

КРЕАТИВНІ ОСНОВИ ПРОГРАМОВАНОГО НАВЧАННЯ: ДО СТВОРЕННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ СУЧАСНОЇ МЕТОДИКИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНИКА-ДИЗАЙНЕРА

ГОРБЕНКО С.А.

Одеська державна академія будівництва та архітектури, м. Одеса, Україна

Для уявлення про витoki методики та методу «Програмованого навчання» - як пропонуваного концепту-синтезу в просторі мистецького навчання художника-дизайнера, виокремити можливо наступне: особливістю сучасної системи освіти є співіснування двох стратегій організації навчання – традиційної та інноваційної. Інноваційне ж навчання як процес і результат навчальної та освітньої діяльності, стимулює концептуальні зміни та орієнтоване на формування готовності особистості до змін в цілому, до постійної творчості, розвитку здібностей до різноманітних форм художнього мислення, а також здатності до співпраці з іншими; в сучасності методика навчання передбачає отримання ціленаправленого результату навчання та критичного відношення до його результатів в ступені отримання художнього образу, яке формується у студентів завдяки окремим творчим завданням, які вимагають пошуку власного, незвичайного, нестандартного, новаторського погляду на тему, індивідуальність стилю, «власного почерку» та оригінальності.

На наш погляд, звернути увагу потрібно, в першу чергу, на Концептуальні засади Програмованого навчання (загального смислового наповнення), що складаються із наступних положень: Програмоване навчання – це відносно самостійне і індивідуальне засвоєння знань і умінь за навчальною програмою, і в традиційному навчанні студент вирішує певне поставлене завдання, а при цьому його робота з відтворення майже не регламентується, так як Головна ідея програмованого навчання – це управління учінням, навчальними діями студента за допомогою навчальної програми; будь-яка технологія повинна володіти інструментальністю, а інструментальність педагогічних технологій – це розробленість й алгоритмізація конкретних дій, починаючи з постановки цілей, визначення етапів, кроків, операцій, які ведуть до досягнення запроєктованої мети, і виокремити можливо наступні: Сугестивна технологія – навчання на основі емоційного навіювання, що спричиняє надзапам'ятовування. Передбачає комплексне використання всіх вербальних і невербальних, зовнішніх і внутрішніх засобів сугестії (навіювання); Еталонна технологія повинна мати чітко визначену систему приписів, підсумком

слідування яким обов'язково буде запланована ціль. В цілому можливо виявити, що сукупність методичних підходів забезпечує реальну участь студента в освітньому процесі (визначення особистісно значущих цілей, форм роботи з текстом, вибір завдань та способів їх виконання, рефлексивну та оцінну діяльність). Серед технологій особистісно-розвивального навчання є такі, що відомі, а є й такі, що лише починають впроваджуватися в практику підготовки фахівців. Так, технології творчо-розвивального навчання слугують основою для побудови й реалізації особистісно-орієнтованого підходу до пізнавальної діяльності. Головною їх метою є формування суб'єкта навчання – особистість, яка сама себе навчає, але вважають, що суттєвим недоліком розвивальних технологій є їх надто акцентована орієнтація на розвиток абстрактного мислення й роботу з поняттями, термінами та недостатня увага до формування вітагенних ціннісних орієнтацій, емоційного розвитку особистості. Важливість правильної організації самостійної роботи визначається тим, що вона займає певний час відповідно до навчальних планів підготовки фахівців, а проблема примноження знань та умінь студентів пов'язана з організацією та керівництвом їхньою самостійною роботою, як однією з найважливіших форм їхньої навчально-пізнавальної діяльності. При організації та управлінні цією формою навчально-пізнавальної діяльності важливо передбачити її спрямування не тільки на самостійне виконання студентами певних завдань, але одночасно й на створення та реалізацію власне самостійної діяльності щодо оволодіння методологією пізнання при вирішенні як навчальних, так і професійно-орієнтованих проблем.

В нашому контексті, Концептуальні методи Програмованого навчання художника-дизайнера (як пропозиція нашого дослідження) складаються із креативного рівня смислових та змістовних положень, а саме: Новизна є одним із найголовніших аспектів педагогічної інноватики, одним із основних критеріїв оцінювання педагогічних досліджень; основний результат творчого процесу; властивість і самостійна цінність нововведення (у педагогічній практиці, як і в інших сферах діяльності, новизна є відносною як в особистісному, так і в історичному плані: Абсолютна новизна охоплює принципово не відомі раніше новації, які внаслідок їх реалізації стають радикальними нововведеннями. Відносна новизна виявляє себе в кількох варіантах – як часткова новизна, умовна новизна, місцева новизна. На засадах нашої методики, методи Програмованого навчання художника-дизайнера включали уявлення: про необхідність застосування технології проведення особистісно-орієнтованого уроку, робота з творчою індивідуальністю кожного; про Ігрову творчу діяльність в процесі навчання.