

ЗАГАЛЬНА ПЕДАГОГІКА ТА ІСТОРІЯ ПЕДАГОГІКИ

УДК 159.922

DOI 10.31494/2412-9208-2020-1-1-11-20

METHODOLOGY OF DESIGN TRAINING

МЕТОДИКА НАВЧАННЯ ДИЗАЙНУ

Oksana BUSLENKO,

A lecturer

Оксана БУСЛЕНКО,

викладач

<https://orcid.org/0000-0002-0729-5521>

byslenkoo@ukr.net

Mykhailo Boichuk Kyiv State  
Academy of Decorative Applied Arts  
and Design

Київська державна академія  
декоративно-прикладного  
мистецтва і дизайну імені  
Михайла Бойчука

✉ 32 Boichuk Street, Kyiv, 01103

✉ м. Київ, вул. Бойчука, 32, 01103

Original manuscript received: February 01, 2020

Revised manuscript accepted: March 01, 2020

**ABSTRACT**

*It is well known that methodology in general scientific sense is a set of methods and means of achieving a specific goal through a certain activity. The first design manuals appeared in the 1950s abroad. They reflected the ideology of the design practice of those times with its clearly pragmatic orientation. Modern domestic methodologists have their own perspectives on the process of training future designers, highlighting various approaches. Modern higher education in Ukraine is characterized by the adoption of an innovative approach, in which the training of a competent specialist capable of self-development and self-improvement in all spheres becomes a priority. The innovative orientation of teachers' activities, which includes the creation, development and use of pedagogical innovations, is a means of updating educational policy. The main purpose of applying innovative educational technologies is to change the future specialist's personality (in comparison with the traditional system) qualitatively and adapt it to the constantly changing conditions of professional activity.*

*An innovative approach involves active and interactive forms of learning. So, active methods imply a student's active position in relation to the teacher and those who receive education together with him. Interactive methods promote better assimilation of new material. Interactive learning is aimed at active and deep learning of the studied material, development of the ability to solve complex problems. Interactive activities include simulation and role-playing games, simulation discussions and so on. Innovative teaching methods can also be attributed to methods such as: teamwork, research-based work, case-study, project work, search method etc. Thus, innovative learning technologies, which reflect the essence of the future profession and shape the professional qualities of a specialist, are a kind of training platform for students to develop their professional skills in conditions close to the real ones.*

***Key words:** design, teaching methodology, innovative technologies, interactive teaching methods.*

**Вступ.** Загальновідомо, що методика в загальнонауковому розумінні – це сукупність методів, способів і засобів досягнення конкретної мети за допомогою певним чином упорядкованої діяльності.

«Навчити методичних основ дизайну можна і потрібно кожного, і тоді творча діяльність в матеріальному світі займе своє місце в ряду інших видів суспільної діяльності» [4, с. 407].

**Методи та методики дослідження.** За кордоном перші методичні посібники з дизайну з'явилися в 50-их рр. минулого століття. У них відбивалася ідеологія дизайнерської практики тих часів з її явно прагматичною спрямованістю. Англійський теоретик з названої вище галузі Ф. Ешфорд визначив завдання дизайнера як створення виробів, які знаходять збут і застосування. Інших соціальних або культурних вимог щодо дизайну не висувалося. Одним з перших центрів нового підходу до дизайн-освіти стало Вище училище художнього конструювання в м. Ульмі. Г. Бонса, Г. Гугелот і ряд інших теоретиків і педагогів-методистів виявили наукові основи і критерії, що дозволяють раціонально організувати дизайн-процес і управління ним. Розроблені в ті роки методики розглядали дизайнерську діяльність під різними кутами зору [1; 2; 3].

Сучасні англійські дослідники Дж. М. Метьюс, Б. Блер, М. Блітман, Б. Бріттон, А. Девіс, Г. Канліфф-Чарльзворт, Дж. Уілсон та інші аналізують методи та форми викладання мистецьких і дизайнерських дисциплін у вищих навчальних закладах Великої Британії. Вони підкреслюють, що в Школах образотворчого мистецтва XIX століття існувала специфічна модель навчання та викладання (студії), яка дозволяла студентам спостерігати і працювати разом з художниками в майстернях. З часом в освітніх цілях відбулися певні зміни, які передбачали збільшення ролі процесу спостереження, проте формування навичок відійшло на другий план. Незважаючи на те, що характер практичної діяльності студентів у студії зазнав змін, використання фізичного простору, де майбутні фахівці могли розвивати ідеї, експериментувати із концепціями та реалізовувати проекти макетів на професійному рівні, так і залишилося провідним чинником як мистецької освіти взагалі, так і дизайнерської зокрема [4, с. 122].

