивчення основ дизайну у профільній школі та формування дизайнерської культури старшокласників.

В умовах сучасності формування дизайнерської культури викликає інтерес у діячів різних наукових галузей: філософів, психологів, педагогів, художників, дизайнерів, мистецтвознавців. Питання дизайн-освіти відображені в роботах Є. Антоновича, О. Генісаретського, А. Діжур, Ю. Срібної, Д. Лебедева, В. Прусака, В. Тименко, А. Шевченко та ін. Розробляли основи дизайн-освіти Ю.Белова, С. Кожуховська, Н. Конишева, Є. Клімов, О. Куликов, Ю. Кулінка, С. Кучер, В. Наумов, В. Пузанов, В. Розін, І. Савенко, В. Сидоренко, Є. Ткаченко та ін. Наукові основи проектної діяльності, синтезу технічних і художніх знань відображено в працях О. Коберника, В. Курок, Л. Оршанського, Л. Савченко, В. Сидоренка, В. Титаренко, С. Ткачука, С. Ящука та ін.

Ураховуючи об'єктивну потребу у формуванні дизайнерської культури старшокласників, соціальну значущість їх якісної дизайн підготовки у навчальних закладах, відсутність досліджень з визначеної проблеми, виникає необхідність науково обґрунтувати, розробити та апробувати методику формування дизайнерської культури в учнів профільної школи при вивченні технологічного профілю «Основи дизайну».

## **1. Сутність та зміст формування дизайнерської культури учнів**

Питання дизайнерської культури привертають увагу численних сучасних науковців – як практиків, так і педагогів. Дизайн – це якісно новий тип діяльності, який інтегрує технічну та гуманітарну культуру та направлений на організацію гармонійного предметного середовища. І ось ця нова дизайнерська культура являє собою «універсам» художньо-формоутворюючої трансформації людини на всіх етапах свого буття, де вирішується фундаментальне протиріччя між здатністю об'єктивної гармонії світу і безупинністю його науково-технічних змін.

Дизайн став невід'ємною частиною життя цивілізованої людини. У систему освіти вводиться проблематика формування дизайнерської культури.

Проблеми дизайнерської освіти різних рівнів висвітлюються в публікаціях Є. Антоновича, О. Бойчука, В. Бутенка, О. Бондара, В. Вдовченка, В. Даниленка, Ю. Срібної, Ю. Кулінки, С. Кучер, Є. Лазарева, С. Мигаля, Л. Оршанського, І. Савенка, В. Тименка, В. Титаренко, О. Фурси, В. Шпільчака, М. Яковлєва та ін.

Не можна не погодитись з твердженням І. Рижової [21] про те, що в осмисленні суті поняття «дизайнерська культура» велику роль відіграє поняття «дизайн», що вживається для характеристики певного соціального процесу (О. Мірабо, Ф. Ленге, А. Фергюсон, А. Сміт та ін.).

Смислові корені терміну «дизайн» походять від латинського «*designare*» – визначати, позначати. Італійське «*disegno*» з часів Ренесансу означало проекти, малюнки, а також основоположні ідеї.

**Дизайн** – це таке мистецтво, яке має найбільше авторських концепцій тлумачення самого терміну. Не дивлячись на це, існують єдині твердження, що дизайн – це творча діяльність, яка бере свій початок на міжнародному семінарі дизайнерів у Бельгії (1864 р.).

В Англії поняття «*design*» поширилося у XVI ст. Оксфордський словник фіксує еволюцію трактування англійською мовою значення слова дизайн: «планувати» (1548 р.), «окреслювати, змальовувати» (1570 р.), «мета, інтенція» (1588 р.), «план в думках того, що буде зроблено» (1593 р.), «план будівництва» (1638 р.), «зробити попередній начерк для конструювання будь-чогось» (1697 р.).

У тлумачному словнику англійської мови Вебстера слово «*design*» позначається і як дієслово, і як іменник. У першому випадку воно означає: вказувати, намічати, створювати, оформлювати, планувати, мати намір створити що-небудь з певною метою. У другому – мета, цільове планування, уявний проект, схему дій, попередній начерк, компоновання, розташування елементів у художньому творі, декоративний мотив, область створення форм промислових виробів із урахуванням естетичних якостей. Мало того, що слово

багатозначне, ним називають і процес створення, зародження, втілення, і результат діяльності.

Так, Л. Безмоздін [4] уважав, що дизайн не має загально визнаної, усталеної дефініції. Цим терміном інколи позначають його різні аспекти і явища, віддалені один від одного.

Г. Лола [19] у своїй монографії «Дизайн: досвід метафізичної транскрипції», розглядає дизайн як складний соціокультурний феномен, що має відношення не стільки до предметного світу, скільки до буття людини. Поставивши перед собою завдання «розкрити методологічний потенціал концепту дизайн», науковець обрала шлях поєднання чотирьох дискурсів: перший – ґрунтується на ідеях М. Хайдеггера, М. Бахтіна та М. Мамардашвілі й сфокусований на проблеми людського буття як присутності; другий – пов'язаний із семіологічними дослідженнями М. Фуко, Р. Барта та Ж. Дерріди; третій – базується на концепціях К. Маркса, Ж. Бодрійяра та артикулює розуміння соціального буття; четвертий – «культурологічний», співвіднесений із створеними світами і авторськими стилями Ф. Ніцше, О. Шпенглера, П. Флоренського.

На думку М. Воронова [9], в сучасних умовах дизайн слід розглядати як «нове органічне з'єднання існуючих матеріальних об'єктів і життєвих ситуацій на основі методу компонування за умови необхідного використання даних науки з метою надання результатами цього з'єднання естетичних якостей і оптимізації їх взаємодії з людиною і суспільством. Це визначає наявність притаманних дизайну соціальних наслідків, що виявляються у сприянні суспільному прогресу і формування особистості. Терміном «дизайн» може визначатися власне задум (проект), процес його реалізації і отриманий результат. Деякими теоретиками (К. Вітчинкіна [8], С. Захарова [16], В. Пузанов [20]) дизайн розуміється як соціальний інститут і як засіб гуманізації культури. Тут наголос робиться на співвіднесенні всіх явищ, систем, предметів з людиною, особистістю. Поняття «дизайн» та «культура» взаємопов'язані тому поняття «культура» слід розглянути з різнобічно.

Таким чином, можна погодитись, що дизайн являє собою творчу (А. Дмитрук) проектно-художню діяльність (С. Михайлов та Л. Кулеєва), що пов'язана з проектуванням предметного світу (В. Даниленко, О. Голікова, Н. Глухів, Т. Шевчук).

