

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКЛАДАННЯ ІСТОРІЇ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ МИСТЕЦЬКОГО ПРОФІЛЮ

В епоху інформатизації суспільства значення графічного дизайну важко переоцінити. Усі носії інформації – книги, журнали, газети, постери, упаковка, вивіски, білборди, телевізійна графіка, дорожні та товарні знаки оточують людину на кожному кроці. Без перебільшення можна говорити про те, що графічний дизайн сьогодні є реальним чинником формування візуального контексту сучасності, оскільки візуалізація інформації була й залишається головним завданням графічного дизайну.

За таких умов вивчення історії становлення графічного дизайну є важливим для розуміння тенденцій і перспектив його подальшого розвитку. Аналіз нормативних документів системи освіти показує, що історія графічного дизайну є необхідною складовою загальної освіти та професійної підготовки. Як зазначає С. Гончаренко, “людина з безсистемним мисленням відчужена від суспільства і від самого себе як особистість, яка випала з історичного процесу, прив’язана до щоденних інтересів і турбот, яка не володіє широтою кругозору та баченням історичних перспектив, не знає ні своїх родових, ні національних, ні загальнолюдських коренів, ця людина не здатна стати творцем життя” [2, с. 18].

Розвиток інформаційних технологій та їхнє впровадження в сферу освіти зумовили ряд змін та нововведень у методиці викладання історії графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю.

Серед важливих публікацій, присвячених цій проблемі, варто виділити роботу Н. Сбітневої, в якій проведено аналіз становлення графічного дизайну як виду художньо-проектної діяльності з часів глибокої старовини до

сучасності, виявляється зв'язок професії з технологічними інноваціями й науковими відкриттями [7]. Окремі питання історії графічного дизайну порушуються у фундаментальних працях з історії, теорії й стилістики дизайну В. Даниленка, А. Лаврентьєва, О. Хмельовського, С. Шумеги. Досить цікавою в плані знайомства із графічним дизайном є робота К. Ньюарка, де приводяться дефініції графічного дизайну та його складових, оглядаються інструменти й принципи дизайнерської діяльності, але проблеми, що цікавлять нас, також не порушуються автором [6]. Зазначені видання є цінними для вивчення історії графічного дизайну, стилів і напрямків, що існували та існують у дизайні, але в той же час що проблема викладання історії графічного дизайну та його особливості у вищих навчальних закладах мистецького профілю не піднімалися авторами цих публікацій.

Мета статті – виявлення особливостей викладання історії графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю.

Як засвідчує практика, викладання історії графічного дизайну у вищих навчальних закладах здійснюється за допомогою різних організаційних форм навчання: лекцій, практичних занять, семінарів, самостійної роботи студентів під контролем викладача, науково-дослідної роботи студентів, виробничої практики. У дидактиці ці форми трактуються як способи управління пізнавальною діяльністю для вирішення відповідних дидактичних завдань. У той же час лекція, семінар практичне заняття, самостійна робота виступають як організаційні форми навчання, таким чином вони є способами здійснення взаємодії студентів і викладачів, в межах яких реалізуються зміст і методи навчання. Процес навчання супроводжується і завершується різними формами контролю [1; 5].

Лекція досі виступає головним ланцюгом дидактичного циклу навчання. Її мета – формування орієнтаційної основи для подальшого засвоєння студентами навчального матеріалу. Викладачу необхідно при проведенні лекції максимально точно і повно освітити теоретичну сторону

питання. Особливістю проведення сучасної лекції, на відміну від проведення лекцій, скажімо, 10-20-річної давності є активне впровадження інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема, використання такого потужного технічного засобу, як комп'ютер, який дозволяє суттєво змінити способи управління навчальною діяльністю.

Комп'ютер стає сьогодні одним із основних засобів у просторі навчання. Це необхідний помічник, інструмент для досягнення педагогічних цілей, але не панацея від усіх освітніх проблем. Комп'ютер ні в якому разі не замінить традиційної книжки, ні в якому разі не замінить живого спілкування, впливу особистості викладача на студентів. Комп'ютер – це знаряддя, яке поліпшує роботу викладача, але спочатку потрібно докласти чимало зусиль для опанування цим знаряддям, необхідно творчо проводити підбір матеріалу до лекцій, переглянути методику викладання з точки зору застосування комп'ютерної техніки, комп'ютерних мереж та можливості наситити заняття мультимедійною інформацією [9, с. 40].