Визначальною особливістю сучасної мистецької та дизайнерської освіти Великої Британії залишається навчання в студіях, які створюють умови для реалізації індивідуальної та групової форм роботи. Сьогодні студія є тим середовищем, де майбутні фахівці проводять велику кількість свого часу, здійснюючи мозковий штурм, проектування, створення та виготовлення макетів, спілкуючись між собою. Рівень втручання викладачів на різних етапах творчої діяльності майбутніх дизайнерів (перегляд проектів, обговорення макетів та критичний розбір студентських робіт тощо) є неоднаковим. Задля досягнення ефективного результату на такі заходи запрошують і зовнішніх критиків [5; 6]. Отже, студія виступає в ролі багатофункціонального простору, де освітній процес здійснюється як під час офіційних засідань (наприклад, демонстрацій, семінарів, лекцій тощо), так і неформальних обговорень із викладачами, фахівцями та однокурсниками [4, с. 123]. Провідним в організації такого навчання є метод проектів (складовою якого виступає макетування), що передбачає активне залучення студентів

(індивідуально або в команді) до створення дизайн-продуктів. [5; 6].

Сучасні вітчизняні методисти мають свій погляд на процес підготовки майбутніх дизайнерів, виділяючи в ньому різноманітні підходи. У методологічній літературі поняття «підхід» порівнюється з проведенням у дослідженні певної світоглядної позиції (І. Блауберг, Є. Юдін і ін.), розуміється як стратегічний принцип або їх сукупність (І. Блауберг, Н. Стефанов, Є. Юдін); подекуди його пов'язують із застосуванням набору процедур і прийомів, що слугують формою й умовою реалізації відповідних принципів (А. Петров та ін.). Взаємозв'язок понять «методологія» і «методологічний підхід» може бути представлений як співвідношення сутності та засобів: застосування певних методологічних підходів забезпечує реалізацію відповідних методологічних основ наукового аналізу педагогічних явищ і процесів [2].

Фахівцями з методології дизайн-освіти створені різні теорії й рекомендації щодо організації освітнього процесу. Аналіз етапів проектування (пошукового макетування), представлених різними дослідниками (С. Михайловим, А. Михайловою, В. Куликовим, А. Наумовим, В. Ткачовим, А. Єфімовим, Г. Мінервіним, В. Шимко, Б. Бархіним та ін.), доводить, що в підході до визначеного питання принципів відмінностей у поглядах дослідників немає [2]. Кожен етап, який представляє частину проектувальної діяльності, характеризується власними завданнями, механізмом і результатом. Методика навчання дизайну спирається на методи і прийоми творчої діяльності, які використовують евристичне мислення, пошуки нових ідей. У світовій проєктній практиці відбувається постійна переорієнтація цілей і переоцінка можливостей дизайн-освіти. У зв'язку з цим надзвичайно важливою стає проблема підготовки дизайнера, готового до сприйняття постійних змін як норми професійної діяльності [7].

На початковому етапі процес пошуку проєктної ідеї та задуму матеріалізується у вигляді ескізів, начерків, макетів, що розкривають хід думок дизайнера та характеризують творчий процес. Дизайнер має брати участь у складанні технічного завдання щодо проектування та макетування. Створення макету визначає причини і цілі розробки проєкту й інші дані соціально-економічного й естетичного характеру. Наступний етап полягає в пошуку ідеї, тут зосереджуються найбільш специфічні методи і прийоми, що є максимально відповідними. Пошук проєктної ідеї може бути як особистісним, так і колективним. Колективна форма найбільш продуктивна, коли йдеться про масштабні проєкти. Практичні методи є складним поєднанням і взаємодією слова, наочності і практичної роботи, організовується і направляє викладачем, що ставить за мету активізувати самостійну активність і прищепити студентам працьовитість.

