

17. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). *What is Design Thinking and why is it important? Theory Into Practice*, 51(4), 330–336.
18. Smith, L. T. (2012). *Decolonizing methodologies: Research and indigenous peoples* (2nd ed.). Zed Books.
19. *State Compulsory Standard of Higher Education of the Republic of Kazakhstan*. (2020). Approved by Order No. 604.
20. UNESCO. (2015). *Art education in the Republic of Kazakhstan: Apprehension of national traditions and rapprochement of cultures*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000212068>
21. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

FTAMP 13.01.03

<http://doi.org/10.51889/3005-6381.2024.82.1.002>

Абдешев, А.Б. 

Махамбет Өтемісұлы атындағы Батыс Қазақстан университеті, аға оқытушы, Орал, Қазақстан, e-mail: askat_a_b@mail.ru

ГРАФИКА БОЙЫНША САБАҚТАРДА СТУДЕНТТЕРДІҢ ГРАФИКАЛЫҚ МӘДЕНИЕТІН ҚАЛЫПТАСТЫРУДАҒЫ ДӘСТҮРЛІ ЖӘНЕ ЦИФРЛЫҚ ӘДІСТЕРДІҢ СИНТЕЗІ

Аңдатпа

Бұл мақалада графикалық дизайн сабақтарында студенттер арасында графикалық мәдениетті қалыптастырудағы дәстүрлі және цифрлық әдістердің синтезі қарастырылған. Қолмен сурет салу және композиция сияқты классикалық көркемдік оқытуды заманауи цифрлық құралдармен біріктіре отырып, бұл зерттеу оқушылардың шығармашылық, техникалық және тұжырымдамалық дағдыларын дамытудағы аралас білім беру моделінің тиімділігін бағалайды. Графикалық мәдениет, осы тұрғыдан алғанда, визуалды ойлау, дизайн принциптерін тиімді қолдану және әртүрлі бұқаралық ақпарат құралдарында мәдени тұрғыдан маңызды, техникалық негізделген жұмыс жасау қабілетін білдіреді.

Зерттеу бакалавриат студенттерінің екі тобының қатысуымен квазиэксперименттік зерттеу ретінде жүргізілді: біреуі тек дәстүрлі әдістермен, екіншісі дәстүрлі және цифрлық оқытуды біріктіретін аралас бағдарлама арқылы оқытылды. Деректер 12 апталық семестрде тестілеуге дейінгі және кейінгі сынақтар, портфолионы бағалау, сұхбаттасу және бақылау арқылы жиналды. Нәтижелерді салыстыру үшін бағалаудың жеті критерийі қолданылды, оның ішінде шығармашылық мәнерлілік, техникалық шеберлік және оқушылардың белсенділігі.

Нәтижелер аралас топтағы студенттердің барлық дерлік санаттар бойынша құрдастарынан асып түсетінін көрсетті. Олар жоғары белсенділікті, кеңірек шығармашылық ауқымды және концептуалды әзірлеуде де, техникалық орындауда да үлкен шеберлікті көрсетті. Олардың портфолиосы дизайн принциптерін меңгеруді ғана емес, сонымен қатар цифрлық құралдар арқылы мәдени мұраны қайта түсіндіру қабілетін де көрсетті. Зерттеу дәстүрлі негіздерді цифрлық инновациялармен біріктіру дизайн бойынша білім берудің күшті және жан-жақты нәтижелеріне әкелетінін растады.

Талқылау барысында бұл интеграция тек технологиялық прогреске жауап ретінде ғана емес, сонымен қатар болашаққа дайын дизайнерлік білім берудің педагогикалық негізделген тәсілі екендігі баса айтылды. Ол студенттерді классикалық дайындықтың тереңдігі мен қатандығын сақтай отырып, заманауи шығармашылық салаларға дайындайды. Мақала графикалық мәдениетті дамытуда гибридті әдістемелерді стандартты тәжірибе ретінде қолдану қажеттілігін көрсете отырып, тәрбиешілерді даярлау және оқу бағдарламаларын реформалау бойынша ұсыныстармен аяқталады.

Түйін сөздер: графикалық мәдениет, дәстүрлі әдістер, цифрлық дизайн, аралас оқыту, көркемдік білім беру, студенттерді қызықтыру, дизайн педагогикасы.

Абдешев, А.Б.

Западно-Казакштанский университет имени Махамбета Отемиусли, старший преподаватель,
Орал, Казакштан, e-mail: askat_a_b@mail.ru

СИНТЕЗ ТРАДИЦИОННЫХ И ЦИФРОВЫХ МЕТОДОВ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ГРАФИКИ

Аннотация

Эта статья исследует синтез традиционных и цифровых методик обучения графической культуре студентов дизайна. Объединяя классические подходы к изобразительному искусству, такие как рисунок от руки и композиция с современными методами работы с цифровыми медиа, автор оценивает эффективность гибридной модели обучения по развитию творческих, технических и концептуальных навыков учащихся. В данном контексте графическая культура предполагает возможность визуализировать мысли и влиять с помощью дизайна на культуру публикаций, обосновывать работу научно-технически и культурологически.