Комп'ютер значно розширює можливості подання навчальної інформації. Застосування кольору, графіки, мультиплікації, звуку, можливість моделювання і прогнозування дозволяє відтворювати реальну обстановку діяльності. За допомогою комп'ютера на лекціях з історії графічного дизайну викладач активно “втягує” студентів у навчальний процес, наприклад, занурюючи їх у певну історичну епоху, роблячи їх учасником подій минулого. Завдяки новим, порівняно з “паперовим” підручником, засобом подачі матеріалу (відео, зокрема, кадри кінохроніки, посилання на Інтернет, інтерактивні тести тощо) здійснюються захоплюючі подорожі сторінками вітчизняної та зарубіжної історії графічного дизайну. Система посилань на персоналії, словники, ілюстрації, документи, відео- та фотоматеріали дає змогу звертатись до них у безпосередній прив'язці до інформації, яку подає викладач на лекції.

Таким чином використання комп'ютера в навчальному процесі допомагає викладачу зробити лекцію динамічною, цільовою, насиченою,

яскравою, тобто такою, що запам'ятовується надовго.

Процес навчання у вищій школі передбачає практичні заняття. На практичному занятті більшість часу має бути віддана розгляду практичних прикладів. Вони потрібні для поглибленого навчання дисципліни. Існує багато різних форм практичних занять. Вони грають важливу роль навчаючи студентів застосовувати отримані знання для рішення практичних задач разом з викладачем. Практичні заняття повинні поглиблювати, розширювати, деталізувати знання, які отримані на лекції в загальній формі, і допомагають опрацюванню навичок професійної діяльності. Вони розвивають абстрактне мислення і мову, дозволяють перевірити знання студентів і виступають як засоби оперативного зворотнього зв'язку [5, с. 62].

У програмі історії графічного дизайну семінар є одним із основних видів практичних занять, який сприяє розвитку у студентів культури наукового мислення. Семінар призначений для поглибленого вивчення дисципліни, оволодіння методологією наукового пізнання. Головна мета семінарського заняття – забезпечити студентам можливість оволодіння навичками та вміннями використовувати теоретичні знання на практиці, враховуючи особливості цієї дисципліни.

У цьому контексті одним з найбільш зручних засобів підготовки до семінарів з історії графічного дизайну є створення мультимедійних презентацій. Найефективніший вплив на людину здійснює та інформація, яка діє на кілька органів чуття, і запам'ятовується вона тим краще й міцніше, чим більше каналів сприймання було активовано. Звідси й та роль, яка відводиться мультимедійним засобам навчання, що виникли з появою потужних багатофункціональних комп'ютерів, якісних навчальних програм, розвинутих комп'ютерних систем навчання. Ще Я.А. Коменський у своїй праці “Велика дидактика” писав: “...Усе, що тільки можна, давати для сприймання чуттям, а саме: видиме – для сприймання зором, чутне – слухом, запахи – нюхом, доступне дотикові – через дотик. Якщо будь-які предмети відразу можна сприйняти кількома чуттями, нехай вони відразу

сприймаються кількома чуттями...” [4]

При традиційному навчанні підготовка до семінару викликає у студентів низку труднощів, які пов'язані з необхідністю пошуку, запам'ятовування та відтворення значного масиву інформації, яку потрібно проілюструвати репродукціями чи ілюстраціями, які не завжди можна знайти в паперовому варіанті потрібних розмірів. За наявності доступу до мережі Internet та володіння програмою Power Point цей процес перетворюється у захоплююче дослідження та ефектне представлення його результатів. Використання презентацій дозволяє зручно й ефективно візуалізувати статичну й динамічну інформацію, самостійно готувати завдання, підбирати навчальний матеріал, що відповідає змісту конкретної теми з будь-якої базової дисципліни, і з історії графічного дизайну зокрема.