Звідси випливає, що методика навчання макетування та проектування є сукупністю методів і прийомів, за допомогою яких відбувається цілеспрямовано організований, планомірно і систематично здійснюваний процес оволодіння компетентностями, необхідними для

створення, опису, зображення або концептуальної моделі цілісного об'єкта із заданими функціональними, ергономічними й естетичними властивостями. Реалізація методологічних підстав процесу навчання дизайну забезпечується застосуванням певних методологічних підходів (принципів) професійної освіти [5]. У різних аспектах дослідження ці принципи розглядалися в дослідженнях С. Батишева, А. Бєляєвої, С. Маркової, Н. Фоміна, Н. Думченко, Д. Чернілевського, М. Махмутова, А. Новокова, А. Найна, М. Скаткіна, А. Шільнікова та ін. [5; 7].

Кожен метод навчання конкретизується комплексом прийомів, способів і засобів організації навчального пізнання. Прийоми і способи реалізації методу навчання використовуються педагогом залежно від особливостей навчального матеріалу і конкретної ситуації освітнього процесу, ступеня володіння викладачем елементами педагогічної майстерності. Вибір методів навчання обумовлений такими положеннями, як педагогічна і психологічна доцільність, функціональна визначеність, спрямованість на організацію діяльності педагога і студентів; загальнокультурної, педагогічної підготовки викладача, відповідність характеру змісту навчального матеріалу; відповідність методів форми навчання, взаємозв'язок і взаємодія методів між собою, їх комплексне застосування. Професійне володіння теоретичними підходами щодо застосування методів навчання сприяє впевненому прогнозуванню результатів, безпомилковому вирішенню завдань, досягненню поставленої мети щодо різнобічного розвитку особистості.

**Результати та дискусії.** Характерна для нашого часу швидка зміна якісних характеристик способу життя призвела до появи безлічі нових видів діяльності, нових професій, перш за все, дизайну. Дизайнер є носієм свідомості нового типу, пов'язаного з необхідністю відчувати дух часу і розуміти структуру сьогоденного соціуму. Такий тип свідомості дає фахівцеві можливість охоплювати своєю творчістю широке коло об'єктів – від окремої речі до структур предметно-просторового середовища, що вимагає турботи не тільки про зовнішній вигляд об'єктів, а й про людей, різноманітна життєдіяльність оточена дизайн-продукцією [6, с. 213].

Організована дизайнерська діяльність робить позитивний освітній вплив на студентів, сприяє самостійному отриманню знань і досвіду, розвиваючи в них незалежність, ініціативність і творчу активність. Обґрунтована організація навчального проектування взагалі та пошукового макетування зокрема істотно залежить від грамотно розробленої методики навчання дизайнерської діяльності, спрямованої на створення умов, що спонукають студента самостійно розвивати і застосовувати творчі здібності.

Сучасна вища освіта в Україні характеризується утвердженням інноваційного підходу, за якого пріоритетним напрямком стає підготовка компетентного фахівця, здатного до саморозвитку та самовдосконалення в усіх сферах. Невідповідність традиційних методів і форм навчання нинішнім соціально-економічним умовам розвитку суспільства вимагає перегляду теоретичних і практичних підходів до розробки нових освітніх

технологій. Інноваційна спрямованість діяльності викладачів, що включає в себе створення, освоєння і використання педагогічних нововведень, виступає засобом оновлення освітньої політики. Посилення гуманітаризації змісту освіти, безперервна зміна обсягу, складу навчальних дисциплін, введення нових навчальних предметів вимагають постійного пошуку нових організаційних форм, технологій навчання. Змінився характер відносини викладачів до самого факту засвоєння і застосування педагогічних інновацій. Якщо раніше інноваційна діяльність зводилася в основному до використання рекомендованих зверху нововведень, то зараз вона носить більш дослідницький характер.

Головною метою застосування інноваційних технологій освіти є якісна зміна особистості майбутнього фахівця в порівнянні із традиційною системою й адаптація його до постійно змінюваних умов професійної діяльності. Сутність такого підходу полягає в орієнтації навчання на реалізацію потенційних можливостей студента. Узагальнення досвіду закладів вищої освіти, які готують дизайнерів, дозволяє дійти висновку про те, що розвиток у студентів навичок мотивувати дії, орієнтуватись у різноманітній інформації, формування творчого нешаблонного мислення, що передбачає використання останніх досягнень сучасної науки і практики, стають невід'ємним результатом якісної освіти.