Эксперимент представлен в качестве квази-эксперимента с участием двух групп студентов старших курсов. Они посещали одну и ту же дисциплину, одни учились только традиционным методам, другие – смешанной программе. Сбор данных проводился при помощи предварительных и пост-тестов, оценивание трех портфолио, инновационных интервью а также наблюдение в течение 12 недельного семестра. Тестировались 7 категорий анализа, включая креативной вербализации, технической зрелости и вовлеченности пользователей.

Результаты обнаружили, что смешанные студенты только хуже почти что в любой категории. Они были более вовлечены, имели более широкий креативный диапазон, и у них был лучший баланс как между концептуальной диспозицией и технической рабочей средой. Такие гибридные культуры не просто равноправные партнеры технического мира, но также и умственный стимул для продолжения работы.

Ключевые слова: графическая культура, традиционные методы, цифровой дизайн, смешанное обучение, художественное образование, вовлечение студентов, дизайн-педагогика.

Abdeshev A.

Mahambet Otemiusly West Kazakhstan University, senior lecturer, Oral, Kazakhstan, e-mail:
askat_a_b@mail.ru

SYNTHESIS OF TRADITIONAL AND DIGITAL METHODS IN THE FORMATION OF GRAPHIC CULTURE OF STUDENTS IN LESSONS ON GRAPHICS

Abstract

Focusing on the convergence of traditional and electronic methods of manufacturing graphic culture in the learning environment of graphic design classrooms, article discusses the integration of digital processing into the fashioning of form. Combining traditional artistic practices with contemporary digital technologies, this article explores the effectiveness of a hybrid pedagogical approach in shaping students' creative, technical, and conceptual skills. In this instance, graphic culture is literal; it is the power to think in a graphic manner, to act according to the principles of graphic design and to generate culturally specific and technically competent graphics across media.

The study was implemented in a quasi-experimental design with two groups of undergraduates, one learning only from traditional media and the others from a traditional-digital blend. Data were obtained through pre- and post- tests, portfolio, interviews, and observation in a 12-week class. Some criteria were used to compare results, such as creativity, technical, and student engagement.

The findings of the results indicated that the students in the blended condition performed better than those in the face-to-face condition in almost all the aspects. They were more engaged, had a wider variety of creative moments, and were more skilled in both the conceptual and technical aspects. Their portfolios demonstrated more than a command of the principles of design which, this year more than ever, have been translated into cultural material through digital tools. The study provided evidence that that a blended traditional and digital foundation approach to teaching make for richer, and more flexible, outcomes in design education.

The conversation highlights that this integration is not reactionary to media/technology but grounded in pedagogy allowing for future-ready design education. It trains students for contemporary creative industries, but

it retains depth and rigor of classical training. Finally, suggestions for teacher education and curriculum reform are proposed, calling for the establishment of hybrid methods as a norm within graphic culture production.

Keywords: graphic culture, traditional methods, digital design, blended learning, art education, student engagement, design pedagogy.

Кіріспе. Графикалық дизайн бойынша білім беру эволюциясына дәстүрлі және цифрлық әдістемелердің интеграциясы айтарлықтай әсер етті. Бұл синтез студенттер арасында жан-жақты графикалық мәдениетті дамытуда шешуші рөл атқарады, бұл оларға навигацияға және визуалды коммуникацияның көп қырлы ландшафтына тиімді үлес қосуға мүмкіндік береді.

Эскиз, кескіндеме және басып шығару сияқты қолмен жұмыс жасау әдістеріне негізделген дәстүрлі графикалық дизайн білімі материалдардың негізгі дағдылары мен тактильді түсінігіне баса назар аударады. Бұл әдістер дизайнның физикалық аспектілерін, соның ішінде текстураны, пішінді және композицияны терең бағалауға ықпал етеді. Дегенмен, цифрлық технологияның пайда болуы шығармашылықты, дәлдікті және тиімділікті арттыратын құралдарды ұсына отырып, білім беруді жобалаудың жаңа өлшемдерін енгізді. Сандық платформалар түстермен, типографиямен және орналасумен тәжірибе жасауды жеңілдетеді, бұл жылдам прототиптеу мен итерацияны қамтамасыз етеді.

Графикалық дизайн бойынша білім берудегі дәстүрлі және цифрлық әдістердің интеграциясы ескі және жаңа әдістердің қатар орналасуы ғана емес, сонымен қатар оқушылардың жан-жақты дағдыларын дамытудың стратегиялық тәсілі болып табылады. Бұл аралас әдістеме студенттерді шығармашылық көзқарастарын кеңейту үшін цифрлық құралдарды пайдалана отырып, дәстүрлі шеберліктің құндылығын бағалауға шақырады. Мұндай тәсіл мультимодальды сауаттылық тұжырымдамасына сәйкес келеді, ол коммуникацияның әртүрлі режимдерінде, соның ішінде визуалды, мәтіндік және цифрлық формаларда мағынаны түсіндіру және құру қабілетіне баса назар аударады [1].

