

**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

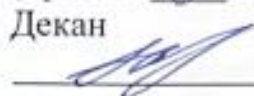
ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою факультету

технологій та бізнесу

(прот. № 6 від «19» 12 2025р.)

Декан



Надія ВЕДМІДЬ

**ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ
ДИЗАЙНЕРІВ/
EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN DESIGNER TRAINING**

**РОБОЧА ПРОГРАМА/
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь	магістр / Master
галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities
спеціальність	В2 Дизайн / Design
освітня програма	Графічний дизайн/ Graphic Design

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

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

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну 25 листопада 2025 року, протокол № 7.

Рецензенти:

Руслана БЕЗУГЛА, доктор мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

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**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE**

освітній ступінь магістр / Master

галузь знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки / Culture, Arts and Humanities

спеціальність В2 Дизайн / Design

освітня програма Графічний дизайн / Graphic Design

1. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ ТА РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ТЕМАМИ (ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН)

Тема	Усього годин / кредитів	Лекції	Практичні	СРС	Форми контролю
Тема 1. Педагогічні технології дизайн-освіти: предмет і структура	15	2	2	11	УО, ІР, П
Тема 2. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл ХХ ст.	15	2	2	11	УО, ІР, Д
Тема 3. Моделі освітніх технологій дизайну	15	2	2	11	УО, ІР
Тема 4. Методи освітніх технологій дизайну	15	2	2	11	УО, ІР, П
Тема 5. Основні методи підготовки студентів до науково-дослідної і проєктної діяльності	15	2	2	11	УО, ІР, П
Тема 6. Методи формування творчих навичок у дизайнерів. Штучний інтелект	15	2	2	11	УО, ІР, П
Разом	90 / 3	12	12	66	
Підсумковий контроль – екзамен					

Примітка: **УО** – усне опитування; **ІР** – виконання індивідуальної роботи; **Д** – доповідь; **П** – презентація.

2. ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ (СЕМІНАРСЬКИХ) ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
<i>Знати:</i> мету, завдання і структуру навчальної дисципліни; сучасне визначення дизайну та класифікацію його видів; основні принципи і функції дизайн-освіти; типологію цілей викладання дисциплін дизайну та естетичних завдань дизайн-освіти; програмні результати навчання за спеціальністю «Дизайн»; зміст	Лекція 1. Педагогічні технології дизайн-освіти: предмет і структура 1. Цілі і призначення дизайн-освіти. Гносеологічні, антропологічні та естетичні завдання дизайн-освіти. 2. Проблема визначення дизайну і предмета дизайну в дизайн-освіті. 3. Зміст понять «педагогічна технологія», «технологія навчання», «метод навчання», «форма навчання». 4. Структура педагогічної технології. 5. Українські та зарубіжні моделі дизайн-освіти: критичний порівняльний аналіз; естетичні засади шкіл і пошук національного стилю. 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 Питання для поглибленого вивчення:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
понять «технологія навчання», «метод навчання», «форма навчання», «педагогічна техніка», «технологічна карта»; структуру педагогічної технології (загальнопедагогічний, частково-методичний, локальний рівні); українські та зарубіжні моделі дизайн-освіти, роль формування національного стилю в підготовці дизайнера; зв'язок естетичних програм	1. Проблема визначення дизайну. 2. Особливості сучасної дизайн-освіти. 3. Взаємозв'язок технологічної та гуманітарної складових дизайн-освіти. 4. Педагогічна майстерність викладачів дизайну: історичний огляд. 5. Порівняльний аналіз моделей дизайн-освіти в українських та зарубіжних закладах вищої освіти. 6. Співвідношення понять «педагогічна технологія» і «методика викладання». 7. Технологічна карта заняття як інструмент проєктування освітнього процесу. 8. Критерії відтворюваності та ефективності педагогічної технології. 9. Роль естетики і етики у підготовці дизайнерів. 10. Формування національного стилю як завдання сучасної української дизайн-освіти. 11. Написати технологічну карту семінарського заняття на тему «Стиль ар-нуво в сучасному дизайні» з дисципліни «Сучасні стилі в мистецтві та дизайні» (до 1 сторінки). 12. Написати есе на тему «Умови, завдання і форми підготовки дизайнерів» за книгою В. Папанека «Дизайн для реального світу» (розділ «Неонова шкільна дошка: дизайнерська підготовка і дизайнерські колективи»).	
	Самостійна робота студентів	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
дизайнерських шкіл із сучасними педагогічними технологіями. <i>Вміти:</i> критично осмислювати підходи до визначення дизайну та дизайн-освіти; порівнювати українські й зарубіжні моделі дизайн-освіти; використовувати педагогічні технології дизайн-освіти у власній педагогічній діяльності; формулювати цілі навчального заняття	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [34, 42, 43, 44]. Практичне заняття № 1. Педагогічні технології дизайн-освіти: предмет і структура Мета: навчитися аналізувати освітню програму і стандарти, узгоджувати компетентності з освітньою компонентою та розробляти технологічну карту заняття. Практичні завдання: 1. Опрацювати зміст і структуру освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» ДТЕУ та виокремити компетентності, що відповідають одній обраній обов'язковій освітній компоненті. Скласти таблицю відповідності компетентностей і програмних результатів навчання обраної компоненти та аргументувати вибір на підставі вивчення Стандартів. Сформулювати пропозиції щодо посилення реалізації компетентностей обраної освітньої компоненти засобами конкретної педагогічної технології.	3 2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
відповідно до його типу; проєктувати завдання дисципліни з урахуванням гносеологічного, антропологічного, культурологічного та естетичного аспектів; узгоджувати цілі заняття з програмними результатами навчання освітньої програми; обирати технологію навчання та програмувати навчально-методичне забезпечення заняття; розробляти	2. Обрати тему заняття з робочої програми обраної освітньої компоненти освітньої програми «Графічний дизайн» ДТЕУ. Розробити технологічну карту заняття з визначенням елементів загальнопедагогічного, частково-методичного та локального рівнів. Презентувати розроблену карту та обґрунтувати вибір методів і засобів навчання на кожному рівні. 3. Порівняти підготовку графічних дизайнерів в одному українському та одному зарубіжному закладі вищої освіти (мета, компетентності, провідні методи) і визначити, які елементи досвіду доцільно адаптувати до ОП «Графічний дизайн» ДТЕУ.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
технологічну карту заняття з дисципліни.		
<i>Знати:</i> історичні передумови й педагогічні принципи Веркбунду та Баугаузу; зміст форкурсу Й. Іттена та теорії форми в дизайн-освіті; роль візуальної комунікації й типографіки в навчальних програмах Баугаузу; педагогічну модель Ульмської школи та міжнародне поширення ідей Баугаузу; етапи становлення дизайн-	Лекція 2. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл XX ст. 1. Педагогічні ідеї німецького художньо-промислового союзу «Веркбунд». 2. Педагогічна концепція школи Баугауз: форкурс Йоганнеса Іттена та теорія форми. 3. Розвиток дизайн-освіти в Україні: від школи М. Раєвської-Іванової до ВХУТЕМАСу. 4. Бойчукізм, авангардизм і формування перших дизайнерських шкіл. 5. Ульмська школа та міжнародне поширення педагогічних ідей Баугаузу. 6. Візуальна комунікація в навчальних програмах шкіл; естетичні проблеми шкіл і генеза сучасної візуальної культури. Список рекомендованих джерел Основний: 3 [с. 8–38], 7 [с. 63–69, 80–90] Додатковий: 29 [с. 112–123] Інтернет-ресурси: 34, 42, 48 Питання для поглибленого вивчення: 1. Історичні передумови формування перших дизайнерських шкіл на початку XX ст. 2. Основні ідеї Й. Іттена, викладені у праці «Мистецтво форми». 3. Педагогічні ідеї і практика Ульмської школи дизайну.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
освіти в Україні (школа М. Раєвської-Іванової, вплив ВХУТЕМАСу, бойчукізм, творчість В. Єрмилова); естетичні проблеми дизайнерських шкіл як чинник формування сучасної візуальної культури. <i>Вміти:</i> аналізувати педагогічні концепції провідних дизайнерських шкіл ХХ ст. у міжнародному	4. Педагогічні ідеї Пауля Клее в праці «Педагогічні ескізи». 5. Вплив форкурсу Баугаузу на сучасні пропедевтичні курси з композиції. 6. Педагогічна спадщина українських конструктивістів у контексті сучасної дизайн-освіти. 7. Дискусія «мистецтво – ремесло – промисловість» у педагогіці Веркбунду і Баугаузу. 8. Школа М. Д. Раєвської-Іванової в Харкові. 9. Педагогічні ідеї і пошуки В. Єрмилова. 10. Авангардизм і академізм української дизайн-освіти. 11. Новий Баугауз у Чикаго та Блек-Маунтін-коледж: міжнародне життя педагогічних ідей Баугаузу. 12. Написати есе на тему «Роль ідей М. Бойчука у становленні української сучасної дизайн-освіти» (до 1 сторінки). 13. Написати есе на тему «Ідеї Баугаузу в сучасному дизайні» (до 1 сторінки). Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 3 [с. 8–38], 7 [с. 63–69, 80–90]; Додатковий: 29 [с. 112–123]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [34, 42, 48].	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