**Культура** (від латинського – *cultura* – догляд, освіта, розвиток) – сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії. Матеріальні цінності становлять матеріальну культуру суспільства. Досягнення суспільства в галузі освіти, науки, мистецтва, літератури, в організації духовного та суспільного життя є його духовною культурою [7, с. 658].

В Універсальному словнику-енциклопедії поняття «культура» визначається як сукупність матеріального і духовного надбання людства, нагромадженого, закріпленого і збагаченого упродовж історії, яке передається від покоління до покоління.

Енциклопедичний словник розглядає культуру як сукупність матеріальних і духовних надбань, комплекс характерних інтелектуальних і емоційних рис суспільства, що включає в себе не лише різні мистецтва, але й спосіб життя, основні правила людського буття, системи цінностей, традицій і вірування.

Основою будь-якої культури є збереження та вшанування, історична трансформація і, в якійсь мірі, відповідність традиціям, завдяки збереженню обрядів, звичаїв свого народу в мистецтві та відображення їх у художніх творах дизайну.

Аналіз наведених трактувань суті поняття «культура», дозволив встановити, що: культура – це те, що відрізняє людину від природного середовища; це характеристика людського суспільства, вона з'явилася і розвивається з ним в часі та просторі; це сукупність матеріального і духовного надбання людства, нагромадженого, закріпленого і збагаченого упродовж історії, яке передається від покоління до покоління. Найважливішими формами культури виступають мораль, мистецтво і релігія.

Дизайнерську культуру, за переконанням І. Рижової, слід розглядати в контексті тейлорівського визначення культури, як «цілісний комплекс, що містить у собі знання, вірування, мистецтво, вдачу, право, звичаї та інші здібності, характерні риси і звички, сформовані у людини як члена суспільства» [21].

Дещо інший підхід у С. Захарової [16], яка стверджує, що дизайнерська культура виростає з уміння розуміти замовника, здатності оформлювати свої інтуїтивні бажання згідно культурно значущим зразкам побуту і діяльності, вбачати у майбутньому споживачеві особливості його темпераменту, ступінь амбіційності, рівень претензій і здатності перенести цей зміст до проєктованих форм, доводячи своє буття до досконалого, художнього виду. Автор акцентує увагу на оформлювальних можливостях дизайнерської культури з надання досконалого естетичного вигляду продукту.

На противагу С. Захаровій [16], І. Дутчак [15] акцентує увагу на мистецьких цінностях дизайнерської культури. Вона стверджує, що дизайнерська культура – це сукупність мистецьких цінностей, які відображають активну творчу діяльність в художньому проєктуванні предметів і моделювання оточуючого світу, поєднання матеріальної та духовної культури.

Дослідження проблеми формування дизайн культури дещо обмежене деякими факторами: різне трактування базових дизайнерських понять; недостатня розробленість педагогічних та методичних прийомів навчання дизайн-діяльності; недостатня визначеність ролі майбутнього фахівця в суспільному житті держави; відсутність загальнодержавної моделі навчання основам дизайну в загальноосвітніх школах та вищих навчальних закладах різного профілю; ігнорування практикою навчання дизайну; відсутність єдиної структури у навчанні дизайнерського профілю тощо.

Таким чином, дизайнерська культура розглядається як одна із сторін багатогранної загальної культури людства, яка надзвичайно важлива для подальшого прогресивного розвитку цивілізації. Вона визначає рівень розвитку

суспільства, спрямовує технічний прогрес, сприяє реалізації інтелектуального (знань), творчого і духовного потенціалу нації (рис. 1).



Рис. 1. Структура формування дизайнерської культури в учнів профільної школи

Аналіз напрацювань досліджень за даною тематикою дозволяє трактувати *дизайнерську культуру* як динамічну сукупність елементів, що поєднують у собі: технологічні знання, уміння і навички, особистісні якості, що необхідні для ефективного оволодіння дизайнерською діяльністю; рівень сформованості індивідуально-творчої готовності особистості до проектування, моделювання і реалізації діяльності; прагнення до самовизначення і самореалізації; неперервний інноваційний пошук.

Дизайнерська культура як складне особистісне утворення характеризується такими критеріями, як: сукупність знань мистецьких та технічних цінностей, активна творча діяльність в художньому проектуванні предметів і моделюванні оточуючого світу, поєднання матеріальної та духовної культури, якості особистості.

## **2. Сучасні підходи до формування дизайнерської культури в учнів у процесі профільної технологічної підготовки**

Розв'язання актуальних завдань розвитку профільної технологічної освіти покладається на: базовий навчальний предмет початкової й основної школи «Трудове навчання»; допрофільні курси за вибором учнів 8-9 класів; технологічний профіль навчання старшокласників, який вміщує профільні предмети і набір курсів за вибором, спрямованих на формування загальної культури й обізнаності учнів навчальних закладів різного типу та на оволодіння ними індивідуальною спеціалізацією.

Сучасне навчання основам дизайну, як видно із суджень відомих науковців-педагогів (І. Волощук, Л. Загайкевич, Г. Левченко, В. Тименко), теоретиків та методологів у галузі дизайну (Є. Лазарев, Л. Новикова, В. Плишевський, Ф. Погань, О. Чернишов, І. Штейн), можливе за умови обґрунтування теоретичної основи дизайн-освіти, зокрема теорії та методики як пропедевтичного навчання, так і формування художньо-конструкторських компетентностей в учнів старших класів. Досягнення цієї мети дозволить



навчальним закладам підвищити ефективність реалізації освітньої галузі «Технологія», розширити зміст профільної технологічної підготовки старшокласників, сприятиме успішнішому їх професійному самовизначенню та впровадженню неперервної дизайн-освіти.

Профільна технологічна освіта спрямовується перш за все на розвиток людського капіталу як головного ресурсу інноваційного економічного розвитку України. Вона передбачає створення умов для індивідуальної самореалізації, самоідентичності, свідомого й адекватного професійного самовизначення, формування проектно-технологічної компетентності кожного учня, що характеризує його готовність і здатність до засвоєння та творення виробничої культури рідного народу в ефективній взаємодії з іншими, відповідальності за продуктивність та наслідки власної діяльності [3].

Н. Дубова та В. Харитонova [14] стверджують, що технологічна підготовка школярів відбуватиметься значно ефективніше, якщо в процес навчання ввести елементи творчості та використати дизайнерський підхід до виконання об'єктів праці. Придбання комплексу знань та умінь з основ дизайну є необхідною умовою розвитку творчого потенціалу особистості, оскільки дизайн-діяльність поєднує в єдине ціле доцільність, естетичний і технічний початки трудової діяльності. Цим пояснюється принципово важлива роль дизайну в технологічній освіті старшокласників.