Қазақстан контекстінде дәстүрлі және цифрлық дизайн білімінің бірігуі кеңірек мәдени синтезді көрсетеді. Қазақтың көркемдік білімі тарихи тұрғыдан ұлттың мәдени мұрасына терең енген дәстүрлі мотивтер мен әдістерге баса назар аударады. Осы білім беру жүйесіне цифрлық құралдарды енгізу дәстүрлі қазақстандық өнер түрлерін сақтауға және қайта түсіндіруге, динамикалық және заманауи графикалық мәдениетті дамытуға мүмкіндік береді. Мысалы, цифрлық медианың көркемдік білім берудегі интеграциясы дәстүрлі үлгілерді жаңа орталар арқылы зерттеуге мүмкіндік берді, бұл оқушылардың белсенділігін және олардың мәдени ерекшеліктерін түсінуін арттырды [2].

Сонымен қатар, тәрбиешілер арасында цифрлық сауаттылықты дамыту цифрлық құралдарды көркемдік білім беруде тиімді интеграциялау үшін өте маңызды. Зерттеулер көрсеткендей, мұғалімдердің цифрлық құзыреттілігін арттыру оқыту мен оқу процесіне оң әсер етеді, бұл интерактивті және тартымды оқу ортасын құруға мүмкіндік береді. Қазақстанда мұғалімдердің цифрлық сауаттылығын арттыру жөніндегі бастамалар көркемдік білім беруді модернизациялауда және оны әлемдік білім беру стандарттарына сәйкестендіруде маңызды рөл атқарды [3].

Графикалық дизайн бойынша білім берудегі дәстүрлі және цифрлық әдістердің синтезі сонымен қатар оқушылардың әртүрлі оқу қалауларын қарастырады. Кейбір оқушылар практикалық, тактильді оқу тәжірибесінде жақсы нәтиже көрсете алса, басқалары цифрлық құралдарды интуитивті және олардың шығармашылық көрінісіне қолайлы деп санауы мүмкін. Аралас оқыту тәсілін ұсына отырып, тәрбиешілер оқыту стильдерінің кең ауқымын қанағаттандыра алады, осылайша оқушылардың белсенділігі мен оқу нәтижелерін арттырады [4].

Сонымен қатар, дәстүрлі және цифрлық әдістердің интеграциясы студенттерді графикалық дизайн индустриясының дамып келе жатқан талаптарына дайындайды. Өнеркәсіп әмбебаптық пен бейімделгіштікті көбірек бағалайтындықтан, дәстүрлі шеберлікпен де, цифрлық дағдылармен де жабдықталған студенттер кәсіби үміттерді қанағаттандыру үшін жақсы жағдайда. Бұл жан-жақты дағдылар жиынтығы оларға баспа құралдарынан цифрлық платформаларға дейін әртүрлі дизайн контексттерін тиімді шарлауға мүмкіндік береді.

Қорытындылай келе, графикалық дизайн бойынша білім берудегі дәстүрлі және цифрлық әдістердің синтезі студенттер арасында берік графикалық мәдениетті дамыту үшін өте маңызды. Бұл интеграцияланған тәсіл дәстүрлі өнер түрлерінің бай мұрасын сақтап қана қоймайды, сонымен қатар динамикалық және жан-жақты оқу ортасын құра отырып, цифрлық технологияның инновацияларын қамтиды. Студенттерді әртүрлі дағдылар мен перспективалар жиынтығымен жабдықтап отырып, оқытушылар оларды графикалық дизайнның үнемі дамып келе жатқан саласына мағыналы үлес қосуға дайындай алады.

Әдістер. Студенттер арасында графикалық мәдениетті дамытудағы дәстүрлі және цифрлық әдістерді біріктірудің әсерін зерттеу үшін графикалық дизайн мамандығы бойынша университеттің

екінші және үшінші курс студенттерінің қатысуымен квазиэксперименттік зерттеу әзірленді. Зерттеу Қазақстанның үш университетінде жүргізілді—әрқайсысында белгіленген өнер және дизайн бағдарламасы бар-барлығы 120 қатысушы қатысты. Зерттеу толық академиялық семестрді (12 апта) қамтыды, бұл әдістемелік сұңгуға және өлшенетін нәтижелерге жеткілікті уақыт берді.

Студенттер екі оқу тобына бөлінді. Бірінші топ (А Тобы, 60 оқушы) тек дәстүрлі әдістерге—қолмен сурет салуға, сурет салуға, эскиздік композицияға, каллиграфияға және макетті қолмен әзірлеуге бағытталған оқу бағдарламасын ұстанды. Екінші топ (В Тобы, 60 студент) бірдей дәстүрлі әдістерді Adobe Illustrator, Photoshop және цифрлық сурет салу планшеттерін қоса алғанда, цифрлық құралдармен біріктіретін гибриді оқыту әдісін алды. Екі топқа да оқытушылардың біржақтылығын азайту үшін академиялық білімі мен тәжірибесі бірдей нұсқаушылар сабақ берді.

