

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М.П. ДРАГОМАНОВА

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

БЛИЗНЮК Микола Миколайович

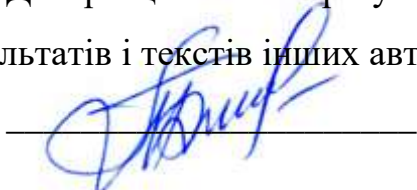
УДК 378.147.091.31-051:[39+7.012]:004

**МЕТОДИЧНА СИСТЕМА НАВЧАННЯ ЕТНОДИЗАЙНУ МАЙБУТНІХ
ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА
НА ОСНОВІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

13.00.02 – теорія та методика навчання (технічні дисципліни)

Дисертація подається на здобуття наукового ступеня
доктора педагогічних наук

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело



М.М. Близнюк

Науковий консультант:
КОРЕЦЬ Микола Савич,
доктор педагогічних наук, професор

Київ – 2018

АНОТАЦІЯ

Близнюк М.М. Методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук за спеціальністю 13.00.02 – теорія та методика навчання (технічні дисципліни). – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. – Київ, 2018.

У науковій роботі досліджено методичну систему навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. Теоретико-методологічні засади розвитку сучасної професійної мистецької освіти в системі педагогічної науки розглянуто крізь призму проблем інтеграції знань у контексті художнього сприйняття, сучасних інтегративно-педагогічних концепцій та ролі інформаційних технологій у цьому процесі. Охарактеризовано теоретичні засади дослідження проблеми опанування знань та проектування умінь, а також наукові підходи до структурування і проектування методичних систем навчання. Педагогічний дизайн розглядається як сучасний дидактичний напрям у підготовці майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку.

Концептуальні засади художньо-проектної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва охарактеризовано в контексті навчальної підготовки фахівців декоративно-прикладного мистецтва як важливої складової частини системи художньої освіти, охарактеризовано етнографічний аспект народної творчості. Художньо-проектна діяльність розглядається крізь призму витоків і перспектив етнодизайну, елементів творчості і формування професійної компетентності у навчанні декоративно-прикладному мистецтву. Етнодизайн і артдизайн висвітлено як теоретичні основи та методичні засади навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Досліджено концептуальні основи проектування педагогічної моделі застосування комп'ютерної технології в умовах навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, структурні елементи педагогічної моделі методичної системи навчання етнодизайну, а також шляхи, методи і умови впровадження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій (ІТ).

Розглянуто теоретичні та загальнонаукові засади інтеграції комп'ютерних технологій до мистецької освіти художньо-проектного напрямку як передумови навчання ІТ-проегування. Аналізуються методичні аспекти навчання студентів розв'язання етнодизайнерських завдань засобами комп'ютерної графіки, подано етапи підготовки студентів до комунікаційної взаємодії на базі електронних ресурсів. Шляхом дослідно-експериментальної перевірки підтверджено ефективність розробленої методики навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

В основу дослідження покладено ідеї, сформульовані у Концепції сталого розвитку: етнокультурну і екологічну складові забезпечує традиційне декоративно-прикладне мистецтво; економічну складову – технічна творчість з використанням інформаційних технологій. Етнічним дизайном забезпечується реалізація основних проектних технологій: художнього проектування, технічного проектування, ІТ-проегування.

Система навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій відрізняється від систем, розроблених і описаних раніше тим, що передбачає: інтенсивне застосування засобів і методів інформаційних технологій як об'єктів вивчення і засобів навчання; органічне поєднання групових і мережних організаційних форм професійно-художньої підготовки.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що:

- *вперше розроблено авторську концепцію методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на*

основі ІТ, яка містить ідеї, положення і принципи навчання етнодизайну, норми і правила професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, що ґрунтуються на системному, діяльнісному, особистісно зорієнтованому, технологічному й інших методологічних підходах; обґрунтовано, створено й апробовано модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ, виокремлено організаційно-методичні умови її ефективного функціонування; аргументовано та приведено у відповідність зміст навчання етнодизайну вимогам, сформульованим на основі аналізу досвіду професійної діяльності викладачів закладів вищої освіти (ЗВО) мистецького профілю та з урахуванням потреби широкого використання студентами засобів ІТ у процесі творчої художньо-проектної підготовки; виокремлено інваріантну та варіативну складові змісту навчання етнодизайну, оволодіння якими забезпечує послідовність, наступність і високий рівень сформованості у студентів готовності до використання сучасних ІТ у різних освітніх і професійних сферах; досліджено можливості й особливості використання сучасних комп'ютерних програмних засобів у процесі розв'язання студентами художньо-проектних завдань різного рівня складності; визначено критерії (мотиваційний; когнітивний; діяльнісний; ціннісно-рефлексивний), показники та схарактеризовано рівні навчальних досягнень студентів з етнодизайну;

- *удосконалено* підходи до організації та здійснення освітнього процесу шляхом виокремлення контекстно залежних від предметної галузі та діяльності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва складників їхньої готовності до застосування ІТ; *відібрано* дидактично доцільні форми, методи і засоби навчання студентів етнодизайну на основі ІТ, які пов'язуються з відповідним профілем підготовки у галузі декоративно-прикладного мистецтва; *обґрунтовано* сучасні підходи до педагогічного управління освітнім процесом у мистецькому ЗВО;

• *подальшого розвитку набули* положення щодо створення умов для формування готовності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до фахового самовдосконалення шляхом систематичного використання інтернет-ресурсів, необхідності цілеспрямованої, систематичної та наскрізної діяльності з упровадження методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ; широкого впровадження сучасних інформаційних і комунікаційних технологій в освітній процес мистецьких ЗВО та творчу художньо-проектну діяльність студентів із формотворення виробів декоративно-прикладного мистецтва.

Практичне значення результатів дослідження. Результати дослідження впроваджуються у практику роботи мистецьких ЗВО; розроблено інноваційні форми навчання (використання елементів неформальної освіти під час дистанційного навчання, електронний освітній ресурс; гіпертекстові варіанти робочих програм навчальних дисциплін; текстовий й електронний конспекти лекцій і відповідні засоби навчання, орієнтовані на специфіку майбутньої професійної діяльності фахівця у галузі декоративно-прикладного мистецтва).

Розроблено і впроваджено в освітній процес навчально-методичний посібник «Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект»; електронні посібники-підручники «Крок за кроком: інформаційні технології у підготовці фахівців художнього-проектного профілю», програми навчальних дисциплін «Основи інформатики», «Комп'ютерна графіка», «Мультимедійне проектування», «Комп'ютерне проектування», та ін., котрі успішно використовуються в системі професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва та передбачають широке впровадження навчання етнодизайну на основі ІТ; методичні рекомендації, програми навчально-методологічних тренінгів та науково-методичних семінарів щодо формування ІТ-готовності викладачів мистецьких закладів вищої освіти.