Інноваційний підхід включає активні й інтерактивні форми навчання. Так, активні методи передбачають активно-діяльнісну позицію студента стосовно викладача і тих, хто здобуває освіту разом з ним. Під час занять, організованих за такої форми, використовуються підручники, інформаційно-комунікаційні засоби, які забезпечують індивідуальність. Завдяки інтерактивним методам відбувається ефективне засвоєння знань у співпраці з іншими майбутніми спеціалістами. Ці методи належать до колективних форма навчання, за яких над досліджуваним матеріалом працює група студентів, при цьому кожен з них несе відповідальність за виконану роботу.

Інтерактивне навчання спрямоване на активне та глибоке засвоєння матеріалу, розвиток умінь вирішувати комплексні завдання. Інтерактивні види діяльності включають в себе імітаційні та рольові ігри, дискусії, що моделюють ситуації тощо. Одним із сучасних методів є навчання через співпрацю. Він дозволяє забезпечити ефективне засвоєння навчального матеріалу, вироблення здатності сприймати різні точки зору, вміння співпрацювати і вирішувати завдання в процесі спільної роботи. Так, до інноваційних методів викладання можна віднести метод роботи в команді, який передбачає акцентування спільної мети і досягнення успіху всієї групи. Як правило, вибори проблеми дослідження, алгоритму проектування, концепції візуалізації за командної роботи є утрудненими, тому що виникає необхідність урахування думки всіх членів команди. Саме взаємодія з іншими членами групи при оволодінні кожним учасником певними знаннями, дозволяє сформувати потрібні партнерські навички майбутнього дизайнера.

Дослідницький метод навчання зосереджений на організації творчого пошуку і застосування знань, оволодінні методами наукового пізнання в процесі діяльності щодо їх пошуку. Цей метод допомагає формувати

зацікавленість і потребу у творчій діяльності та самоосвіті. Сутність дослідницького методу навчання полягає в тому, що викладач формулює разом зі студентами проблему, а вони самостійно шукають її рішення. Ділова гра як інноваційна форма навчання використовується в дисципліні, для яких важливим є моделювання предметного і соціального аспекту змісту професійної діяльності дизайнера. У діловій грі за допомогою імітаційно-ігрових моделей відбувається оволодіння загальнокультурними і професійними компетентностями в галузі організаційно-управлінської діяльності. Метод спрямований на відпрацювання вмій організації роботи творчого колективу виконавців, прийняття професійних і управлінських рішень, пошуку оптимального порядку виконання робіт тощо.

Цікавим і ефективним методом навчання є «Case-study», коли студенти і викладачі беруть участь у безпосередніх дискусіях з тієї чи іншої проблеми. Цей метод передбачає підготовлений у письмовому вигляді приклад ситуації із практики. Існують кілька типів «Case-study». Наприклад, структурований «кейс», у якому дається мінімальна кількість інформації. У завдань цього типу існує оптимальне рішення, яке студент знаходить при виборі. Існують «кейси», що ознайомлюють тільки з ключовими поняттями проблеми, тому при їх розборі студент повинен має спиратися ще й на власні знання. Великі неструктуровані «кейси» дають дуже детальну інформацію, у тому числі й непотрібну, а необхідні відомості, навпаки, можуть бути відсутніми. Ефективними навчальними завданнями є такі, під час розв'язання яких майбутні фахівці виступають у ролі дослідників. Аналізуючи такі «кейси», потрібно не тільки застосувати вже засвоєні теоретичні знання чи практичні навички, а й запропонувати щось нове. «Case-study» як інноваційний метод може бути широко використаний у навчанні дизайнерів, як на лекційних, так і на практичних заняттях. Особлива роль відводиться викладачеві, оскільки саме він стає ініціатором і організатором такого роду навчання. Дуже корисними виявилися стажування викладачів Мордовського університету в європейських ВНЗ, де цей метод давно і активно включений до викладацького арсеналу. Вивчення прийомів роботи колег, обговорення з ними індивідуальних методик роботи, корисні поради щодо застосування цього методу дозволили зробити його ефективною частиною діяльності кафедри дизайну та реклами.