Зміст програми «Основ дизайну» [13] передбачає ознайомлення учнів з методикою дизайн-проекування, що складається з художньо-конструкторського аналізу (дослідження початкової ситуації та побудова об'єкту проєкування, функціонально-ергономічний і конструктивно-технологічний аналіз, композиційний аналіз) і художньо-конструкторського синтезу (в процесі якого здійснюється функціонально-ергономічний пошук, робота над композицією виробу). Результатом дизайн-діяльності є пошуковий макет або промисловий зразок майбутніх серійних виробів. Будь-який із видів дизайну (промислового, графічного, ландшафтного, етнічного і дизайну

середовища) може мати міжпредметні зв'язки або забезпечувати інтеграцію з іншими навчальними предметами.

Основи дизайну на уроках технологій, відіграють велику роль яка полягає в розвитку художньої спостережливості, зорової пам'яті, виховання широкої художньо-естетичної культури і художнього смаку, спостереження оточуючої дійсності й творчого її перетворення, творчої ініціативи. Разом з тим, художня творчість є не лише унікальним засобом передачі виразності та краси, але й наділена багатогранним духовним змістом естетичного пізнання, осмислення, творення прекрасного й піднесеного в житті та мистецтві. Цей зміст несе в собі значний потенціал естетико-виховного впливу [18].

Теоретичний матеріал з дизайну складний за своєю різноплановістю, бо включає знання з історії культури, естетики, філософії, техніки і технологій, матеріалознавства, композиції, кольорознавства, психології, ергономіки, теорії творчості, економіки, маркетингу, реклами тощо. Всі вони в той чи іншій мірі знайомі учням, проте майже викладаються комплексно. У цьому є велика перевага – можна впевнено застосовувати продуктивні технології та методи візуалізації, що дозволяють активізувати досвід учнів, залучати побутові знання, знання з інших навчальних дисциплін (рис. 2).



**Рис. 2. Міжпредметна інтеграція дизайн-освіти**

Проектно-технологічний підхід як основа технологічної підготовки старшокласників, виконує ще й таку важливу функцію, як залучення їх до художньо-конструкторської діяльності, що зумовлює здобуття учнями відповідної системи навчальних компетенцій з дизайну як невід'ємної частини процесу проектування. В. Тименко [25] відмічає, що дизайн функціонує в формі особливої проектної культури, основним завданням якої є концептуалізація та втілення нових предметних форм, формування гармонійного предметного середовища людини.

Також необхідно розуміти, що компетентність в умовах нової української школи є однією з необхідних ланок безперервного ланцюга освіти (*грамотність* → *освіченість* → *компетентність* → *культура*), де грамотність має за мету оволодіння учнями необхідними знаннями, вміннями і навичками в межах певної дисципліни; освіченість – досвід творчого застосування отриманих знань, умінь і навичок, а також особистісне і емоційне ставлення людини до дійсності, компетентність – розуміння і оцінка індивідуальної діяльності з точки зору її соціальної та особистісної значущості. Вершиною безперервного ланцюга освіти стає культура, як засіб відтворення і примноження знань у всіх перерахованих вище галузях у процесі життєдіяльності окремої людини.

Дизайн наближений до матеріальної культури [24] і використовується як метод планування, винаходу, формоутворення і виконання проекту, що базується на діях з невербальними кодами в матеріальній культурі, які переводять інформацію (суть, сенс) з мови абстрагованих вимог і логічних схем на мову матеріальних об'єктів (моделей, блоків, модулів, креслень тощо), полегшуючи конструктивне мислення та його концентрацію на наявній проблемі та факт їх існування.

Вітчизняний та зарубіжний досвід [2, 10, 22, 23] показує, що активне й різнопланове професійне самовизначення учнівської молоді повинне починатися в старшій школі. На цьому етапі у школярів завершується формування цілісної картини світу, оволодіння способами пізнавальної та

комунікативної діяльності, уміннями здобувати з різних джерел інформацію та переробляти її, застосовуючи систему наукових знань тощо. Отже, старший шкільний вік є періодом найбільшого прояву інтересу учнів до професійної сторони дизайну, адже художня творчість виступає досить продуктивним засобом інтелектуального, морального та естетичного розвитку особистості школяра.

Отже, вивчення та аналіз змісту навчання учнів основам дизайну дає підстави стверджувати, що відсутність науково-обґрунтованого змісту та методики вивчення основ дизайну на різних етапах системи освіти суттєво гальмує запровадження даного профілю в загальноосвітніх навчальних закладах.

Таким чином, проведений теоретичний аналіз стану проблеми дослідження показав, що орієнтація на формування дизайнерської культури учнів визначена соціально-економічною перебудовою сучасного суспільства, зануренням дизайну в усі сфери людської діяльності. Поняття «дизайнерська культура» ми визначаємо виходячи з сутності понять «дизайн» та «культура» і визначаємо його як інтегральну якість особистості, що включає в себе теоретичні знання, практичні навички та особистісні характеристики, які мають важливе значення для здійснення дизайн-діяльності.

Дизайнерська підготовка старшокласників реалізується через розуміння культурно-естетичних, візуально-комунікативних проблем дизайнерської діяльності, вміння поставити в ній художньо-образні, конструктивно-технологічні, комунікативно-інформаційні завдання й вирішувати їх візуально-художніми засобами.

### **3. Методика формування дизайнерської культури в учнів профільної школи при вивченні технологічного профілю «Основи дизайну»**

Одним із необхідних елементів культури сучасної людини є освіченість в галузі дизайну, отримання якої повинно розпочинатись на стадії формування

естетичних потреб та смаків, тобто з самого дитинства. **Метою** профільного навчання за спеціалізацією «Основи дизайну» є забезпечення загальноосвітньої проектно-технологічної підготовки учнів для свідомого подальшого професійного самовизначення.

Реалізація методики формування дизайнерської культури повинна забезпечувати вирішення таких **завдань**: розвиток творчих здібностей старшокласників; засвоєння учнями знань з оволодіння сучасною понятійною та термінологічною словниковою базою проектно-технологічної діяльності та застосування її в навчальних умовах; варіативних та альтернативних способів пошукової роботи з інформаційними джерелами; створення портфоліо інформаційних, графічних, відео та звукових матеріалів.

Нами визначено наступні етапи формування дизайнерської культури старшокласників у процесі профільної технологічної підготовки:

**I етап – емпатія.** В основі процесу дизайну, орієнтованого на людей, лежить емпатія, тобто здатність уявити себе на місці іншої людини, вміння співпереживати і співчувати. Режим емпатії має на увазі вивчення поведінки цільової аудиторії: в контексті певної задачі необхідно зрозуміти, що важливо для тих чи інших споживачів, як вони сприймають світ, чого потребують емоційно та фізично і чому поводяться саме так. На цьому етапі доцільно використовувати кейс-технології.