Основні положення, результати і висновки проведеного дослідження можуть бути використані викладачами фахових дисциплін закладів вищої освіти мистецького профілю та науковцями для подальшого обґрунтування науково-методичних засад навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Ключові слова: сталий розвиток, етнодизайн, художня освіта, декоративно-прикладне мистецтво, методична система навчання, педагогічна інтеграція, вищі мистецькі навчальні заклади, інформаційна технологія, комп'ютер, студент, викладач, художник.

Blyzniuk N.N. Methodical Approaches in Educational System of Future Artists in Decorative and Applied Art Based on Ethnographic Designing and Information Technologies. – Qualification scientific work on the rights of the manuscripts. Theses for obtaining Doctoral degree in pedagogical sciences, specialty of 13.00.02. – The Theory and Methods of Training (technical disciplines). – National Pedagogical University named after M.P. Drahomanov. – Kyiv, 2018.

The research is focused on methodical approaches of teaching future artists in decorative and applied art on the basis of ethnographic design and information technologies. Theoretical and methodological principles of modern professional artistic education in the system of pedagogical science are considered through the prism of integration of knowledge in the context of artistic perception, modern integrative pedagogical concepts and the role of information technologies in this process. There were observed and described theoretical foundations of gaining knowledge, designing and acquiring skills, as well as defining scientific approaches in structuring and designing of teaching methods. Pedagogical design is considered as a modern didactic direction in the training of future specialists in the artistic and design direction.

The conceptual principles of the artistic and design training of future artists of decorative and applied art are described in the context of the training of specialists

in arts and crafts. They are assumed as an important part of the system of artistic education and the ethnographic aspect of national creativity. Artistic and project activity are considered through the prism of trends and perspectives of ethnographic design, elements of creativity and the formation of professional competence while study arts and crafts. Ethnographic design and art design are highlighted as theoretical foundations and methodological principles for the training of future artists of decorative and applied arts.

The conceptual foundations of pedagogical modeling for application of computer technology into ethnographic design curricula for future artists of decorative and applied art, structural elements of pedagogical modeling and methodology of schooling based on information technologies, as well as ways, methods and conditions of introduction IT technologies for teaching ethno-designers, artists of decorative and applied art.

There are considered theoretical and general principles of incorporation computer technologies to education in artistic-designing direction as a prerequisite for learning of IT designing.

The methodical aspects of teaching students to solve problems of ethnographic design by means of computer graphics are analyzed; stages of preparation of students for communication interaction on the basis of electronic resources are presented. Through experimental and experimental verification, the effectiveness of the developed methodology of teaching the ethnographic design of future artists of decorative and applied art on the basis of information technologies has been confirmed.

Scientific novelty of the obtained results is that for the first time, the author's conception of the methodological system for teaching ethno-designers of future artists of decorative and applied art on the basis of IT has been developed for the first time. It contains ideas, provisions and principles of ethnodizayna training, norms and rules of professional training of future artists of decorative and applied art, based on systemic, activity, personally oriented, technological and other methodological approaches.

The practical meaning of the study outcomes lies in developing of the content and teaching methods that are grounded on IT – technologies, aiming to educate future art designers and crafts. It means in particular, elaborating of training guidelines, forming educational support and didactic conditions by means of inclusive scholastic content based on ethnic traditions and sustainable development approaches. There were developed new educational tools and the content modules for ethno-designers within the following disciplines «Fundamentals of Informatics», «Computer Graphics» and «Computer Designing», the tutorials and guidelines for students who are specialized in «Wooden Art Products», «The Art of Ceramics», also aimed at strengthening training directions 023 «Fine Art, Decorative Art and Instauration» branch of knowledge 02 «Culture and Art».

Research materials may be introduced to professional and follow-on training of future artists, to professional education at higher art institutions, also at skill sharing and short-term refresher courses, internships and post-graduate trainings of scientific and pedagogical employees.

Keywords: sustainable development, ethnographic design, artists' education, arts and crafts, teaching methodology, pedagogical integration, higher educational institutions, information technology, computer, student, teacher, artist.

Список опублікованих праць з теми дисертації

Монографії

1. Близнюк М.М. Методична система навчання етнодизайну на основі інформаційних технології (інтеграційні процеси, інноваційна складова, педагогічна практика): монографія / за ред. проф. М.С. Корця. Київ: Видавництво «Акварель», 2017. 504 с.

2. Близнюк М.М. Е-суспільство: цифрове майбутнє України: монографія / П.Д. Біленчук, М.М. Близнюк, О.Л. Кобилянський, Ю.І. Ковальчук та ін. : за ред. проф. П.Д. Біленчука. Київ: УкрДГРІ, 2018. 216 с.

3. Близнюк М.М. Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект: наукове видання. Київ : Каравела, 2006. 272 с.

Статті у наукових збірниках і фахових виданнях

4. Близнюк М.М. Метод творчих дослідницьких проєктів як основа формування інформаційної культури фахівців художньо-мистецьких спеціальностей. *Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*: зб. наук. праць. Київ: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2001. Вип. 3. С. 95-101.

5. Близнюк М.М. Інформатика в коледжі прикладного та декоративного мистецтва. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2001. №1. С. 46-48.

6. Близнюк М.М. Формування основ інформаційної культури за допомогою комплексного використання НІТ у студентів вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва. *Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*: зб. наук. праць. Київ: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2001. Вип. 4. С.154-161.

7. Близнюк М.М. Роль інформаційних технологій у розвитку громадянської освіти. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*: наук збірник. Умань: УДПУ імені Павла Тичини, 2014. № 48. С. 59-64.

8. Близнюк М.М., Андрейканіч А.І. Комп'ютерні технології у навчальному процесі художніх закладів освіти (на прикладі викладання предмета «проектування» для спеціалізації «дизайн меблів»). *Вісник Закарпатського художнього інституту*. Ужгород, 2014. №5. С. 194-196.

9. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн мультимедійної презентації в навчанні декоративно-прикладному мистецтву. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини* / гол. ред.: М.Т. Мартинюк. Умань : ФОП Жовтий О.О., 2014. Ч. 3. С. 45-56.

10. Близнюк М.М. Теоретико-методологічна база, підстави і фактори педагогічної інтеграції в контексті мистецької освіти на основі інформаційних технологій. *Наукові записки*: зб. наук. статей Нац. пед. ун-ту імені М.П. Драгоманова / упор. Л.Л. Макаренко. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2016. Вип. СХХХІ. С.20-33. (Серія педагогічні та історичні науки).

