

**ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ**

*Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO9001:2015 / ISO 9001:2015*

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою ДТЕУ

(пост. п. 6 від «24» 11 2024р.)

Ректор

Анатолій МАЗАРАКІ



**ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ
ДИЗАЙНЕРІВ/**

**EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN DESIGNER
TRAINING**

**ПРОГРАМА/
COURSE SUMMARY**

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

Автор: Аліна СЛІВІНСЬКА, кандидат філософських наук, доцент кафедри дизайну, магістр дизайну

Програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну 14 листопада 2025 р., протокол № 6.

Рецензенти:

Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент

Ростислав БОБРЕНКО, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри графічного дизайну Київської національної академії керівних кадрів культури і мистецтв

**ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ
ДИЗАЙНЕРІВ /**

**EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN DESIGNER
TRAINING**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

ВСТУП

Програму навчальної дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти (наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433) та освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Програма призначена для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти ДТЕУ усіх форм навчання, галузі знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки», спеціальності В2 «Дизайн», освітньої програми «Графічний дизайн».

Програма складається з таких розділів:

1. Мета, завдання та предмет дисципліни.
2. Передумови вивчення дисципліни.
3. Результати вивчення дисципліни.
4. Зміст дисципліни.
5. Список рекомендованих джерел.

1. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ПРЕДМЕТ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» є формування компетентностей у сфері викладання дизайнерських дисциплін, поглиблення розуміння концептуального змісту класичних і сучасних технологій викладання образотворчих і дизайнерських дисциплін, їх еволюції, а також вміння застосовувати їх у різних формах навчання за фахом дизайну.

Завданнями вивчення дисципліни є: засвоєння змісту основних категорій і понять педагогічної технології викладання дизайну; формування розуміння педагогічних концепцій і методів світових та українських шкіл дизайн-освіти; засвоєння змісту принципів традиційних і новітніх технологій викладання дисциплін дизайну; формування вмінь застосовувати знання з педагогічної технології у викладанні дисциплін спеціальності дизайну, обирати оптимальні методи викладання та програмувати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін; засвоєння класичних і новітніх методів змішаного і адаптивного навчання в педагогічній практиці; формування вмінь організовувати науково-дослідну і проєктну діяльність студентів, зокрема міждисциплінарну, соціально відповідальну та в міжнародному контексті; формування навичок самостійного пошуку та засвоєння у майбутній педагогічній практиці сучасних методів викладання дисциплін спеціальності дизайну, планування власної науково-педагогічної діяльності.

Предметом вивчення дисципліни є зміст основних категорій і понять педагогічної технології викладання дизайну, педагогічні концепції і методики світових шкіл дизайн-освіти, принципи традиційних і новітніх освітніх технологій викладання дисциплін дизайну, практичне застосування педагогічної технології в контексті дизайн-освіти.

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовами вивчення дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» є засвоєння змісту освітніх компонентів «Концептуальне проєктування в графічному дизайні», «Інноваційні технології в дизайні» та «Презентація та брендингові практики в дизайні».

знання:

- основних понять та категорій дизайну;
- основних методів дизайну;
- принципів проектного методу і основних етапів проектування;
- теоретичних основ творчих підходів до виконання проектного завдання;

вміння:

- формулювати проблему;
- застосовувати метод проектування;
- застосовувати методи виконання проектних завдань;
- презентувати навчальний матеріал.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» як обов'язкова освітня компонента забезпечує оволодіння здобувачами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за освітньо-професійною програмою «Графічний дизайн» (ОС магістр):

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
Загальні компетентності за освітньою програмою		
1	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).	6
2	Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.	4, 5, 6
3	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності).	2, 5, 6
4	Здатність працювати в міжнародному контексті.	2, 3, 5
6	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.	5, 6
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності за освітньою програмою		
3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.	3, 4, 5
5	Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності.	4, 5
10	Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.	6
Програмні результати навчання за освітньою програмою		