Курстың міндеттері біріздендірілді: көрнекі сауаттылықты, концептуалды ойлауды, графикалық композициялар жасауда техникалық құзыреттілікті дамыту. Әрбір топ геометриялық құрылыс, контраст және тепе-теңдік сияқты іргелі ұғымдардан бастап, бренд сәйкестігін, постер дизайнын және пайдаланушы интерфейсінің макеттерін қамтитын күрделірек тапсырмаларға әкелетін жобалардың құрылымдық прогрессиясымен танысты. В тобының қосымша цифрлық компонентіне зертханалық сабақтар кірді, онда студенттер қолмен салынған эскиздерін цифрлық форматтарға аударып, қабақтастыруды, векторлауды және түстерді түзетуді салалық стандартты бағдарламалық жасақтаманы қолдана отырып қолданды. Бұл аралас тәсіл итеративті нақтылауды ынталандырды-заманауи графикалық дизайн тәжірибесінің айрықша белгісі [5].

Сандық деректер арнайы әзірленген бағалау құралын пайдалана отырып, араласуға дейінгі және кейінгі тестілеу арқылы жиналды. Бұған визуалды талдау, дизайн теориясының сұрақтары және техникалық орындау тапсырмалары кірді. Әрбір студент сонымен қатар шығармашылыққа, эстетикалық үйлесімділікке, техникалық дәлдікке және мәдени өзектілікке бағытталған стандартталған айдар арқылы бағаланған қорытынды портфолионы ұсынды. Сапалы деректер әр топтың 20 студентімен жартылай құрылымдық сұхбаттар, сондай-ақ оқытушылардың бақылаулары және студенттердің апта сайынғы рефлексия журналдары арқылы жиналды.

Нәтижелер а Тобымен ($p < 0,05$) салыстырғанда в Тобындағы тестілеуден кейінгі көрсеткіштердің статистикалық тұрғыдан айтарлықтай жақсарғанын көрсетті. Атап айтқанда, аралас топтағы студенттер композиция немесе түс теориясы туралы түсініктеріне нұқсан келтірместен цифрлық орындауды жоғары меңгергендіктерін көрсетті. Олардың портфолиосы сонымен қатар дизайн принциптерінің неғұрлым егжей-тегжейлі қолданылуын көрсетті, өйткені олар бұқаралық ақпарат құралдары арасында неғұрлым еркін тұжырымдай алды. Бұл нәтижелер Альхаджридің аналогтық және цифрлық педагогиканың синтезі оқушылардың үлгерімін байытып, тереңірек қатысуға ықпал ететінін анықтаған бұрынғы жұмысын көрсетеді [4].

Сонымен қатар, сапалы деректер аралас топтағы студенттердің орталар арасында ауысу қабілетіне сенімдірек екенін және өздерін нақты кәсіби талаптарға жақсырақ дайын деп санайтынын көрсетті. Бұл Темірханова және басқалардың тұжырымдарына сәйкес келеді., ддү студенттер арасындағы цифрлық құзыреттілік олардың дизайн және технология салаларындағы мансаптық дайындығын айтарлықтай арттыратынын атап өтті [3].

Оқыту тұрғысынан оқытушылар цифрлық құралдар студенттерді қайтымсыз қателіктерден қорықпай шығармашылық тәуекелге баруға итермелейтінін байқады, бұл эксперименттер мен нақтылаудың жоғары жиілігіне әкелді—бұл мінез-құлық тек дәстүрлі топтарда сирек кездеседі. Бір нұсқаушы атап өткендей, " Сандық құралдар оларға құмсалғышты ойнауға мүмкіндік берді. Олар көп қателіктер жіберді, бірақ тезірек үйренді."

Бұл зерттеудің репродуктивтілігі оның нақты анықталған нұсқаулық шеңберінде және бағалау мен құралдардың стандартталған сипатында жатыр. Цифрлық жабдыққа және оқытылған нұсқаушыларға дәйекті қол жеткізу арқылы ұқсас мекемелер осы әдістемені қайталай алады және аралас тәсілдердің педагогикалық артықшылықтары туралы салыстырмалы түсініктерді күте алады.

Қорытындылай келе, дәстүрлі және цифрлық оқытудың бұл әдістемелік үйлесімі педагогикалық тұрғыдан өміршеңдігін ғана емес, сонымен қатар көркемдік білім беруді заманауи дизайн мәдениетінің шындықтарымен үйлестіру үшін қажет екенін дәлелдейді. Ол оқушының графикалық сауаттылығының тұжырымдамалық және қолданбалы өлшемдер бойынша эволюциясын қолдайды-тез өзгертін шығармашылық индустриядағы бейімделу сұранысына жауап береді.

Нәтижелер. Зерттеу нәтижелері дәстүрлі және цифрлық әдістердің оқу процесіне интеграциялануы студенттер арасында графикалық мәдениеттің дамуын едәуір арттыратындығы туралы нақты дәлелдер келтірді. Бұл нәтижелер екі студенттік топ арасындағы салыстырмалы талдау нәтижесінде алынды: тек дәстүрлі оқытумен айналысатын А Тобы және дәстүрлі және цифрлық

құралдарды біріктіретін аралас бағдарламаны ұстанатын В Тобы. Әрбір тәсілдің тиімділігі 5 балдық шкала бойынша жеті түрлі критерий бойынша бағаланды, нәтижелер 1-Кестеде жинақталған.