11. Близнюк М.М. Наукові підходи дослідження, структурування і проектування методичних систем навчання етнодизайну. *Фізико-математична освіта: науковий журнал*. / ред. кол.: О.В. Семеніхіна (гол. ред.) та ін. Суми : СумДПУ ім. А.С. Макаренка, 2017. Вип. 2(12). С. 31-36.

12. Близнюк М.М. Український етнодизайн – національний стиль та антиглобалізаційний вимір (педагогічний аспект). *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова: зб. наук. праць / за ред. В.Д. Сиротюка*. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. С. 23-33. (Серія 5. Педагогічні науки: реалії і перспективи).

13. Близнюк М.М. Наукові підходи до структурування методичних систем навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами інформаційних технологій. *Наукові записки: зб. наук. статей Нац. пед. ун-ту імені М.П. Драгоманова / упор. Л.Л. Макаренко*. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. Вип. 134. С. 5-18.

14. Близнюк М.М. Екологічний напрям дизайн-процесу як сучасна модель художньо-проектної діяльності. *Педагогічна освіта: теорія і практика: зб. наук. праць / гол. ред. В.М. Лабунець*. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24 (1-2018). Ч.2. С. 393-398.

15. Близнюк М.М. Інформаційні технології у навчанні етнодизайну майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: наук. збірник Уманського держ. пед. ун-ту імені Павла Тичини / ред. кол.: Безлюдний О. І. (гол. ред.) та ін. Умань : ВПЦ «Візаві», 2018. Вип. 58. С. 60-67.*

16. Близнюк М.М., Михайленко В.П. Мультимедійний посібник «Крок за кроком» – новий інструмент освіти для сталого розвитку. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти: зб. наук. праць Донбаського державного педагогічного університету*. Слов'янськ: ДДПУ, 2018. Вип. 7. С. 50-61.

17. Близнюк М.М. Проектування умінь у педагогічному дизайні

навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. *Наукові записки: зб. наук. статей Нац. пед. ун-ту імені М.П. Драгоманова / упор. Л.Л. Макаренко. Київ: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2018. Вип. 138. С. 6-14.*

18. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн на основі інформаційних технологій: аналіз та принципи проектного підходу. *Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка.* / за ред. А.М. Ломаковича, В.Є. Бенери. Кременець : ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2018. Вип. 9. С. 34-45. (Серія: Педагогіка)

19. Близнюк М.М. Художньо-проектна діяльність: до питання навчання майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва. *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія педагогічна / редкол.: П.С. Атаманчук (голова, наук. ред.) та ін.: Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24 (STEM-інтеграція як важлива передумова управління результативністю та якістю освіти). С. 138-141.*

20. Близнюк М.М. Дослідно-експериментальна перевірка ефективності методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. *Фізико-математична освіта: наук. журнал. / ред. кол.: О.В. Семеніхіна (гол. ред.) та ін. Суми : СумДПУ ім. А.С. Макаренка, 2018. Вип. 1(15). С. 146-152.*

*Статті в зарубіжних виданнях та
виданнях міжнародних наукометричних баз*

21. Blyzniuk Mykola. Sustainable and Integrated Water/River Basin Management. *The Carpathian Convention Practical Use (Plain Language Guidebook 1).* This publication was produced by «Information Center «Green Dossier» (Kyiv), LEAD International (London). Kyiv, 2007. Article 6. P. 21-25.

22. Blyzniuk Mykola. Awareness raising, education, and public participation. *The Carpathian Convention Practical Use (Plain Language Guidebook 2).* This publication was produced by «Information Center «Green Dossier» (Kyiv), LEAD International (London). Kyiv, 2007. Article 13. P. 43-47.

23. Близнюк Н.Н. Проектная деятельность в образовательном процессе. Актуальные научные исследования в современном мире: сб. науч. трудов. Переяслав- Хмельницкий, 2018. Вып. 4 (36). Ч. 8. С. 39-44.

24. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн як сучасний дидактичний напрям у підготовці майбутніх художників. Науковий огляд: міжнар. науковий журнал. Центр міжнародного наукового співробітництва. Київ-Дубаї-Люблін: Вид. «ТК Меганом», 2018. Вип. 3 (47). С. 5-18.

25. Blyzniuk Mykola. Conservation of Carpathian Heritage: international investment project of Ethnographic design. *Humanitarian approaches to the Periodic Law. Science and society. Proceedings of the 7th International conference.* Accent Graphics Communications & Publishing. Canada, Hamilton, 2018. (Ed. 9) (2018). P. 56-68.

Опубліковані наукові праці апробаційного характеру

26. Близнюк М.М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. *Розвиток національної моделі дизайну і образотворчого мистецтва в умовах глобалізації сучасного світу:* вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Харків: ХДАДМ. Вип. 6. 2002. С. 58-60.

27. Близнюк М.М. До питання застосування комп'ютерно-орієнтованих технологій в декоративно-прикладному мистецтві. *Комп'ютерно-орієнтовані технології.* Київ, 2005. Том II. С.41-46.

28. Близнюк М.М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в декоративно-прикладному мистецтві: короткий аналітичний огляд. *Технічна естетика і дизайн:* міжвідомчий науково-тех. збірник. Київ. 2005. Вип. 5. С. 122-129.

29. Близнюк М.М. Інтеграція комп'ютерно-орієнтованих технологій в художньо-творчу практику: освітній аспект. *Мистецтвознавство України:* зб. наук. праць. Київ: Академія мистецтв України, 2008. Випуск IX. С. 240-246.

30. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології і мистецтво: контекст сучасних інноваційних вимог. Вісник Львівської національної академії

мистецтв. Львів: ЛНАМ, 2009. Спецвипуск VII. С. 82-93.

31. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології в етнодизайні і дизайн-освіті: витоки, сучасний стан і перспективи. Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід: зб. наук. праць / Ред. кол. : М.І. Степаненко (гол. ред.), Є.А. Антонович (упоряд.), В.П. Титаренко та ін. Полтава : Полтавський літератор, 2012. Книга 1. С. 57-65.

32. Близнюк М.М. Теоретичні основи та мистецькі аспекти комп'ютерної графіки: аналітичний огляд. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. Львів: ЛНАМ, 2011. Спецвипуск VIII. С. 184-196.

33. Близнюк М.М. Інтеграція комп'ютерних технологій та етнодизайну: витоки та актуальність питання. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*: зб. наук. праць / за ред. В.Я. Даниленка. Харків: ХДАДМ, 2013. С. 9-11.

34. Blyzniuk Mykola, Andreykanich Andrei. International Investment Project «Carpathian Academy of Ethnographic Design». *Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст*: Зб. наук. праць. / ред. кол. : гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. Полтава: ПНПУ ім. В.Г. Короленка, 2013. Книга I. С. 268-274.

