

ШУМЕНСКИ УНИВЕРСИТЕТ  
„ЕПИСКОП КОНСТАНТИН ПРЕСЛАВСКИ“  
ПЕДАГОГИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ  
КАТЕДРА „ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА, ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА“

---

ВИКТОР ПЕТКОВ ПЕТКОВ

**РОЛЯТА НА ГРАФИЧНИЯ ДИЗАЙН ЗА  
ОБОГАТЯВАНЕ НА ВИЗУАЛНАТА КУЛТУРА НА  
УЧЕНИЦИТЕ В ОБУЧЕНИЕТО ПО  
ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертационен труд за присъждане на ОНС „ДОКТОР“ в област на висше образование 1. Педагогически науки, професионално направление 1.3. Педагогика на обучението по....., докторска програма „Методика на обучението по изобразително изкуство“

**Научен ръководител:** проф. ВАЛЕРИ ЧАКАЛОВ

Шумен, 2020

Дисертационният труд е обсъден и предложен за публична защита от Катедра „Визуални изкуства, теория и методика“ към Педагогическия факултет на Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“ на 14.05.2020 г.

Дисертационният труд е в обем от 216 страници. Състои се от увод, четири глави, заключение и изводи, препоръки, научни приноси и литература.

Текстът съдържа 83 илюстрации, 17 таблици и 3 диаграми. Списъкът на използваната литература включва 76 източници, от които на български език 66, а на чужд език – 10.

Авторът на дисертационния труд е докторант в задочна форма на обучение в докторска програма „Методика на обучението по изобразително изкуство“ към катедра „Визуални изкуства, теория и методика“ на Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“.

Публичната защита ще се състои на 27 юли 2020 г. от 11:00 часа в зала 211 на Корпус 2 на Шуменския университет „Епископ Константин Преславски“.

Материалите по защитата са на разположение в каб. 107 на Шуменския университет, Корпус 1.

## СЪДЪРЖАНИЕ

I. Обща характеристика на дисертационното изследване	4
1. Актуалност на дисертационното изследване	4
2. Цел и задачи на изследването	5
3. Обект, предмет и обхват	6
II. Структура и съдържание на дисертацията	6
1. Първа глава	6
2. Втора глава	11
3. Трета глава	15
4. Четвърта глава	24
III. Заключение и изводи	37
IV. Научни приноси	39
V. Публикации по темата на дисертационното изследване	40

# I. ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННОТО ИЗСЛЕДВАНЕ

## 1. Актуалност на дисертационното изследване

Преди четири или пет години мой студент по графичен дизайн заяви, че преди да започне да учи в университета, нямал представа какво е графичен дизайн. Бях изненадан. Запитах се защо е така. От петнайсетгодишния ми опит в областта на проектирането, ролята и мястото на графичния дизайн бяха ясни. За да се отговори на този въпрос е нужно да се насочи мисълта към обучението по графичен дизайн. Така се оформи идеята, че заниманията в тази област трябва да започнат от първия клас на общообразователното училище. За тази цел трябва да се отговори на фундаменталния въпрос „Как да се случи това?“. Теоретичното изследване, което е предложено, прави опит да отговори на този въпрос. Разбира се в процеса на работа ще бъдат интерпретирани и други важни въпроси – „Защо са важни заниманията по графичен дизайн?“, „Как те ще помогнат за формирането на личността?“ и т.н.

Заниманията по графичен дизайн попадат в областта на компетенцията на визуалната комуникация с отредено подобаващо място в целия курс на обучение по изобразително изкуство. Отчетена е голямата обществена значимост на графичния дизайн и разнообразните му проявления в обществения живот и битие: печатен дизайн – оформление на книги и периодични издания, продуктов дизайн на опаковки, фирмена идентичност, информационен дизайн в интериор и екстериор, дизайн за електронни и дигитални медии и т.н.

В действащите учебни програми липсват постъпателните занимания, започвайки от буквата, преминавайки през думата и достигайки до различни по дължина и смисъл текстове.

Това е основание да се обвърже типографията (нейния продукт, шрифта) с останалите елементи на графичния дизайн (цвет, графични решетки, илюстрация) в различни по форма и смисъл задачи – с подходяща методика, ще позволи да се възпита у учениците визуална графична култура и чувствителност към визуалната хигиена на заобикалящата ни среда.

Налага се впечатлението, че заниманията по визуална комуникация и графичен дизайн са обвързани, преди всичко, с изобразителните средства и конкретни крайни продукти на дизайна, без да се отдава голямо значение на взаимовръзката и отношенията между основните елементи на графичния дизайн. Тяхното познаване ще предопредели разбирането на функцията на графичния дизайн да борави със смисли и да комуникира, както с вербални, така и с невербални средства.

От казано дотук е изведена идеята, че има смисъл да се работи по теоретично изграждане на методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

## 2. Цел и задачи на изследването

**Цел на изследването** е теоретично изграждане на методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище. Тя се декомпозира в следните **задачи**:

**Първо** – да се направи исторически обзор на обучението по изобразително изкуство в българското училище в контекста на съвременното разбиране за графичен дизайн.

**Второ** – да се открият и анализират проявленията на графичния дизайн в обучението по изобразително изкуство, като бъде доказано, че не се стъпва на „голо поле“ и има основание да се работи в посока на изграждане на методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

**Трето** – да бъде проверена възможността диалектиката на Сократ да се използва като метод за обучение по графичен дизайн.

**Четвърто** – да се разгледат основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране като дидактическа основа в обучението по дизайн, върху която да се разгърне и развие Сократовият метод.

**Пето** – да се апробира частично изградената методика по графичен дизайн с ученици от III и IV клас.

Целта и задачите са определени от **хипотезата** – ако бъде изградена методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище, подчинена на основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране, конституирани

чрез Сократовата беседа като основен метод за преподаване, то ще се обогати визуалната култура на учениците.

### **3. Обект, предмет и обхват**

**Обект на представеното изследването** е обучението по изобразително изкуство в общообразователното училище.

**Предмет на изследването** са заниманията по графичен дизайн в часовете по изобразително изкуство в общообразователното училище.

**Мащабът и ограниченията на изследването** са обусловени от фактическото положение на заниманията по графичен дизайн и визуална комуникация, детерминирани (ограничени) чрез програмите за обучение по изобразително изкуство от I до X клас на общообразователното училище. Те са обособени в области на компетенция и съответните теми към нея за всеки клас.

**Методи на изследването:** исторически анализ, теоретичен анализ и емпиричен анализ.

## **II. СТРУКТУРА И СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИЯТА**

Структурата на дисертационният труд отразява логиката и последователността на изследването. В него са обособени увод, четири глави, заключение и изводи, препоръки, научни приноси и литература.

В **увода** на дисертационния труд се мотивира избора на темата, определя се целта и задачите, формулира се хипотезата и се посочва обекта и предмета на изследването.

### **Първа глава**

#### **Обучението по изобразително изкуство в българското училище в контекста на съвременното разбиране за графичен дизайн**

В първа глава е направен исторически обзор на обучението по рисуване (изобразително изкуство) в контекста на съвременното разбиране за графичен дизайн.

В **параграф 1.1** „Геометрично-копирната система на обучението по рисуване“ е разгледан периода от 1879 г. до 1905 г. От

историческия преглед на този период могат да се изведат следните изводи и заключения:

**Първо** – Имайки предвид обвързаността на обучението по дизайн с математиката и в частност с геометрията, която е основополагаща в заниманията по комбинаторика, композиция, типография и т.н., в копирно-геометричната система могат да бъдат открити педагогически методи, учебни задачи и теоретични постановки, които могат да бъдат преосмислени и приложени в заниманията по графичен дизайн днес.

**Второ** – Всички занимания отнасящи се до трениране точността на окото чрез геометрични задачи са полезни и днес в обучението по графичен дизайн. Те имат директно отношение към заниманията по комбинаторика, към създаването на графични мрежи, към проектиране на шрифтове и др.