Варто згадати методи, які активізують інноваційні процеси в роботі ЗВО. Так, проєктний метод навчання дозволяє змінити позиції викладача і визначається принципом педагогічної підтримки розвитку студента в ході проєктної або дослідницької роботи, з носія готових знань він перетворюється в організатора пізнавальної діяльності. Метод проєктів – система навчання, за якої студенти набувають знання й уміння в процесі планування та виконання поступово ускладнених практичних завдань-проєктів. Для дизайнера подібна методика навчання є базовою для розвитку професійних компетентностей. Практико-орієнтовані проєкти засновані на попередній постановці чіткого, значущого для студента завдання, результат виконання якого має практичний характер і виражається в матеріальній формі. Розробка і проведення такого типу проєктів вимагає детальності в

опрацюванні структури, у визначенні функцій учасників, проміжних і кінцевих результатів. Для цього типу проектів є характерним жорсткий контроль з боку координатора й автора проекту. Особливістю творчих проектів є відсутність заздалегідь визначеної й детально відпрацьованої структури. У творчому проекті визначаються лише загальні параметри і вказуються оптимальні шляхи вирішення завдання, що стимулює максимальну активізацію пізнавальної активності майбутніх фахівців, сприяє ефективному виробленню професійних навичок і вмінь.

Пошуковий метод застосовується переважно для вирішення будь-якого практично спрямованого навчального завдання або виконання прикладного проекту. Його реалізація вимагає постановки завдання із високим рівнем проблемності та надання малим групам повної самостійності в пошуковій діяльності. Тому групи формуються за неформальною ознакою. Метою є проведення невеликого дослідження, що вимагає творчого підходу, пошуку і відбору емпіричного матеріалу, формулювання новизни отриманих результатів, оформлення дослідження у вигляді доповіді та проходження процедури захисту результатів дослідження перед експертами.

Метод навчання на основі досвіду передбачає використання наявного життєвого і професійного досвіду студентів у їхній подальшій освіті та розвитку. Цей метод є найбільш ефективним під час виробничої практики дизайнерів. Метод проблемного навчання спрямований, у першу чергу на «збудження інтересу» в майбутніх фахівців. Фундаментом проблемного навчання є висунення й обґрунтування складного пізнавального завдання, що представляє теоретичний або практичний інтерес у галузі дизайну. Метод проблемного викладу заснований на проблемному викладі матеріалу в тих випадках, коли студенти не володіють достатнім обсягом знань, уперше стикаються з тим чи іншим явищем. У цьому випадку пошук здійснює сам викладач. По суті він демонструє шлях дослідження, пошуку і відкриття нових знань, готуючи майбутніх професіоналів таким чином до аналогічної самостійної діяльності в подальшому. Студенти стають свідками і співучасниками наукового пошуку.

Мозковий штурм як метод навчання спрямований на розвиток креативних здібностей щодо пошуку і народження нових ідей, а також їх аналізу і синтезу. Мозковий штурм передбачає заборону на будь-яку критику на стадії генерації ідей, коли основний акцент робиться переважно на її кількість, а не на якість. Після стадії первісної генерації запропоновані учасниками ідеї можуть бути згруповані, оцінені, відкладені для подальшого аналізу й прийняття можливого варіанту рішення. Цей метод є важливим саме для майбутніх фахівців у галузі дизайну, оскільки пошук первісної ідеї та розробка на її основі того чи іншого рішення дизайнерського завдання є особливо складним. Використання методики мозкового штурму сприяє формуванню в студентів умінь і навичок щодо пошуку і відбору ідей, прийомів типізації завдань. Цей метод може використовуватися на будь-якому етапі розробки проекту. Мозковий штурм часто є першим кроком дизайнерського проектування і джерелом інших інструментів мислення. Він допомагає

визначити рамки проектних завдань, знайти вихідну концепцію і почати роботу. Цей процес може супроводжуватися схематичними начерками, діаграмами, переліком різних образів та ідей. Робота ведеться, як правило, групою майбутніх фахівців. Важливо вибрати модератора, який буде оперативно фіксувати всі ідеї, висловлені під час обговорення. Конкретизація теми і поділ її на складові забезпечує більш плідний пошук ідей.

**Метод портфоліо** відноситься до інноваційних освітніх технологій, в основі яких використовується автентичне оцінювання результатів освітньої та професійної діяльності. У широкому сенсі він застосовується для будь-якої практико-результативної діяльності. За її видами в закладі вищої освіти розрізняють портфоліо освітнє і професійне. Уведення його послідовно формується протягом усього періоду навчання студента і передбачає вирішення двох завдань: 1) допомагає випускнику в процесі подальшого працевлаштування, забезпечивши його документом, достовірно і всебічно відображає високий кваліфікаційний рівень майбутнього дизайнера; 2) зацікавлює студента в період навчання в «накопиченні» вагомих досягнень для включення в портфоліо, тим самим стимулює його до всебічної корисної діяльності.

