

*Мідяна Л. М., студентка 4 курсу
Вінницького державного педагогічного
університету імені М. Коцюбинського
Шимкова І.В., кандидат педагогічних наук, старший
викладач Вінницького державного педагогічного
університету імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця
e-mail: irina.shym22@gmail.com*

Реалізація проектної технології навчання у процесі графічної підготовки за допомогою хмарних сервісів

***Анотація.** У статті розглядаються питання реалізації групової проектної дизайн-діяльності майбутніх учителів трудового навчання і технологій за допомогою хмарних сервісів як засобу розвитку проектно-дизайнерських умінь та активізації професійної соціалізації майбутнього фахівця.*

***Ключові слова:** графічна підготовка, дизайн-проект, проектна технологія навчання, хмарні технології.*

***Abstract.** The article deals with the issues of implementation of group future technology teachers with the help of cloud services as a means of development of design and design skills and activation of professional and labor socialization of the future specialist.*

Keywords: Graphic design, design project, design technology training, cloud technology.

Постановка наукової проблеми. В останні десятиліття дизайн перетворився на глобальне інноваційне явище постіндустріального суспільства, охопивши області проектної діяльності, виробництва, побуту, індустрії послуг. У названих сферах проектно-дизайнерська діяльність, здійснюється, як правило, не однією людиною, а інтегрує в собі фахівців інженерно-технічних, художньо-графічних та інших спеціальностей. З точки зору цілісного предмету проектно-дизайнерської діяльності в підготовці учителів трудового навчання і технологій «дизайнер» – у такій же мірі колектив розробників (дизайн-група), як і кожен окремий виконавець, що входить у цей колектив і виконує те чи інше завдання. Цілісний продукт їх інтегрованої діяльності буде продуктом дизайну [1].

У сучасних соціально-економічних обставинах актуальним є розвиток багатоаспектної конструктивної взаємодії в різних сферах діяльності студента (художньо-проектної, навчальної та ін.). Конструктивна, творча, соціально орієнтована взаємодія студентів у дизайн-групах відображає аспекти моделі взаємодії фахівців-дизайнерів у командах. Організація взаємодії та взаємовідносин між студентами є важливою умовою

становлення і розвитку майбутнього фахівця у якості суб'єкта проектно-дизайнерської діяльності, орієнтованого на інновації в професійній діяльності та соціалізації майбутнього учителя [1; 2].

Короткий аналіз досліджень проблеми. Різні аспекти професійно-графічної підготовки, формування художньо-проектної культури майбутніх фахівців та реалізації проектного навчання в дизайн-групах висвітлюються в науково-педагогічних дослідженнях В. Джеджули, Л. Зарічної, М. Козяр, В. Слабко та ін.

У наукових дослідженнях питання використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у процесі дизайн-підготовки та реалізації проектно-технології навчання розглядається лише опосередковано, учені не ставили завдання всебічного й ґрунтовного дослідження цієї проблеми.

Мета і завдання статті. Метою публікації є аналіз можливостей реалізації групової проектно-дизайн-діяльності майбутніх учителів трудового навчання і технологій за допомогою хмарних сервісів.

Виклад основного матеріалу. Використання інформаційно-комунікаційних технологій для створення і виконання дизайн-проектів є одним із основними завдань навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» як складової частини підготовки учителів трудового навчання і технологій. Сьогодні для графічного дизайну інструментів існує більш, ніж достатньо. Дизайнери вибирають той інструмент, з яким їм буде зручно працювати. Хтось традиційно обирає Photoshop, комусь більше до вподоби безкоштовні програми з відкритим кодом або хмарне програмне забезпечення.

Дизайн та проектування зазнали значних змін упродовж останніх років, так само змінилися використовувані технології та інструменти. Комунікації і спільна робота вже не проблема, управління проектом стало досить простим. Веб-дизайнери і розробники можуть також зробити свою роботу з будь-якого комп'ютера, що має доступ до Інтернету, без використання своїх звичайних програм. Дизайн, тестування, розробка, застосування – все можна зробити безпосередньо в мережі Інтернет.

Працюючи над проектом, дизайнерам часто доводиться обмінюватися файлами, пересилати їх електронною поштою і т. п., що займає багато часу, часто графічні файли мають великий об'єм. Використання хмарних сервісів зберігання та синхронізації файлів типу Dropbox, Google Drive, OneDrive тощо дозволяє вирішити цю проблему. В хмарному сховищі можна зберігати будь-які файли – фотографії, відеофрагменти, проектну документацію. Вбудовані програмні клієнти, модулі і сервіси дозволяють одночасно редагувати макети, коментувати, задавати питання. Серед основних можливостей: автоматична синхронізація і резервне збереження; спільна робота над файлами та автоматичне створення версій файлів; розділення прав/рівнів доступу до файлів і папок. Всі версії і зміни зберігаються у хмарі, не потрібно зберігати на комп'ютері, копіювати і узгоджувати десятки файлів.

Зручно організувати колективну роботу дозволяє окремий клас програмного забезпечення – планувальники або менеджери завдань. Сучасний менеджер завдань – це веб-сервіс та набір програмного забезпечення для ПК і мобільних пристроїв, який дозволяє здійснювати ефективне планування діяльності. Trello (trello.com) – одна з найпопулярніших систем управління проектами в режимі онлайн, яка користується особливим попитом серед невеликих креативних студій і стартапів. Візуально робоче середовище виглядає як «дошка», присвячена різним проектам (рис. 1). Trello дозволяє розподіляти завдання між виконавцями. Кожна картка (або набір карток) показує стан проекту. У картках можна проводити обговорення, голосування, завантажувати файли, задавати терміни, робити текстові та колірні відмітки, створювати робочі команди (групи), призначати виконавця певного завдання шляхом перетягування аватару на завдання. Всі члени групи в реальному часі можуть спостерігати зміни, що вносяться до проекту. Можна швидко оцінити прогрес усіх основних процесів в режимі реального часу і на одному екрані. Цей інструмент можна використовувати також як персональний органайзер, щоденник, менеджер завдань. Серед переваг – інтеграція із хмарними сховищами даних: Google Диск, Dropbox, OneDrive, Box.