контексті; виявляти спадкоємність ідей Баугаузу в сучасних методиках викладання дизайну; порівнювати європейський та український досвід становлення дизайн-освіти; критично осмислювати педагогічну спадщину шкіл і адаптувати її до сучасних методів викладання; генерувати ідеї навчальних завдань на основі спадщини шкіл; організовувати взаємодію навчальної	Практичне заняття № 2. Основні педагогічні концепції дизайнерських шкіл XX ст. Мета: дослідити педагогічні системи дизайнерських шкіл XX ст. і навчитися адаптувати їхні елементи до сучасних занять. Практичні завдання: 1. Обрати дві школи (наприклад, Баугауз і школу М. Раєвської-Іванової) та скласти порівняльну таблицю: мета навчання – методи – структура курсу – відомі викладачі/випускники. Виявити 2–3 елементи педагогічної системи обраних шкіл, які можна адаптувати до сучасного заняття з обраної освітньої компоненти. Розробити короткий фрагмент завдання для студентів у стилі форкурсу (на основі композиційних вправ Іттена). 2. Змодельовати фрагмент навчального проєкту за принципом співпраці школи з виробництвом: сформулювати завдання від умовного замовника (видавництва, виробника, культурної інституції) та визначити роль фахівців суміжних галузей у його виконанні.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
групи з фахівцями суміжних галузей за зразком проєктної співпраці шкіл із промисловістю.		
<i>Знати:</i> структурні елементи освітньої технології; причинно-наслідкові зв'язки розвитку моделей навчання дизайну (майстерня, студійна, проєктна, змішана моделі); міжнародні моделі дизайн-освіти; критерії вибору оптимальної моделі навчання; складові	Лекція 3. Моделі освітніх технологій викладання дизайну 1. Моделі освітніх технологій: традиційні і сучасні. 2. Модель навчання: критерії вибору та дидактичний рівень. 3. Педагогічна техніка і педагогічне мистецтво викладача дизайну. 4. Технології організації форм навчання: лекція, практичне заняття, лабораторне заняття, семінар, самостійна робота. 5. Сучасні трансформації професії викладача; взаємодія викладача зі стейкхолдерами освітньої програми. 6. Еволюція моделей навчання дизайну та міжнародний досвід; візуальна комунікація навчального матеріалу. 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	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
педагогічної техніки викладача (інтуїція, манера поведінки, міміка, жести); характеристику основних форм організації навчання (бесіда, лекція, практикум, семінар, самостійна робота); засоби візуальної комунікації навчального матеріалу. <i>Вміти:</i> обирати модель навчання відповідно до дидактичних цілей	Питання для поглибленого вивчення: 1. Індивідуальний стиль педагогічної діяльності викладача дизайну. 2. Діагностика поточного стану студентів як елемент моделі навчання. 3. Поєднання традиційних і сучасних форм навчання у викладанні дизайну. 4. Сучасні моделі педагогічної технології викладання дизайну. 5. Педагогічні технології викладання дизайну у цифрову епоху. 6. Студійна модель навчання дизайну: походження, переваги й обмеження. 7. Написати есе «Технологічний аналіз лекції з графічного дизайну з платформи TED».	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [33, 34, 43 [с. 90–108], 44].	11
	Практичне заняття № 3. Моделі освітніх технологій дизайну Мета: сформулювати вміння обирати модель навчання, формулювати заплановані результати та проектувати заняття з використанням різних форм навчання.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
заняття; пояснювати зв'язок між розвитком дизайну й трансформацією моделей навчання; критично оцінювати освітні моделі з урахуванням міжнародного досвіду; застосовувати елементи педагогічної техніки у власній викладацькій діяльності; обирати модель поведінки у взаємодії з роботодавцями, практиками та іншими стейкхолдерами	Практичні завдання: 1. Сформулювати заплановані результати навчання для обраної теми заняття з робочої програми обраної освітньої компоненти освітньої програми «Графічний дизайн». Обрати оптимальну модель навчання та обґрунтувати вибір дидактичного рівня, методів і форм педагогічної моделі. Розробити план заняття (бесіда/лекція/практичне заняття/семінар/лабораторне заняття) з описом засобів педагогічної технології, які буде застосовано. 2. Розробити візуальну схему (інфографіку) структури заняття для студентів. 3. Змодельовати коротку зустріч викладача з представником роботодавця щодо змісту заняття: обрати модель поведінки та аргументацію.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
освітньої програми; проєктувати заняття з використанням різних форм організації навчання; візуалізувати навчальний матеріал засобами інфографіки та візуальних конспектів.		
<i>Знати:</i> зміст пояснювально-ілюстративного, програмованого, евристичного, проблемного і модельного методів навчання, ділової гри, методу проєкту та	Лекція 4. Методи освітніх технологій дизайну 1. Метод і форма навчання: класифікація методів викладання. 2. Пояснювально-ілюстративний, програмований, евристичний, проблемний та модельний методи навчання. 3. Ділові ігри як модельний метод викладання дизайну. 4. Метод проєкту та метод case-study у підготовці дизайнерів. Технологічне конструювання CASE-методу: етапи і цілі. 5. Методи систематизації і планування, аналізу та рефлексії, зворотного зв'язку у викладанні фахових дисциплін.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
case-study; методів «Мозковий штурм», «Займи позицію», «Шкала думок», «Мікрофон», «ПРЕС», «Коло ідей», «Акваріум», «Інтерактивна дискусія», SWOT-аналізу, діаграми Венна, методу «Метаплан»; технологію написання сінквейна як методу формування критичного мислення; методи отримання зворотного зв'язку від	6. Методи інтерактивного навчання. 7. Інтегровані підходи до фахової підготовки дизайнерів: зв'язок методів навчання з розвитком дизайн-практики; планування 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Типологія проблемних ситуацій у викладанні фахових дисциплін дизайну. 2. Особливості засвоєння навчального матеріалу під час використання пояснювально-ілюстративного методу. Межі його застосування у творчих дисциплінах. 3. Особливості застосування ділових ігор у підготовці дизайнерів-графіків. 4. Метод case-study як інструмент формування проєктного мислення. 5. Порівняння методу проєкту в педагогіці та в професійній дизайнерській діяльності. 6. Методи систематизації та планування: SWOT-аналіз, діаграма Венна, метаплан. 7. «Письмова дискусія» та інші методи структурування групових обговорень. 8. Методи аналізу та рефлексії: сінквейн, хоку.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
студентів; теоретичні і методичні засади вибору методів навчання та інтегровані підходи до фахової підготовки дизайнерів; причинно-наслідковий зв'язок між розвитком дизайн-практики і методами викладання дизайну. <i>Вміти:</i> розрізняти методи навчання за ступенем самостійності студента; виявляти, ставити та розв'язувати навчальні	9. Методи зворотного зв'язку: «Конверти», «Валіза, смітник, м'ясорубка», «Спалах», «Незавершені фрази». 10. Специфіка застосування методу «Мозковий штурм» для генерації дизайнерських ідей. 11. Роль методу ПРЕС у формуванні аргументованої професійної позиції студента. 12. Порівняння методів «Акваріум» та «Інтерактивна дискусія» за критерієм залучення учасників. 13. Методи «Ажурна пилка» («Мозаїка»), «Снігова куля» («Два – чотири – вісім»), «Чотири кути» у викладанні дизайну. 14. SWOT-аналіз як інструмент самооцінювання дизайн-проєкту студента. 15. Технологія сінквейна у формуванні рефлексивних умінь майбутнього дизайнера. 16. Порівняльна ефективність різних методів зворотного зв'язку на заняттях з дизайну. 17. Методи формування м'яких навичок і здатності до кооперації в процесі навчання. 18. Технологія адаптивного та персоналізованого навчання в дизайн-освіті. 19. Метод «Частини моєї ідентичності». 20. Схема одного із зазначених методів і демонстрація його використання на практичному занятті (тему заняття й освітню компоненту обрати самостійно).	
	Самостійна робота студентів	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