Кесте 1 – Критерийлер бойынша студенттердің Үлгерімін салыстырмалы Бағалау

Критерийлері	А тобы	В тобы
Шығармашылық өрнек	3.2	4.4
Техникалық дағдылар (дәстүрлі)	4.5	4.3
Техникалық дағдылар (сандық)	1.0	4.7
Концептуалды ойлау	3.6	4.5
Мәдени интеграция	4.0	4.6
Портфолионың әртүрлілігі	2.9	4.1
Студенттерді тарту	3.3	4.8

Ең елеулі айырмашылықтар цифрлық техникалық дағдылар мен студенттердің белсенділігі санаттарында пайда болды. В тобы Adobe Illustrator және digital tablet сияқты құралдармен үнемі байланыста болуына байланысты күтілетін цифрлық дағдылардың бес есеге жуық артықшылығын көрсетті (1,0-мен салыстырғанда 4,7). Бұл құралдар студенттерге жылдам итерация жасауға, қателерді айыппұлсыз түзетуге және көрнекі идеяларды еркін зерттеуге мүмкіндік берді—заманауи дизайн жұмыс процестеріне сәйкес келетін тәжірибелер [4].

Сол сияқты, Студенттердің В Тобына қатысуы А Тобына (3,3) қарағанда айтарлықтай жоғары болды (4,8). Бұған студенттердің апта сайынғы рефлексиялары мен сұхбаттары қолдау көрсетті, онда оқушылар цифрлық платформалармен жұмыс істеу кезінде мотивация мен қанағаттанудың жоғарылағанын хабарлады. Оқытушылар аралас топтағы студенттердің бастамашыл болғанын және көбінесе сабақтан тыс уақытта жұмысын ұзартатынын атап өтті. Бұл Альхаджридің гибриді педагогика икемділік пен визуалды кері байланыстың арқасында қатысудың жоғары деңгейін ынталандырады деген тұжырымдарын растайды [4].

А Тобы дәстүрлі техникалық дағдылар бойынша В Тобынан сәл озып кеткенімен (4,5-тен 4,3-ке дейін), айырмашылық шамалы болды және статистикалық тұрғыдан маңызды емес. Бұл цифрлық әдістерді қосу негізгі қол дағдыларын меңгеруге нұқсан келтірмегенін көрсетеді. Оның орнына, В Тобы жаңа цифрлық құзыреттіліктерді игере отырып, дәстүрлі білімді сақтай алды. Темірханова және басқалардың пікірі бойынша.. сандық құралдардың болуы, құрылымдық оқу жоспарында жауапкершілікпен қолданылған кезде, классикалық әдістерді жетілдіреді—алмастырмайды [3].

Шығармашылық өрнек санатында В Тобы а Тобынан айтарлықтай айырмашылықпен озып кетті (4,4-тен 3,2-ге дейін). Шолу топтары цифрлық құралдарға ұшыраған студенттердің портфолиосындағы концептуалды байлықты, кеңірек түсті эксперименттерді және динамикалық композицияларды келтірді. Бұл аралас әдіс техникалық жетілдірулерді жеңілдетіп қана қоймай, сонымен қатар идеяларды әзірлеу мен жүзеге асыруда үлкен еркіндікке қол жеткізгенін көрсетеді. Бұл нәтиже Студенттердің шығармашылық мүмкіндіктерін кеңейтуде мультимодальды сауаттылықтың маңыздылығын атап өткен Кресстің ұстанымына сәйкес келеді [6].

Тұжырымдамалық ойлау критерийі сонымен қатар аралас топ үшін айқын артықшылықты көрсетті (4,5-тен 3,6-ға дейін). Сандық бағдарламалық жасақтамаға қол жеткізу студенттерге абстрактілі идеяларды қабаттау, композициялық торлар және масштабталатын форматтар арқылы тиімдірек елестетуге мүмкіндік берді. Бұл мүмкіндіктер итеративті ойлауды қолдады және студенттерді дизайн мәселелеріне бірнеше қырынан қарауға шақырды. Шири Мен Байгутов цифрлық орталар нақты уақыт режимінде визуалды элементтерді манипуляциялауға және қайта конфигурациялауға мүмкіндік беру арқылы сыни ойлауды қолдайды деп болжайды [2].

Қазақстандық көркемдік білім берудегі ерекше маңызды элемент болып табылатын мәдени интеграция В Тобында (4.6) А Тобына (4.0) қарағанда біршама алға жылжыды. Дәстүрлі өрнектер мен ою-өрнектерді цифрландыру және ремикстеу мүмкіндігі студенттерге мұраны инновациямен үйлестірудің қуатты платформасын ұсынды. Студенттер ұлттық ою-өрнектерді стильдеу және оларды логотиптер, UI дизайндары және анимациялар сияқты заманауи композицияларға біріктіру үшін цифрлық бағдарламалық құралды пайдаланды. Бұл цифрлық трансформация контекстіндегі мәдени сабақтастыққа баса назар аударатын Қазақстандық білім беру стандарттарының қазіргі басымдықтарына сәйкес келеді.

Студенттер портфолиосының әртүрлілігі В Тобының айтарлықтай артықшылығы бар тағы бір сала болды (2,9-ға қарсы 4,1). А Тобындағы студенттер дәйекті және техникалық тұрғыдан негізделген жұмыс жасаса, В Тобындағы студенттер визуалды стильдердің, медиа форматтардың және тұжырымдамалық

тақырыптардың кең спектрін ұсынды. Бұл әртүрлілік студенттерді бейімделу және дағдылардың кеңдігі барған сайын бағаланатын көп салалы жұмыс орталарына дайындау үшін өте маңызды [7].