35. Близнюк М.М. Мультимедійні технології в навчанні декоративно-прикладному мистецтву. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*: наук.-техн. збірник / відпов. ред. М.М. Дьомін. Київ: КНУБА, 2016. Вип. 43. Ч. I. С. 66-77.

36. Близнюк М., Михайленко В., Денафас Г., Малькова Т. Карпатська Школа – освітній ресурс для сталого розвитку. *Фізична географія та геоморфологія*: міжвід. наук. зб. Київ: КНУ ім. Тараса Шевченка, 2017. Вип. 1(85). С. 137-145.

37. Близнюк М.М. Сучасні інтегративно-педагогічні концепції навчання етнодизайну та роль інформаційних технологій у цьому процесі, підходи до структурування методичних систем навчання. *Теорія і практика дизайну*: зб.

наук. праць. Напряв «Мистецтвознавство». Київ: ЦП «Компринт», 2017. Вип. 12. С. 43-59.

38. Близнюк М.М. Програмний пакет для просторового моделювання механічної обробки матеріалів Artcam Pro. *Informatics and Computer Technics Problems: Proceedings of the Sixth International Conference on Chernivtsi National University*. Чернівці: ВД «Родовід», 2017. С. 107-109.

39. Близнюк М.М., Крицкалюк О.І. Методичне забезпечення навчання комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. Львів: ЛНАМ, 2017. Вип. 33. С. 187-212.

40. Близнюк М.М. Програмне забезпечення навчання комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева. *Теорія і практика дизайну: зб. наук. праць*. Напряв «Технічна естетика». Київ: ЦП «Компринт», 2017. Вип. 13. С. 3-25.

41. Близнюк М.М., Михайленко В.П. Кластерна модель в реалізації освіти для сталого розвитку. *Фізична географія та геоморфологія: міжвід. наук. зб.* Київ: КНУ ім. Тараса Шевченка, 2018. Вип. 1 (89). С. 110-119.

Навчальні програми, методичні рекомендації

42. Близнюк М.М. Основи комп'ютерної графіки: програма навчальної дисципліни для студентів першого освітньо-кваліфікаційного рівня ВНЗ прикладного та декоративного мистецтва. Косів: КУПДМ ЛНАМ, 2008. 12 с.

43. Близнюк М.М. Шрифти і проектна графіка на персональному комп'ютері: програма навчальної дисципліни для студентів напряму 6.020207 «Дизайн» та 6.0020208 «Декоративно-прикладне мистецтво». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2009. 8 с.

44. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології в проектуванні: програма навчальної дисципліни для студентів програма навчальної дисципліни для студентів ВНЗ прикладного та декоративного мистецтва, спеціальності «Художня обробка дерева». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2011. 30 с.

45. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології у проектуванні: програма навчальної дисципліни для студентів ВНЗ декоративно-прикладного

мистецтва, спеціальності «Художній розпис». Косів: КПДМ, 2011. 28 с.

46. Близнюк М.М. Основи комп'ютерної графіки: програма навчальної дисципліни для студентів I освітньо-кваліфікаційного рівня ВНЗ декоративно-прикладного мистецтва (ред. друга, доп.). Косів: КУПДМ ЛНАМ, 2012. 12 с.

47. Близнюк М.М. Основи комп'ютерних технологій: програма навчальної дисципліни для студентів напряму підготовки 6.020207 «Дизайн», спеціалізації «Дизайн меблів та виробів з дерева». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2012. 16 с.

48. Близнюк М.М. Інформаційний дизайн: програма навчальної дисципліни для студентів IV-V курсу з галузі знань 0202 «Мистецтво» за напрямами підготовки 6.020207 і 7.020207 «Дизайн», спеціалізації «Графічний дизайн». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2013. 24 с.

49. Близнюк М.М. Методичні рекомендації для практичної роботи з предмету «Інформаційний дизайн» для студентів напрямів підготовки 6.020207 і 7.020207 «Дизайн». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2014. 36 с.

50. Близнюк М.М. Комп'ютерне проектування: програма навчальної дисципліни для студентів ВНЗ декоративно-прикладного мистецтва, спеціальності «Художні вироби з дерева». Косів: КПДМ ЛНАМ, 2015. 32 с.

***Опубліковані праці, які додатково відображають
наукові результати дисертації***

51. Близнюк М.М. Методологічні основи становлення курсу «Комп'ютерний дизайн і мультимедійні технології». *Наступність у навчанні інформатики майбутніх вчителів початкової школи в умовах ступеневої вищої школи*: матер. Всеукр. наук.-практ. семінару (29-30 квітня 2002 р.). Хмельницький, 2002. С. 96-108.

52. Близнюк М.М. Зміцнення партнерства освітніх установ і громади шляхом проектної діяльності – важлива складова сільської школи майбутнього в Гуцульському регіоні. *Сільська школа: реалії та перспективи*. Івано-Франківськ, 2009. Вид. 5. С. 39-45.

53. Близнюк М.М. Реклама і дизайн як складова частина роботи регіонального науково-дослідного центру розробки і впровадження інформаційних технологій в освіту. *Реклама і дизайн: європейський вибір (освіта, наука, практика)*: зб. наук. праць V Міжнар. наук.-практ. конф. Київ: Інститут реклами, 2010. Вип. 4. С.146-150.

54. Близнюк М.М., Крицкалюк О.І. Апробація експериментальної навчальної програми з дисципліни «Комп'ютерні технології в проектуванні» в процесі підготовки фахівців художньої обробки дерева та дизайну меблів. *Феномен українського художнього деревообробництва*: матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (20 вересня 2012 р.). Івано-Франківськ: Вид. ПНУ ім. В. Стефаника, 2012. С.14-23.

55. Близнюк М.М. Інтеграція комп'ютерних технологій та етнодизайну: витоки та актуальність питання. *Дизайн-освіта в Україні: сучасний стан, перспективи розвитку та євроінтеграція*: матер. Міжнар. наук.-метод. конф. у рамках VI Міжнар. форуму «Дизайн-освіта – 2013» (2-4 листопада 2013 р.). Харків: ХДАДМ, 2013. С. 9-11.

56. Blyzniuk Mykola, Malkova Tamara, Ignatenko Olga. Pedagogical Model & Curriculum Design. Kosiv district, Hutsulshina land – Ivano-Frankivsk region. *New information and communication means for sustainable development of tourism in rural regions of the Carpathians*. UNEP Vienna – Secretariat of the Carpathian Convention (SCC) Vienna International Centre: druck.at Druck-und Handelsgesellschaft mbH 2544 Leobersdorf, Austria. 2013. P.29-37; 2014. 60-70.

57. Близнюк М.М. Комп'ютерне моделювання: теоретичні основи й освітній аспект. *Інформаційні технології в навчальному процесі 2013*: матер. наук.-практ. Інтернет-конф. (16-20 грудня 2013 р.). Чернігів, 2013. URL: <http://ikt-cn.org/index.php/internet-konferentsiya/materiali-konferentsiji-2013/95-itnp-2013/informatichnij-napryamok-2013>.