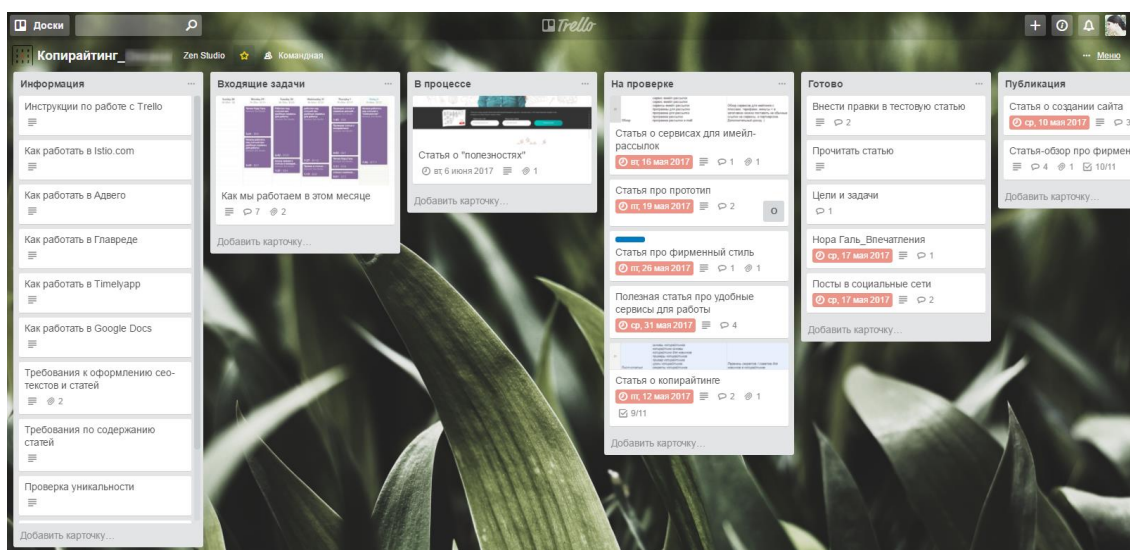


Рис. 1. Приклад реалізації можливостей Trello.

Основна перевага хмарних графічних редакторів – можливість спільної роботи, можливість одночасного редагування (в т. ч. в реальному часі). Онлайн графічні редактори дозволяють працювати над одним файлом в навчальній аудиторії, вдома і в дорозі, зберігати історію версій, переглядати і редагувати файл з мобільних пристроїв. Вони не потребують потужності комп'ютера і потенційно набагато дешевші традиційних графічних пакетів. Такі переваги надає зокрема, Pixlr, AutoCAD WS.

Висновки. Суспільні перетворення та зміни в освітній галузі «Технології» потребують соціально активних, професійно підготовлених, фахівців з творчим і оригінальним мисленням, готових до здійснення дизайн-

освіти на рівні сучасних світових вимог. Поряд з індивідуальною проектною роботою студентів, доцільним видається їх включення в колективну роботу, творчу, конструктивну, креативну взаємодію і колективну відповідальність студентів за результат. Хмарні сервіси є сучасним, ефективним і зручним засобом для організації колективної проектно-дизайнерської діяльності.

Колективна проектно-дизайнерська діяльність виступає не лише як основа для набуття практичних навичок роботи над дизайн-проектами, але також є ефективним засобом перенесення професійних проектних умінь в сферу соціалізації, включення майбутнього учителя в динамічну цілісну систему соціально-трудової взаємодії в сучасному соціумі.

Список використаних джерел:

1. Заречная Л.П., Коротенко И.Т. Технология проектного обучения будущих бакалавров в дизайн-группах как средство подготовки субъекта инновационной педагогической деятельности. Историческая и социально-образовательная мысль. 2016;8(2/2):139-143. <https://doi.org/10.17748/2075-9908-2016-8-2/2-139-143>.

2. Сапугольцева М.А., Сапугольцев В.Ю. Дизайн-проектная деятельность в профессиональной социализации личности студента университета // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2014. – № 5. – С. 227-232.

3. Курач М. С. Художньо-проектна підготовка майбутніх учителів технологій в педагогічній теорії і практиці як педагогічна проблема / М. С. Курач // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5 : Педагогічні науки: реалії та перспективи. – 2015. – Вип. 52. – С. 140-147. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_5_2015_52_26.

4. Теорія і методика формування проектно-технологічної культури майбутніх учителів технологій [Текст] : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02 / Слабко Володимир Миколайович ; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. - Київ, 2017. - 41 с.

5. Джеджула О.М. Теорія і методика графічної підготовки студентів інженерних спеціальностей вищих навчальних закладів: дис. ... док. пед. наук: 13.00.04 - теорія і методика професійної освіти / Джеджула Олена Михайлівна. – Тернопіль, 2007. – 460 с.: іл.

6. Козяр М.М. Інноваційні педагогічні технології в процесі графічної підготовки майбутніх фахівців технічної галузі: [монографія] / М.М. Козяр. – Рівне: НУВГП, 2012. – 320 с.

7. Сидоренко В. Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.06 / Сидоренко Владимир Филиппович / ВНИИТЭ. – М., 1990. – 32 с.