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
1	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.	2, 3, 6
2	Розробляти науково обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.	5
3	Обирати певну модель поведінки при спілкуванні представниками інших професійних груп різного рівня.	3
4	Представляти результати діяльності у науковому професійному середовищі в Україні та поза її межами.	5
6	Формувати проєктні складові у межах проєктних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.	5, 6
7	Критично осмислювати теорії, принципи, методи поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну.	1, 2, 3, 5
10	Критично опрацьовувати художньо-проєктний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.	1, 2, 3
11	Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямів з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури.	1, 2
13	Обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; вміти програмувати, організовувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін.	1–6

4. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Педагогічні технології дизайн-освіти: предмет і структура

Дизайн і освіта. Дизайн – поєднання технологій та інновацій. Проблема визначення дизайну. Критичне осмислення підходів до визначення дизайну і дизайн-освіти. Особливості дизайн-освіти в епоху зростання культури знання і її призначення. Основні принципи дизайн-освіти: діалогічність, конкретність (постановки проєктних задач у процесі навчання). Гуманітарна складова дизайн-освіти. Основні функції навчального закладу дизайн-освіти. Формування суб'єкта виробництва (фахівця-дизайнера), суб'єкта соціуму (фахівця з розвиненою соціально-ціннісною рефлексією), суб'єкта культури (фахівця – носія національного стилю).

Українські та зарубіжні моделі дизайн-освіти: порівняльний аналіз цілей, змісту і методів підготовки дизайнера; пошук національного стилю як завдання дизайн-освіти. Естетичні проблеми дизайнерських шкіл як підґрунтя сучасних педагогічних технологій.

Цілі і завдання освітніх технологій в дизайні. Загальні та спеціальні фахові компетентності. Програмні результати навчання. Освітні, розвивальні, виховні, проєктувально-художні цілі. Розвиток навичок і вмінь аналізу проєктних умов і формування проєктної задачі (проєктного завдання), виконання передпроєктних досліджень, планування роботи над дизайн-проєктом, формування і виконання візуалізації художньо-проєктної концепції дизайн-проєкту, розроблення та оформлення конструкторської технологічної частини проєкту, аналізу результатів дизайн-проєктних рішень, проєктної діяльності й дизайнерського супроводу практичної реалізації дизайн-проєкту. Гносеологічні, культурологічні, естетичні завдання. Формування дизайнерського мислення. Роль дослідження дизайном предметного середовища реального світу. Формування професійних навичок естетичного аналізу і оцінки.

Визначення понять «технологія навчання», «метод навчання», «форма навчання», «педагогічна техніка», «технологічна схема», «технологічна карта». Педагогічна технологія – сукупність психолого-педагогічних установок, форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів. Структура педагогічної технології: загальнопедагогічний (загальнодидактичний), частково-методичний (предметний), локальний (модульний) рівні. Вибір технології навчання як основа програмування та організації навчально-методичного забезпечення фахової дисципліни.

Список рекомендованих джерел

Закони та нормативні акти: 1, 2

Основний: 3 [с. 16–39], 4 [с. 8–26], 5 [с. 25–39, 76–107, 237–264], 6 [с. 65–83], 7 [с. 11–15, 94–98]

Додатковий: 14 [с. 10–22], 16 [с. 265–270], 18 [с. 10–22], 22 [с. 1–11], 24 [с. 51–80], 25 [с. 7–27], 27 [с. 42–43]

Інтернет-ресурси: 34, 42, 43, 44

Тема 2. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл ХХ ст.

Основні педагогічні ідеї і педагогічна практика німецького художньо-промислового союзу «Веркбунд» (1907–1934 рр.). Педагогічна концепція школи

Баугауз (1919–1933 рр.). Теорія сприйняття форми і простору у художній практиці. «Маніфест Баугаузу» Вальтера Гропіуса і його роль у формуванні педагогічної концепції. Теорія форми в дизайні – навчальна дисципліна в Баугаузі. Основні принципи системи підготовки художників. Форкурс Й. Іттена «Мистецтво форми». Візуальна комунікація і типографіка в навчальних програмах Баугаузу (Г. Баер, Л. Мохой-Надь).