**Трето** – Трениране сръчността на ръката е важна цел на геометрично-копирната система. Независимо, че днес продуктите на графичния дизайн в голяма степен са проектирани с помощта на компютър и специализиран софтуер и много по-рядко се налага работа на ръка, много често качеството на проектиране е правопрпорционално на уменията и сръчността на дизайнера.

**В параграф 1.2** „Борбата за „ново“ рисуване“ е обхванат периода от 1905 г. до 1910 г. Той е белязан от преосмислянето на целите и задачите на обучението по рисуване, съобразени с индивидуалните и възрастови особености на учениците.

Разгръща се дебата за дидактичното художество и неговите преимущества. Последователите му препоръчват използването в практиката на евристичната беседа, художествения разказ, опитите и експериментите, тематичното и илюстративно рисуване, застъпват идеята за изкуството като основно средство за обучение и възпитание, издигне на учебната работа до равнището на творчество и изкуство и т.н.

Два исторически факта, свързани с художествено възпитание са абсолютна илюстрация за ролята и значението на графичния дизайн за повишаване на визуалната култура на децата:

Георги Палашев през 1905/1906 г. започва да издава илюстрираното списание „Картинна галерия за деца и възрастни“. С

интересни текстове в областта на изкуството, народни приказки, литературни материали от наши и чужди автори, с високо художествените си илюстрации, с цялото си оформление и професионална графична техника, това извънредно популярно списание подпомага за усъвършенстване на сетивните възприятия, за обогатяване на естетическите преживявания, за формиране на художествен вкус и култура. Това е директна илюстрация за ролята и значението на графичния дизайн като средство за повишаване на визуалната култура на децата.

Борис Денев използва и популяризира една интересна форма на извънкласна работа, която е съвсем практична. Чрез нея се осъществява органична връзка между словесно-поетичния и зрително-художествения образ, между рисуването и писането, между текст и илюстрация. Учениците сгъват големи бели листи на осем след което разрязват част от прегъвките до получаване на вестничета, както ги наричат децата. На страниците им поместват съчинения с илюстрации по свободна тема или къси приказки и стихотворения. Всяко вестниче си има собствено име, като „Пчелица“, „Звънче“, „Яребица“ и др. За една учебна година всеки ученик изработва около 20 бр. вестничета, които накрая се подвързват. Този пример разкрива връзката между рисуване и проектиране и днес може да бъде отнесен и съпоставен с обучението по графичен дизайн и визуална комуникация.

Друг наш прогресивен педагог е Младен Младенов, който свързва обучението по рисуване със задачите на естетическото художествено възпитание, а не с формирането на професионални умения и знания. Такива трябва да са целите и задачите на съвременните занимания по графичен дизайн в общообразователните училища. Те трябва да имат за цел създаване на условен рефлекс за функцията на писаното слово и разбиране за емоционално графичното звучене на писмените знаци, символика и отношенията между цветовете, ролята на илюстрацията и т.н.

**В параграф 1.3** „Рисуване по натура в българското училище“ е маркиран периода на влияние на натурната система в обучението по рисуване (1910-1970) и преустройството му в периода (1970-1993).



Този период е белязан от крайни полярни обществени и политически събития, които неимоверно оказват силно влияние върху обучението по рисуване и изобразително изкуство като често се измества съществения дебат за ролята и мястото му в обучението и възпитанието на учениците.

Иван Вълчанов смята, че рисуването като учебен предмет трябва да бъде педагогическо средство за постигане целите на общообразователното училище. Той разглежда обучението като „система от такива упражнения и знания, които са достъпни за масата обикновени деца от народа ни“.

Съчетаването на евристичната беседа с евристичен метод в заниманията по графичен дизайн и визуална комуникация в рамките на обучението по рисуване в общообразователните училища следва да се разглежда като система от задачи за натрупване на знания и умения, сравнително лесно достижими за всички ученици.

След 1934 г. Министерството на народното просвещение извършва реформи, които чувствително засягат обучението по рисуване. Създават се реални училища и вместо рисуване се въвежда нова обща дисциплина „ръчен труд с приложно рисуване“. Освен рисуването по натура и стилизиране, програмата предвижда изучаване на цветознание, перспектива, изработване на проекти за плакати и украса на различни изделия. За първи път се откриват данни за целенасочената политика на Министерството на народното просвещение, чрез утвърдени учебни планове и програми, да обвърже обучението по рисуване с практически занимания по графичен дизайн (изработване на проекти за плакати).

Смяната на политическата и икономическа система в България след Втората световна война налага силно идеологически отпечатък върху образователната система и съвсем логично, върху обучението по рисуване, който води до траен упадък, продължил до средата 60-те години на XX в.

В програмата от 1974 г. и в следващите програми от 1984 г. и 1993 г. се появяват целенасочени занимания по илюстрация и художествено оформление на книга, които са свързани с учебно-възпитателния процес и по-точно създаване художествена и графична култура на учениците.

**В параграф 1.4** “Изобразителното изкуство в съвременното българско училище“ е разгледана и анализирана структурата на учебните програми по „Изобразително изкуство“ от 2000 г. и промяната им в периода 2015-2017 г., свързани със заниманията по графичен дизайн и визуална комуникация.

Изведени са следните заключения и изводи:

**Първо** – в заниманията по графичен дизайн от I до IV клас е целесъобразно да се предвидят типографски и калиграфски занимания, които ще помогнат за разбирането на графичната стойност на писмените знаци и ще подсилят междупредметните връзки с обучението по български език, чужд език, математика и т.н.

**Второ** – задачите, свързани с илюстрацията могат да се обогатят чрез занимания, свързани със смисловото илюстриране на думи с помощта на различни шрифтове. Тези дизайнерски задачи биха подобрили четенето с разбиране при учениците.

**Трето** – в V-и и VI-и клас да се разшири обхватът на типографските задачи до достигане на по-сложни решения с помощта на компютър.

**Четвърто** – в VI-и клас да се придобие знание и разбиране за фотографията, като специфично изразно (изобразително) средство с голям потенциал за емоционално въздействие в областта на визуалната комуникация и графичния дизайн. В VII-и клас да се доразвие и обвърже фотографското изображение с ролята на илюстрацията, като основен елемент, помагач за бързото и лесно възприемане на текст.

**Пето** – обвързване на типографията с останалите елементи на графичния дизайн (цвет, графични решетки, илюстрация) в различни по форма и смисъл задачи.

От направените изводи и заключения следва да се допусне, че има смисъл да се работи по теоретично изграждане на методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

## Втора глава

### От диалектиката на сократ до основните елементи на графичния дизайн

Във **втора глава** е разгледана Сократовата беседа като основен метод за преподаване на графичен дизайн в общообразователното училище. Изследвана е еволюцията на визуалната комуникация до графичен дизайн. Анализирани са основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране като дидактическа основа в обучението по дизайн.

В **параграф 2.1** „Сократовият метод“ е разгледана възможността той да се приложи в обучението по графичен дизайн.

Сократ казва: „Знам, че няма да ми повярвате, но най-висшата форма на човешкото превъзходство е задаването на въпроси на себе си и на другите.“

За разрешаването на дадена задача тя се накъсва на редица отделни въпроси, чиито отговори в крайна сметка кристализират в търсения отговор. Влиянието на този подход се усеща най-силно днес в употребата на научния метод, където хипотезата е първият етап.

При решаването на задачи в полето на графичния дизайн следва те да бъдат формулирани като хипотеза под формата на въпроси. От една страна хипотезата следва да се разглежда като твърдение, което трябва да бъде доказано или отхвърлено в процеса на творческата работа, от друга страна формулираното задание на всяка задача под формата на въпроси би следвало да се възприема като средство за незабавно привличане на вниманието и активиране на мисълта на учениците в желаната от учителя посока. Това означава, че вниманието на учениците ще бъде привлечено на подсъзнателно ниво, а последващото накъсване на точни и ясно формулирани въпроси ще предопредели съответните прости действия, които, от своя страна, ще определят посоката за решаване на дадената творческа задача стъпка по стъпка. Следователно, мисълта определя действията, което означава, че при пренареждането на въпросите – и/или задаване на нови – ще се „отговори“ с различни прости действия, подредени в различна последователност, вследствие на което ще се появи ново решение.