**II етап – фокусування.** В цьому режимі виявляється чітка концепція проекту. Учень збирає воедино все, що почув і побачив, і намагається скласти з отриманої інформації цільну картину, в якій необхідно визначити найважливіше. На етапі фокусування учень робить висновки, спираючись на відомості, зібрані в режимі емпатії, і створює саме ту концепцію, яка буде реалізована в проекті. Фокусування – це глибоке осмислення того, що здобуто в процесі спостережень. Визначивши виклик, який кидає йому необхідність розробки конкретного проекту, учень переходить до наступної стадії – генерації ідей.

**III етап – генерація ідей.** Усі дії цього етапу спрямовані на те, щоб знайти рішення для завдання, яке було визначено. На цьому етапі емоції поєднуються з раціональністю, а свідомість з підсвідомими думками, адже тут у край важливо згенерувати весь спектр можливостей, а не придумати одну правильну ідею. Для пошуку ідей учні використовують мозкові штурми, скетчбуки, лепбуки, кейси, складання інтелектуальних карт або побудову макета.

**VI етап – створення прототипів.** Передбачає розробку макетів, що підводять до фінального рішення. Прототип виражається різними засобами, наприклад, за допомогою сценарію, сторітеллінгу [17] або рольової гри.

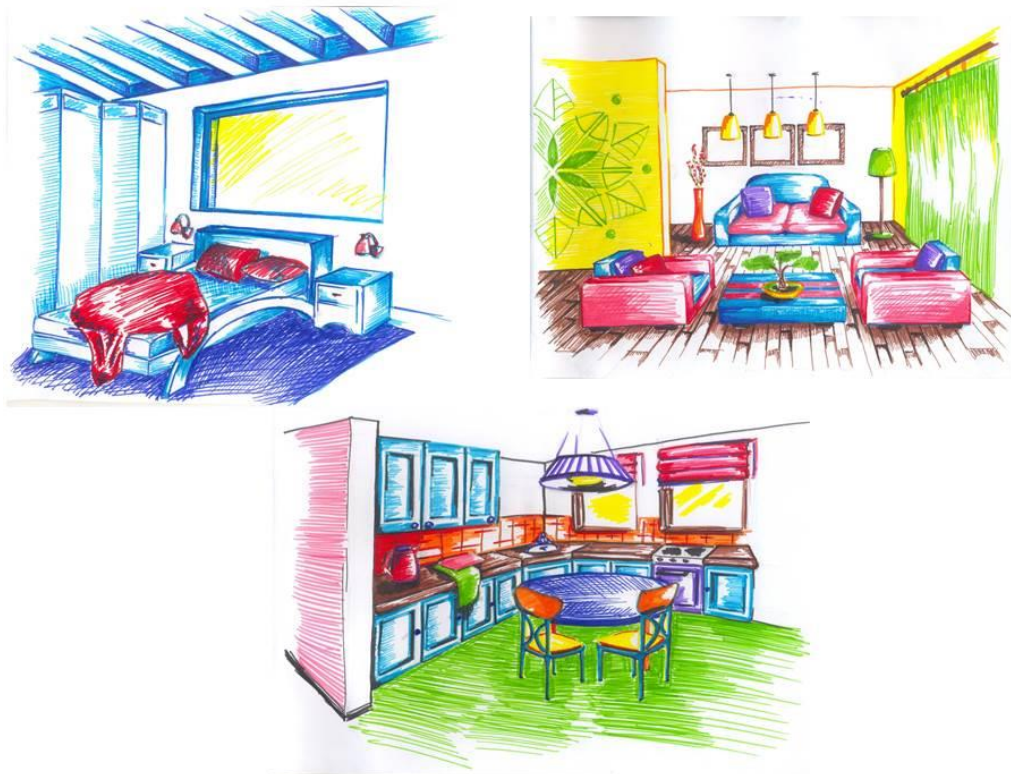
**V етап – тестування.** На цьому етапі надається можливість отримати більше відомостей про користування об'єктом проектування. Проектуючи прототип, потрібно постійно думати про те, яким чином користувачі будуть його тестувати. В процесі аудиторія здатна забезпечити учня цінною інформацією про те, що і чому не подобається в запропонованих рішеннях. На етапі тестування учень повинен бути сфокусований на тому, що він ще не дізнався про ту проблему, вирішення якої необхідно знайти. Режим тестування – чудова нагода удосконалити початкові ідеї.

На уроках технологій з розділу: «Художньо-графічна культура у дизайн проектах» [1] ми вважаємо доцільним використання стратегії візуалізації, а саме: сторітеллінг, кейс, створення скетчбуку / брендбуку, лепбуку у двох варіантах:

1. Створення власного лепбуку, брендбуку (рис. 3) та колективного скетчбуку (рис. 4).



**Рис. 3. Брендбук «Розробка фірмового стилю для магазину ювелірних виробів»**



**Рис. 4. Скетчбук «Дизайн інтер'єру квартири»**

2. Складання розповіді за сюжетною картиною, що сприяє формуванню вмінь складати розгорнуту розповідь по картині.

*Приклад* технології *сторітеллінг* при вивченні теми «Рисунок».

*Учитель:* Сьогодні ми з вами поринемо у справжню історію. Давайте з вами заплющимо очі, та уявимо «Як ви йдете по лісу. Ліс був дуже гарний, промені сонця пробивалися крізь листя. Це був змішаний ліс, там росли й хвойні дерева, і листяні. До озера ви вийшли зненацька: стежка зробила поворот і перед нами відкрилося озеро. Воно було велике, кругле, начебто хтось вичертив його форму у вигляді кола. Сонце було небагато сховане верхівками дерев. Не було навіть маленького вітерця й тому вода була рівна-рівна, вона блищала як дзеркало й у ній відбивалися небо й усі дерева, які оточували озеро. На середині озера плавали величезні листя й квіти. І в цей момент ви побачили художника, який малював, але був чимось схвильований.

Підійшовши до нього ви завели розмову «Дуже гарне озеро, вам не здається? Але я бачу ви чимось схвильовані, чи не потрібна вам моя допомога?» Художник подивився на вас, своїми зеленими, немов листя дерев, очима, та каже «Так, я тільки починаю вчитися малювати, та не знаю з чого почати». На цьому ми відкриємо свої очі, та спробуємо відповісти на це питання.

Таким чином, розробка та підготовка особистих творчих проектів буде доброю базою для завершального етапу профільного технологічного навчання з основ дизайну.

Основа методики – формування дизайнерської культури в учнів профільної школи, а також розвиток творчої уяви, комунікативних здібностей, логічного мислення, набуття навичок малювання (табл. 1).

Таблиця 1.