Ульмська школа дизайну (1953–1968 рр.): наукоцентрована модель підготовки дизайнера, співпраця з промисловістю та фахівцями суміжних галузей. Міжнародне поширення педагогічних ідей Баугаузу (Новий Баугауз у Чикаго, Блек-Маунтін-коледж). Естетичні проблеми дизайнерських шкіл та їхня роль у генезі сучасної візуальної культури.

Розвиток дизайну і дизайн-освіти в Україні. Перші кроки до єднання мистецтва і промисловості. Школа М. Д. Раєвської-Іванової в Харкові. Вплив Баугаузу і ВХУТЕМАСу на формування перших шкіл дизайну в Україні. Бойчукізм і «виробничий» рух. Авангардизм в Україні. Безпредметність і предметний світ: досвід авангардиста в педагогічній діяльності В. Єрмилова. Формально-естетичні пошуки українських конструктивістів. Проблема зближення мистецтва і промисловості в художньо-мистецькому середовищі України.

Критичне осмислення педагогічної спадщини дизайнерських шкіл та її адаптація до сучасних методів викладання дизайну.

Список рекомендованих джерел

Основний: 3 [с. 8–38], 7 [с. 63–69, 80–90]

Додатковий: 29 [с. 112–123]

Інтернет-ресурси: 34, 42, 48

Тема 3. Моделі освітніх технологій дизайну

Визначення поняття «освітні технології». Структурні елементи освітньої технології. Заплановані результати навчання. Забезпечення знань і навичок художнього проєктування, образотворчої грамотності, орієнтації на естетичне бачення виробів. Засоби діагностики поточного стану студентів. Педагогічна техніка. Заплановані результати навчання – цілі і завдання навчання. Сучасні освітні технології.

Причинно-наслідкові зв'язки розвитку моделей навчання дизайну: від академічної майстерні до студійної (studio-based) і проєктної моделі; вплив розвитку технологій і дизайн-практики на освітні моделі. Міжнародні моделі дизайн-освіти та академічна мобільність. Критичне осмислення освітніх моделей для вибору оптимальних методів викладання.

Модель навчання. Критерії вибору оптимальної моделі для навчання. Дидактичний рівень моделі. Методи і форми педагогічної моделі. Педагогічні техніки як рівень моделі. Засоби і прийоми педагогічної техніки. Педагогічне мистецтво. Особливості особистості викладача (інтуїція, манера поведінки, міміка, жести тощо). Сучасні трансформації професії викладача (фасилітатор, ментор, коуч, тренер, наставник, модератор). Модель поведінки викладача у взаємодії з роботодавцями, практиками та іншими стейкхолдерами освітньої програми.

Технології організації форм навчання: бесіда, лекція, практикум, семінар, самостійна робота. Форми навчання: формальна, неформальна, інформальна освіта. Дистанційне навчання. Змішане навчання. Адаптивне навчання. Інноваційні форми організації навчального середовища. Візуальна комунікація навчального матеріалу: інфографіка, візуальні конспекти, скетчноутинг.

Список рекомендованих джерел

Основний: 5 [с. 307–374], 6 [с. 28–64, 84–104]

Додатковий: 15 [с. 221–231], 22 [с. 1–11], 24 [с. 41–60, 75–98], 30 [с. 8–11]

Інтернет-ресурси: 33, 34, 43 [с. 90–108], 44

Тема 4. Методи освітніх технологій дизайну

Метод і форма навчання. Класифікації «методів» і «форм» викладання. Пояснювально-ілюстративний, програмований, евристичний, проблемний, модельний методи. Модель процесу навчання. Початкові умови. Повторення, домашнє завдання, опитування, що забезпечується викладачем. Самостійне визначення необхідних знань для виконання завдання. Проміжні результати або завдання. Шляхи їх досягнення (рішення). Кінцевий результат.