Оттук произтича изводът, че верните решения са повече от едно. Тогава „вярно“ и „невярно“ стават относителни понятия.

Цеко Торбов пише, че като възпитател Леонард Нелсон, заедно със Сократ формулира основния парадокс на възпитанието по следния начин: „Как е възможно да въздействаш с външно влияние на човек така, че той да не се оставя да му се въздейства с външно влияние?“. Той казва още, че проблемът на възпитанието не зависи от възпитаника, а от възпитателя, тоест възпитателят трябва да знае каква е неговата цел. Когато става въпрос за възпитанието на деца, Нелсон приема за единствен сериозен и верен принцип – усещането за свобода, пълното изолиране на всякакъв авторитет. Оттук произтича изводът, че учителят трябва да води, вървейки редом с учениците, той трябва да учи „незабележимо“.

Сократовата беседа е пътят за постигане на единство между образователни и възпитателни прийоми, които не зависят от наличието или липсата на съответна предразположеност, т.е. човек може да бъде обучен и възпитан в такава способност с правилните и точно формулирани въпроси. Ето защо, беседата на Сократ е инструментът на учителя, а евристичният метод е средството за решаване на практически творчески задачи по графичен дизайн от учениците.

Като заключение може да се каже, че Сократовата беседа е възможен метод за обучение по дизайн и структуроопределящ фактор за изграждане на методика за обучение по графичен дизайн в общообразователното училище.

**В параграф 2.2** „Кратка еволюция на визуалната комуникация до графичен дизайн“ се акцентира върху значимостта им в човешката история.

Обхождането с широки крачки на човешката еволюцията има за цел да илюстрира значимостта и важността на визуалната комуникация и графичния дизайн, като маркира най-общо важните моменти от това развитие. Благодарение на тях могат да се направят следните изводи и заключения:

**Първо:** визуалната комуникация е естествено средство за общуване, изразено в пещерните рисунки на праисторическия човек. С появата на писмото, словото (вербалната комуникация)

намира своето визуално проявление в лицето на мнемоническото писмо, а след това в пиктограмните графични изображения, последвани от абстрактните писмени знаци. С тяхното установяване завършва генезисът на азбуката и започва историята на шрифта. Така обогатената през вековете визуална комуникация еволюира до графичен дизайн;

**Второ:** изкуството и дизайнът имат органична връзка помежду си и взаимно се обогатяват през вековете. Това схващане е изразено във философията на „Баухаус“ – занаятите са в основата на изкуството и функционалността е средство за оценяването му;

**Трето:** технологиите разширяват обхвата на графичния дизайн до невиджани размери и на практика проявенията му днес са навсякъде около нас. Основните му дялове днес са типография, печатен дизайн, дизайн за виртуална среда, дизайн за филмовата и телевизионна индустрия, фирмена идентичност, информационен дизайн и т.н.

**В параграф 2.3** „Основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране като дидактическа основа в обучението по дизайн“ са разгледани дидактическите принципи и съотносимостта им към основните елементи на графичния дизайн – **шрифт, илюстрация, графична решетка, цвят** и основните принципи за проектиране – **баланс, пропорция, последователност, открояване** (контраст) и **единство**.

С подчертано водещата си роля шрифтът сам по себе си може да бъде отнесен към принципа за достъпност, следвайки логическата връзка от простото към сложното – буква, азбука, дума, изречение, текст.

Логическата връзка „буква-азбука“ гарантира разбирането на абстрактната графична природа на буквите. Това отговаря на правилото за достъпност – от лекото към трудното. Връзката „буква-шрифт“ предопределя емоционалното въздействие на шрифта и отговаря на правилото за достъпност, от известното към неизвестното. А двете зависимости (връзки) се отнасят към правилото от близкото към далечното и дидактическият принцип за системност.

Илюстрациите осигуряват визуално и емоционално пробуждане, за да задействат вниманието и паметта ни. Основният им недостатък е, че могат да показват, но не и да разказват в цялост. Ето защо, двете комуникационни системи се допълват взаимно. Образността на илюстрацията, независимо дали е буквална или метафорична, може да се отнесе към четири дидактически принципа – нагледност, активност, трайност и индивидуалност. Когато е съчетана с вербалната комуникация, двете заедно покриват следните принципи за нагледност – предметно-образна, словесно-образна, условно-изобразителна и динамична.

Илюстрацията, от една страна, експлицира (обяснява) смисли, които са заложили в писаното слово, а от друга страна, стимулира мисълта и дава посока за нейното разгръщане. В първия случай илюстрацията е активен участник в проектирането на учениците, а във втория е помощно средство за въздействие от страна на учителя.

Цветовите в графичния дизайн не са самоцелно украшение на продуктите му, а средство за емоционална навигация по пътя на възприемането на посланието или информацията.

Може би, цветът е най-бързо въздействащият и всепроникващ елемент на графичния дизайн. Тази му сила може да бъде отнесена към дидактическия принцип за емоционална активност. Големите възможности, които предоставя цветът за експеримент, могат да послужат като основа за индивидуален подход към всеки ученик.

Експериментът с графични решетки и тяхното усложняване може да ни отведе до принципа за нагледност. Функционалността на решетката, която определя отношенията и зависимостите на останалите елементи помежду им и в цялото, може да се отнесе към принципа за индивидуален подход и принципа за достъпност.

Принципите за проектиране и визуалната измеримост на елементите гарантират евристичната природа на заниманията по графичен дизайн.

Елементите на графичния дизайн, обвързани с принципите за проектиране, съчетани със Сократовия метод определят органичната връзка между учебната беседа и произтичащите от нея

действия, които се преобразуват в реални стъпки за решаване на конкретна дизайнерска задача.

Елементите на графичния дизайн са активни участници в образователния процес. От една страна, те са функционалната основа на практическата работа на учениците, а от друга са спомагателен онагледяващ ресурс за пълноценното провеждане на Сократовата беседа, от която произтича и стимулт, и мотивът за творческа работа. Всъщност основните елементи на графичния дизайн илюстрират и обясняват сами себе си, което ги превръща в съвършена вътрешнопредметна връзка. Чрез тази уникална самодостатъчност те изпълняват следните дидактически функции – ценностна, информираща и информативна, личностно формираща, социализираща, евристична, познавателна и осмисляща, практико-приложна, систематизираща, организационна, социокултурна и хуманистична, обяснителна и поясняваща. Когато са подчинени на принципите за проектиране, те могат да се отнесат към конструктивно-технологичната, интерактивната и оценъчно-критичната функционалност на дидактиката.

Петте принципа на проектирането обвързват основните елементи на графичния дизайн в сложна система, която определя тяхната взаимовръзка и на практика гарантира безкрайност на дизайнерските решения.

Евристичната функционалност, заложена в заниманията по графичен дизайн, е незаменимо средство за възпитание и обучение в общообразователното училище. Тя ще изгради условен рефлекс и механизъм за решаване на бъдещи професионални и ежедневни задачи на учениците независимо от сферата на техните интереси и занимания.

### Трета глава

#### **Изграждане на методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище**

В трета глава е представена теоретично изградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

**В параграф 3.1** „Обща характеристика, цели и задачи на обучението“ като основен принцип за изграждането на методиката

по графичен дизайн е приета житейската причинно-следствена връзка „Детето плахо пълзи, после неуверено ходи, а след това – кой ще го спре да бяга?“. Оттук следва, че обучението по графичен дизайн е подчинено на разбирането за хуманност, демократичност и либералност.

В педагогическата теория и практика хуманизмът се изразява в търпимост към участниците в беседата, незавършеност на твърденията, готовност за изслушване, стремеж за търсене на истината чрез различни съждения и т.н. Това развива активността на учениците, усещането за свобода и вярата в собствените възможности. Сократовата беседа позволява на учителя да дискутира с децата равнопоставено и участва като такъв в цялостната организация на учебния процес.

