

пов'язані з мовою програмування С, використовуючи основні елементи ігрової тактики. Результати показують, що більшість учнів продовжували працювати навіть після того, як набрали максимальну кількість балів, щоб зібрати всі відзнаки та продовжити навчання. Автор зазначив, що гейміфікація є успішною, а зацікавленість є цінним показником навчальних досягнень учнів.

Багато дослідників використовують гейміфікацію у вивченні різних наук, щоб заохочувати та залучати учнів до вивчення концепцій програмування. Ця техніка є корисною для вчителів, оскільки вона допомагає їм більше зацікавити, мотивувати, співпрацювати з учнями.

### Список використаних джерел:

1. Гловер І. Грай, коли ти вчишся: гейміфікація як техніка мотивації учнів, 2019, 165 с.
2. Дуггал К., Шривастав А. та Каур С. Гейміфікований підхід до нормалізації бази даних, 2019, 155 с.
3. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Сер. 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ: Гельветика, Вип. 83, 2021. С. 156–161. URL: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32> (дата звернення: 28.02.2022).
4. Чесапик, ААСЕ. 2017. URL: <http://shura.shu.ac.uk/7172/> (дата звернення: 31.03.2022).
5. Шеррі Дж. Гейміфікація проти ігрового навчання: теорії, методи та суперечки. 2019. URL: <http://bit.ly/gamifyvsgbl2> (дата звернення: 28.03.2022).

## ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ КУРСУ «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН» У ПРОФІЛЬНИХ КЛАСАХ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

### Слоновський Ігор Олегович

магістрант спеціальності Середня освіта (Інформатика),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[slonovskyj\\_io@fizmat.tnpu.edu.ua](mailto:slonovskyj_io@fizmat.tnpu.edu.ua)

### Мартинюк Сергій Володимирович

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[sergmart65@tnpu.edu.ua](mailto:sergmart65@tnpu.edu.ua)

Швидкий розвиток інформаційних технологій, наявність чималої кількості різнопланової інформації призвело до того, що у програму вивчення інформатики у профільних класах загальноосвітніх навчальних закладів було введено цілий ряд вибіркового розділів. Це дозволило старшокласникам самостійно визначитися із вивченням дисциплін, які в подальшому можуть вплинути на їхній професійний розвиток. Однією з таких складових і є курс «Графічний дизайн». Результатом вивчення курсу є формування умінь і навичок, які дозволятимуть фахівцям розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в сфері графічного дизайну.

Початок ХХІ ст. безсумнівно став однією з найцікавіших віх в історії дизайну.

Швидке прискорення науково-технічного прогресу пов'язане з тотальною комп'ютеризацією та стрімким розвитком інформаційних технологій. Інтенсифікація соціально-економічних процесів, посилення тенденцій взаємопроникнення та інтеграції у сфері культури – все це створює сьогодні динамічні та багатогранні умови для розвитку дизайну, у тому числі графічного, впливає на його роль у суспільстві та формує нові завдання та напрями.

Важливу роль у сфері художнього дизайну відіграє професія дизайнера. Фахівці повинні мати естетичне чуття, здатність до творчого мислення, навички пошуку форм, основи композиції, а також добре знання дизайну та матеріалів обробки, володіти широким спектром професійних навичок, різними художніми інструментами й архітектурними прийомами.

Проблеми підготовки до професійної діяльності висвітлені у працях Л. Барановської, О. Гребенюк, І. Козловської та ін. Значний інтерес становлять роботи, що розглядають концепції дизайну (В. Даниленко, І. Виноградова, О. Нестеренко, М. Куленко, Є. Антонович та ін.).

Тенденції розвитку сучасної освіти та вимоги ринку праці призводять до розробки нової стратегії професійної орієнтації та самореалізації особистості у професійній діяльності.

Метою профільного навчання учнів 10–11 класів за модулем «Графічний дизайн» є забезпечення їх загальної освіти для свідомого подальшого професійного самовизначення [1, с. 33].

Навчальна програма вибірково-обов'язкового предмета для учнів 10–11 класів має модульну структуру. Він складається з двох частин – базового та вибіркового модулів. Модулі за вибором для розширення курсу добираються вчителем відповідно до профілю школи, інтересів і здібностей учнів, особливостей регіону, матеріально-технічної бази, наявного ПЗ тощо [4].