Використання програми Power Point не потребує значної підготовки для її оволодіння, а також не займає багато часу для розробки відповідної теми семінару. Студент підбирає чергування зображень, на кожному з яких можуть бути текст, ілюстрації, репродукції, фотографії, малюнки, діаграми, історичні карти, відео-фрагменти, і все це може супроводжуватися звуковим оформленням. При цьому студент має змогу проявити свою творчість і компонувати матеріал на свій розсуд.

При плануванні, розробці та створенні презентації особлива увага приділяється формуванню вмій та навичок відбору переконливих фактів для демонстрування думок, ідей, що сприяє розвитку навичок стисло, чітко, зручно для ефективної інтерпретації подавати результати досліджень за допомогою вдало підібраних ілюстрацій. На семінарських заняттях слід привчати студентів супроводжувати демонстрацію презентації коментарями. При цьому особлива увага приділяється розвитку навичок виступати перед аудиторією, коротко формулювати свою думку, структурувати доповідь, використовувати різні мультимедійні засоби і можливості (зображення, звукозаписи, відеофільми, гіперпосилання на інші веб-сайти або файли) для ілюстрування ідей, гіпотез, висновків.

Робота над презентацією, її публічне представлення, захист позитивно впливає на розвиток навичок спілкування з допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій, дає додаткову мотивацію до вивчення історії графічного дизайну, сприяє підвищенню рівня сприйняття інформації, виробленню у студентів власної точки зору, вміння її аргументувати і відстоювати, а отже сприяє і підвищенню їхньої успішності. І не лише з історії графічного дизайну, а й з інших дисциплін та поза навчальним закладом.

Із практики викладання можемо відмітити кілька особливостей підготовки та використання презентацій на заняттях з історії графічного дизайну:

- презентація має бути короткою, доступною і композиційно цілісною;
- тривалість не повинна перевищувати 15 хв.;
- для демонстрації слід підготувати не більше 12 слайдів (показ одного слайду займає близько 1 хв., плюс час для відповідей на питання);
- при створенні презентації рекомендується використовувати готові шаблони, оскільки вони створені за правилами сприймання візуальної інформації;
- не потрібно перевантажувати слайди лишніми деталями;
- додаткові ефекти слід звести до мінімуму і використовувати тільки з метою привернення уваги глядача до ключових моментів демонстрації;
- звукові і візуальні ефекти ні в якому разі не повинні виступати на передній план і заступати інформаці.

Головний принцип створення ефективною презентації – вмістити максимум інформації у мінімум слів, тобто знайти такий баланс між матеріалом, який подається, та ефектами, які його супроводжують, щоб інформація сприймалась “на одному диханні”.

Слід відзначити, що ретельно підготовлені і методично продумані слайдові презентації – це найкращий вид наочності (карти, таблиці, схеми, фото, документи, завдання, шаблони виконання завдань), який не потребує

матеріальних затрат та може швидко змінюватися за бажанням чи потребою викладача.

У цій ситуації важливо використовувати комп'ютерні технології не тільки як наочний посібник, таку собі "історію в картинках", а й для розвитку, наприклад, уміння складати логічні схеми, розкривати причинно-наслідкові зв'язки, закономірності подій і явищ громадського життя, пов'язаних з історією графічного дизайну. Це допомагає проведенню проблемних семінарів з елементами дискусії.

Одна з важливих особливостей і переваг інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) порівняно з іншими навчальними засобами полягає саме в тому, що мультимедійні програми здебільшого розраховані на самостійне активне сприймання та засвоєння студентами знань, умінь і навичок. Як відомо, розрізняють два типи засвоєння знань: продуктивний, основою якого є пізнавальна активність і самостійність мислення особистості (характеризується великою результативністю пізнавальних процесів) та репродуктивний, що ґрунтується на запам'ятовуванні та осмисленні готових знань. Знання, які студенти здобувають у результаті самостійної діяльності, засвоюються значно краще порівняно з тими, які повідомляє викладач. Потенційні можливості людини можуть в повній мірі проявитися і реалізуватися лише при раціональній самоорганізації навчальної діяльності. При цьому потрібно мати на увазі, що здатність до самостійної навчальної діяльності не має безпосереднього зв'язку з рівнем розвитку окремих пізнавальних процесів чи мотиваційних потреб і не може бути пояснена ними. Засвоєння готових знань на основі мультимедійної інформації потрібне, але під час виконання певних завдань потрібно вміло поєднувати ці два типи пізнавальної діяльності так, щоб основна ознака того чи іншого явища, події чи процесу була доведена і розкрита самими студентами у посильній для них роботі.