В полето на обучението по графичен дизайн Сократовата беседа отговаря на тези интерпретации с различна тежест в отделните етапи на обучението по дизайн. Освен това, тя определя (маркира) посоката на мисълта, която чрез евристичния подход се трансформира в прости действия, необходими за решаването на творчески задачи по графичен дизайн. Това обстоятелство определя нова практическа функционалност на Сократовия метод – трансформирането на мисълта в прости действия.

Под „прости действия“ се разбират евристични операции, за които не е възможно да бъдат дадени ясни и еднозначни указания как следва да се прилагат в конкретния случай. Това предполага наличието на въображение, интуиция и талант. От своя страна, евристичните операции не водят обезателно до получаване на силни или оригинални решения, т.е. те не гарантират стопроцентов успех, но при решаването на задачи по графичен дизайн се оказват основно средство за търсене на творчески решения.

Обучението по графичен дизайн възприема и припознава разбирането за възпитаване на свободни и независими личности.

Логическото взаимодействие на мисловно-действената връзка между Сократовата беседа и евристичните операции стъпва на дидактическата основа, изградена от основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране. Тази основа е специфична система от ясно определени градивни части (шрифт,



графична решетка, цвят и илюстрация) и маркирани взаимовръзки и отношения (петте принципа на проектирането). По този начин се залагат вътрешнопредметните връзки и отношения.

Евристичната функционалност на графичния дизайн е незаменимо средство за възпитание и обучение в общообразователното училище. Тя изгражда условен рефлекс и механизъм за решаване на бъдещи професионални и ежедневни задачи на учениците, независимо от сферата на техните интереси и занимания в бъдеще. Това твърдение следва да се дефинира като универсална **междупредметна връзка**, която надхвърля обхвата на образованието и се разпростира над човешката дейност като цяло. Теоретично – в бъдещето, всеки индивид може да я доразвие и адаптира самостоятелно, според потребностите си.

В контекста на образователните цели следва да се определи главната цел на всяка учебна дисциплина, която да спомогне за формирането на „базовата личност“.

**Целта на обучението по графичен дизайн** е да възпита у учениците специфична графична култура, която е определена от неговата функционалност да комуникира както вербално, така и невербално.

От заложената цел произтича твърдението, че **графичният дизайн е средство за обогатяване на визуалната култура на учениците в обучението по изобразително изкуство.**

За изпълнението на целта са изведени следните **задачи**, които са свързани с натрупването на базови знания и умения от учениците:

**Първо** – да познават, разбират и използват основните елементи на графичния дизайн;

**Второ** – да познават, разбират и използват петте принципа на проектирането;

**Трето** – да натрупат знания и умения за използване на евристичните;

**Четвърто** – да развият чувствителност за мисловните причинно-следствени връзки и тяхното преобразуване в конкретни действия.

При изпълнението на образователните задачи учениците ще получат както знания за основните видове шрифтове и графичните им стойности, емоционалното въздействие на цвета, видовете

илюстрации и техните комуникативни възможности и пространствената функционалност на графичната решетка, така и умение да боравят умело с различни шрифтове, да експериментират с цвета, да създават функционални илюстрации и да „виждат невидимото“ с помощта на графичните решетки.

В заключение недвусмислено трябва да се отбележи, че заниманията по графичен дизайн в общообразователното училище изключват от своя обхват професионалното обучение по дизайн, но ще осигурят на учениците фундаментално базово ниво, което може да бъде надградено в следващите образователни степени.

Ограничната евристична функционалност на заниманията по графичен дизайн обаче ще предостави възможност за намиране на оригинални решения в различни сфери на живота.

**В параграф 3.2** „Основни положения и структура на методиката“ е заложена идеята, че обучението по графичен дизайн ще започне от началното училище и ще бъде универсален и достъпен метод за образование и възпитание на всички ученици. То ще гарантира базови знания и умения, които могат да бъдат надградени впоследствие. Така ще формира обща графична култура за вербална и невербална комуникация в ежедневно общуване.

В заниманията по графичен дизайн в общообразователното училище следва да се избягва проектирането на конкретни продукти (плакати, книги, пощенски картички и т.н.), защото те са предмет на професионално образование, изискващо задълбочени знания в различни области например комбинаторика и цветознание, а така също и умения за работа със специализиран софтуер като растерни графични редактори, векторни графични редактори, професионални издателски програми и др.

В структурата на обучението по графичен дизайн трябва да е заложена дидактическата основа, определена от принципите за проектиране и основните елементи на графичния дизайн. По този начин ще се маркира обхватът на знанията и уменията, необходими на учениците за решаване на творческите задачи.

Напълно логично при обучението, водеща да бъде ролята на писаното слово и в контекста на графичния дизайн тя ще определи приоритетната роля на писмените знаци. Те ще определят и

гарантират постъпателното надграждане на заниманията по графичен дизайн – буква-дума-словосъчетание-текст.

Сократовият метод осигурява логическата връзка между учебната беседа и евристичните операции, което означава че мисловните процеси се трансформират в реални действия. Оттук произтича разбирането, че знанията и уменията са неразривно свързани и зависят едни от други. Следователно теоретичните и практическите занимания по графичен дизайн са органически свързани и тяхното разделяне е ненужно и противоестественно.

От зависимостта „пълзи – върви – бяга“, отнасяща се до двигателното развитие на човека, разгледана в контекста на Сократовия метод са изведени трите етапа на методиката за обучение по графичен дизайн в общообразователното училище.

Структурата на обучението по графичен дизайн може да се изрази илюстративно по следния начин:

ОБРАЗОВАТЕЛЕН ЕТАП	ВРЕМЕВИ ОБХВАТ	ДИДАКТИЧЕСКА ПОСОКА	СОКРАТОВА БЕСЕДА	РОЛЯ НА УЧИТЕЛЯ
Имитиращ	I-IVклас	буква-дума	от силно изявена	водач на ученика към определени знания и умения
Симулиращ	V-VIклас	буква-дума-словосъчетание	↓	помощник на ученика за достигането до собствени открития
Творчески	VIII-Xклас	буква-дума-словосъчетание-текст	клоняща към нула	партньор на учениците при съвместното търсене на истината

Структура на обучението по графичен дизайн

Клонящата към нула, роля на Сократовата беседа в края на обучението не трябва да се разбира като абсолютното ѝ отсъствие от образователния процес. Напротив, тя е основен и активен метод в обучението по графичен дизайн. В таблицата илюстративно е изведена зависимостта „пълзи – върви – бяга“ и ролята на външното влияние върху учениците.

В първия – „Имитиращ“ – образователен етап практическата работа е заложена така, че учителят знае къде ще отведе учениците, тоест знае решението на задачата. С помощта на Сократовата беседа

се гарантира достигането до крайния резултат (конкретното решение) от всички участници в творческата работа. Във втория – „Симулиращ“ – етап условието е формулирано така, че предполага поне две решения на задачата. Учителят и учениците намират заедно едното, а след това учениците се опитват да намерят следващото решение с помощта на преподавателя, който стимулира мисълта на децата като цели да предизвика конкретни действия, необходими за достигането на новото решение на дизайнерската задача. В третия – „Творчески“ – етап условието е формулирано прекалено общо, с широко поле на действие, но позволява и гарантира безкрайност на решенията.

Като основно и важно правило се приема формулирането на задачите по графичен дизайн като хипотеза, под формата на въпроси от типа – „Ако се използва...?“ и/или „Възможно ли е да се...?“. От една страна, хипотезата трябва да се разглежда като твърдение, което трябва да бъде доказано или отхвърлено в процеса на творческата работа, от друга страна, формулирането на задание под формата на въпроси трябва да се приема като средство за незабавно привличане на вниманието и активиране на мисълта на учениците в желаната от учителя посока. Това означава, че вниманието на учениците ще бъде привлечено на подсъзнателно ниво.

