

*Бербега І.М., Бойчук С.О., студентки 4 курсу
Вінницького державного педагогічного
університету ім. Михайла Коцюбинського
Марущак О.В., кандидат педагогічних наук,
доцент Вінницького державного педагогічного
університету ім. Михайла Коцюбинського
м. Вінниця
e-mail: ksanamar77@gmail.com*

ГРАФІЧНА СКЛАДОВА ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

***Анотація.** У статті зазначено, що графічні вміння в дизайн-технологічній діяльності майбутнього вчителя трудового навчання та технологій є основою проектування; запропоновано перелік професійних завдань і графічних дій вчителя трудового навчання та технологій.*

***Ключові слова:** учитель трудового навчання та технологій, графічна підготовка, компетенції, дизайн-технологічна діяльність, проектування одягу.*

***Abstract.** The article states that graphic skills in the design-technological activity of the future teacher of labor training and technologies are the basis for designing. The list of professional tasks and graphic actions of the teacher of labor training and technologies is offered.*

***Keywords:** teacher of labor training and technologies, graphic preparation, competencies, design-technological activity, designing clothes.*

Постановка наукової проблеми. Сучасність висуває нові вимоги до професійної підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, серед яких – навчання студентів інтегративному проектуванню.

Інтеграція передбачає взаємопроникнення елементів одного об'єкта у структуру іншого, в результаті якого отримується не додавання, не поліпшення якості обох об'єктів, а повністю новий об'єкт з новими властивостями [1, с. 16]. Під інтегративним проектуванням ми розуміємо дизайн-технологічну діяльність майбутнього вчителя, в межах якої він вирішує професійні завдання на аналітичному, проектувальному та технологічному рівнях. Інтегративність у проектуванні одягу передбачає поєднання промислового та художнього проектування. Художнє проектування становить вид художньої діяльності, спрямованої на внесення естетичного компонента в предметне середовище. Таким чином, дизайн-технологічна діяльність розглядається нами як творча діяльність, заснована на проектуванні, її результатами є предмети дизайну, що задовольняють смакам і уподобанням конкретних споживачів. Ефективність професійної діяльності залежить від уміння майбутнього вчителя трудового навчання та технологій чітко формулювати цілі, прогнозувати результати,

планувати виконання всіх дій та операцій за умови творчої самореалізації фахівця. Нині недостатньо сформованих компетенцій з розроблення конструкцій одягу, фахівець стає більш мобільним і конкурентоспроможним, якщо він володіє і професійними якостями дизайнера.

Короткий аналіз досліджень проблеми. Проблеми розвитку дизайну та дизайн-освіти досліджували О. Вишнеvsька (дизайн як засіб розвитку творчих здібностей особистості), В. Сидоренко (проектна культура та естетика дизайнерської творчості), П. Татіївський (теорія та історія дизайну), В. Косів (проблеми графічного дизайну та глобалізаційні процеси сучасності), І. Герасименко (технології виробництва художньо-конструкторського формотворення) та ін.

Питання компетентності у дизайні вивчали такі українські науковці (О. Бойчук, О. Васіна, В. Запорожченко, С. Мільчевич, В. Неня, О. Пальцун та ін.), а також зарубіжні науковці (Н. Банько, О. Ларіонова, Г. Синіцин, О. Тат'яненко та ін.).

Мета статті полягає в обґрунтуванні важливості формування у майбутнього вчителя трудового навчання та технологій графічних умінь для здійснення дизайн-технологічної діяльності з проектування одягу; у визначенні професійних завдань і графічних дій вчителя трудового навчання та технологій з дизайну костюма.

Виклад основного матеріалу. У майбутній професійній діяльності студента, який навчається за спеціальністю 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології), спеціалізацією «Дизайн середовища і костюма», графічна складова посідає одне з чільних місць. Отже, графічні вміння в дизайн-технологічній діяльності майбутнього вчителя трудового навчання та технологій є базовою основою проектування. Розглянемо, як вирішується завдання щодо формування у майбутнього вчителя трудового навчання та технологій професійних графічних компетенцій у галузі дизайну костюма. Визначимо професійні завдання та схарактеризуємо конкретні його дії, пов'язані з графічною діяльністю.

До професійних завдань вчителя трудового навчання та технологій у галузі дизайну костюма належать:

- створення ескізів нових моделей: виконання фор-ескізів, художніх малюнків, зображення нової моделі в кольорі, розробка технічного малюнка;
- здійснення конструкторських розробок: вибір масштабів і форматів креслень, групування та застосування ліній різної товщини на кресленні, нанесення розмірів, застосування шрифту, виконання креслень конструкцій одягу за допомогою креслярських інструментів і графічних комп'ютерних програм;
- виготовлення та контроль виробів: читання креслень конструкцій;
- використання обладнання: читання креслень деталей, складальних креслень, кінематичних та електричних схем.