проблеми засобами проблемного і модельного методів; конструювати проблемну ситуацію для заняття; добирати метод навчання відповідно до дидактичної мети та рівня підготовки студентів; поєднувати методи в інтегрованому підході до фахової підготовки; планувати власну науково-педагогічну діяльність щодо добору й апробації методів.	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [33, 34, 36, 41, 42, 43, 44, 45].	
	Практичне заняття № 4. Методи освітніх технологій дизайну Мета: опанувати добір і застосування методів навчання (проблемного, модельного, case-study, інтерактивних) відповідно до дидактичної мети. Практичні завдання: 1. Запропонувати тему заняття з робочої програми обраної освітньої компоненти програми «Графічний дизайн» ДТЕУ та визначити, який із чотирьох методів (пояснювально-ілюстративний, програмований, евристичний, проблемний) є найдоцільнішим. Сформулювати для обраної теми проблемну ситуацію (суперечність між наявними та потрібними знаннями). Розробити короткий сценарій заняття із застосуванням обраного методу та описом очікуваної реакції студентів і презентувати його. 2. Обрати реальну або гіпотетичну проєктну ситуацію з практики дизайнера. Оформити її як case-study з визначенням вихідних умов, проблеми, можливих шляхів	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
	розв'язання. Розробити систему запитань для обговорення кейса зі студентами (за етапами CASE-методу). 3. Обрати дискусійне питання за фаховою тематикою (наприклад, «Роль штучного інтелекту в роботі дизайнера»). Розробити сценарій заняття з використанням одного з методів висловлювання думок (на вибір) та методу «Акваріум» або «Інтерактивна дискусія». Провести (змоделювати) фрагмент заняття в академічній групі та здійснити його рефлексивний аналіз. 4. Скласти план власної науково-педагогічної діяльності на семестр: методи і форми навчання, які планується апробувати, тема методичного дослідження, способи оцінювання ефективності.	
<i>Знати:</i> сутність поняття «проект» (за Дж. К. Джонсом, Є. Полат); класифікацію навчальних проєктів; причини виникнення дизайн-дослідження та	Лекція 5. Основні методи підготовки студентів до науково-дослідної і проєктної діяльності 1. Поняття «проект» і метод проєкту як педагогічна технологія. 2. Класифікація навчальних проєктів; міждисциплінарні та соціальні проєкти. 3. Дизайн-дослідження: передумови виникнення, концепції Л. Брюса Арчера та Дональда Шона. 4. Методи міні-дослідження: аналіз артефактів, бодістормінг, ситуаційний аналіз, колаж.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
концепції Л. Брюса Арчера і Д. Шона; сутність методів аналізу артефактів, бодістормінгу, ситуаційного аналізу, колажу; структуру науково обґрунтованої концепції навчального дослідницького проєкту; принципи міждисциплінарних і соціальних навчальних проєктів; форми представлення результатів досліджень у науковому та професійному	5. Науково обґрунтована концепція навчального проєкту; представлення результатів у науковому та професійному середовищі в Україні та за кордоном. 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 Питання для поглибленого вивчення: 1. Модель Д. Шона в контексті підготовки дизайнерів. 2. Методи міні-дослідження як інструмент передпроектного аналізу. 3. Роль колажу в розвитку асоціативного мислення майбутнього дизайнера. 4. Складання діаграми спорідненості. 5. Аналіз артефактів. 6. Поведінкове картування. 7. Бодістормінг і графічні органайзери мозкового штурму. 8. Бізнес-орігами. 9. Ситуаційний аналіз (метод кейсів). 10. Когнітивне картування. 11. Колаж. 12. Контекстне дослідження.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
середовищі в Україні та за кордоном. <i>Вміти:</i> класифікувати навчальний проєкт за типом, тривалістю та формою участі; критично осмислювати концепції дизайн-дослідження; розробляти науково обґрунтовану концепцію навчального дослідницького проєкту; застосовувати метод	13. Метод критичних випадків. 14. Краудсорсинг. 15. Культурне зондування. 16. Студентські дизайнерські конкурси і конференції (українські та міжнародні) як форма представлення результатів навчального дослідження.	
	Самостійна робота студентів На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (Основний: 3 [с. 69–141]; Додатковий: 16 [с. 265–274], 27 [с. 20–24], 31 [с. 6–67]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [33, 34, 38, 39, 40, 44].	11
	Практичне заняття № 5. Основні методи підготовки студентів до науково-дослідної і проєктної діяльності Мета: сформувати навички організації науково-дослідної та проєктної діяльності студентів, зокрема аналізу артефактів і розроблення концепції навчального проєкту. Практичні завдання: 1. Обрати артефакт (виріб, об'єкт середовища) для дослідження. Провести аналіз артефакту за естетичними, інтерактивними, соціальними та культурними характеристиками. Оформити результати дослідження у вигляді колажу або	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
аналізу артефактів для дослідження дизайнерського об'єкта; використовувати колаж і бодістормінг як методи генерації ідей у проєктній діяльності; організовувати міждисциплінарну взаємодію студентів з фахівцями інших галузей; формувати проєктні складові соціально відповідальних навчальних проєктів; готувати студентів до	короткого звіту з рекомендаціями щодо використання результатів у проєктній діяльності студентів та презентувати їх. 2. Розробити концепцію навчального соціального проєкту: проблема, мета, гіпотеза, методи, партнери з інших галузей, форма представлення результатів на конференції або конкурсі (зокрема міжнародному).	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
представлення результатів на конференціях і конкурсах, зокрема міжнародних.		
<i>Знати:</i> характеристики творчої діяльності дизайнера (евристичність, ексклюзивність, інноваційність, оригінальність, креативність); педагогічні технології активації творчості майбутніх дизайнерів; педагогічні прийоми	Лекція 6. Методи формування творчих навичок у дизайнерів. Штучний інтелект 1. Педагогічні технології активації творчості у підготовці дизайнерів. 2. Інструменти штучного інтелекту та їх можливості у навчальній діяльності. 3. Академічна доброчесність і межі допустимого використання ШІ в освітньому процесі; соціальна відповідальність. 4. Навчання презентації креативного продукту: культурна цінність та економічна вартість; соціально відповідальні творчі завдання. 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 Питання для поглибленого вивчення:	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
навчання презентації креативного продукту та аргументації його культурної цінності й економічної вартості; особливості використання штучного інтелекту в освітньому процесі дизайну; функціональні можливості основних інструментів штучного інтелекту у навчальній та науковій діяльності; етичні аспекти, обмеження та принципи соціально	1. Співвідношення раціонального і ірраціонального компонентів у творчому процесі дизайнера. 2. Технології розвитку креативності у зарубіжній та вітчизняній дизайн-освіті. 3. Критерії оцінювання оригінальності та інноваційності студентських проєктних робіт. 4. Евристичні прийоми активізації творчого мислення студентів-дизайнерів. 5. Евристично-програмований метод як інструмент формування креативності. 6. Проєктний і творчий тип мислення дизайнера. 7. Евристичність, ексклюзивність, інноваційність та оригінальність як характеристики творчої діяльності. 8. Технології генеративного штучного інтелекту (text-to-image) у розвитку проєктного мислення студентів-дизайнерів. 9. Перспективи інтеграції ШІ-інструментів у методику викладання фахових дисциплін дизайну. 10. Методика навчання питчингу дизайн-проєкту. 11. Написати есе або доповідь «Освіта майбутнього: технології та перспективи» (1 сторінка).	
	Самостійна робота студентів	11