Така конструирани, заданията на задачите създават усещането у учениците, че заедно с учителя търсят вярната посока, чрез непрекъснатото задаване на въпроси и даването на отговори, които се трансформират в конкретни прости действия, необходими за решаването на практическите задачи по графичен дизайн под формата на игра. По този начин педагогът предварително е заложил конкретното външно влияние (приемането на външни съждения), което е „маскирано“ като общо външно влияние и цели стимулирането на мисълта. От друга страна, у учениците се създава усещането за равнопоставеност както между тях самите, така и между тях и учителя – преподавателят води, вървейки редом с учениците, той ги учи „незабележимо“.

**В параграф 3.3** „Примерни практически задачи по графичен дизайн“ са изградени практически задачи по графичен дизайн.

Примерните задачи нямат ограничителен характер, а илюстративно се маркира обхватът им в различните етапи на обучението. Посочват се техните формулировки и дидактически материали, показани са и възможните им решения.

**Имитиращ етап – I-IV клас.** Този етап включва типографски занимания на достъпно ниво за малките ученици, както и задачи от типа – буква, илюстрираща значението на думата.

*Примерна задача № 1.* Възможно ли е да превърнем първите букви „о“ в думите „отвор“ и „отпечатък“ в техни смислови илюстрации?



Илюстрация на получения отговор

От решението на задачата е видно, че на еднакви графични знаци (в конкретния случай, буквата „о“) мисълта се трансформира в различни евристични операции. Прилагането на едно простото действие – изрязване за думата „отвор“ и използването на две други прости действия (намастиляване и отпечатване) за думата „отпечатък“. В този пример ролята на Сократовата беседа е водеща за достигане на определени съждения, от които да произтекат конкретните прости действия.

**Симулиращ етап – V-VII клас.** Този етап включва учебни задачи по графичен дизайн от типа смислово илюстриране на думи–с помощта на писмените знаци, и шрифтово-илюстративни решения на словосъчетания и различни заглавия.

Типографските занимания са неизчерпаем източник за творчески експерименти с различни шрифтове и манипулиране на писмените знаци. Разгледани са няколко визуални решения за графично оформени заглавия на приказки и имената на техните автори със следната формулировка на заданието: *Възможно ли е да се предложат типографски смислови решения с помощта на различни шрифтове?*

# ХРАБРИЯТ ОЛОВЕН ВОЙНИК

Ханс Кристиан Андерсен

Хиперболизирането (уголемяването) на буквата „Т“ и добавянето на сравнително проста геометрична фигура над буквата създават усещането за оловен войник. Главата и шапката на войника са получени от точките на два различни шрифта.

# БАРАБАНЧИЯТ

Завъртането (ротацията) на буквата „К“ на 90 градуса създава усещането за двете палки на барабана и ударната повърхност. В празното пространство под буквата са интегрирани имената на авторите и се създава знаково изображение за барабан.

БЕГАЧИ

Ханс Кристиан Андерсен

Различните наклони (курсиви) на буквите в думата „бегачи“ създават илюзията за преход от статично положение в динамично. Забележете, че първата буква „Б“ няма наклон.

**Творчески етап – VIII-X клас.** Този етап включва учебни задачи по графичен дизайн, които се характеризират с широко конструирани условия, откъдето произтичат множество (безкрайни) причинно-следствени връзки.

От изключителна важност е в творческия етап учителят да отчита интересите и предпочитанията на учениците, тоест да следи и познава съвременните неформални комуникационни форми. Интернет пространството и в частност социалните мрежи са неизчерпаем източник на идеи в този посока – такава форма е меме комуникацията.

В творческия етап на обучението по графичен дизайн задачите могат да бъдат обвързани с пътните знаци. С помощта на Сократовата беседа мисълта ще надскочи очевидния смисъл и функционалност на знаците от Закона за движение по пътищата, откъдето ще се формират множество (безкрайни) причинно-следствени връзки. Тук е важно да се отбележи, че учителят е партньор на учениците при съвместното търсене на истината. В момента на поставянето на условието на задачата нито учителят, нито учениците знаят нейното решение. Оттук започва творчеството в мисленето и в проектирането.

Заданието може да бъде формулирано по следния начин: *Възможно ли тръгвайки от пътните знаци да проектираме графична композиция с нов контекст?*

На практика възможните решения са безкрайни или поне равни на броя на участниците в творческия процес. Две сравнително прости решения са чудесна илюстрация за неограничените възможности за експеримент в областта на графичния дизайн.



Нов контекст на пътен знак А 13 – изкуствени неравности

Посочените задачи очертават посоката на заниманията по графичен дизайн без да претендират за изчерпателност на възможните им форми, теми и решения.

#### Четвърта глава

##### **Методология и провеждане на емпиричното изследване**

В четвърта глава е описана методологията и проведеното емпирично изследване с ученици от III-ти и IV-ти клас.

В **параграф 4.1** „Цел, задачи, обект и предмет на изследването“ е определена **целта на изследването**: да се провери в практиката теоретично изградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

За апробиране на изградената методика са определени следните задачи:

- да се определят мястото и обхватът на изследването;
- да се проучат учебните програми и учебниците по изобразително изкуство за да се определи двугодишният период, необходим за емпиричното изследване;
- да се разработи диагностичен инструментариум за отчитане на резултатите от експеримента, съобразен със спецификата на изследването;



- да се апробира частично изградената методика по графичен дизайн.

**Обект на изследването** е обучението по изобразително изкуство в общообразователното училище.

Обхватът на обучението по изобразително изкуство е от I-ви до X-ти клас. Той съвпада и с обхвата на изградената методика по графичен дизайн. От една страна, структурата на методиката е разделена на три образователни етапа – имитиращ, симулиращ и творчески, със съответния обхват на творческите задачи, ролята на учителя и т.н. В имитирация етап – I-IV клас са включени типографски занимания на достъпно ниво за малките ученици и задачи от типа буква, илюстрираща значението на дума. Това е етапът, свързан с „прохождането“ на учениците в областта на графичния дизайн, участието им в Сократовата беседа и първи стъпки на трансформирането на мисловните причинно-следствени връзки в евристични операции. Следователно, от гледна точка на изградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище, двугодишното изследване трябва да се проведе в два последователни години, попадащи в рамката на имитирация етап на новоизградената методика.

От друга страна, след анализ на учебните програми и учебниците по изобразително изкуство са открити практически задачи, които не са в конфликт нито с логиката и идеите на теоретично изградената методика в предложения дисертационен труд, нито с учебните програми по „Изобразително изкуство. Изводът, който се налага е, че емпиричното изследване е необходимо да се ограничи в две години и да се преформулира (допълни) по следния начин:

**Обект на двугодишното изследването** е обучението по изобразително изкуство на едни и същи ученици от III и IV клас.

За провеждане на изследването са избрани две паралелки с общ брой 55 ученика от СУ „Свети Климент Охридски“, гр. Варна. За контролна група (КГ) са определени учениците от III „Д“ / IV „Д“ клас, а за експериментална група (ЕГ) са определени учениците от III „Г“ / IV „Г“ клас. В констатиращия етап на експеримента участват ученици от III „Г“ клас (28 ученика) и от III „Д“ клас (27 ученика). За

провеждането на формиращия етап (само с учениците от ЕГ) са разработени три учебни задачи, попадащи както в обхвата на задачите предвидени в имитиращия етап на изградената методика по графичен дизайн, така и в обхвата (до голяма степен) на учебното съдържание по изобразително изкуство за III и IV клас. През следващата учебна година във контролния етап участват същите ученици, но вече в IV „Г“ и IV „Д“ класове.

**Предмет на изследването** са заниманията по графичен дизайн в часовете по изобразително изкуство в общообразователното училище.

В контекста на емпиричното изследване следва да се провери функционирането на новоизградената методика на обучението по графичен дизайн с двугодишен период на експерименталното изследване – в III и IV клас на общообразователното училище.