Для вирішення вищезазначених професійних завдань майбутній випускник має володіти певними компетенціями, які формуються в процесі освоєння низки фахових дисциплін, пов'язаних з графічною діяльністю, а також

комплексом знань і вмінь, що формуються у студентів під час освоєння графічних дисциплін, зокрема, такими:

1) Загальнокультурні компетенції:

– володіння культурою мислення, здатність до узагальнення, аналізу, сприйняття інформації, постановки мети й вибору шляхів її досягнення: *знати*: значення графічної грамотності в процесі проектування та створення виробів; основи нарисної геометрії; основи інженерної графіки; основи малюнка та наукових основ конструювання одягу; *вміти*: образно мислити; аналізувати конструктивні особливості форми об'єктів навколишнього предметного середовища; аналізувати форму предмета за кресленням, наочним зображенням, натурою; *володіти*: культурою графічної діяльності: ефективністю зорового сприйняття, системністю спостережень, спостережливістю, акуратністю та точністю, самостійністю й плановістю в роботі; навичками просторового перетворення форми предметів;

– прагнення до саморозвитку, підвищення своєї кваліфікації та майстерності: *знати*: засоби та способи підвищення своєї кваліфікації в графічній діяльності; правила виконання технічного малюнка і креслень; *вміти*: розвивати навички роботи з креслярськими інструментами, засобами комп'ютерної графіки; *володіти*: здатністю орієнтуватися в новій інформації, щоб підвищувати свою кваліфікацію в графічній діяльності; засобами отримання, зберігання, переробки інформації, готовність до роботи з комп'ютером як засобом управління інформацією;

– володіння основними методами, способами та: *знати*: способи проектування; метод центрального проектування; закономірності зображення просторових геометричних об'єктів; основні прийоми та способи отримання зображень за допомогою комп'ютерних технологій; прийоми редагування креслень у середовищі графічного редактора; основи тривимірного моделювання; *вміти*: виконувати проекції точки, прямої, площини, геометричних фігур і тіл способами ортогонального та центрального проектування; зображати предмети способами аксонометричних проекцій, технічного малюнка; знаходити необхідну технічну інформацію за допомогою комп'ютерних мереж; представляти, зберігати, обробляти й передавати графічну інформацію за допомогою комп'ютера; виконувати геометричні побудови та графічні зображення засобами комп'ютерної графіки; *володіти*: методами пошуку, обробки та використання графічної інформації; прийомами використання комп'ютерних технологій під час конструювання; досвідом тривимірного моделювання геометричних об'єктів.

2) Професійні компетенції:

– використання основних законів природничо-наукових дисциплін, методів математичного аналізу та моделювання, теоретичного й експериментального досліджень у професійній діяльності: *знати*: значення природничо-наукових дисциплін для вирішення завдань, що виникають у теорії та практиці; *вміти*: використовувати математичний апарат, застосовувати математичні методи під час вирішення графічних завдань; *володіти*: базовими знаннями природничих дисциплін, необхідними для

вивчення дисциплін, які формують графічні вміння;

– здатність оформляти документацію, конструкторські розробки, складати звіти про результати виконаних робіт: *знати*: основні методи отримання зображення; алгоритми рішень метричних і позиційних геометричних задач; класифікацію конструкторської документації та основні положення стандартів ЄСКД; правила оформлення конструкторської документації відповідно до чинних нормативів; *вміти*: виконувати креслення будь-яких геометричних форм з необхідними зображеннями, написами, позначками; вирішувати метричні та позиційні задачі; *володіти*: способами вирішення інженерно-геометричних задач, навичками реконструкції просторових форм деталі за плоским зображенням; прийомами пошуку необхідної технічної інформації; навичками оформлення конструкторської документації, виконання ескізів, робочих креслень деталей і складальних одиниць; стандартами, технічними умовами та іншими нормативними і керівними матеріалами на розроблювану технічну документацію, порядком її оформлення; методами та засобами виконання проектно-конструкторських робіт;

– готовність до вивчення науково-технічної інформації, вітчизняного і зарубіжного досвіду: *знати*: засоби та способи пошуку інформації, основні державні стандарти, використовувані в кресленні; *вміти*: читати графічну інформацію; застосовувати основні вимоги стандартів ЄСКД до креслень; знаходити, аналізувати й обробляти науково-технічну, у тому числі і графічну інформацію; *володіти*: навичками роботи з науково-технічною інформацією; інноваційними технологіями;

– здатність здійснювати авторський контроль за відповідністю робочих ескізів і технічної документації дизайн-проекту виробу: *знати*: послідовність читання креслень; *вміти*: читати креслення, ескізи, аксонометрії та технічні малюнки нескладних деталей, простих складальних одиниць та інших конструкторських документів, встановлених ЄСКД (кінематичні схеми, графіки, діаграми і т.д.); *володіти*: навичками порівняння виробу з його робочими ескізами та технічною документацією.

Висновки. Складений нами детальний перелік професійних дій дасть змогу вибудувати освітню програму на основі інтеграційного підходу під час навчання дисциплін, які покладено в основу графічної підготовки у галузі дизайну костюма майбутніх учителів трудового навчання та технологій. Такий підхід до формування компетенцій з урахуванням майбутніх професійних завдань і конкретних професійних дій зосереджує увагу на результаті освіти, за якого акцент зміщується із засвоєної студентом інформації на його здатність діяти в професійних ситуаціях.

Список використаних джерел:

1. Марущак О. В. Інтеграція знань з матеріалознавства у професійній підготовці майбутніх фахівців швейного виробництва : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.04 / Марущак Оксана Василівна. – Вінниця, 2005. – 255 с.

2. Освітньо-професійна програма магістра середньої освіти (Трудове навчання та технології) другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології) спеціалізації «Дизайн середовища і костюма» галузі знань 01 Освіта / Педагогіка // Укл. : В. С. Гаркушевський, О. В. Марущак, Т. П. Зузяк, В. В. Соловей, В. М. Глуханюк, С. Д. Цвілик. – Вінниця, 2018. – 25 с.