Пояснювально-ілюстративний метод. Програмований метод. Визначення проблемного методу. Проблема ситуація: виявлення, постановка й розв'язання навчальних проблем. Визначення модельного методу. Процес моделювання.

Ділові ігри. Метод проєкту, метод case-study як модельні методи. Технологічне конструювання CASE-методу: етапи і цілі.

Методи висловлювання думок і вибору позицій. Метод «Мозковий штурм». Формування вмінь генерувати ідеї. Методи обговорення та дискусії. Особливості застосування зазначених методів у дизайн-освіті. Приклади використання цих методів.

Причинно-наслідкові зв'язки становлення методів навчання дизайну: вплив розвитку дизайн-практики (проєктний метод, кейс, дизайн-мислення) на методи викладання. Теоретичні і методичні засади вибору методу навчання; інтегровані підходи до фахової підготовки дизайнерів. Планування власної науково-педагогічної діяльності.

Список рекомендованих джерел

Основний: 4 [с. 42–98], 6 [с. 148–172, 242–253]

Додатковий: 12 [с. 49–64], 18 [с. 38–60, 78–107], 24 [с. 34–40, 53–54, 67–73], 26 [с. 78–87], 28 [с. 225–249]

Інтернет-ресурси: 33, 34, 36, 41, 42, 43, 44, 45

Тема 5. Основні методи підготовки студентів до науково-дослідної і проєктної діяльності

Визначення поняття «проєкт». Проєкт як процес, який дає початок змінам у штучному середовищі (Дж. К. Джонс). Проєкт як навчально-пізнавальна творча діяльність учнів-партнерів навколо поставленої проблеми, спрямована на досягнення результату (Є. Полат). Метод проєкту як педагогічна технологія. Спосіб застосування інтегрованого знання з різних галузей задля розв'язання поставленої проблеми, що передбачає елементи творчості. Роль ідей автора концепції прагматичного навчання

Джона Дьюї в становленні проєктного методу. Модель Вудворта. Модель Річардса. Структура проєкту. Основні етапи проєктування.

Класифікація проєктів. Дослідницькі, пошукові, інформаційні, просвітницькі, соціальні, творчі, ігрові (рольові), прикладні, практично-орієнтовані, кооперативні, змагальні, конкурсні. Індивідуальні (особистісні), колективні (парні, групові). Короткотермінові, середньої тривалості, довготривалі. Міждисциплінарні проєкти та співпраця студентів із фахівцями інших галузей. Соціальні проєкти як художні форми соціальної відповідальності; соціально відповідальна тематика навчального проєктування.

Дизайн-дослідження: цілі, методи. Причинно-наслідкові зв'язки становлення дизайн-дослідження (рух design methods 1960-х pp.). Концепція Л. Брюса Арчера. Дональд Шон про проєктну поведінку дизайнерів у праці «Рефлексивний практик» (The Reflective Practitioner). Критичне осмислення концепцій дизайн-дослідження. Методи міні-дослідження і дизайн-дослідження. Метод аналізу артефактів: систематичне дослідження об'єкта, його естетичних і інтерактивних характеристик і фізичного, соціального й культурного контексту. Бодістормінг у фізичному середовищі з рольовими діями й моделюванням. Генерування нових ідей. Емпатичне спонтанне макетування.

Ситуаційний аналіз у пошуковому дослідженні наявних явищ, порівняння, отримання інформації, нових ідей для дослідження впливу змін, нових програм, інновацій. Стратегія поглибленого вивчення окремих випадків, подій у контексті використання кількох джерел інформації. Колаж – метод візуального вираження думок, почуттів, бажань та інших аспектів життя, які проблемно сформулювати традиційними засобами.