58. Близнюк М.М. Інформаційно-комунікаційні технології у підготовці фахівців художньо-проектного напрямку: до питання методики навчання. *Інформаційне суспільство XXI століття: культура, освіта, цивілізація*:

матер. наук.-практ. Інтернет-конф. (22-25 квітня 2014 р.). Полтавська державна аграрна академія, 2014. URL: <http://www.acup.poltava.ua/downloads/konferenciya/2.pdf>.

59. Близнюк М.М. Застосування інформаційних технологій в освітньому процесі художньо-проектного напрямку / *Проблеми інформатики та комп'ютерної техніки*: матер. III наук.-практ. конф. (27-30 травня 2014 р.). Чернівці: ЧНУ ім. Юрія Федьковича, 2014. С.160-161.

60. Близнюк М.М. Програмне забезпечення навчання етнодизайну засобами мультимедіа. *Інформаційні технології в освіті, науці й техніці*: праці III Міжнар. наук.-практ. конф. (12-14 травня 2016 р.). Черкаси: ЧДТУ, 2016. С. 234-237.

61. Близнюк М.М. До питання методики навчання засобами інформаційно-комунікаційних технологій майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку. *Проблеми інформатизації навчального процесу в школі та вищому педагогічному навчальному закладі*: матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (10 жовтня 2017 р.). Київ: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2017. С. 15-16.

62. Близнюк М., Михайленко В., Минджов К., Вербицький В. «Крок за кроком» – новий інструмент освіти для сталого розвитку. *Фізична географія та геоморфологія*: міжвід. наук. зб. Київ: КНУ ім. Тараса Шевченка, 2017. Вип. 4(88). С. 118-124.

63. Близнюк М.М. Інформаційно-комунікаційна технологія як новація в навчанні майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. *Художні практики початку XXI століття: новації, тенденції, перспективи*: матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (24 листопада 2017 р.). Київ: КДІ ДПМ і Д імені Михайла Бойчука, 2017. С. 101-103.

ЗМІСТ

АННОТАЦІЯ	2
ЗМІСТ	18
ВСТУП	21
Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ В СИСТЕМІ ПЕДАГОГІЧНОЇ НАУКИ	41
1.1. Інтеграційні процеси в мистецькій освіті як педагогічна проблема	50
1.2. Наукові підходи дослідження проблеми проектування методичних систем фахової підготовки у мистецьких закладах вищої освіти	74
1.3. Педагогічний дизайн як сучасний дидактичний напрям у підготовці художників декоративно-прикладного мистецтва	100
Висновки до першого розділу	122
Розділ 2. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ЕТНОДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО- ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА	126
2.1. Художньо-проектна діяльність: елементи творчості й формування етнодизайнерської компетентності у навчанні декоративно-прикладному мистецтву	128
2.2. Етнодизайн: зміст та специфіка навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва	150
2.3. Декоративно-прикладне мистецтво як складова частина системи вищої художньої освіти	180
Висновки до другого розділу	200

Розділ 3. МОДЕЛЬ МЕТОДИЧНОЇ СИСТЕМИ НАВЧАННЯ ЕТНОДИЗАЙНУ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА НА ОСНОВІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	203
3.1. Концепція моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва	204
3.2. Структурні елементи моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій	227
3.3. Організаційно-методичні умови впровадження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій	250
Висновки до третього розділу	270
Розділ 4. РОЛЬ І МІСЦЕ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМУ МИСТЕЦТВУ	273
4.1. Особливості використання інформаційних технологій у процесі навчання етнодизайну студентів мистецьких закладів вищої освіти	274
4.2. Передумови навчання ІТ-проектування засобами спеціального програмного забезпечення растрової та векторної графіки	301
4.3. Електронні освітні ресурси як засіб формування етнодизайнерських компетентностей майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва	327
Висновки до четвертого розділу	357

Розділ 5. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ЕТНОДИЗАЙНУ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА НА ОСНОВІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	360
5.1. Програма і хід дослідно-експериментальної роботи навчання етнодизайну на основі використання інформаційних технологій	361
5.2. Методика проведення науково-педагогічного експерименту навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій	384
5.3. Аналіз результатів дослідження процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва	407
Висновки до п'ятого розділу	431
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	435
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	443
ДОДАТКИ	503

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Глобалізація створює принципово нову соціально-культурну, економічну реальність, де взаємозалежність різних сфер суспільної діяльності стає найбільш помітною. У законах «Про освіту» [197], «Про вищу освіту» [196], «Національній доктрині розвитку освіти» [317] та інших нормативно-правових документах основною метою професійної освіти задекларовано підготовку кваліфікованого працівника відповідного рівня і профілю, конкурентоздатного на ринку праці, компетентного й відповідального з вільним володінням професійної компетентності, здатного до ефективної трудової діяльності, готового до постійного кар'єрного зростання.

Ці процеси торкаються і розвитку художньо-творчої практики в Україні, що виявляється в загальному контексті європейської інтеграції з орієнтацією на фундаментальні цінності загальносвітової культури. Інтеграційний процес полягає у впровадженні європейських норм і стандартів в освіту, науку, техніку, технології, поширенні та взаємовпливі культурних і науково-технічних досягнень. У підсумку такі норми сприятимуть підвищенню в Україні європейської, культурної ідентичності й інтеграції з загальноєвропейським інтелектуально-освітнім і науково-технічним простором.

Фундаментальні зміни національного освітнього простору характеризуються новим розумінням цілей і завдань навчання, усвідомленням необхідності переходу до моделі неперервної освіти «впродовж життя», новими концептуальними підходами до розроблення та використання методик і технологій ефективної освітньої діяльності. Сьогоднішній стан підготовки фахівців мистецьких спеціальностей, зокрема у галузі декоративно-прикладного мистецтва та дизайну, зумовлює необхідність широкого впровадження новітніх інноваційних технологій, передусім інформаційних.

Слід зазначити, що останнім часом спостерігаються певні трансформації в сфері художньо-проектної діяльності, пов'язані як з активною інтеграцією інформаційних технологій (ІТ) в сформовану структуру професійної діяльності художника та дизайнера, так і з появою нових видів дизайну (артдизайн, web-дизайн та ін.), зумовлених сучасним рівнем розвитку ІТ. Ці зміни в структурі професійної діяльності майбутніх художників відповідно зумовлюють нові вимоги до системи художньо-професійної освіти в галузі декоративно-прикладного мистецтва.