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
відповідального використання ШІ в освіті. <i>Вміти:</i> діагностувати ознаки творчої діяльності у власній та студентській проєктній практиці; генерувати ідеї творчих навчальних завдань і розв'язувати творчі проблеми; добирати педагогічні прийоми активізації креативності; стимулювати оригінальність і	На вибір студента пропонується самостійна робота, що передбачає поглиблене вивчення окремих питань теми на основі опрацювання спеціалізованої літератури (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]) та пошуку інформаційних джерел у мережі Інтернет [34, 38, 39, 41]. Практичне заняття № 6. Методи формування творчих навичок у дизайнерів. Штучний інтелект Мета: навчитися добирати методи активізації творчості та відповідально інтегрувати інструменти штучного інтелекту в навчання дизайнерів. Практичні завдання: 1. Опрацювати 2–3 методики активізації креативності (за вибором) та описати їх основні принципи. Розробити авторську вправу для розвитку одного з компонентів творчого мислення (евристичність, оригінальність, асоціативність тощо), розраховану на 15–20 хв заняття, і презентувати її. 2. Обрати інструмент ШІ (текстовий, графічний або аналітичний) та застосувати його для розв'язання конкретного навчального завдання з фахової дисципліни. Порівняти отриманий результат із власним варіантом виконання завдання, визначити переваги й обмеження застосування ШІ.	2