**Методика формування дизайнерської культури  
в учнів профільної школи на уроках технології**

№	Тема уроку	Стратегія візуалізації	Етапи формування	Характерні особливості дизайнерської культури
---	------------	------------------------	------------------	---



1.	Вплив проектно-графічно мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблювальних об'єктів	Кейс технологія	I етап – емпатія	Креативність, ініціативність, комунікабельність, творчість, гармонізація, організованість.
2.	Види проектної графіки	Створення скетчбуку	II етап – фокусування	Комбінаторика, об'ємно-просторова уява, розвиток прогностичних, конструктивних, організаторських, комунікативних
3.	Рисунок	Сторітеллінг	II та III етапи	Розвиток просторової уяви, когнітивних і рефлексивних умінь, творчість
4.	Креслення	Створення лепбуку	III етап – генерація ідей	Здатність генерувати оригінальні ідеї у вирішенні дизайнерських проблем; володіння навичками дизайнерського та творчого мислення
5.	Комп'ютерна графіка	Творчі завдання	VI етап – створення прототипів	Розвиток просторової уяви, прагнення до дизайн-розвитку
6.	Підсумкове заняття з розділу	Створення власного портфоліо	V етап – тестування	Уміння оцінювати і аналізувати власну діяльність (самодіагностика); здатність коригувати власні недоліки

Отже, запропонована нами методика забезпечує становлення художньо-графічної грамотності, сприяє формуванню в старшокласників образного мислення, поміркованого підходу до явищ повсякденного життя, здатності орієнтуватись у ньому та приймати обґрунтовані рішення. Такий підхід відкриває великі можливості для розвитку творчого потенціалу старшокласників, фантазії та інтуїції, позитивних почуттів та емоцій.

Для перевірки ефективності використання візуалізації як сучасної стратегії формування дизайнерської культури в учнів профільної школи було

проведено експериментальну роботу в Криворізькому обласному ліцеї-інтернаті для сільської молоді Дніпропетровської області.

З метою перевірки нашого припущення про ефективність педагогічних умов формування дизайнерської культури учнів при вивченні основ дизайну на уроках технології до експериментальної роботи було залучено учнів 11-х класів у кількості 44 особи.

*Мета експерименту* – перевірити стан сформованості дизайнерської культури учнів при вивченні профільного курсу «Основи дизайну» в 11 класі.

Експериментальна робота проводилася протягом навчального року і проходила у три етапи: *I етап* – констатувальний експеримент: виявлення ставлення вчителів до вивчення профілю «Основи дизайну» на уроках технології, вивчення рівня сформованості в учнів дизайнерської культури та особистісного ставлення до вивчення профілю «Основи дизайну»; аналіз ефективності розробленої стратегії візуалізації.

*II етап* – формувальний експеримент: упровадження методики ефективного формування дизайнерської культури при вивченні розділу «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах» засобами візуалізації.

*III етап* – контрольний експеримент: обґрунтування та аналіз рівня сформованості дизайнерської культури учнів та ефективності впровадження стратегії візуалізації при вивченні розділу «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах» в 11-му класі.

На констатувальному етапі експерименту вирішувались такі *завдання*:

- 1) з'ясувати рівень сформованості дизайнерської культури учнів;
- 2) виявити ставлення учнів до уроків технології;
- 3) сформувати групи (ЕГ та КГ).

За програмою педагогічного експерименту з 44 задіяних учнів було утворено експериментальну групу (ЕГ – 23 особи) і контрольну групу (КГ – 21 особи). В якості контрольної групи було вибрано 11-Б клас, який за успішністю, був дещо гірший від експериментальної – 11-А класу. В експериментальній групі навчання проводилося за розробленою нами

методикою формування дизайнерської культури з упровадженням стратегії візуалізації. Контрольна група працювала за традиційною формою.

На початку експерименту здійснено опитування 10 вчителів технологій та трудового навчання з метою виявлення ставлення їх до впровадження стратегії візуалізації при вивченні розділу «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах» з метою формування дизайнерської культури учнів.

Понад 68 % педагогів вважають, що для ефективного формування дизайнерської культури учнів потрібно впроваджувати візуалізацію на уроках технології. 12% опитаних вчителів вважають таке впровадження не доречним. 20% респондентів виявилися не готовими відповісти на дане питання.

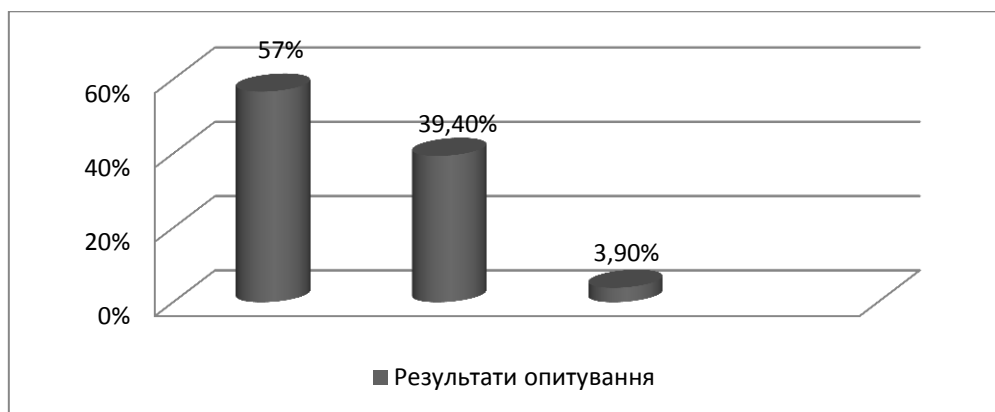
Отже, аналіз отриманих даних дозволяє стверджувати, що вчителі загалом відчують проблему необхідності пошуку шляхів підвищення формування дизайнерської культури учнів профільної школи, але при цьому потребують більш детального обґрунтування дизайн-діяльності учнів при вивченні розділу «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах».

З метою виявлення сформованості дизайнерської культури учнів 11-х класів було проведено анкетування.