У багатьох мистецьких закладах вищої освіти (ЗВО) вводяться нові дисципліни з використанням професійно-орієнтованих прикладних комп'ютерних програм. Однак існуючу підготовку цієї категорії фахівців, зорієнтовану на систему дисциплінарних знань, не можна визнати задовільною. У процесі навчання професійно орієнтованих мистецьких дисциплін необхідно сформувати систему знань різнобічно ерудованого студента, який володіє методологією наукового пошуку та новими методами дослідження, здатного кваліфіковано виконувати виробничі завдання різного рівня складності.

Результати проведеного аналізу теорії та практики мистецької освіти показують, що стан професійної підготовки фахівців художньо-проектного напрямку в галузі декоративно-прикладного мистецтва сьогодні недостатньо досліджено в науково-педагогічному контексті. З одного боку, освітні програми підготовки фахівців у ЗВО мистецького напрямку й загалом система професійної освіти з декоративно-прикладного мистецтва зорієнтовані на традиційні стереотипи домінування ремісничо-практичної діяльності, а з другого боку, з'являються і діють на ринку художніх і дизайнерських послуг виробничі структури, які відчують гостру потребу в кваліфікованих фахівцях, що володіють високим рівнем інформатичної компетентності. Тому нині надзвичайно актуальні пошуки інноваційних шляхів ефективного розв'язання проблем підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами сучасних ІТ. Проникнення до сфери

художньо-проектної діяльності інформаційних і комунікаційних технологій, поява нових галузей дизайну потребують перегляду стану професійної освіти в цій галузі.

Особливо гостро постає питання обґрунтування та розроблення методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, розробки нових концептуальних підходів щодо використання ІТ, створення інноваційних методик викладання навчальних дисциплін, модернізації змісту, методів і форм професійно-мистецької підготовки студентів.

Наукове дослідження ґрунтується на концептуальних розвідках українських і зарубіжних учених в галузі художньо-педагогічної освіти: О. Боднаря, О. Голубця, В. Даниленко, М. Селівачова, О. Соломченка, Б. Рибаківа, О. Рудницької, Р. Шмагала, О. Федорука, А. Чебикіна, М. Яковлева та ін. З урахуванням проблематики дослідження проаналізовано значну кількість наукових джерел, присвячених історичним, теоретичним і прикладним питанням українського народного декоративно-прикладного мистецтва та сучасного етнодизайну. Зокрема, розглянуто наукові праці Є. Антоновича, В. Бутенка, Р. Захарчук-Чугай, Т. Кари-Васильєвої, Ю. Лащука, Л. Оршанського, Г. Сагач, В. Самойловича, О. Соломченка, М. Станкевича, В. Тименка, Б. Тимківа, В. Титаренко, І. Черкесової, В. Щербака та ін. Проаналізовано значний досвід використання нових ІТ в освітньому процесі, який висвітлено в працях В. Бикова, В. Болтянського, В. Беспалька, А. Верланя, А. Гуржія, А. Єршова, М. Жалдака, Ю. Дорошенка, Л. Макаренка, В. Монахова, Н. Морзе, Ю. Первіна, С. Ракова, Ю. Рамського, В. Розумовського, С. Яшанова та ін. Психологічні аспекти проблеми інформатизації освітнього процесу досліджували П. Гальперін, В. Зінченко, Ю. Машбиць, В. Рубцов, Н. Тализіна та ін.

Одним із найбільше діючих чинників, що негативно впливають на практичне розв'язання досліджуваної проблеми, є недостатній рівень

розвитку методичних систем навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва професійно орієнтованих дисциплін на основі ІТ.

Потреба теоретичного і практичного вдосконалення методичних систем навчання на основі використання ІТ настільки значуща, що набуває статусу окремої важливої наукової проблеми. Деякі аспекти її розв'язання знайшли відображення у наукових працях Н. Апатової, В. Глушкова, Ю. Дорошенка, В. Житомирського, В. Заварикіна, Л. Карташової, М. Корця, М. Курача, В. Лапінського, Ю. Машбиця, Н. Морзе, І. Нищака, Ю. Рамського, А. Руденченко, В. Щеннікова, М. Яковлева, С.М. Яшанова та ін.

Однак, незважаючи на значну увагу вчених до розроблення методичних систем підготовки майбутніх фахівців, у т.ч. й художньо-проектного напрямку, вкрай актуальна проблема навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами ІТ дотепер не була темою окремого дослідження. Як свідчить практика, стрімкий розвиток сучасних цифрових технологій, програмних і апаратних електронних засобів не приводить автоматично до їх широкого застосування в освітньому процесі мистецьких ЗВО. Для зміни цієї тенденції потрібна науково обґрунтована методика використання ІТ у процесі навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. Зазначена проблема, з-поміж іншого, актуалізована суперечностями, які об'єктивно постають між:

- сучасними вимогами, що ставляться суспільством до фахівців у галузі декоративно-прикладного мистецтва та рівнем наукової розробленості проблеми готовності студентів до використання ІТ в художньо-проектній діяльності;
- потребою усвідомлення студентами ЗВО мистецького напрямку значущості ІТ, готовності до їх широкого використання і недостатніми досвідом художньо-проектної діяльності та рівнем професійної підготовки у галузі етнодизайну;

- творчою природою професійної діяльності художників декоративно-прикладного мистецтва та здебільшого масово-репродуктивним характером фахової підготовки студентів у мистецьких ЗВО;
- актуалізацією важливості інформатичної складової у системі професійної підготовки художників декоративно-прикладного мистецтва, підвищення якості навчання етнодизайну та відсутністю ґрунтовного аналізу дидактичних підходів, розроблення відповідних теоретико-методологічних засад і науково-методичного інструментарію інноваційного характеру, що використовується в освітньому процесі мистецьких ЗВО;
- традиційною системою навчання професійно орієнтованих дисциплін, для яких характерною є репродуктивна передача предметного змісту, та потребою навчання етнодизайну на основі ІТ за умов системної реалізації інтегрованих міждисциплінарних зв'язків;
- превалюванням групових форм організації освітнього процесу, традиційних методів і засобів навчання студентів етнодизайну та індивідуально-творчим характером професійної діяльності фахівця в галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Таким чином, актуальність проблеми підвищення якості навчання етнодизайну, необхідність подолання виокремлених суперечностей теоретико-методологічного й емпіричного характеру, відсутність фундаментальних досліджень у цій царині, потреба переосмислення традиційної системи професійного навчання у мистецьких ЗВО зумовили вибір теми дисертаційної роботи: **«Методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій».**

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційна наукова праця пов'язана з реалізацією держбюджетних тем «Теоретичні та методичні основи формування системи післядипломної освіти на засадах сталого розвитку» (код державної реєстрації 0117U004904) та «Хмаро орієнтоване середовище навчання майбутніх учителів» (код

державної реєстрації 0117U004902) у Національному педагогічному університеті імені М.П. Драгоманова на замовлення Міністерства освіти і науки України.