**Хипотеза** – ако бъде изградена методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище, подчинена на основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране, конституирани чрез Сократовата беседа като основен метод за преподаване, то ще се обогати визуалната култура на учениците.

Всъщност апробирането на теоретично изградената методика на обучението по графичен дизайн ще потвърди или опровергае хипотезата на дисертационния труд.

Експерименталното изследване е проведено в три етапа: констатиращ, формиращ и контролен.

В **параграф 4.2** „Методи на изследването“ е отчетена спецификата на изследването в дисертационния труд, неговата цел и задачите, които предопределят подбора на използваните изследователски методи, а именно: теоретичен анализ и оценка на резултатите от изобразителната дейност, сравнителен анализ, диагностично наблюдение, математико-статистически метод.

#### **Анализ и оценка на резултатите от изобразителната дейност**

В основата на метода за диагностика, използван в дисертационния труд стои анализът и интерпретацията на ученическите творчески задачи в областта на графичния дизайн. Нивото на ученическите възможности се изследва по два критерия:

- **Изобразителна грамотност.** Това е критерий за количествена оценка на резултатите от творческата дейност, свързан със стремежа на учениците сравнително обективно да възприемат и отразяват характерните особености на обектите – тяхната конструкция, специфична форма, големина, пропорции, локален цвят и др. Показателите за оценка са: композиционно решение, начин за цветово или графично изграждане, начин за изграждане на формата, проявени изобразителни умения и техники за работа.

- **Художествена изразителност.** Този критерий е обвързан с качествена оценка на резултатите от творческата дейност и измерва индивидуалното виждане на ученика, неговите впечатления и отношение към обектите (реални, абстрактни и т.н.), които той изобразява. Показателите за измерване на художествената изразителност са: съдържание (идея) на ученическата творба, проявен усет за композиция, използване на цветовете като изразно средство.

#### **Диагностично наблюдение**

Методът се използва при наблюдение на уроци по изобразително изкуство, като оценката се прави от учителя по конкретни показатели (единици за наблюдение) и степени на диференцирана оценка. За обобщаване на данните се използва протокол от наблюдението.

#### **Математико-статистически метод „Формула на поляритетния метод от проективната методика”**

Тръгва се от характера на изобразителната задача, използваните форми на работа и възможностите на изобразителния материал. Всяка ученическа творба се оценява по двата основни критерия – изобразителна грамотност и художествена изразителност. Използва се формулата на поляритетния метод от проективната методика.

$K = a.(+1) + b.(+0,5) + c.(-0,5) + d.(-1)$  върху  $N.$ , в която:

$K$  – среден числов коефициент,

$a$  – висока оценка,

$b$  – добра оценка,

$c$  – задоволителна оценка,

$d$  – незадоволителна оценка,

N – е броят на показателите към двата критерия (изобразителна грамотност и художествена изразителност) или N е броят на учениците. Зависи дали използваме формулата за изчисляване на индивидуален или на общ числов коефициент.

Полученият числов коефициент (K) се трансформира във вербална оценка с помощта на скалата на Венделер както следва:

$K=1-0,67$  – висока оценка (A)

$K=0,66-0,33$  – добра оценка (B)

$K=0,32-0,09$  – задоволителна оценка (C)

$K=0,08$  и по-малко – незадоволителна оценка (D)

В **параграф 4.3** „Констатиращ етап на изследването“ е описан първия етап на експеримента.

В него участват ученици от III клас, включени както в контролната (КГ), така и в експерименталната група (ЕГ).

Целта на констатиращия етап е:

- да се установи нивото на изобразителната грамотност и художествената изразителност на учениците;
- да се съпоставят изобразителните умения на учениците от контролната и експерименталната групи.

В констатиращия етап е проведена и **входяща диагностика**, като се имат предвид следните задачи:

**Първо** – да се проведе урок (реализиран в един учебен час) на тема: „Образи и знаци – рисуване на информационен знак за обществена сграда“;

**Второ** – да се анализират и оценят рисунките на учениците от КГ и ЕГ по критериите и показателите, включени в диагностичния инструментариум;

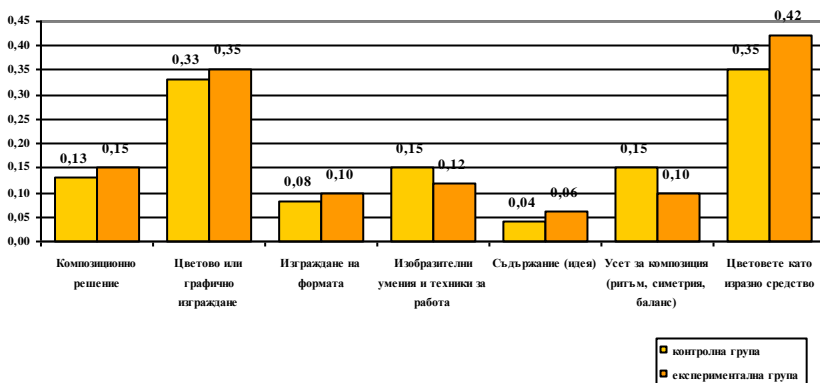
**Трето** – да се изчисли коефициентът на изобразителните умения на учениците, като се използва формулата на поляритетния метод от проективната методика.

**Четвърто** – да се осъществи диагностично педагогическо наблюдение.

Практическият урок от констатиращия етап се използва за диагностициране на познавателните процеси и изобразителните умения на учениците. Целта му е да се провери нивото на изобразителната грамотност и художествената изразителност и да

се установи наличието или отсъствието на усет за проектиране на пиктограмни изображения – опростени и лесноразбираеми изображения.

Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ по показателите на двата критерия – „Изобразителна грамотност“ и „Художествена изразителност“



Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ по показатели

От диаграмата е видно, че резултатите на учениците от експерименталната и контролната група имат близки стойности на средния числов коефициент (К). Оттук могат да се направят следните изводи и заключения, свързани с изобразителната дейност на учениците:

**Първо** – и двете групи (ЕГ и КГ) са с най-висок среден числов коефициент на показателите, свързани с цветовото или графичното изграждане на рисунката и цветовете като изразно средство. Това се дължи на символното значение на цвета в информационния дизайн;

**Второ** – незадоволителните резултати и на двете групи, свързани със съдържанието (идеята) на творческата задача, се дължат на факта, че учениците предпочитат да възпроизвеждат съществуващи информационни знаци;

**Трето** – и КГ, и ЕГ имат незадоволителна и задоволителна оценка по отношение на изграждането на формата, но с много близки стойности на К – 0,08 и 0,10. В изобразителната работа на учениците почти не се забелязва осъзнат и целенасочен опит за проектиране на стилизираните образи и на самите знаци. По-скоро децата се опитват да възпроизведат в своите рисунки примерите, посочени в учебника без да осъзнават, че те са логически опростени, тоест проектирани. В малкото случаи на самостоятелното създаване на информационен знак, рисунките са прекалено разказвателни и подробни.

**Четвърто** – стойностите на К при съпоставяне на двете групи (ЕГ и КГ) варират в близки граници – от 0,02 до 0,07. Това е основание да се заключи, че групите са съпоставими по отношение на двата критерия – изобразителна грамотност и художествена изразителност.

От анализа на обобщените данни от индивидуалното диагностичното наблюдение на учениците могат да се направят следните изводи и заключения:

**Първо** – резултатите на учениците от експерименталната и контролната група имат близки стойности на средния числов коефициент (К) по всички показатели. Това е основание да се заключи, че групите са напълно съпоставими и равностойни;

**Второ** – задоволителните резултати по отношение на проявеният усет за проектиране у учениците в процеса на изобразителната дейност са основание за целенасочени занимания в тази посока. Те ще им помогнат да изведат на преден план проектното начало при планирането на своята творческа дейност.

В **параграф 4.4** „Формиращ етап на изследването“ е описан втория етап на експеримента.