Особливо важливим для подальшої професійної діяльності є портфоліо майбутнього фахівця з колекцією творчих робіт, які демонструють зусилля, прогрес і досягнення в галузі творчої та проєктної діяльності. Створення асоціативних карт для пошуку ідей проєкту дозволяє через уявне дослідження швидко розглянути весь обсяг поставлених завдань. Процес використання такої методики виглядає так: спираючись на центральний термін або ідею, студенти накидають схему пов'язаних з ним образів і концептів.

Ще одним методом активізації творчого мислення є інтерв'ю. Це практичний спосіб збирання даних за допомогою спостережень, інтерв'ю й анкет. Основна мета – з'ясувати, для кого призначений проєкт. Робота з фокус-групою – найпростіший спосіб перевірити ефективність проєктного рішення. Полягає він в опитуванні передбачуваного споживача. Метод візуального пошуку призначений для аналізу повторюваних шаблонів, стереотипів, трендів часто використовуваних кольорів з метою вироблення новаторського й обґрунтованого рішення. Створення щоденника образів, використання риторичних фігур, пошук примусових зв'язків, робота в колективі, використання нетрадиційних матеріалів, звернення до реконструкції зразків мистецтва тощо як методи розвитку критичного креативного мислення можуть використовуватись у навчанні майбутніх дизайнерів.

При всьому розмаїтті технологій навчання, на наш погляд, найважливішою залишається роль викладача, який знаходиться в постійному пошуку нових форм і методів подання матеріалу. У багатьох прийомах знаходять відбиток інноваційні методи. Вони створюють умови як для формування, так і закріплення знань, умінь і навичок студентів. У свою чергу, використання інноваційних методів у процесі навчання сприяє подоланню стереотипів у викладанні різних дисциплін, розвитку творчих здібностей. Отже, ефективною формою навчання є активна взаємодія



викладача і студента. Проте впровадження в освітній процес сучасних технологій певним чином змінило роль викладача. Сьогодні він більше затребуваний у ролі консультанта, порадника, наставника, який ініціює творчі пошуки майбутніх фахівців. Окрім того, творча активність дизайнера зростає при вивченні гуманітарних дисциплін, пов'язаних з обраним фахом, як-от: історія дизайну, історія мистецтва, історія стилів тощо.

**Висновки.** Зміст і механізми інноваційних підходів у дизайн-освіті знаходяться в площині об'єднання двох взаємопов'язаних між собою процесів. Результатом такого підходу є використання нововведень, як теоретичних і практичних, так і тих, що утворюються на стику теорії і практики. У цьому випадку викладач має виступати як автор, дослідник, користувач і пропагандист нових педагогічних технологій, інноваційних методів навчання (дослідницькі методи, тренінгові форми, модульно-кредитні та модульно-рейтингові системи навчання тощо). Інноваційні технології навчання, що відображають суть майбутньої професії та формують фахові якості спеціаліста, є своєрідним полігоном, на якому студенти можуть відпрацювати професійні навички в умовах, наближених до реальних. Усе зазначене вище дозволяє нам констатувати, що інноваційний потенціал освітньої діяльності як українських, так і європейських закладів вищої освіти безумовно приростає в ситуації тісної співпраці, що має призвести до підвищення якості підготовки фахівців у галузі дизайну, чий професійний світогляд і інструментарій будуть відповідати кваліфікаційним вимогам не тільки вітчизняних, але й європейських стандартів.

#### **Література**

1. Бархин, Б.Г. Методика архитектурного проектирования / Б.Г. Бархин. – М.: Стройиздат, 1993. – 438 с.
2. Глазычев В.Л. О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970.
3. Елистратова А.Э. Методика обучения проектированию интерьера образовательного учреждения // Материалы VI Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум» URL:<http://www.scienceforum.ru/2014/554/3127> (дата обращения: 04.06.2015).
4. Ефимов А.В. и др. Дизайн архитектурной среды: Учеб. для вузов. – М.: Архитектура-С, 2007. – 504 с., ил.
5. Прусак В.Ф. Педагогічні умови підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України // Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Вип.41. – Херсон: ХДУ, 2006. – С. 296-301.
6. Симоненко В.Д. Общая и профессиональная педагогика: учебное пособие для студентов пед. вузов М.: Вентана-Граф, 2005. – 368 с.
7. Хворостов Д.А. Система профессиональной подготовки студентов художественно-графических факультетов к проектной деятельности на базе компьютерных технологий. Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора педагогических наук. М., 2013.
8. Шулика Т.О. Методология проектно-художественного синтеза на примере архитектурно-дизайнерского проектирования по специальности // Международный электронный научно-образовательный журнал АМІТ. – 2010. – № 3.