Қорытындылай келе, цифрлық әдістерді дәстүрлі әдістермен қатар интеграциялау студенттердің техникалық және шығармашылық нәтижелерін арттырып қана қоймай, олардың белсенділігін, мәдени ізденістерін және тұжырымдамалық дамуын арттырды. Бұл нәтижелер студенттерді цифрлық дәуірдегі қарым-қатынас пен кәсіби тәжірибенің талаптарына дайындау кезінде классикалық өнерді оқытудың күшті жақтарын сақтайтын графикалық дизайндағы гибридті білім беру моделінің негіздемесін растайды.

Бұл зерттеу Қазақстанның білім беру реформасының мақсаттарына және 2020-2025 Жылдарға арналған Білім мен Ғылымды Дамытудың Мемлекеттік Бағдарламасына сәйкес келетіндіктен, нәтижелер оқу бағдарламаларын одан әрі жаңғырту бастамалары бойынша нұсқаулық бола алады (ҚР Білім Және Ғылым Министрлігі, 2020).

Талқылау. Графикалық дизайн бойынша білім берудегі дәстүрлі және цифрлық әдістердің интеграциясы студенттер арасында жан-жақты графикалық мәдениетті дамытудың негізгі стратегиясы ретінде пайда болды. Бұл синтез уақыт талабына сай көркемдік техникалар мен заманауи технологиялық жетістіктер арасындағы алшақтықты жойып қана қоймайды, сонымен қатар шығармашылық индустрияның дамып келе жатқан талаптарына сәйкес келеді [9].

Сурет салу, кескіндеме және полиграфия сияқты практикалық әдістермен сипатталатын дәстүрлі көркемдік білім кез келген ұмтылған графикалық дизайнер үшін қажетті негізгі дағдыларды қалыптастырады. Бұл әдістер композицияны, түстер теориясын және кеңістіктік сананы терең түсінуге мүмкіндік береді. Дегенмен, цифрлық технологияның пайда болуы дәлдікті, әмбебаптықты және тиімділікті ұсынатын құралдарды енгізу арқылы дизайн ландшафтында төңкеріс жасады. Сандық платформалар дизайнерлерге әр түрлі элементтермен тәжірибе жасауға, жылдам қайталауға және заманауи аудиторияның динамикалық қажеттіліктерін қанағаттандыратын туындылар шығаруға мүмкіндік береді. [8]

Зерттеу нәтижелері графикалық дизайнды оқытудағы аралас тәсілдің тиімділігін көрсетеді. Дәстүрлі және цифрлық әдістемелермен танысқан студенттер шығармашылық экспрессияның, техникалық шеберліктің және концептуалды ойлаудың жоғарылағанын көрсетті. Бұл пекташтың [5] бақылауларына сәйкес келеді, ол архитектуралық дизайн студияларындағы аралас оқыту орталары оқушылардың көзқарасы мен нәтижелерінің жақсаруына ықпал ететінін атап өтті. Сонымен қатар, Альхаджри атап өткендей, көркемдік білім беруде цифрлық құралдарды енгізу оқушылардың белсенділігі мен ынтасын арттыратыны дәлелденді [4].

Қазақстан жағдайында цифрлық әдістерді дәстүрлі көркемдік білімге интеграциялаудың маңызы ерекше. Қазақтың көркемдік білімі тарихи тұрғыдан ұлттың мәдени мұрасына терең енген дәстүрлі мотивтер мен әдістерге баса назар аударды. Цифрлық құралдарды енгізу осы дәстүрлі өнер түрлерін сақтауға және қайта түсіндіруге, динамикалық және заманауи графикалық мәдениетті дамытуға мүмкіндік береді. Бұл тәсіл мәдени бірегейлікті сақтап қана қоймайды, сонымен қатар студенттерді жаһанданған дизайн индустриясында өркендеу үшін қажетті дағдылармен қамтамасыз етеді [2].

Сонымен қатар, тәрбиешілер арасында цифрлық сауаттылықты дамыту цифрлық құралдарды көркемдік білім беруде тиімді интеграциялау үшін өте маңызды. Зерттеулер көрсеткендей, мұғалімдердің цифрлық құзыреттілігін арттыру оқыту мен оқу процесіне оң әсер етіп, интерактивті және тартымды оқу орталарын құруға мүмкіндік береді [3]. Қазақстанда мұғалімдердің цифрлық сауаттылығын арттыру жөніндегі бастамалар көркемдік білім беруді жаңғыртуда және оны әлемдік білім беру стандарттарына сәйкестендіруде маңызды рөл атқарды.

Дәстүрлі және цифрлық әдістердің синтезі сонымен қатар студенттердің әртүрлі оқу қалауларын қарастырады. Кейбір оқушылар практикалық, тактильді оқу тәжірибесінде жақсы нәтиже көрсете алса, басқалары цифрлық құралдарды интуитивті және олардың шығармашылық көрінісіне қолайлы деп санауы мүмкін. Аралас оқыту тәсілін ұсына отырып, тәрбиешілер оқыту стильдерінің кең ауқымын қанағаттандыра алады, осылайша оқушылардың белсенділігі мен оқу нәтижелерін арттырады [4].