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
інноваційність проєктних рішень; навчати студентів переконливо демонструвати культурну цінність та економічну вартість креативного продукту; добирати інструменти штучного інтелекту відповідно до навчального завдання; критично оцінювати результати, отримані за допомогою ШІ; обговорювати використання ШІ з фахівцями суміжних галузей;	3. Розробити навчальне завдання «Пітч дизайн-рішення»: студент презентує креативний продукт умовному замовнику, аргументуючи його культурну цінність і економічну вартість; скласти критерії оцінювання.	

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студента, год.
1	2	3
дотримуватися принципів академічної доброчесності та діяти соціально відповідально при використанні ІІІ у навчальній і науковій роботі.		
Всього		90

* Навчальна діяльність включає зміст лекції, список рекомендованих джерел, питання для поглибленого вивчення, завдання самостійної роботи студентів і завдання практичного заняття.

ВИМОГИ ДО ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ

Для есе: обсяг 1 повна сторінка тексту (120–200 слів); кожен абзац есе розкриває одну думку; есе не має містити нічого зайвого, має нести лише інформацію, необхідну для розкриття ідеї есе, власної позиції автора; есе відрізняється чіткою композиційною побудовою, має бути логічним за структурою.

Для доповіді: обсяг 3 повні сторінки тексту (у т. ч. з вихідними даними і бібліографією) + ілюстрації (якщо це передбачено завданням). Шрифт – Times New Roman 14, міжрядковий інтервал – 1,5. Поля: всі – 2 см. Абзац – 1,25. Структура

вихідних даних: прізвище, ім'я / курс, група / назва дисципліни / дата виконання письмової роботи. Тема дослідження – великими літерами по центру сторінки. Структура роботи: актуальність теми дослідження / аналіз досліджень і публікацій / мета дослідження / виклад основного матеріалу / наукова новизна / висновки. Список використаних джерел укладається за алфавітом та оформлюється згідно з вимогами Національного стандарту України ДСТУ 8302:2015.

Для презентації: загальний обсяг презентації 10–12 слайдів. Перший слайд має містити таку інформацію: прізвище, ім'я / курс, група / назва дисципліни / дата виконання роботи / тема дослідження. Останній слайд – список використаних джерел, укладений за алфавітом та оформлений згідно з вимогами Національного стандарту України ДСТУ 8302:2015. Інші слайди мають розкривати тему дослідження. Слайди мають містити текст та можуть містити ілюстрації, графіки тощо. Шрифт – Times New Roman 16, міжрядковий інтервал – 1,25. Доповідь до презентації – 7–8 хвилин (якщо інше не вказано в завданні).

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ З ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

Оцінювання результатів навчання студентів з дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» передбачає проведення таких контрольних заходів:

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Поточний (семестровий) контроль:	Проводиться на практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на практичних заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань. Враховує активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	100
Практичні заняття, самостійна робота студента	Загальна кількість практичних занять з дисципліни – 6 (12 год). Максимальна кількість балів за одне практичне заняття – 12 балів (6 занять × 12 балів) (з урахуванням балів за самостійну роботу).	72
Підсумковий модульний контроль*	Проводиться з метою визначення результатів за період теоретичного і практичного навчання студентів як окреме заняття у межах годин, відведених на практичні заняття.	15
Наукова робота	Активність та участь студента у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни.	13

Форма контрольних заходів	Зміст форми контролю	Максимальна кількість балів
Підсумковий (семестровий) контроль (екзамен)	Засвоєння студентом програми навчальної дисципліни за навчальний період (семестр), що проводиться як контрольний захід під час екзаменаційної сесії.	100
Підсумкова оцінка	Проводиться з метою оцінювання результатів навчання студентів за певним освітнім ступенем. Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.	100

*Підсумковий модульний контроль з дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» здійснюється на останньому за розкладом занятті у вигляді презентації студентом комплексу методичних розробок, виконаних ним за результатами вивчення тем дисципліни за семестр (технологічна карта заняття, сценарій заняття з обраним методом, концепція навчального проєкту, авторська вправа з розвитку креативності, план власної науково-педагогічної діяльності), з подальшим обговоренням та оцінюванням їх за критеріями відповідності навчальним завданням (5 балів), професійним стандартам (5 балів) і рівнем виконання (5 балів). Проводиться в майстернях, навчальних аудиторіях університету тощо. Формат презентації робіт (на фізичних або електронних носіях) визначається викладачем. Загальна кількість балів за модульний контроль складає 15 балів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ (ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ)