При цьому особливе значення в навчально-виховному процесі вищого навчального закладу набуває використання комп'ютерних технологій для

організації самостійної роботи студентів. Світова наука швидкими темпами рухається вперед, і у зв'язку з цим необхідно постійно вносити корективи в зміст курсу дисциплін. Використання електронних версій конспектів лекцій та навчальних посібників дозволяє вносити до них необхідні зміни при мінімальних затратах і забезпечити зворотний зв'язок між студентом і комп'ютером, індивідуалізувати навчання і підвищити при цьому мотивацію навчання, роблячи цей процес цікавішим.

Комп'ютер не тільки забезпечує перегляд текстових відеоматеріалів з історії графічного дизайну, але й надає студенту змогу їх повторного перегляду і проведення тестування своїх знань. І в цьому полягає одна з його головних переваг перед іншими технічними засобами навчання.

Ще однією перевагою використання комп'ютерних технологій у самостійній роботі студентів полягає у тому, що вони можуть обирати оптимальний темп роботи з мультимедійною програмою відповідно до індивідуальних розумових, психолого-фізіологічних можливостей та інтересів; перевіряти правильність відповідей, використовувати у процесі сприймання та засвоєння знань необхідну зорово-слухову та текстову інформацію.

Самостійну роботу студентів, пов'язану з історією графічного дизайну, ми розглядаємо як важливий фактор засвоєння навчального матеріалу. Метою самостійної роботи є формування самостійності студента, його вмінь, знань, навичок, що здійснюється опосередковано через зміст і методи всіх видів навчальних занять. Самостійна робота студентів повинна систематично контролюватися викладачем. Основою для самостійної роботи служить науково-теоретичний курс, комплекс отриманих студентами знань. При розподілу завдань студенти отримують інструкції по їх виконанню, методичні вказівки, посібники, перелік необхідної літератури.

Самостійна робота – це робота студентів яка планується та виконується відповідно до завдання і під методичним керівництвом викладача, але без його безпосередньої участі. Самоосвітня робота студентів потрібна не тільки



для оволодіння певною дисципліною, але й для формування навичок самостійної роботи взагалі, в навчальній, науковій, професійній діяльності, здатності приймати на себе відповідальність, самостійно вирішувати проблему, знаходити конструктивні рішення, вихід із кризової ситуації тощо [5, с. 63].

У Законі України “Про Національну програму інформатизації” вказується на необхідність підготовки молоді до сприйняття все більш зростаючого потоку інформації. На місце її пасивного сприймання ставиться самостійний пошук нової інформації, вміння аналізувати і використовувати інформаційний потенціал для орієнтації у провідних концепціях і теоріях, щоб на їхній основі формувати власне мислення. Студент повинен навчитися володіти прийомами самостійного пошуку, збору, обробки, аналізу та синтезу інформації; отримати знання, вміння і навички інформаційного самозабезпечення з навчальної і науково-дослідної діяльності. [3].

У вищому навчальному закладі мистецького профілю існують різні види індивідуальної самостійної роботи з історії графічного дизайну: віртуальні екскурсії в музеї, підготовка до лекцій, семінарів, заліків, іспитів, виконання рефератів, завдань, курсових робіт і проектів у вигляді проєзентацій, а на заключному етапі – виконання дипломного проєкту.

Співвідношення часу, який відводиться на аудиторну і самостійну роботу, складає 1/3. Таке співвідношення базується на великому дидактичному потенціалі цього виду навчальної діяльності студентів, що сприяє поглибленню і розширенню знань, формуванню інтересу до пізнавальної діяльності, оволодінню прийомами процесу пізнання, розвитку пізнавальних здібностей. Тому самостійна робота стає головним резервом підвищення ефективності підготовки спеціалістів-дизайне.