Науково обґрунтована концепція навчального дослідницького проєкту: проблема, мета, гіпотеза, методи. Представлення результатів студентських досліджень у науковому та професійному середовищі в Україні та за кордоном: конференції, конкурси, публікації, міжнародні освітні проєкти.

Список рекомендованих джерел

Основний: 3 [с. 69–141]

Додатковий: 16 [с. 265–274], 27 [с. 20–24], 31 [с. 6–67]

Інтернет-ресурси: 33, 34, 38, 39, 40, 44

Тема 6. Методи формування творчих навичок у дизайнерів. Штучний інтелект

Проєктний і творчий тип мислення. Людина як суб'єкт діяльності. Здатність формулювати ціль, яка забезпечує результат. Ірраціональний початок творчості. Визначення творчості. Творчість як слідування природі. Дизайн як проєктний дискурс. Прагматизм як джерело дискурсу дизайну. Мотив проєктної діяльності. Евристичність. Ексклюзивність. Інноваційність. Оригінальність. Креативність. Особливості педагогічної технології активації творчості у дизайнерів.

Педагогічні прийоми розвитку креативності: генерування ідей, дизайн-мислення, евристичні методи; постановка та розв'язання творчих проблем. Візуальна комунікація у творчому навчальному процесі. Навчання презентації креативного продукту: демонстрування культурної цінності та економічної вартості дизайн-рішення замовнику і споживачу.

Штучний інтелект як інструмент навчальної діяльності. Штучний інтелект та його роль в освітньому процесі. Інструменти штучного інтелекту і їх можливості в застосуванні в навчальній діяльності. Інтеграція штучного інтелекту в освітній процес підготовки дизайнерів. Переваги та застереження у використанні штучного інтелекту у пошуку навчального матеріалу, виконанні практичних завдань. Використання штучного інтелекту в наукових дослідженнях.

Етичний аспект використання продукту штучного інтелекту. Академічна доброчесність в сучасних умовах. Соціально відповідальне використання ШІ: авторство, прозорість, соціальні наслідки; творчі завдання із соціальною тематикою як художні форми соціальної відповідальності. Комунікація з фахівцями інших галузей (ІТ, право) щодо використання ШІ в освіті.

Список рекомендованих джерел

Основний: 3 [с. 187–191], 5 [с. 143–148], 7 [с. 129–135]

Додатковий: 10 [с. 229–239], 14 [с. 78–107], 18 [с. 127–147], 20 [с. 127–147], 23 [с. 93–149], 25 [с. 51–58]

Інтернет-ресурси: 34, 38, 39, 41

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Закони та нормативні акти

1. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти : наказ МОН України від 21.12.2018 № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni-standarti/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>

2. Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн». URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/022-Dyzayn-bakalavr.28.07.pdf>

Основний

3. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. «Дизайн». Харків : ХДАДМ, 2003. 320 с.

4. Каплінський В. В. Методика викладання у вищій школі : навч. посіб. Вінниця : ТОВ «Ніланд ЛТД», 2015. 224 с.

5. Папанек В. Дизайн для реального світу. Київ : ArtHuss, 2020. 480 с.

6. Пономарьова Г. Ф., Беляєв С. Б., Бабакіна О. О., Литвин В. А. Освітні технології : навч.-метод. посіб. Харків, 2023. 266 с. URL: <https://clipr.cc/Fd39n>

7. Савчак Н. С., Савчак Р. Н., Михайлечко Н. В., Баранович Л. Р. Основи дизайну : навч. посіб. Львів : СПОЛОМ, 2024. 172 с. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi82/0061875.pdf>

Додатковий

8. Березюк О., Тимченко М. Формування творчих здібностей майбутніх дизайнерів засобами художньо-проектної діяльності : монографія. Житомир, 2024. 356 с.