Кількість балів	Зміст
«5»	Студент демонструє вільне та усвідомлене володіння матеріалом теми дисципліни; знає та розуміє основні педагогічні поняття, категорії,

Кількість балів	Зміст
	закономірності й принципи; ознайомлений із рекомендованою літературою та першоджерелами. Самостійно аналізує педагогічні явища, ситуації та проблеми, знаходить обґрунтовані рішення, аргументує власну позицію, формулює самостійні висновки. Уміє застосовувати педагогічні знання та методи для розв’язання практичних і проблемних ситуацій, встановлювати міжтематичні та міжпредметні зв’язки. Демонструє сформовані педагогічне, критичне й системне мислення, комунікативні, організаційні, рефлексивні та аналітичні навички, здатність до педагогічної взаємодії та професійної рефлексії.
«4»	Студент демонструє достатньо вільне володіння матеріалом теми дисципліни, розуміє основні педагогічні поняття, принципи та закономірності; ознайомлений із рекомендованою літературою та першоджерелами. Відповідь на проблемні завдання знаходить самостійно або за незначної допомоги викладача, спираючись на лекційний матеріал і самостійно опрацьовані джерела. Уміє застосовувати педагогічні знання для аналізу типових педагогічних ситуацій і виконання практичних завдань, демонструє достатній рівень аналітичних, комунікативних, організаційних та рефлексивних навичок. Допускає неточності та несуттєві помилки у визначенні термінів, поясненні педагогічних явищ або практичному виконанні завдання, але легко усуває їх за допомогою додаткових запитань.
«3»	Студент частково володіє матеріалом теми дисципліни; переважно репродуктивно відтворює зміст лекційного матеріалу та/або основних літературних джерел, знає окремі педагогічні поняття й принципи. Виконує практичне завдання за запропонованим алгоритмом або з допомогою викладача. Допускає помилки у визначенні та поясненні основної педагогічної термінології, аналізі педагогічних ситуацій і виборі способів їх розв’язання. Має недостатньо сформовані аналітичні, критичні, комунікативні та рефлексивні навички; відчуває труднощі під час застосування теоретичних знань до практичних педагогічних ситуацій та не здатний самостійно вирішувати проблемні завдання.
«2»	Студент демонструє нездатність розкрити питання теми дисципліни, відсутність базових педагогічних знань та вкрай слабе володіння практичними вміннями. Не знає основних понять, категорій, принципів і закономірностей педагогіки, не володіє рекомендованою літературою

Кількість балів	Зміст
	та відповідним понятійно-категоріальним апаратом. Не вміє аналізувати педагогічні ситуації, визначати педагогічну проблему та обґрунтовувати шляхи її розв'язання. Не сформовані базові комунікативні, організаційні, аналітичні та рефлексивні навички, необхідні для виконання практичного завдання.
«1»	Студент надає відповіді з численними значними похибками, демонструє фрагментарні та несистемні знання з теми; не може правильно застосувати основні педагогічні поняття та принципи під час виконання практичного завдання. Практичне завдання виконано з грубими помилками, без належного обґрунтування або за умови значної допомоги викладача.
«0»	Завдання за темою дисципліни не виконано або студент не продемонстрував знань і практичних умінь, необхідних для його виконання.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОЗААУДИТОРНОЇ (САМОСТІЙНОЇ) РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Кількість балів	Зміст
«7»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані; робота має креативний характер, залучено інноваційні методи.
«6»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані; робота має креативний характер.
«5»	Робота виконана правильно, повністю і самостійно, засвідчує наявність належного рівня знань та сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.

Кількість балів	Зміст
«4»	Робота виконана самостійно, містить несуттєві помилки; засвідчує наявність належного рівня знань і сформованість практичних навичок; оформлена згідно з вимогами, які висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності строго дотримані.
«3»	Робота виконана, але містить помилки; засвідчує недостатній рівень знань та недостатню сформованість практичних навичок; оформлення роботи не повною мірою відповідає вимогам, що висуваються для даного типу завдань; вимоги академічної доброчесності дотримані частково.
«2»	Робота виконана на неприйнятно низькому рівні; оформлення не відповідає вимогам; стандартів академічної доброчесності не дотримано.
«1»	Робота подана, але її зміст не відповідає завданню або виконаний формально. Рівень знань і практичних навичок критично низький, ключові положення теми дисципліни не відображені. Оформлення відсутнє або повністю суперечить встановленим вимогам. Вимоги академічної доброчесності грубо порушені (наприклад, значне запозичення без посилань, невласні роботи). Така робота не може бути зарахована, проте факт подання фіксується.
«0»	Робота не подана або відсутні будь-які результати виконання. Повна відсутність змістовної частини, навіть формальних спроб виконати практичне завдання.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАУКОВОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Програмою дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» передбачено можливість студента брати участь у науково-дослідній роботі, студентських олімпіадах, конференціях, конкурсах за відповідною тематикою дисципліни (на вибір студента). Максимальна кількість балів для зарахування – 13 балів.