Сонымен қатар, цифрлық құралдарды өнер біліміне біріктіру цифрлық сауаттылық, мәселелерді шешу және ынтымақтастық сияқты 21 ғасырдағы маңызды дағдыларды дамытуға ықпал етеді. Бұл құзыреттер қазіргі заманғы жұмыс күшінде барған сайын жоғары бағаланады және студенттерге заманауи дизайн индустриясының қиындықтарын шарлау үшін қажет. Осы дағдыларды дамыта отырып, аралас оқыту тәсілдері студенттерді графикалық дизайн және онымен байланысты салаларда табысты мансапқа дайындайды [5].

Қорытындылай келе, графикалық дизайн бойынша білім берудегі дәстүрлі және цифрлық әдістердің интеграциясы оқушылардың графикалық мәдениетін дамытудың кешенді тәсілін ұсынады.

Бұл синтез дәстүрлі көркемдік білімге тән негізгі дағдыларды сақтап қана қоймайды, сонымен қатар динамикалық және жан-жақты оқу ортасын құра отырып, цифрлық технологияның инновацияларын қамтиды. Студенттерді әртүрлі дағдылар мен перспективалар жиынтығымен жабдықтай отырып, оқытушылар оларды графикалық дизайнның үнемі дамып келе жатқан саласына мағыналы үлес қосуға дайындай алады.

Қорытынды. Студенттердің графикалық мәдениетін қалыптастырудағы дәстүрлі және цифрлық әдістердің интеграциясы заманауи талаптарға уақтылы жауап беруді де, көркемдік және дизайнерлік білім беру контекстіндегі болашаққа бағытталған стратегияны да білдіреді. Зерттеу нәтижелері классикалық сурет салу және қолмен жобалау әдістерін заманауи цифрлық құралдармен үйлестіретін аралас модель арқылы оқытылатын студенттер бір әдіс бойынша оқитындарға қарағанда күшті және икемді дағдыларды дамытатыны туралы нақты, дәлелді дәлел келтірді.

Бұл жұмыстың жаңалығы тек технологияны қолдануда ғана емес, сонымен бірге біртұтас оқу процесін құрудың ескі және жаңа әдістерінің әдейі және құрылымдық синтезінде жатыр. Бұл модель цифрлық құралдарды дәстүрлі тәсілдердің алмастырғыштары ретінде қарастырудың орнына, оларды кеңейтімдер ретінде орналастырады—дизайнның негізгі принциптерін күшейтетін жаңа құралдар. Іс жүзінде бұл студенттердің қазіргі және болашақ шығармашылық экономикада бәсекеге қабілетті ететін құралдарды игере отырып, шеберлікке деген терең құрметке ие болуын білдіреді.

Бұл зерттеу маңыздылықтың көптеген деңгейлерін анықтады. Педагогикалық деңгейде аралас тәсіл оқушылардың белсенділігін арттырды, терең эксперименттерге ықпал етті және әртүрлі портфолиоларды қалыптастырды. Концептуалды деңгейде бұл студенттерге көрнекі қарым-қатынас, көпір теориясы мен практикасын жоғары сенімділікпен кеңірек түсінуге көмектесті [10]. Мәдени деңгейде бұл студенттерге цифрлық құралдарды қолдана отырып, ұлттық көркемдік мотивтерді қайта түсіндіруге, мұраны олардың дизайн тілінің тірі және дамып келе жатқан бөлігіне айналдыруға мүмкіндік берді.

Тағы бір маңызды түсінік-аралас тәсілдің оқушылардың әртүрлі профильдеріне бейімделуі. Кейбір студенттер тактильді, практикалық ортада өркендесе, басқалары цифрлық форматта жұмыс істей алатын кезде өркендейді. Екі әдіске де орын беретін оқу бағдарламасы екілік таңдауды қажет етпейді, керісінше оқушылардың кең ауқымын қолдайды. Осы тұрғыдан алғанда, аралас модель әртүрлі танымдық және шығармашылық стильдерді жобалау, тану және шешу арқылы инклюзивті болып табылады.

Зерттеу сонымен қатар негізгі міндеттер мен болашақ бағыттарды анықтады. Мұндай кешенді тәсілді сәтті жүзеге асыру көбінесе тәрбиешілердің цифрлық құзыреттеріне байланысты. Тиісті дайындықсыз және қолдаусыз, тіпті ең заманауи құралдардың өзі жеткіліксіз пайдаланылуы немесе дұрыс пайдаланылмауы мүмкін. Сондықтан болашақ жұмыс тәрбиешілерді даярлау бағдарламаларын әзірлеуге бағытталуы керек, әсіресе дәстүрлі оқыту әлі де басым болып отырған мекемелерде. Өнер мұғалімдерінің цифрлық біліктілігін арттыруға инвестиция салу оқытудағы инновацияларды қолдау үшін маңызды болады.