9. Вдовченко В. В. Художнє проектування : навч. посіб. Київ : КОНВІ ПРІНТ, 2021. 141 с. URL: <https://undip.org.ua/library/khudozhnie-proektuvannia-navchalnyy-posibnyk/>

10. Використання технологій штучного інтелекту у освітньому процесі професійної підготовки дизайнерів. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2024. № 16. С. 229–239. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2024.1615>

11. Гуменюк Т. Б. Моделювання в педагогічній діяльності. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 13 : Проблеми трудової та професійної підготовки. Київ, 2010. Вип. 7. С. 66–72.

12. Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю. Полтава, 2022. 78 с.

13. Дизайн-освіта: профільне навчання старшокласників: програми, календарні плани і не тільки... Київ : Шкільний світ, 2006. 128 с.

14. Дудник Н., Гірняк С., Свйонтик О. Педагогічні технології : навч.-метод. посіб. Дрогобич, 2023. 156 с. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi82/0062285.pdf>

15. Зайченко І. В. Педагогіка : навч. посіб. для студ. вищих пед. навч. закл. 2-ге вид. Київ : Освіта України ; КНТ, 2008. 528 с.

16. Коломієць А. М., Швець О. А., Коломієць Д. І., Бабчук Ю. М. Методологічні підходи до організації дизайн-освіти (аналіз і використання німецького досвіду). Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців. 2021. Вип. 62. С. 265–274. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/5087/4490>

17. Лещенко М. П. Зарубіжні технології підготовки вчителів до естетичного виховання. Київ, 1996.

18. Методика застосування технологій штучного інтелекту для розвитку креативності майбутніх дизайнерів у професійній підготовці. Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання. 2024. DOI: [https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024\(3\)-07](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024(3)-07)

19. Методологія впровадження AI-інструментів у підготовку дизайнерів-графіків. Педагогічна Академія: наукові записки. 2025. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17916952>

20. Нагорна Н. Штучний інтелект як ресурс трансформації фахової підготовки у сфері дизайну та технологій. Штучний інтелект в освіті. Ч. 1 : монографія / за ред. А. Яцишин. Київ : ІЦО НАПН України, 2025. С. 127–147. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/748065>

21. Назаренко О. М. Педагогіка : навч. посіб. Одеса : Фенікс, 2022. 146 с.

22. Носко М. О., Гаркуша С. В., Цигура Г. О. Педагогічні технології: поняття, структура та зміст. 2020. DOI: [10.5281/zenodo.3905524](https://doi.org/10.5281/zenodo.3905524)

23. Педагогіка вищої школи. Основи наукових досліджень / за ред. В. Е. Луначека, Н. О. Ткачової. Харків, 2024. 344 с. URL: https://www.researchgate.net/publication/385878846_Pedagogika_visoi_skoli_2024

24. Продан І. В. Конспект лекцій з методики викладання дизайну : навч.-метод. посіб. для магістрантів спец. 022 «Дизайн». Старобільськ : ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2021. 98 с.

25. Романенко Н. Г. Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні засади і практики : навч. посіб. Черкаси, 2025. 101 с. URL: <https://surl.li/cjqdse>

26. Рудницька О. Педагогіка: загальна і мистецька : навч. посіб. Київ, 2002. 270 с.

27. Сє Юйдін. Теоретико-методичні аспекти підготовки студентів-дизайнерів у закладах передвищої освіти : дис. ... д-ра філософії. Тернопіль, 2023. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/32200/1/Dys_Sie_Yuidin.pdf

28. Спільна історія. Діалог культур : навч. посіб. Львів : ЗУКІЦ, 2013. 256 с.

29. Фурса О. Розвиток дизайн-освіти в Україні і зарубіжжі: історико-порівняльний аспект. Порівняльна професійна педагогіка. 2011. Вип. 2. С. 112–124.

30. Чупріна Н. В., Струмінська Т. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2017. 416 с.

31. Hanington B., Martin B. Universal Methods of Design, Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Beverly : Rockport, 2019. 264 p.