### **АНКЕТУВАННЯ УЧНІВ**

**з метою виявлення рівня сформованості дизайнерської культури**

1. Чи знаєш ти що таке дизайнерська культура?
2. Чи хотілось би тобі займатися дизайнерською діяльністю на уроках технології?
3. Як ти вважаєш чи розвинуті в тебе дизайнерські здібності?
4. Як ти вважаєш, чи допоможуть тобі у подальшому житті розвинуті дизайнерські здібності?
5. Чи допомагають вам учителі розвивати дизайнерські здібності?
6. Чи любиш ти виконувати творчі завдання на комп'ютері?
7. Чи знаєш ти яку особистість вважають творчою?
8. Чи вважаєш ти себе творчою особистістю?
9. Чи хотілося б вам проявити себе як дизайнер у рекламному бізнесі?
10. Твоя творчість залежить від уроків технології?
11. Чи любите працювати у групах?
12. Чи хотілося б тобі отримувати більше інформації на уроках технології ніж пропонує шкільна програма?
13. Як ви краще засвоюєте урок теоретично чи практично?
14. Чи хотілося б тобі виготовляти творчий проект на уроках технології за

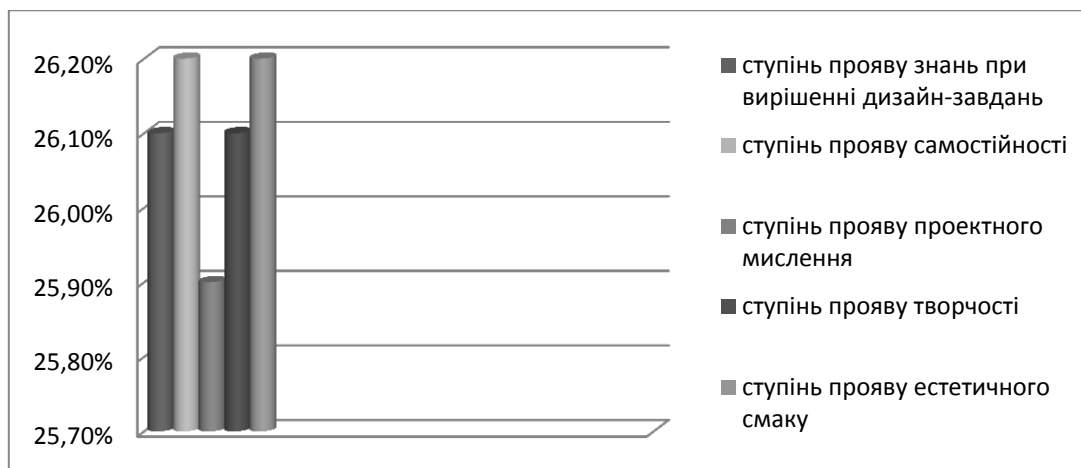


**Рис. 5. Результати сформованості дизайнерської культури (констатувальний експеримент).**

Результати анкетування (рис. 5) показали, що 56,7 % опитаних не розуміють сутність понять «культура», «дизайнерська культура», 39,4% учнів наголошують на тому, що вони б хотіли займатися дизайнерською діяльністю, вивчаючи дизайн-проекування. 3,9% опитаних взагалі не розуміють значення дизайнерської та художньо-проектної діяльності, вважають уроки технології не доречними для вивчення.

З метою виявлення в учнів опитаних класів рівня дизайнерської культури в експериментальній роботі ми використовували аналіз продуктів навчальної діяльності учнів та метод спостереження за дизайнерською діяльністю учнів на уроках технології протягом усього періоду навчання.

Суть спостереження полягала у виявленні наступних показників сформованості дизайнерської культури старшокласників: ступінь прояву знань при вирішенні дизайн-завдань; ступінь прояву самостійності; ступінь прояву проектного мислення; ступінь прояву творчості; ступінь прояву естетичного смаку. Результати перевірки відображено на рис. 6.



**Рис. 6. Виявлення ступеню прояву показників дизайнерської культури учнів на уроках технології**

Відповідні відношення сформованості дизайнерської культури учнів за кожним критерієм подано у табл. 2.

Таблиця 2.

**Критерії сформованості дизайнерської культури учнів на констатувальному етапі**

Клас	Критерії	Рівні		
		Низький	Середній	Високий
11-А (ЕГ)	Мотиваційно-ціннісний	56,4%	43,6%	0%
	Когнітивно-технологічний	49,6%	50,4%	0%
	Рефлексивний	58,3%	41,7%	0%
11-Б (КГ)	Мотиваційно-ціннісний	47,4%	52,6%	0%
	Когнітивно-технологічний	52,9%	47,1%	0%
	Рефлексивний	45,6%	54,4%	0%

На основі отриманих даних ми встановили, що в учнів досліджуваних класів не виявлено високого рівня сформованості дизайнерської культури. Кількість респондентів з середнім рівнем становлять 25,5% ЕГ та 27,5% – КГ. На низькому рівні знаходяться 75,5% опитаних ЕГ та 72,5% КГ. Таким чином, не виявлено учнів, які мають високий рівень сформованості дизайнерської

культури, в середньому біля 26,2% учнів мають середній рівень сформованості дизайнерської культури, а інша частина учнів перебувають на низькому рівні.

Таким чином, результати констатувального експерименту показали необхідність формування дизайнерської культури учнів при вивченні профілю «Основи дизайну».

*Мета формувального експерименту* – впровадження візуалізації як сучасної стратегії формування дизайнерської культури на уроках технології, спеціалізація «Основи дизайну». *Завдання* формувального експерименту були реалізовані в навчальній діяльності на уроках технології та під час різних видів навчальної й самостійної роботи учнів при виконанні творчих завдань. Перевірка ефективної реалізації використання візуалізації на уроках технології відбувалася за певними *критеріями, показниками та рівнями* (табл. 3).

Таблиця 3.

**Критерії, показники та рівні формування дизайнерської культури учнів на уроках технології у профільній школі**

Критерії	Показники	Рівні		
		Низький (інтуїтивний)	Середній (нормативний)	Високий (творчий)
<b>Мотиваційно-ціннісний</b>	Інтерес до дизайнерської діяльності; мотивація досягнення успіху в проектній дизайнерській діяльності	Відсутня зацікавленість творчою дизайнерською діяльністю; учень не розуміє і не сприймає мети і мотивів оволодіння дизайнерськими навичками, не сформована дизайнерська культура.	Ситуативна зацікавленість творчою дизайн-проектною діяльністю, учень частково прагне до володіння дизайнерською культурою	Стійкі мету та мотиви, прагне високих результатів у дизайн-проектній діяльності

<b>Когнітивно-технологічний</b>	Володіння дизайнерськими знаннями та вміннями (прогностичні, конструктивні, організаторсько-комунікативні, когнітивні, рефлексивні); володіння сучасними дизайн-технологіями	Має знання, які дозволяють визначити спрямованість дизайн-проектної діяльності, має власну стратегію пошуку інформації, не завжди точно визначає мету та завдання	Використовує оригінальні джерела пошуку інформації; вміє обґрунтувати дизайнерські ідеї, бачить проблему що витікає з поставленої мети	Уміє творчо застосовувати теоретичні положення дизайн-проекування володіє організаторськими, комунікативними, когнітивними вміннями та навичками, має сформовану дизайнерську культуру
<b>Рефлексивний</b>	Уміння оцінювати і аналізувати власну діяльність (самодіагностика); здатність корегувати власні недоліки; прагнення до дизайн-розвитку; здатність до саморегуляції, самовдосконалення, саморозвитку	Не вміє, або не виявляє бажання критично аналізувати власну діяльність, не бачить потреби в самовдосконаленні, не володіє вміннями корекції власної діяльності	Не завжди адекватно оцінює власний рівень дизайнерської компетентності; уміє здійснювати загальний аналіз і оцінку власної діяльності, прагне до самовдосконалення	Учень має здатність оцінювати, корегувати власну діяльність; постійно прагне до самовдосконалення, володіє вміннями для виконання творчого проекту

На контрольному етапі експерименту нами вирішувалося наступне завдання: здійснити перевірку ефективності запропонованих методичних рекомендацій та методики ефективного формування дизайнерської культури учнів при вивченні профілю «Основи дизайну».