У роботі застосовані результати, здобуті дисертантом під час виконання проектів за програмою Європейського Союзу «Innovation in Rural Tourism Cases from European Mountain Communities» (Sectorial Sub Programme: KA3 - ICT Project Reference Number: 531104-LLP-1-2012-1-AT-KA3-KA3MP) й програмою «Local Initiatives for a Sustainable Ukraine (LINK) / Місцеві Ініціативи для Сталої України» Регіонального екологічного центру для країн Центральної та Східної Європи (Підтримка громадянського суспільства - ОГС LINK) та Освіта для Сталого Розвитку (Громадянський пакет - LINK) протягом 2013-2017 р.р.

Тема дисертаційного дослідження затверджена вченою радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (протокол № 7 від 8 грудня 2015 р.) та узгоджена в Міжвідомчій раді з координації наукових досліджень з педагогічних і психологічних наук в Україні (протокол № 1 від 26 січня 2016 р.).

Мета дослідження полягає у науковому обґрунтуванні, розробці та експериментальній перевірці ефективності моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання ІТ.

Завдання дослідження сформовані відповідно до поставленої мети:

1. Здійснити аналіз теоретичних джерел з проблеми професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.
2. Обґрунтувати структуру і зміст концепції методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі використання ІТ.
3. Розробити модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ.
4. Дидактично опрацювати зміст, відібрати ефективні форми, методи і засоби навчання етнодизайну та з'ясувати можливості результативного

використання ІТ у процесі розв'язання студентами художньо-проектних завдань.

5. Виявити організаційно-методичні умови навчання етнодизайну на основі ІТ в мистецьких ЗВО.

6. Здійснити дослідно-експериментальну перевірку ефективності моделі методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі ІТ.

7. Розробити рекомендації щодо впровадження в освітній процес моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва основі ІТ.

Об'єкт дослідження – професійна підготовка майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження – модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Концепція дослідження. В основу дослідження покладено ідеї, сформульовані у Концепції сталого розвитку: етнокультурну і екологічну складові забезпечує традиційне декоративно-прикладне мистецтво; економічну складову – науково-технічна творчість за умов широкого використання сучасних ІТ. Етнічним дизайном забезпечується реалізація основних проектних технологій: художнього проектування, технічного проектування, ІТ-проектування.

Результати аналізу суперечностей між вимогами інформаційного суспільства та наявним рівнем підготовленості майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва з етнодизайну свідчать про необхідність перебудови системи професійної підготовки у ЗВО мистецького напрямку, надання їй ознак технологічності, зорієнтованості на досягнення наперед запланованого результату – високого рівня готовності студентів до застосування у майбутній професійній діяльності методу етнічного ІТ-проектування.

Діалектичний зв'язок між застосуванням ІТ у професійній підготовці майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва та рівнем

відповідності результатів запитам суспільства може розглядатись як системотвірний чинник навчання етнодизайну. Результатом впровадження методичної системи навчання етнодизайну у мистецьких ЗВО є сформованість ІТ-компетентності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва як важливої складової їхньої професійної підготовки. Система навчання етнодизайну на основі ІТ відрізняється від систем, розроблених й описаних раніше тим, що передбачає: по-перше, інтенсивне застосування ІТ як об'єктів вивчення та засобів навчання етнодизайну; по-друге, гармонійне поєднання групових і мережних організаційних форм професійно-художньої підготовки.

Формування готовності студентів до застосування ІТ у майбутній професійній діяльності здійснюється за трьома напрямками: 1) використання ІТ як об'єкта вивчення; 2) використання ІТ як засобу навчання; 3) використання ІТ як засобу науково-пошукової професійно орієнтованої діяльності. Так, використання ІТ як об'єкта вивчення передбачається в процесі освоєння студентами дисциплін «Інформатика», «Основи комп'ютерної графіки» (перший освітньо-кваліфікаційний рівень) та «Комп'ютерне проектування», «Мультимедійне проектування» (другий і третій освітньо-кваліфікаційні рівні). Використання ІТ як засобу навчання передбачає їх практичне застосування викладачами у процесі професійної підготовки студентів з етнодизайну, що вимагає розроблення підсистеми навчання ІТ, призначеної для підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників. У системі навчання етнодизайну рівень знань та попередньої підготовки студентів у галузі ІТ розглядається як сигнальний параметр, тому перебіг процесу навчання для кожного студента залежить від темпу засвоєння ним навчального матеріалу, який визначається індивідуально-особистісними характеристиками студентів.

Методична система навчання етнодизайну на основі ІТ характеризується поєднанням педагогічного управління з ініціативою та самостійністю студентів. Викладач лише спрямовує навчально-пізнавальну діяльність

студентів й одночасно стимулює їхню самостійну роботу. Впровадження методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ спрямоване на розвиток проектно-творчої активності студентів, виявлення ініціативності в освітньому процесі, що дає змогу поліпшити формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва з різними рівнями здібностей і попередньої підготовки компетентності з етнодизайну. У процесі навчання етнодизайну студенти набувають компетентності шляхом власних відкриттів. У них формуються пізнавальні потреби, здатність до практичного застосування ІТ у художньо-проектній діяльності, розвивається продуктивність мислення, що дає змогу самостійно знаходити шляхи розв'язання поставлених проектно-творчих завдань.

Застосування методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ забезпечить випереджувальне навчання студентів, формування в них потреби неперервного саморозвитку, прагнення до самоосвіти. Стан і тенденції розвитку соціуму дають можливість прогнозувати необхідність подальшого розвитку методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ, оскільки результати навчання мають відповідати соціальним, науковим і технологічним цілям, рівню розвитку сучасного інформаційного суспільства, цілям і потребам системи вищої мистецької освіти.

Провідні положення концепції знайшли втілення в *загальній гіпотезі дослідження*, яка полягає в тому, що навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ буде ефективним, якщо: обґрунтовуватиметься і розроблятиметься як цілісна методична система, спрямована на розвиток креативної особистості, що забезпечує творчу взаємодію викладача і студентів на основі системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів та враховуватиме соціальний контекст розвитку інформаційного суспільства.