Целта е да се апробира новоизградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище. Да се отговори на въпроса: „Графичният дизайн обогатява ли визуалната култура на учениците в обучението по изобразително изкуство?“. Този въпрос е свързан с хипотезата на дисертационния труд.

За реализирането на целта са определени и изпълнени следните задачи:

- да се запознаят учениците от ЕГ с основните елементи на графичния дизайн;
- да се формират знания и умения у децата за визуално изразяване чрез принципите за проектиране;
- да се проведе Сократова беседа с учениците, която да стимулира мисловните процеси на участниците и с помощта на учителя техните съжденията да се трансформират в евристични операции;

Разработените учебни уроци предоставят възможност на учениците да развият способност при планирането на своята изобразителна дейност и да я поставят на проектна основа.

**Първият урок** от формирация етап е проведен с експерименталната група. Той е насочен към получаване на основни знания и умения в областта на типографията. В учебната програма по изобразително изкуство за III клас не са предвидени типографски занимания, затова урокът е проведен под формата на извънкласна работа.

Цел на урока:

- запознаване с процеса на проектиране на гротесков шрифт;
- разглеждане на шрифта като основен елемент на графичния дизайн;
- разбиране за функцията на писмените знаци (буквите) и тяхното графично въздействие.

В първия урок на формирация етап ролята на учителя е да води учениците към определени знания и умения. Изобразителната дейност е заложена така, че учителят да знае къде ще отведе учениците, тоест знае решението на задачата. С помощта на Сократовата беседа се гарантира достигането до крайния резултат (конкретното решение) от всички участници.

**Вторият урок** от формирация етап повтаря урока от констатиращия етап, проведен в III клас, но с преформулирано условие на творческата задача и начина на провеждането му. Това означава, че условието на задачата е формулирано като хипотеза под формата на въпрос, а методът на преподаване е Сократовата беседа.

Цел на урока:

- разкриване на илюстративните възможности на писмените знаци;
- създаване на смислово изображение (пиктограма) с помощта на писмени знаци;
- акцентирание върху процеса на проектиране.

Във втория урок на формирация етап ролята на учителя е отново да води учениците към решаването на творческата задача с помощта на Сократовата беседа като стимулира и предизвиква децата да предприемат определени прости действия.

**Третият урок** от формирация етап е проведен с четвъртокласниците, включени в експерименталната група. За основа на последния урок е използвана задачата от учебника за IV клас. Условието на задачата е формулирано като хипотеза под формата на въпрос, а с помощта на Сократовата беседа учителят и учениците откриват решението на задачата.

Цел на урока:

- създаване на илюстрация от геометрични фигури;
- акцентирание върху смисловата връзката между текста и илюстрация;
- експериментирание с основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране.

В последния урок на формирация етап ролята на учителя е чрез Сократовата беседа да стимулира учениците да откриват (предусещат) възможностите за действия и да предприемат определени евристични операции, необходими за решаването на творческата задача.

В **параграф 4.5** „Контролен етап на изследването“ е описан последния етап на експеримента.

В него участват същите ученици от КГ и ЕГ, които вече са в IV клас.

Целта на контролния етап е:

- да се установи нивото на изобразителна грамотност и художествена изразителност на учениците;
- да се съпоставят изобразителните умения на учениците от контролната и експерименталната групи;



- да се анализира до каква степен новоизградената методика на обучението по графичен дизайн обогатява визуалната култура на учениците и им помага в тяхната изобразителна дейност.

В контролния етап се проведе и **изходяща диагностика**, като се имат предвид следните задачи:

**Първо** – да се проведе урок (реализиран в два учебни часа) на тема: „Експресивност на изобразителните материали и техники – създаване на колажирана маска, в която се открива почеркът на Пикасо“;

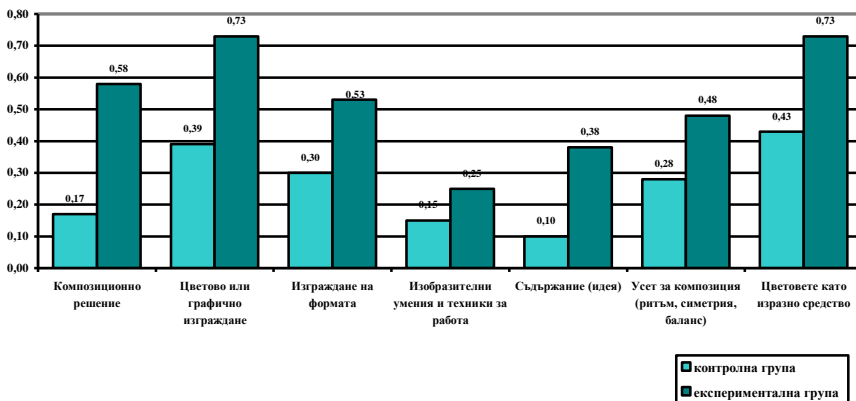
**Второ** – да се анализират и оценят рисунките на учениците от ЕГ и НГ по критериите и показателите, включени в диагностичния инструментариум;

**Трето** – да се изчисли коефициентът на изобразителните умения на учениците, като се използва формулата на поляритетния метод от проективната методика;

**Четвърто** – да се осъществи диагностично педагогическо наблюдение.

Урокът от контролния етап се използва за диагностициране на познавателните процеси и изобразителните умения на учениците. Той цели да се провери нивото на изобразителна грамотност и художествена изразителност и да се установи равнището на уменията за проектиране, като се използват основните елементи на графичния дизайн и неговите принципи за проектиране.

Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ по показателите на двата критерия – „Изобразителна грамотност“ и „Художествена изразителност“



Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ по показатели

От диаграмата е видно, че при изходящата проверка на резултатите на учениците от експерименталната и контролната група по показателите за изобразителна грамотност и художествена изразителност нивата на стойностите на К варират в широки граници от 0,10 до 0,41 в полза на ЕГ. Експерименталната група показва по-високи резултати по всички показатели като само по отношение на изобразителните умения и техниките за работа и двете групи (КГ и ЕГ) попадат в един и същ диапазон на оценка – задоволителна. По всички останали показатели оценката на ЕГ попада в по-високата оценъчна граница, тоест на експерименталната група е с по-високи оценки от контролната група. Това е основание да се направят следните изводи и заключения, свързани с изобразителната дейност на учениците:

**Първо** – практическите занимания по графичен дизайн развиват изобразителната грамотност и художествената изразителност на детското творчество;

**Второ** – по-високите резултати на участниците в ЕГ се дължат на разбирането и използването на графична решетка, както за

изграждане на формата, така и за композиционните решения на поставената (конкретна) задача. В конкретния случай тя им помага да определят формата и мястото на цветните петна;

**Трето** – добрите резултати по отношение на композицията са следствие от Сократовата беседа и произтичащите от нея евристични операции. Създават се логични предпоставки за постигане на ритъм, симетрия и/или баланс.

От анализа на обобщените данни от индивидуалното диагностичното наблюдение на учениците могат да се направят следните изводи и заключения:

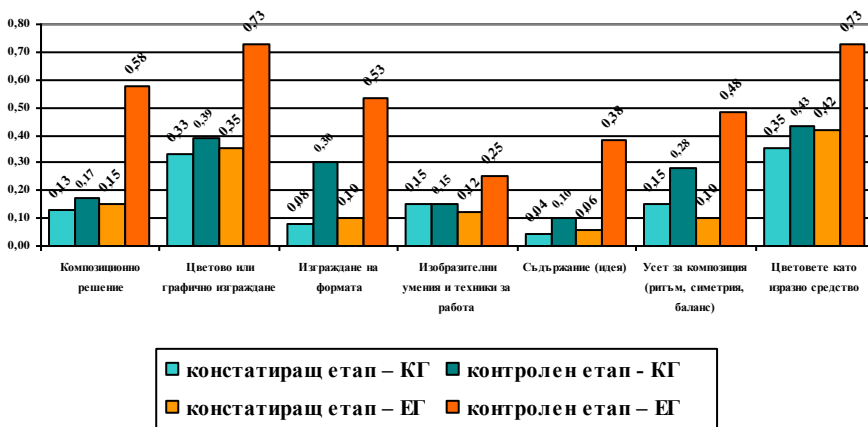
**Първо** – разликата между средния числов коефициент (К) на показателите на двете групи варира в границите от 0,07 до 0,37 в полза на експерименталната група. Това е основание да се заключи, че ЕГ показва по-високи резултати от КГ.