У процесі занять з учнями експериментального класу проводився контроль знань. На заключному занятті в ЕГ та КГ була проведена підсумкова контрольна робота, що складена була так, щоб її могли виконати учні обох класів, тобто на рівні оптимальної доступності. Вона передбачала перевірку знань, проводилась на контрольному етапі експерименту.

Порівнюючи результати рівня знань ЕГ, в якому уроки проводились за розробленою нами методикою, і КГ, де вона не використовувалась, ми виявили, що рівень знань ЕГ набагато вищий, ніж КГ (табл. 4).

Таблиця 4.

**Рівень знань учнів на формувальному етапі експерименту**

Клас	К-сть учнів	Бали								Середній бал
		11	10	9	8	7	6	5	4	
Експериментальний 11-А	23	3	5	5	6	2	0	0	0	9,04
Контрольний 11-Б	21	1	4	4	5	5	2	0	0	8,2



**Рис. 7. Рівень знань учнів на контрольному етапі експерименту**

Результати контрольного етапу експерименту свідчать, що учні експериментального класу більш свідомо виконували практичні роботи з розділу, із зацікавленістю ставилися до занять, якісніше виготовляли дизайнерський проект, правильно виконували завдання кейсу (рис. 8).

**Кейс «Техніки дизайну інтер'єру»**

**Завдання для самопідготовки по розробленню дизайн інтер'єру приміщення**

**ЗАВДАННЯ 1.** За аналогією в програмі «*Sweet home 3D*» виконати проекти «Культура будинку».





**ПРОЕКТ 1. Чорно-білий зал.**



**ПРОЕКТ 2. Квіткова кімната.**



**ПРОЕКТ 3. Синій зал.**



**ПРОЕКТ 4. Бежева кімната.**



**ПРОЕКТ 5. Світла кімната.**

**ЗАВДАННЯ 2.** По заданим скетчам виконати дизайн в програмі «*Sweet home 3D*» (виконуючи кольорове оформлення за своїм смаком).



**ЗАВДАННЯ 3.** Виконати ескіз кімнати в одному із сучасних стилів в інтер'єрі: Сучасна класика; Арт-Деко; Мінімалізм; Хай-Тек; Лофт; Ф'южн та зробити 3Д візуалізація в програмі «Sweet home 3D».

**Рис. 8.** Завдання до кейсу «Техніки дизайну інтер'єру»

Порівнюючи результати (табл. 5) спостерігаємо певні зміни у формуванні дизайнерської культури учнів за критеріями.

Таблиця 5.

**Динаміка рівнів формування дизайнерської культури учнів КГ (у %)**

Рівні	Мотиваційно-ціннісний		Когнітивно-технологічний		Рефлексивний	
	Констатувальний	Формувальний	Констатувальний	Формувальний	Констатувальний	Формувальний
Високий	23,0	23,1	15,4	15,4	-	7,6
Середній	38,5	46,2	53,8	46,2	46,2	46,2
Низький	38,5	30,7	30,7	38,5	53,8	46,2

З таблиці видно, що результати перевірки за мотиваційно-ціннісним, когнітивно-технологічним та рефлексивним критеріями у контрольному класі значно не змінилися, так як нами не була запроваджена стратегія візуалізації з метою формування дизайнерської культури учнів.

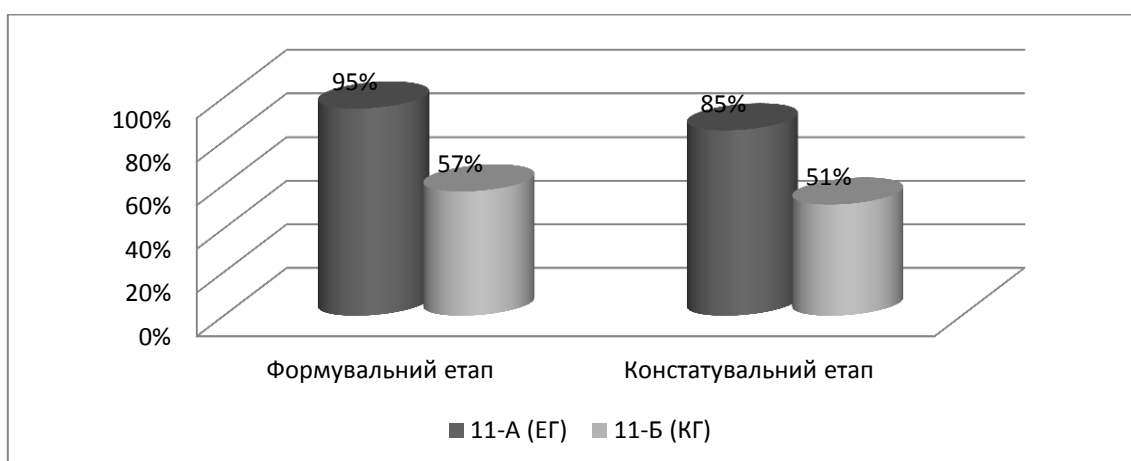
Після проведення анкетування на виявлення ефективного формування дизайнерської культури учнів на уроках технології ЕГ на контрольному етапі експерименту нами виявлені наступні результати (табл. 6).

Таблиця 6.

## Динаміка рівнів формування дизайнерської культури учнів в експериментальному класі (у %)

Рівні	Мотиваційно-ціннісний критерій		Когнітивно-технологічний критерій		Рефлексивний критерій	
	Констатувальний	Формувальний	Констатувальний	Формувальний	Констатувальний	Формувальний
Високий	13,4	40,0	20,0	33,3	20,0	46,7
Середній	33,3	33,4	40,0	53,3	46,7	53,3
Низький	53,3	26,6	40,0	13,3	33,3	-

Аналізуючи результати на початку та після закінчення формувального експерименту, ми можемо стверджувати про правомірність розробленої нами методики формування дизайнерської культури учнів при вивченні профілю «Основи дизайну». Рівень дизайнерської культури учнів, які брали участь в експерименті, значно підвищився під час реалізації стратегії візуалізації.