Види наукової діяльності, в яких студент може брати участь:

1. Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції – 2 бали.
2. Публікація тез конференції / наукової статті – 4 бали.

3. Призове місце на конкурсі / олімпіаді / науковому проєкті – 3 бали.

4. Розробка та презентація індивідуального науково-дослідницького проєкту – 4 бали.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО (СЕМЕСТРОВОГО) КОНТРОЛЮ (ЕКЗАМЕНУ)

Підсумкова форма контролю за результатами вивчення дисципліни – ЕКЗАМЕН у письмовій формі, під час якого виставляється підсумкова оцінка з навчальної дисципліни. Оцінювання результатів навчання студентів в університеті здійснюється за 100-бальною шкалою.

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
90–100 (А, відмінно)	Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок. Студент демонструє відмінне засвоєння теоретичного матеріалу, наявність глибоких знань з навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання при виконанні практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, проявляє самостійність і творчість при вирішенні практичних завдань. Як виняток, зазначений рейтинговий бал може отримати студент, який, крім відмінних знань за програмою дисципліни, виявив активність у науковій роботі за відповідною тематикою, став призером творчого конкурсу або студентських олімпіад, виступав на конференціях тощо.
82–89 (В, добре)	Вище середнього рівня з кількома помилками. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу, наявність знань з теми або навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, творчий підхід, припускаючись незначних помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу й у виконанні практичних і творчих завдань, проявляє самостійність при вирішенні завдань.
75–81 (С, добре)	В цілому правильне виконання з певною кількістю суттєвих помилок. Студент демонструє засвоєння теоретичного матеріалу,

Рейтинговий бал (оцінка за шкалою ЄКТС)	Відповідність рейтинговому балу
	наявність знань з тем навчальної дисципліни, вміння використовувати набуті знання для виконання практичних завдань, опанування аналітичними навичками і вміннями, але припускається суттєвих помилок і похибок у викладі теоретичного матеріалу і у виконанні практичних завдань.
69–74 (D, задовільно)	Непогано, але зі значною кількістю помилок. Студент демонструє засвоєння основних положень теоретичного матеріалу в цілому, але припускається значних помилок і неточностей у визначеннях понять і категорій дисципліни, виконуючи на непоганому рівні практичні завдання, засвідчуючи задовільний рівень оволодіння навчальною програмою дисципліни на репродуктивному рівні, допускаючи у відповідях помилки.
60–68 (E, задовільно)	Виконання задовольняє мінімальним критеріям. Студент демонструє часткове засвоєння основних положень теоретичного матеріалу, наявність прогалин, припускається значної кількості помилок у визначеннях основних понять і категорій дисципліни та виконанні практичних завдань, має прогалини в розумінні основних положень теоретичної частини дисципліни, низькі навички і вміння виконання практичних завдань.
35–59 (FX, незадовільно)	З можливістю повторного складання. Студент фрагментарно, поверхово володіє навчальним матеріалом дисципліни, недостатньо опанував як основні положення теоретичного матеріалу, так і аналітичні навички й вміння для виконання завдань, і повинен додатково виконати індивідуальне завдання для підвищення рівня своїх знань та практичних навичок для повторного проходження підсумкового контролю.
1–34 (F, незадовільно)	Студент не засвоїв основні положення теоретичного матеріалу теми або дисципліни, не знає визначень основних понять і категорій дисципліни, не володіє аналітичними навичками і вміннями для виконання завдань.

Екзаменаційні матеріали до підсумкового (семестрового) контролю (екзамену) складаються на основі програми та робочої програми дисципліни, охоплюють її зміст

та розподілені в екзаменаційних завданнях з дисципліни. Передбачено 3 завдання, які оцінюються у 30, 30, 40 балів відповідно.

Загальна оцінка за екзамен визначається як сума балів за всі виконані завдання (100 балів – максимум).

Кращим студентам (але не більше 3-х), які повністю виконали програму з дисципліни, виявили активність у науково-дослідній роботі і художньо-проектній діяльності за тематикою дисципліни, стали призерами студентських олімпіад, конкурсів наукових і творчих робіт, мали доповідь на конференціях та за результатами поточного (семестрового) контролю набрали 70 і більше балів, передбачено виставлення результатів екзамену без виконання екзаменаційного завдання, про що робиться запис в екзаменаційному листі студента.

Присутність студентів на екзамені є обов'язковою.

Повторне складання екзамену з дисципліни «Педагогічні технології в підготовці дизайнерів» допускається, але не більше двох разів. При незадовільній оцінці з першої спроби науково-педагогічному працівнику з даної дисципліни, вдруге екзамен приймається комісією, яка створюється деканатом факультету.

Результат підсумкової оцінки з навчальної дисципліни для студента визначається як середньоарифметична сума балів поточного (семестрового) контролю та екзамену.

4. 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
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 : ЗУКЦ, 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.apnh-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 НАКККіМ). 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 проектного 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 : КНУКіМ, 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.