

TEMAT PRACY DOKTORSKIEJ

Projektant i użytkownik

Opracowanie merytoryczne i graficzne serii trzech książek edukacyjnych z zakresu projektowania oraz komplementarnych materiałów dla nauczycieli/opiekunów

AUTORKA PRACY

mgr Anna Treska-Siwoń

PROMOTOR

dr hab. Jacek Mrowczyk, prof. ASP

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Wydział Projektowy

DZIEDZINA

Sztuka

DYSCYPLINA

Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Katowice, 2020

STRESZCZENIE

Seria **Projektant i użytkownik** składa się z trzech zeszytów edukacyjnych dla dzieci, oraz dwóch publikacji dla opiekunów. Są to:

1. **Potworny projekt**. Opowieść i zadania dla dzieci w wieku 8–11 lat,
2. **Potworny projekt**. Zadania dla młodszego rodzeństwa,
3. **Projektowe roboty**. Opowieść i zadania dla dzieci w wieku 11–13 lat,
4. **Pomocnik**. Zeszyt dla opiekunów,
5. **Konteksty**. Książka dla bardziej dociekliwych opiekunów.

Zakres pracy:

- Opracowanie treści nauczania, które stanowią oś, wokół której zostały zaprojektowane aktywizujące zeszyty dla dzieci (szczegółowo w rozdz. 3 **Kontekstów**):
 - projektowanie graficzne (architektura informacji, hierarchia ważności, typografia, kompozycja),
 - grafika informacyjna (plany, mapy, schematy, znaki kierunkowe, orientacja przestrzenna, ostrzeżenia i instrukcje, wizualizacje danych liczbowych),
 - komunikacja wizualna a werbalna,
 - komunikacja wizualna (symbol, znak graficzny, ikona, symbolika koloru w różnych kulturach).
- Opracowanie ćwiczeń na podstawie wyznaczonych uprzednio treści nauczania.
- Skorelowanie trudności zadań z obowiązującą podstawą programową dla nauczania zintegrowanego (edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna) oraz nauczania w klasach 4–8 (poza programem plastyki także technika, informatyka, przyroda i inne).
- Stworzenie opowieści, w której są również obecne zagadnienia z zakresu edukacji projektowej (np. prawo autorskie, komunikacja międzykulturowa, proces projektowy i inne). Bohaterami opowieści są bliźniaki Ola i Mati, a jej fabuła została dostosowana do zainteresowań typowych w danych grupie wiekowej. Bliźniaki są w wieku odbiorców danego zeszytu. Zadaniem powieści jest motywowanie dzieci do wykonywania ćwiczeń. Testerzy czytali dzieciom po jednej stronie opowieści, a wykonanie ćwiczeń do

niej było warunkiem poznania dalszego przebiegu akcji powieści.
Streszczenie fabuły:

- **Potworny projekt:** Ola i Mati jadą na ferie zimowe do ciotki Teresy, która mieszka samotnie w domku pod lasem i zawsze ma dla dzieci dużo pracy. Natrafiają tam jednak na tajemnicze ślady czyjejś obecności. Ślady te prowadzą je do ukrytych mieszkańców domu ciotki Teresy. Okazuje się, że nic nie jest takie, jak im się wydawało.
- **Projektowe roboty:** Ola i Mati rozpoczynają szóstą klasę, a w ich szkole trwa kampania wyborcza do Samorządu Szkolnego. Ola z samotnego wilka zmienia się w społeczniczkę. Tymczasem okazuje się, że w szkole również mieszkają pewne tajemnicze istoty... Przy pomocy programisty Marcelego Dętki i pani Bibliotekarki dzieciaki osiągają ogromny sukces i realizują swoje marzenie.
- Opracowanie graficzne zeszytów, w którym należało uwzględnić przede wszystkim dwie możliwości funkcjonowania publikacji: w formie drukowanego zeszytu ćwiczeń oraz skserowanych lub wydrukowanych pojedynczych stron.
- Opracowanie ilustracji, które mają za zadanie prowokować dzieci zarówno do pracy z ćwiczeniami, jak i do swobodnego, relaksującego „bazgrania” po marginesach opowieści. Styl ilustracji uwzględnia możliwości najtańszych technik reprodukcji.
- Opracowanie **Pomocnika** – poradnika dla opiekunów, który ma za zadanie dać osobom bez wykształcenia artystycznego możliwość realizowania z dziećmi treści nauczania. Poprzez dobór odpowiednich przykładów ma też uzmysłwić opiekunom znaczenie rozumienia języka komunikacji wizualnej. Zawiera elementy kształcenia medialnego i krytycznego myślenia. Testy wykonane z dorosłymi pomogły dopracować język **Pomocnika** tak, aby był zrozumiały dla odbiorców bez kierunkowego wykształcenia. Zawartość zeszytu została tak skonstruowana, aby umożliwić korzystanie z niego w komplecie z każdym z zeszytów dla dzieci. Tylko w razie konieczności pojawiają się zapisy odwołujące się do konkretnego zeszytu. Każdemu numerowi zadania przypisane są wyjaśnienia ujęte w następującą strukturę:
 - przybory,
 - opis,

- pytania pomocnicze i wątki do dyskusji,
- prawidłowe rozwiązanie,
- praca grupowa,
- zadania dodatkowe do pracy z jednym dzieckiem,
- do czego to potrzebne?

Zeszyty dla dzieci zostały opracowane także na podstawie analiz z dziedzin pokrewnych projektowaniu i edukacji projektowej. Publikacja **Konteksty** jest zapisem tych analiz. Kolejne rozdziały odpowiadają na pytania dotyczące komunikacji wizualnej, które należało sobie postawić podczas projektowania treści publikacji dla dzieci: „jak?”, „dlaczego?” i „co?”.

Rozdział pierwszy jest więc poświęcony badaniu w jaki sposób uczymy komunikacji wizualnej w szkole, rodzinie, przestrzeni publicznej i Internecie. Kończąca go część „Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki” opowiada o ewolucji przedmiotu szkolnego poświęconego sztuce. Sposób, w jaki zmieniało się znaczenie słowa „plastyka” może pomóc w zrozumieniu, czemu przedmiot ten nie cieszy się powszechnym szacunkiem.

Rozdział drugi odpowiada na pytanie, dlaczego warto poświęcić czas na naukę komunikacji wizualnej; analizuje zarówno projekty, których główne cele deklarowane są jako społecznie użyteczne jak i codzienną praktykę projektanta graficznego, który wykonuje projekty komercyjne.

Rozdział trzeci poświęcony jest analizie zbioru książek edukacyjnych z Polski i innych krajów (głównie Wielka Brytania, Holandia i Francja) dla dzieci oraz wynikających z niej wyborom merytorycznym i projektowym związanym z serią Projektant i użytkownik.

Anna Treska-Siwoń