Вибірковий модуль «Графічний дизайн» включає п'ять тем:

- «Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації»;
- «Растрова графіка»;
- «Основи композиції та дизайну»;
- «Векторна графіка»;
- «Графічний дизайн у поліграфії».

До кожної з тем у програмі описано змістову та діяльнісну складові.

У 10-му класі учні мають можливість самовираження в дизайнерських проектах. Потім через проектні пропозиції, які були завершені, пояснені та детально роз'яснені, розкривається дизайнерська ідея, яку учні створили художньо-графічно. Створення творчого проекту з курсу «Графічний дизайн» допоможе визначити фундаментальний потенціал художньо-фотографічної діяльності [3, с. 33].

Крім того, курс охоплює основні спеціалізації для оволодіння кваліфікацією дизайнера: графічний дизайнер, ілюстратор книг, художник-плакатист, художник-декоратор тощо. Зауважимо, що основним завданням навчального процесу є всебічний розвиток учня, який володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями, творчим мисленням, постійно вдосконалює власні можливості.

Володіння такими знаннями дає можливість працювати на належно високому професійному рівні, створювати оригінальні дизайнерські проєкти тощо.

Слід зазначити, що саме поняття мітить два терміни – графіка та дизайн. Графіка – вид образотворчого мистецтва, зображення якого виконане в монохромному тоні на папері переважно олівцем, пензлем, пером, вугіллям та іншими художніми матеріалами. Колір не має самостійності та використовується дуже обмежено, здебільшого усе підпорядковується малюнку. Графіка має великий діапазон різних функцій, жанрів, художніх технік, що сприяє додатковим можливостям для вираження своїх почуттів та творчих задумів художника.

Графіку поділяють на три види:

- станкова графіка (оригінальна) – самостійний вид мистецтва, виконаний здебільшого в єдиному екземплярі;
- тиражна графіка (вона і книжкова, і газетно-журнальна) – ілюстрація, оздоблення друкованої продукції;
- промислова графіка (герб, емблема, плакат, етикетка тощо).

Дизайн – це діяльність, пов’язана з проєктуванням предметного середовища, різновид художньо-дизайнерської діяльності, що включає принципи зручності, економії та краси. Метою цієї діяльності є створення гармонії в предметному середовищі, що задовольняє потреби людей.

Графічний дизайн – це художньо-дизайнерська діяльність, основним засобом якої є графіка. Метою цієї діяльності є візуалізація інформації, тобто мета масового розповсюдження через друк, телебачення тощо [2, с. 54].

Слід зазначити, що методика уроків графічного дизайну ґрунтується на вміннях та знаннях у галузі малюнка, живопису, гравюри, шрифту, книжкового мистецтва.

Таким чином, у зв’язку з тим, що за останні десятиліття практика дизайну надзвичайно ускладнилася, сьогодні практика професійного графічного дизайну має широкий спектр художніх засобів і методів проєктування, що дозволяє створювати об’єкти різної складності. Сучасний графічний дизайн вийшов далеко за межі обслуговування лише галузей виробництва: його замовниками й об’єктами є державні та громадські організації, заклади культури, міжнародні організаційні заходи (фестивалі, конкурси, виставки, ярмарки). Тому виникає потреба, щоб учні здобули у школі справді якісну дизайнерську освіту та вміли творчо підходити до виконання поставлених завдань.

### Список використаних джерел

1. Вдовченко В. В., Антонович Є. А. Методика викладання образотворчого мистецтва і дизайну: навч. Програма. Завуч. 2006. № 16(274). С. 33–44.
2. Даниленко В. Я. Дизайн : підр. Х. : ХДАМ, 2003. 320 с.
3. Дизайн-освіта: Профільне навчання старшокласників: Програми, календарні плани і не тільки. / упоряд. : В. Вдовченко та ін. К. : Шкіл. світ 2006. 128 с.
4. Інформатика. Нові навчальні програми для 10–11 класів закладів загальної середньої освіти (рівень стандарту, профільний рівень); Методичні коментарі провідних науковців Інституту педагогіки НАПН України. К. : Оріон, 2018. 88 с.