راهنمای تدریس کارگاه گرافیک

مژگان اصلانی

هدف اصلی برنامه ریزی و تالیف این کتاب، بررسی و کاربرد اصول طراحی آموزشی، با توجه به مفاهیم اساسی الگوی تدریس حل مساله و آموزش اصول و قواعد طراحی محصولات‌گرافیکی است.

در دنیای پیشرفته و پیچیده امروز جامعه ما بیش از هر زمان دیگر نیازمند افراد هوشمند و خلاق است. برهمین اساس آموزگاران هنر وظیفه دارند با به‌کارگیری روش های تدریس فعال، شرایط لازم را برای پرورش و ایجاد فکر خلاق و رشدتوانایی های هنرجویان فراهم آورند. تألیف کتاب های درسی بر اساس روش های یک جانبه نگر و معلم محور، به‌موجب وابستگی به متن مانع از بروز خلاقیت هنرجویان می شود.

در برنامه ریزی درسی رشته ی گرافیک دوره ی متوسطه، واحد کارگاه‌گرافیک که در سال سوم ارایه می شود به عنوان نقطه ی همگرایی سایر درس های تخصصی در این رشته به‌شمار می رود.

این واحد درسی فاقد هرگونه کتاب درسی است که هنرجویان بتوانند با یکدیگر رابطه ی دو سویه داشته و به تبادل نظر بپردازند. بدیهی است که نقش مربی، در این مقطع هدایت و راهنمایی هنرجویان برای آموختن تفکر استدلالی است که منجر به نتایج جدید بر اساس دانسته های هنرجویان خواهد شد.

در اینجا هنر آموز فقط گوینده نیست. در حقیقت، هنگامی‌که وارد کلاس می شود به جای انتقال اطلاعات، موقعیتی را فراهم می آورد که برای هنرجویان‌دیگر، پرسش ایجاد کند. یک موقعیت متناقض. و حتی همراه با شگفتی! و این موقعیت نامعین به همراه تغییر، سبب شکل گیری پرسش های بیشتری در ذهن هنرجویان می شود. و به این ترتیب، تعادل لازم میان‌معلم و شاگرد برقرار می شود.

مرحله ی بعدی، بحث و تبادل نظر است.

در روش ارایه شده، هنرجو مجبور به حفظ کردن طوطی وار مفاهیم، روش ها وقواعد نبوده و می تواند باقرار گرفتن در موضع حل مساله به رویارویی مستقیم با مشکل، و حل آن بپردازد.

کتاب راهنمای تدریس کارگاه گرافیک به ارایه شیوه ای می پردازد که بر پنج اصل استوار است.

۱– مشاهده
۲– اثبات
۳– تفکر خلاق
۴– تجزیه و تحلیل
۵– مقایسه و همسنجی

که در نهایت به تهیه گزارش می انجامد. در اینجا مسایل به دو دسته تقسیم شده اند، مسایلی که شناخته شده اند و راه حل‌آنهامشخص نیست و دیگر مسایلی که هم مساله و هم راه حل، برای فراگیرنده نامعلوم است.

هنرآموز با شناختی که از توان و امکانات هنرجو دارد، شرایط و ویژگیهای زندگی و محدودیت هایش را می شناسد. از مسایل‌دسته‌ی اول شروع می کند و به تدریج، هنرجویان را در موقعیت‌هایی قرار می دهد که میزان خلاقیت آنان بیشتر شود.

به کارگیری روش حل مساله، از سازوکارهای مؤثر در پرورش توانمندی ها و خلاقیت هنرجویان است. یکی دیگر از روش ها، رویکرد نمایشگاهی است. در این روش هیچ انتقادی از طرح های به نمایش گذاشته شده صورت نمی پذیرد. و همه ی طرح ها مورد تشویق قرار می‌گیرند و برای دستیابی به بهترین آثار به تمامی نظرات تأکید می شود. در رویکرد نمایشگاهی، استفاده از فعالیت های این روند، جریانی آگاهانه دارد و خلاقیت درخلال این مسیر رخ نمی دهد، استعاری امکان پذیر است. یعنی ارتباط دادن‌مطالب آشنا با مطالبی ناآشنا که منجر به ایجاد طرح های جدیدی خواهد شد.

مرحله ی اول، استفاده از قیاس شخصی؛(۱)
فرد می بایست وجودش را کنار بگذارد و هر چه فاصله مفهومی کنار گذاشته شود، احتمال رسیدن به خلاقیت بیشتر است. هنگامی که طراح گرافیک از خود بپرسد اگر من رنگ بنفش بودم چه احساسی داشتم؟ به مطالبی نو دست می یابدکه اساس و بنیان خلاقیت است.

مرحله دوم، قیاس مستقیم؛ (۲) عبارت است از مقایسه‌ی ساده میان دو طرح با مفهومی مشترک. این کار هنرجو را در موقعیتی قرار می دهد که می تواند از" مثنی برداری" آثار مشاهیر، به خلاقیت برسد.

مرحله سوم یا تعارض فشرده (۳) ؛ به چارچوب ذهنی هنرجویان برای‌داوری یک طرح مربوط می شود. هر چه فاصله میان چارچوب های ذهنی داوری بیشتر شود انعطاف پذیری ذهنی بیشتر می شود و درنتیجه خلاقیت پرورش می یابد.می توان گفت: رویکرد نمایشگاه محور، مجموعه فعالیت هایی را در بر می گیرد که کار حل مساله را برای یادگیرنده آسان می کند.

با توجه به الگوی حل مساله "جورج پولیا "، راهبردهای به کار رفته عبارتند از:

۱– دستکاری و دست ورزی کردن ۴ موقعیت مساله
۲– تغییر وتفسیر مشکل
۳– تعیین واژگان کلیدی
۴– تعریف محور مساله به زبان هنرجو
۵– به کار بردن الگوها
۶– استفاده از دلیل و منطق
۷– تشریح پاسخ مساله
۸– تأمل به منظور یافتن شیوه های دیگر حل مساله
۹– تعمیم دادن راه حل ها

منابع :

۱– راه هنرمند، بازیابی خلاقیت – دکتر سیاوش مفیدی
سازمان مدیریت صنعتی
۲– فنون تصمیم گیری گروهی، کیت کلی
مرکز آموزش مدیریت دولتی
۳– تصمیم گیری هوشمند و خلاق، دکتر حمیدی
مرکز آموزش‌مدیریت دولتی