Інтернет-ресурси

32. Бобренко Р., Слівінська А. Методи викладання мистецьких дисциплін для майбутніх графічних дизайнерів: аналітичний аспект. Актуальні питання гуманітарних наук. 2025. Вип. 84, т. 1. С. 84–92. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/84_2025/part_1/14.pdf

33. Бобренко Р., Слівінська А., Бобир О. Методика викладання мистецьких дисциплін здобувачам спеціальності «Графічний дизайн» під час воєнного стану в Україні (на прикладі НАКККиМ). Актуальні питання гуманітарних наук. 2025. Вип. 85, т. 1. С. 55–64. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/85_2025/part_1/11.pdf

34. Електронна бібліотека «Культура України» Національної бібліотеки України імені Ярослава Мудрого.
35. Дмитрюк С. В. Форми і методи професійної підготовки майбутніх дизайнерів у ВНЗ Великої Британії. URL: <http://er.knutd.com.ua/bitstream/>
36. Cross N. A History of Design Methodology. 1993. URL: https://monoskop.org/images/6/66/Cross_Nigel_1993_A_History_of_Design_Methodology.pdf
37. Кнюпа Ю., Пижевський М. Can you draw it for me? Київ : Інша освіта ; EcoVisio, 2017. URL: http://insha-osvita.org/wp-content/uploads/2018/01/Can-you-draw-it-for-me-2017-demo_02.pdf
38. Колесова О. А., Силенко Ю. В., Іванова М. С. Роль штучного інтелекту у розвитку проєктного мислення у студентів-дизайнерів. Український мистецтвознавчий дискурс. 2025. Вип. 5. С. 57–67. URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/421/372>
39. Kumar V. 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. Hoboken : Wiley, 2012. 336 p.
40. Miao F., Cukurova M. AI competency framework for teachers. UNESCO, 2024. <https://doi.org/10.54675/ZJTE2084>
41. Miao F., Shiohira K., Lao N. AI competency framework for students. UNESCO, 2024. <https://doi.org/10.54675/JKJB9835>
42. Нариси з історії українського дизайну XX століття : зб. ст. / за заг. ред. М. І. Яковлєва. Київ : ІПСМ НАМ України. URL: http://mari.kiev.ua/sites/default/files/inline-images/pdfs/_works-istor_design_text.pdf
43. Паккі М. С., Ворона В. О., Червона Л. М., Нашинець-Наумова А. Ю. Освітній дизайн : навч. посіб. Київ : Інститут вищої освіти НАПН України, 2025. 180 с. URL: <https://clipr.cc/aV2Gv>
44. Посібник для тренерів. 2-ге вид. Київ : Інша освіта, 2015. URL: http://insha-osvita.org/wp-content/uploads/2016/11/Handbook-for-Trainers2_IO.pdf
45. Казак І. О. Сучасні методи проєктування : конспект лекцій. Київ : КПІ, 2019. 65 с. URL: https://cpsm.kpi.ua/Doc/konsp_suchasni_metodi.pdf
46. Tellez F. A. Exploring A.I. in design education: enhancing ideation with A.I. text-to-image generators in digital design courses. IDSA Education Paper, 2023. 12 p. URL: <https://www.idsa.org/education-paper/exploring-a-i-in-design-education/>
47. Шевченко А. І. Методика навчання художнього проєктування майбутніх фахівців з дизайну : дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2017. URL: <https://docplayer.net/60485596-Metodika-navchannya-hudozhnogo-proektuvannya-maybutnih-fahivciv-z-dizaynu.html>
48. 100 років сучасності: ідеї Баугаузу та українського авангарду у сучасному дизайні та дизайн-освіті : матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 2–3 квітня 2020 р. / редкол.: Н. Удріс-Бородавко, А. Болтенков, О. Чистіков. Київ : КНУКиМ, 2020. 180 с. URL: http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/nuk_konf/20/8.pdf
49. Waks L. J. Donald Schön's Philosophy of Design and Design Education. International Journal of Technology and Design Education. 2001. Vol. 11. P. 37–51.