**Второ** – високите резултати по отношение на проявеният усет за проектиране у учениците в процеса на изобразителната дейност са основание да се заключи, че новоизградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище помага на учениците да поставят изобразителната си дейност на проектно начало, което улеснява процеса на творческата им работа.

**В параграф 4.6** „Сравнителен анализ на емпиричните данни от констатиращия и контролния етап на изследването“ се дават сведения за реалните резултати от прилагането на новоизградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

Данните за сравнителния анализ са от входящата и изходящата диагностика на резултатите на КГ и ЕГ. Взети са от урока за III клас, проведен в констатиращия етап: „Образи и знаци – рисуване на информационен знак за обществена сграда“ и от урока за IV клас, проведен в контролния етап: „Създаване на колажирана маска, в която се открива почеркът на Пикасо“.

Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ по показателите на двата критерия – „Изобразителна грамотност“ и „Художествена изразителност“ в рамките на констатиращия и контролния етап



Сравнителна диаграма на ЕГ и КГ в констатиращия и контролния етап

От сравнителната диаграма на стойностите на средния числов коефициент (К) на показателите за изобразителна грамотност и художествена изразителност, отчетени при входящото и изходящото оценяване на КГ и ЕГ се вижда, че:

- всички показатели (само изобразителните умения и техниките за работа на КГ е без промяна на К) повишават своите стойности при изходящата диагностика. Това се отнася както за КГ, така и за ЕГ, но ръстът при ЕГ е видимо по-значителен;
- учениците от КГ повишават изобразителната си грамотност и художествената си изразителност с бавни темпове. Показват позначим напредък по два показателя – изграждане на формата и усет за ритъм, симетрия, баланс;
- при учениците от ЕГ се наблюдава значимо повишаване на стойностите на всички показатели, които варират в границите от 0,10 до 0,43.

От анализа на сравнителната диаграма може да се направи изводът, че заниманията по графичен дизайн помага на учениците

да обогатят своята визуална култура. Познаването и използването на основните елементи на графичния дизайн и принципите му за проектиране улесняват учениците при самостоятелната им творческа дейност в часовете по изобразително изкуство.

Резултати от диагностичното наблюдение по време на изобразителна дейност на учениците (входяща и изходяща диагностика на резултатите на КГ и ЕГ)

	Констатиращ етап	Контролен етап
Контролна група	0,44	0,54
Експериментална група	0,45	0,73

Среден коефициент от диагностичното наблюдение

Данните от съпоставителното представяне на средностатистическия числов коефициент (К) от проведеното диагностично наблюдение на учениците от КГ и ЕГ показват следното:

- по време на констатиращия етап (входящата диагностика) средните коефициенти на КГ и ЕГ са с близки стойности (съответно 0,44 и 0,45), които могат да бъдат трансформирани в добра оценка;
- по време на контролния етап (изходящата диагностика) стойностите на К се повишават по-значимо при ЕГ (от 0,45 до 0,73). Това дава отражение върху оценката на учениците от ЕГ – тя се повишава от добра на висока. Коефициентът на КГ също е нараснал от 0,44 на 0,54, но остава в границите на добрата оценка.

### III. ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ИЗВОДИ

Получените данни, тяхната статистическа обработка и анализ дават основание да бъдат направени следните изводи:

**Първо.** В рамките на две учебни години изобразително-творческата и теоретико-художествената подготовка на учениците от III и IV клас се разширява и обогатява с включване на занимания по графичен дизайн. Тези занимания се явяват частично апробиране на новоизградената методиката на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

**Второ.** Анализът на резултатите от емпиричното изследване показва, че теоретично изградената методиката на обучението по графичен дизайн, проверена чрез серия от четири урока в III и IV клас, е средство за повишаване на визуалната култура на учениците в обучението по изобразително изкуство в общообразователното училище. Поредицата от уроци предоставя възможност на учениците, забавлявайки се, да разберат и използват основните елементи на графичния дизайн в тяхната самостоятелна творческа дейност. Под формата на игра те получават фундаментални (базови) знания и умения да проектират.

**Трето.** Като се запознават с основните елементи на графичния дизайн и принципите му за проектиране, учениците получават знания за нови възможности и изразни средства. Това допринася за повишаването на изобразителните им възможности и развива тяхната креативност.

**Четвърто.** Изградената методика развива асоциативното и евристично мислене. Чрез заниманията по графичен дизайн се обогатяват комуникативните способности на учениците.

**Пето.** Проведеният педагогически експеримент доказва, че ученическите изобразителни умения се обогатяват с умения за използване на основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране.

Наблюденията по време на експеримента, както и резултатите от него показват, че обучението по графичен дизайн обогатява вербалната комуникация и развива невербалната комуникационна култура на учениците, чрез изграждането на уникална графична култура, а тя от своя страна, обогатява функционално визуалната им култура.

**Доказана е хипотезата на дисертационния труд** – ако бъде изградена методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище, подчинена на основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране, конституирани чрез Сократовата беседа като основен метод за преподаване, то ще се обогати визуалната култура на учениците.

Евристичната функционалност, заложена в заниманията по графичен дизайн, е незаменимо средство за възпитание и обучение

в общообразователното училище. Тя ще изгради условен рефлекс и механизъм за решаване на бъдещи професионални и ежедневни задачи на учениците независимо от сферата на техните интереси и занимания.

Логическото взаимодействие на мисловно-действената връзка между Сократовата беседа и евристичните операции стъпва на дидактическата основа, изградена от основните елементи на графичния дизайн и принципите за проектиране. Тази основа е специфична система от ясно определени градивни части (шрифт, графична решетка, цвят и илюстрация) и маркирани взаимовръзки и отношения (петте принципа на проектирането). По този начин се залагат вътрешнопредметните връзки и отношения.

В заключение може да се каже, че предложената методика е изградена върху здравите основи на възлови елементи от графичния дизайн и принципите за проектиране, конституиращи Сократовата беседа като катализатор за преобразуване на причинно-следствените мисловни връзки в прости действия – всички те образуват единно цяло.

#### **IV. НАУЧНИ ПРИНОСИ**

- Открити са достатъчно на брой проявления на графичния дизайн в историческия обзор на обучението по изобразително изкуство, даващи основание да бъде изградена методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

- Разгледана е Сократовата беседа, като основен метод за обучение по графичен дизайн

- Разгледани и анализирани са основните елементи на графичния дизайн, както и принципите за проектиране, като дидактическа основа в обучението по дизайн, върху които да бъде разгърнат Сократовият метод.

- Изградена е методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

- Изработена е методология и е проведено двугодишно емпирично изследване, което се явява частично апробиране на новоизградената методика на обучението по графичен дизайн в общообразователното училище.

## **V. ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННОТО ИЗСЛЕДВАНЕ**

**Петков, Виктор** *За полезността на компютъра и графичния дизайн в обучението по изобразително изкуство.* – В: Годишник на ШУ „Епископ Константин Преславски” том XXD, ISSN 1314-6769, Шумен: УИ „Епископ Константин Преславски”, 2016, стр. 168-171

**Петков, Виктор** *За полезността и несъвършенствата на умните телефони (smartphones) за създаване на графичен дизайн.* – В: Годишник на ШУ „Епископ Константин Преславски” том XXIID, ISSN 1314-6769, Шумен: УИ „Епископ Константин Преславски”, 2018, стр. 121-127

**Петков, Виктор** *Сократовата беседа като основен метод за обучение по графичен дизайн в общообразователното училище.* – В: e-Journal VFU на Варненския свободен университет „Черноризец Храбър“, ISSN 1313-7514, Варна, 2019