Знання, не підкріпленні самостійною діяльністю, не можуть стати справжнім надбанням людини. Крім того, самостійна робота має виховне значення: вона формує самостійність не тільки як сукупність вмінь та навичок, але й як рису характеру, яка відіграє суттєву роль у структурі

особистості спеціаліста вищої кваліфікації.

Зазначимо, що під ефективною самостійністю розуміється вміння без систематичного контролю, допомоги та стимуляції з боку викладача самостійно працювати на заняттях, дома, в бібліотеці, вміння організувати окремі форми роботи і всю навчальну діяльність в цілому. Разом із тим, комп'ютер на заняттях з історії графічного дизайну відіграє велику роль у контролі та перевірці ступеню сформованості у студентів інтегрованих теоретичних знань з дисципліни та практичних умінь щодо застосування цих знань у процесі створення дизайн-проектів.

Загалом, усі прийоми, які успішно розроблені в дидактиці вищої школи, не повинні бути відкинуті й забуті, а якісно поліпшені та ефективніше використані з метою підвищення пізнавальної активності студентів на заняттях з історії графічного дизайну. Одним із шляхів цього процесу якраз і є впровадження сучасних комп'ютерних технологій. У процесі навчання важлива не стільки сама інформаційна технологія, а те, наскільки її використання реалізує досягнення освітніх цілей. Власне кажучи, завдання викладача – навчитися правильно, оптимально і нешкідливо застосовувати комп'ютер на заняттях з історії графічного дизайну.

### Література

1. Безпалько В.П. Основы теории педагогических систем / В.П. Безпалько. – Воронеж: Воронежский университет, 1977. – 240 с.
2. Гончаренко С.У. Фундаментальність чи вузький професіоналізм освіти / Гончаренко С. // Дидактика професійної школи: зб. наук. праць: Випуск I / [Ред. кол.: С.У. Гончаренко (голова) та ін]. – Хмельницький: ХНУ, 2004. – 183 с.
3. Закон України “Про Національну програму інформатизації” [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <<http://zakon2.rada.gov.ua>. – Загол. з екрану. – Мова укр.
4. Коменський Я.А. Великая дидактика / Я.А. Коменський. – М.: Гос.

учебно-пед. изд.-во Наркомпроса, 1939. – 318 с.

5. Нагаєв В.М. Методика викладання у вищій школі: навч. посіб. / В.М. Нагаєв. – К.: Центр учбової літератури, 2007. – 229 с.

6. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / К. Ньюарк. – М.: Астрель, 2005. – 256 с.

7. Сбітнева Н. Ф. Графічний дизайн: до історії становлення / Сбітнева Н. Ф. – Х.: Вісник ХДАДМ, 2008. – №2. – С 96-105.

8. Яворик Ю.В. Роль інформаційних комп'ютерних графічних технологій у формуванні творчої діяльності майбутніх фахівців дизайну / Юрій Яворик // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи: зб. наук. пр. / Ін-т педагогіки АПН України, Ін-т реклами. – К., 2007. – Вип. 10. – С. 39-42.

**Ольга Коновалова**

***Особливості викладання історії графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю***

*Анотація.* У статті висвітлено особливості впровадження сучасних комп'ютерних технологій у процес викладання історії графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю.

*Ключові слова:* історія графічного дизайну, викладання, комп'ютерні технології.

**Ольга Коновалова**

***Особенности преподавания истории графического дизайна в высших учебных заведениях художественного профиля***

*Аннотация.* В статье освещены особенности внедрения современных компьютерных технологий в процесс преподавания истории графического дизайна в высших учебных заведениях художественного профиля.

*Ключевые слова:* история графического дизайна, преподавания,

*компьютерные технологии.*

*Olga Konovalova*

*Features history teaching graphic design in higher education art profile*

*Summary. Features of the introduction of modern computer technology in the process of teaching the history of graphic design in higher education artistic profil. highlights in the article.*

*Key words: history of graphic design, teaching, computer technology.*