**Рис. 9. Результати контрольного етапу експерименту**

Результати експериментальної перевірки дозволяють зробити висновок про те, що до кінця навчального року під впливом виконаної роботи в учнів 11-А класу виявлено значно кращий результат сформованості дизайнерської культури учнів. Суттєво змінилося ставлення учнів до навчання, вони стали більш зацікавлені і творчо відноситися до всіх видів навчальних завдань, у класі підвищилася успішність.

Отже, експериментальна перевірка дозволила визначити ефективність стратегії візуалізації з метою формування дизайнерської культури учнів у процесі профільного технологічного навчання.

Якісно-кількісний аналіз формувального етапу експерименту підтвердив ефективність проведеної дослідно-експериментальної перевірки – в абсолютній більшості учнів експериментального класу переважає високий та середній рівні сформованості дизайнерської культури за критеріями, що досліджувались. За результатами контрольного експерименту рівень сформованості дизайнерської культури в експериментальному класі підвищилась з 83 % до 95 %, а у контрольному класі майже не змінився і становить з 79 % до 85 %.

Таким чином, підтвердилося висунуте нами припущення про те, якщо в процесі навчально-трудової підготовки учнів будуть використані технології візуалізації, то це сприятиме: підвищенню трудової та пізнавальної активності учнів; набуттю старшокласниками досвіду дизайн діяльності; стимулюванню продуктивного дизайн-мислення учнів у процесі технологічної профільної підготовки.

### **Література**

1. Байдалюк К.А. Методичні розробки уроків за розділом «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах». Технології. 11 клас. Спеціалізація «Основи дизайну» / К.А. Байдалюк, Ю.С. Кулінка; за заг. ред. Ю.С. Кулінки. – Кривий Ріг : КДПУ, 2018. – 196 с.

2. Байдалюк К. Теоретичні підходи до формування дизайнерської культури в учнів профільної школи / К. Байдалюк // Матеріали XXXV Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку»: Зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2017. – Вип. 35. – С. 67–70.

3. Байдалюк К.А. Історія виникнення та розвитку профільного навчання у новій українській школі як педагогічна проблема / К.А. Байдалюк // Професійна педагогічна освіта: теорія, досвід, перспективи. Матеріали Всеукраїнської

науково- практичної інтернет–конференції (м. Рівне 26 – 27 жовтня 2017 року). – Рівне : О. Зень, 2017. – С. 4–6.

4. Безмоздин Л. Н. В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин. – Ташкент : ФАН, 1990. – 311 с.

5. Ботвинников А.Д. Творческие задачи в графической деятельности учащихся / А.Д. Ботвинников, Е.И. Корзинова // Теория и практика обучения начертательной геометрии и черчения в общеобразовательной школе и в педагогическом институте : Межвузовск. сб. науч. трудов. – М. : Прометей, 1992. – С. 21–28.

6. Вдовченко В. Основи дизайну : програма профільного навчання для загальноосвітніх навчальних закладів з трудового навчання в 10-11 класах / В. Вдовченко, В. Тищенко, Є. Антонович // Дизайн-освіта : профільне навчання старшокласників : прогр., календар. плани і не тільки. – К., 2006. – С. 11.

7. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [авт. – уклад. В. Бусел]. – К. ; Ірпінь : Перун, 2001. – 1440 с.

8. Вітчинкіна К. О. Обґрунтування дизайну як творчої проектно-художньої діяльності / К. О. Вітчинкіна // Вісник ХДАДМ. – 2009. – № 8. – С. 23–27.

9. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна / Н. В. Воронов. – М. : Искусство, 1997. – 186 с.

10. Глазычев В.Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. Глава 1. Дизайн в легендах / В.Л. Глазычев. [Електронний ресурс]. – Режим доступу:[http://www.glazychev.ru/books/design/design\\_01.htm](http://www.glazychev.ru/books/design/design_01.htm)

11. Дзогий Н. С. Генезис понятия «дизайн» / Н.С. Дзогий // Биоресурсы и природопользование. – 2013. – № 3–4. – С. 163–172.

12. Дизайн // Культура и культурология: Словарь / Сост. и ред. А.И. Кравченко. – М. : Академический проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – С. 295.

13. Дизайн-освіта: профільне навчання старшокласників : прогр., календар. плани і не тільки / упоряд. : М. Голубенко, В. Вдовченко,

В. Тищенко. – К. : Вид. дім «Шкіл. Світ» : Вид. Л. Галіцина, 2006. – 128 с.

14. Дубова Н.В. Дизайнерська діяльність як засіб розвитку творчого потенціалу учнів на уроках технології / Н.В. Хартоннова, В.В. Харитонова // Освіта та педагогічна наука. – 2016. – № 2 (165). – С. 59–65.

15. Дутчак І. І. Інформаційний потенціал етнодизайну в процесі формування дизайнерської культури / І. І. Дутчак // Актуальні питання мистецької педагогіки. – 2013. – Вип. 2. – С. 32.

16. Захарова С. О. Дизайн як культурний феномен: теоретико-методологічний аналіз / С. О. Захарова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії. – 2010. – Вип. 42. – С. 80–88. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpvgvzdia\\_2010\\_42\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpvgvzdia_2010_42_11).

17. Кулінка Ю.С. Використання практико-орієнтованої технології «сторітеллінг» на уроках трудового навчання / Ю.С. Кулінка // Трудова підготовка в рідній школі. – №4. – 2017. – С. 14–21.

18. Кулінка Ю.С. Підготовка майбутніх учителів до візуалізації уроків трудового навчання з використанням перспективних прийомів освіти / Ю.С. Кулінка // European Humanities Studies: State and Society. – №3. – 2016. – Р. 207 – 218.

19. Лола Г. Н. Дизайн-код : культура креатива / Г.Н. Лола. – СПб. : Элмор, 2011. – 140 с.

20. Пузанов В. И. Дизайнерская модель культуры / В. И. Пузанов // Техническая эстетика.– 1989. – Вип. 11. – С. 16–19.

21. Рижова І. С. Дизайн як фактор гармонізації відносин суспільства і особистості: методологічні засади : Автореф. дис. ... д.-ра філос. наук: 09.00.03. – К., 2008. – 32 с.

22. Розенсон И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2008. – 219 с.

23. Савенко І.В. Дизайн як сучасна галузь практичної діяльності людини / І.В. Савенко // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2003. – № 1. – С. 37 – 39.

24. Сидоренко В. Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества : автореф. дисс. на соискание учен. степени доктора искусствоведения. : спец. 17.00.06 – техническая эстетика и дизайн / В. Ф. Сидоренко. – М., 1990. – 32 с.

25. Тищенко В.П. Початкова дизайн-освіта : теорія і практика формування конструктивних умінь особистості : Монографія / В.П. Тищенко. – К. : Педагогічна думка, 2009. – 381 с.