#### **References**

1. Barkhin, B.G. Metodika arkhitekturnogo proyektirovaniya / B.G. Barkhin. – M.: Stroyizdat, 1993. – 438 s.

2. Glazychev V.L. O dizayne: Ocherki po teorii i praktike dizayna na Zapade. M.: Iskusstvo, 1970.
3. Yelistratova A.E. Metodika obucheniya proyektirovaniyu inter'yera obrazovatel'nogo uchrezhdeniya // Materialy VI Mezhdunarodnoy studencheskoy elektronnoy nauchnoy konferentsii «Studencheskiy nauchnyy forum» URL:<http://www.scienceforum.ru/2014/554/3127> (data obrashcheniya: 04.06.2015).
4. Yefimov A.V. i dr. Dizayn arkhitekturnoy sredy: Ucheb. dlya vuzov. – M.: Arkhitektura-S, 2007. – 504 s., il.
5. Prusak V.F. Pedagogicheskiye umovy podgotovki maybutnikh dizayneriv u vyshchyykh navchal'nykh zakladakh Ukrainy // Zbirnyk naukovykh prats'. Pedagogicheskiy nauky. Vyp.41. – Kherson: KHDU, 2006. – S. 296-301.
6. Simonenko V.D. Obshchaya i professional'naya pedagogika: uchebnoye posobiye dlya studentov ped. vuzov M.: Ventana-Graf, 2005. – 368 s.
7. Khvorostov D.A. Sistema professional'noy podgotovki studentov khudozhestvenno-graficheskikh fakul'tetov k proyektnoy deyatel'nosti na baze komp'yuternykh tekhnologiy. Avtoreferat dissertatsii na soiskaniye uchenoy stepeni doktora pedagogicheskikh nauk. M., 2013.
8. Shulika T.O. Metodologiya proyektno-khudozhestvennogo sinteza na primere arkhitekturno-dizaynerskogo proyektirovaniya po spetsial'nosti // Mezhdunarodnyy elektronnyy nauchno-obrazovatel'nyy zhurnal AMIT. – 2010. – № 3.

#### **АНОТАЦІЯ**

*Методика в загальнонауковому розумінні – це сукупність методів, способів і засобів досягнення конкретної мети за допомогою певним чином упорядкованої діяльності. За кордоном перші методичні посібники з дизайну з'явилися в 50-их рр. минулого століття. У них відбивалася ідеологія дизайнерської практики тих часів з її явено прагматичної спрямованістю. Сучасні вітчизняні методисти мають свій погляд на процес підготовки майбутніх дизайнерів, виділяючи в ньому різноманітні підходи.*

*Сучасна вища освіта в Україні характеризується утвердженням інноваційного підходу, за якого пріоритетним напрямком стає підготовка компетентного фахівця, здатного до саморозвитку та самовдосконалення в усіх сферах. Інноваційна спрямованість діяльності викладачів, що включає в себе створення, освоєння і використання педагогічних нововведень, виступає засобом оновлення освітньої політики. Головною метою застосування інноваційних технологій освіти є якісна зміна особистості майбутнього фахівця в порівнянні із традиційною системою й адаптація його до постійно змінюваних умов професійної діяльності.*

*Інноваційний підхід включає активні й інтерактивні форми навчання. Так, активні методи передбачають активно-діяльнісну позицію студента стосовно викладача і тих, хто здобуває освіту разом з ним. Інтерактивні методи сприяють більш якісному засвоєнню нового матеріалу, розвиток умінь вирішувати комплексні завдання. Інтерактивні види діяльності включають імітаційні та рольові ігри, дискусії, що моделюють ситуації тощо. Також до інноваційних методів викладання можна віднести такі методи, як-от: метод роботи в команді, дослідницький метод навчання, методом навчання «Case-study», метод проєктів, пошуковий метод тощо. Інноваційні технології навчання, що відображають суть майбутньої професії та формують фахові якості, є своєрідним полігоном, на якому студенти можуть відпрацювати професійні навички в умовах, наближених до реальних.*

***Ключові слова:** дизайн, методика навчання, інноваційні технології, інтерактивні методи навчання.*