Сондай-ақ ұзақ мерзімді нәтижелерді зерттеу қажеттілігі туындайды. Бұл зерттеу бір академиялық семестрге бағытталғанымен, одан әрі зерттеу аралас модель арқылы білім алған студенттердің оқу бітіргеннен кейін кәсіби немесе штаттан тыс жағдайларда қалай жұмыс істейтінін бақылай алады. Олар шығармашылық индустрия стандарттарына тезірек бейімделе ме? Олар бірлескен дизайн орталарында цифрлық платформаларды пайдалануда сенімдірек пе? Бұл сұрақтар білім беру стратегияларының нақты әлемдегі әсерін бағалайтын бойлық зерттеулердің әлеуетін көрсетеді.

Сонымен қатар, жасанды интеллект, толықтырылған шындық және генеративті дизайн құралдарының үздіксіз дамуымен графикалық мәдениеттегі цифрлық әдістер туралы әңгіме дамып келеді. Болашақ зерттеулер визуалды ойлау мен қол шеберлігінің негізгі аспектілерін сұйылтпай, графикалық дизайн бойынша оқу бағдарламаларына жаңа технологияларды этикалық және шығармашылық тұрғыдан қалай енгізуге болатынын зерттей алады.

Қорытындылай келе, бұл жұмыс дәстүрлі және цифрлық әдістердің синтезі уақытша тенденция емес, өнер мен дизайнерлік білім беру саласындағы қажетті эволюция екенін растайды. Бұл өткенді құрметтейтін, бүгінмен араласатын және болашаққа дайындалатын стратегия. Осы интегративті тәсілді қолдана отырып, білім беру мекемелері өз түлектерінің тек техникалық шеберлікке ғана емес, сонымен қатар шығармашылық тұрақтылыққа, мәдени сауаттылыққа, тез өзгертін әлемге бейімделу мен жаңашылдық қабілетіне ие болуын қамтамасыз ете алады.

Әдебиеттер:

1. Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. Routledge
2. Shiri, M., & Baigutov, K. (2025). *The digital shift in art education: Balancing tradition, innovation, and integration*. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 10(1), 19–27. <https://www.researchgate.net/publication/389911673>
3. Temirkhanova, M., Abildinova, G., & Karaca, C. (2024). *Enhancing digital literacy skills among teachers for effective integration of computer science and design education: A case study at Astana International School, Kazakhstan*. *Frontiers in Education*, 9, 1408512
4. Alhajri, S. (2016). *The effectiveness of teaching methods used in graphic design pedagogy in both analogue and digital education systems*. *Universal Journal of Educational Research*, 4(2), 422–425
5. Pektaş, S. T. (2015). *Blended learning in architectural design studio: An experimental study on student attitudes*. *Computers & Education*, 83, 1–12.
6. Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. Routledge.
7. Kalyuzhnaya, N. V., & Skorobogatov, D. A. (2020). *Digitalization in education: Challenges and prospects*. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4253–4266.
8. Guity Novin, B. (2013). *Traditional graphic design versus digital graphic design*. Retrieved from <https://guity-novin.blogspot.com/2013/12/traditional-graphic-design-vs-digital.html>
9. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman
10. Barsalou, L. W. (2008). *Grounded cognition*. *Annual Review of Psychology*, 59, 617–645. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093639>

References:

1. Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. Routledge
2. Shiri, M., & Baigutov, K. (2025). *The digital shift in art education: Balancing tradition, innovation, and integration*. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 10(1), 19–27. <https://www.researchgate.net/publication/389911673>
3. Temirkhanova, M., Abildinova, G., & Karaca, C. (2024). *Enhancing digital literacy skills among teachers for effective integration of computer science and design education: A case study at Astana International School, Kazakhstan*. *Frontiers in Education*, 9, 1408512
4. Alhajri, S. (2016). *The effectiveness of teaching methods used in graphic design pedagogy in both analogue and digital education systems*. *Universal Journal of Educational Research*, 4(2), 422–425
5. Pektaş, S. T. (2015). *Blended learning in architectural design studio: An experimental study on student attitudes*. *Computers & Education*, 83, 1–12.
6. Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. Routledge.
7. Kalyuzhnaya, N. V., & Skorobogatov, D. A. (2020). *Digitalization in education: Challenges and prospects*. *Education and Information Technologies*, 25(5), 4253–4266.
8. Guity Novin, B. (2013). *Traditional graphic design versus digital graphic design*. Retrieved from <https://guity-novin.blogspot.com/2013/12/traditional-graphic-design-vs-digital.html>
9. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman
10. Barsalou, L. W. (2008). *Grounded cognition*. *Annual Review of Psychology*, 59, 617–645. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093639>

IRSTI 11.15.03

<http://doi.org/10.51889/3005-6381.2024.82.1.003>

Muhammad Ali 

Government College of Management Sciences, Dept. of Management Sciences, Abbottabad, Pakistan,
e-mail: msali747@gmail.com

**RHYTHMIC ORGANIZATION OF VISUAL THINKING AND PATTERNS OF FORM
CONSTRUCTION IN ARTISTIC AND EDUCATIONAL PRACTICES**

Abstract

This article investigates the rhythmic structuring of visual thought in artistic and educational practice and its contribution to forms of art making. Rhythm and pattern recognition are studied not as style, but as core