Загальну гіпотезу конкретизовано в *часткових*: ефективність навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на

основі використання ІТ істотно підвищиться, якщо: 1) обґрунтувати структуру і зміст концепції методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі ІТ; 2) в основу цієї концепції покласти основні методологічні підходи (системний, діяльнісний, особистісно зорієнтований, проектно-технологічний та ін.), комплексне використання яких дасть змогу теоретично дослідити, науково інтерпретувати та забезпечити її практичну реалізацію; 3) використовуючи ключові положення концепції, розробити модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ, яка міститиме цільовий, змістово-процесуальний, організаційно-управлінський, результативно-оцінювальний складники; 4) виявити ефективні організаційно-педагогічні умови, дидактично опрацювати зміст, відібрати традиційні й інноваційні форми, методи і засоби навчання етнодизайну і впровадити їх на різних освітньо-професійних рівнях підготовки студентів; 5) розробити засоби діагностування рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів; 6) упровадити розроблену методичну систему в освітній процес мистецьких ЗВО та оцінити її педагогічну ефективність.

Теоретична основа дослідження. Вихідну теоретичну та загально методологічну основу дослідження утворює діалектика, на основі якої можна охопити «живу дійсність в цілому» (Ю. Сеньковський, Л. Сандуляк, Н. Библиук, І. Пелипейко, Я. Мовчан) і, насамперед, її закони і принципи – «закон збігу суперечностей» (А. Лосєв), принцип загального зв'язку і єдності світу та ін., а також їх модифіковані вираження у вченні «про цілісність знань, живий зв'язок всіх наук» (Ф. Новаліс, Ф. Шеллінг, А. Шлегель), в діалектиці всеєдності Т. Шардена, в ноосферній концепції В. Вернадського і глобальній екології І. Пригожина, що вимагає не тільки враховувати полярності, але і вважати їх правомірними й рівноцінними та шукати шляхи адаптації до них. Ядро загальнонаукових підстав нашої роботи складають принципи цілісності, діяльності, додатковості, відповідності, єдності онтології і гносеології, «подвійного входження базисних компонентів в

систему» (В. Ледньов). В якості загальнонаукових підстав даного дослідження виступають також органічно-цілісні підходи в теорії систем (А. Богданов, Л. Берталанфі), ідеї провідної ролі співробітництва в еволюційному становленні людини і органічного синтезу в ньому соціальних і біологічних складових (П. Кропоткін, Л. Мечніков, західна соціобіологія), унікальності та рівноцінності культур і цивілізацій (М. Данилевський, М. Ковалевський, А. Тойнбі, Т. Шпенглер), діалогу культур (М. Бахтін, В. Віблер, С. Курганов). Крім того до загальнонаукових підстав належать деякі ідеї філософсько-наукознавчого характеру, «парадигмальної теорії» Т. Куна, теорія «трьох світів» К. Поппера та ін.

Методи дослідження:

- *теоретичні*: вивчення й аналіз культурологічної, мистецтвознавчої, психолого-педагогічної, науково-методичної літератури, нормативно-правових документів Міністерства освіти та науки України, професійних стандартів вищої мистецької освіти та освітніх програм різних мистецьких спеціальностей, Інтернет-ресурсів, програмних продуктів комп'ютерної графіки, словників, енциклопедій, авторефератів, дисертацій, досвіду роботи науково-педагогічних колективів мистецьких ЗВО України – для з'ясування сутності понятійно-категоріального апарату дослідження, вивчення сучасного стану професійної підготовки художників декоративно-прикладного мистецтва та обґрунтування концепції навчання етнодизайну цієї категорії майбутніх фахівців на основі ІТ;

- *емпіричні*: педагогічне спостереження, анкетування, моделювання, експертне оцінювання, узагальнення незалежних характеристик, аналіз результатів творчої діяльності студентів, ранжирування, тестування, контрольні роботи, педагогічний експеримент – з метою обґрунтування моделі методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі ІТ, визначення організаційно-методичних умов, перевірки ефективності організації творчої етнодизайнерської діяльності студентів, а також розробленої методики навчання етнодизайну майбутніх художників

декоративно-прикладного мистецтва; визначення кількісних і якісних показників, встановлення динаміки їх змін на кожному етапі експериментального дослідження;

- *статистико-математичні*: для опрацювання одержаних експериментальних даних й обчислення статистичних показників із метою перевірки ефективності методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі ІТ (статистичний критерій згоди Пірсона χ^2 , метод кореляції, критерій Фішера).

Етапи дослідження. На *першому етапі (2001 – 2005 рр.)* реалізовувалася мета побудови «первинної» теоретичної картини дослідження, «клітинок» педагогічної інтеграції в освітньому процесі, проаналізована нормативна, методична, навчальна документація з інформатики та методики навчання етнодизайну, вивчені можливості використання засобів ІТ в освітньому процесі, створена експериментальна версія курсу «Основи комп'ютерної графіки», розроблена методика ранжирування студентів за рівнями комп'ютерної підготовки, набутих знань з інформатики, сформована система різнорівневих індивідуальних завдань з комп'ютерної графіки, виявлена необхідність коригування змісту курсів із навчання етнодизайну, розроблена технологія варіативного використання комп'ютерного часу та ін.

На *другому етапі (2005 – 2009 р.р.)* вивчалися питання поглиблення і розширення теоретичних основ навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на прикладі інтеграції психолого-педагогічного, художньо-мистецького та технічно-технологічного знання; здійснено аналіз можливостей особистісно зорієнтованого навчання студентів, охоплення інформатизацією усіх етапів і стадій професійної підготовки з етнодизайну, впроваджена технологія варіативного використання комп'ютерного часу.

На *третьому етапі (2009 – 2014 р.р.)* вивчалася специфіка професійно-художньої підготовки у мистецьких ЗВО, можливості й особливості

використання ІТ в освітньому процесі, створена модель методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ, розроблено курс «Комп'ютерне проектування» для студентів ЗВО мистецького профілю, створена і впроваджена концепція методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, проведений констатувальний і пошуковий етапи педагогічного експерименту.

Основним завданням *четвертого етапу дослідження (2014 – 2017 рр.)* була апробація методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ (формульальний етап педагогічного експерименту). З 2017 р. здійснювалася систематизація й узагальнення отриманих експериментальних даних, їх кількісний і якісний аналіз, а також широке впровадження результатів дослідження в практику різних вітчизняних ЗВО мистецького профілю.

Експериментальна база дослідження. Дослідно-експериментальною базою дослідження впродовж 2001 – 2017 рр. були: Національна академія мистецтв України, Національна академія образотворчого мистецтва й архітектури України, Львівська національна академія мистецтв, Закарпатська художня академія, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені М. Бойчука, факультет архітектури, будівництва та декоративно-прикладного мистецтва Чернівецького національного університету, Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва, Вижницький коледж прикладного та декоративного мистецтва імені Ю. Шкрібляка. На різних етапах дослідно-експериментальної роботи було охоплено 526 студентів, задіяно 68 науково-педагогічних працівників. Дослідження виконувалося в контексті ідей, теорій і концепцій: педагогічної науки (Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова), технічної естетики (Національний університет будівництва й архітектури України), інформатизації освітнього процесу та професійної діяльності (відділ математики та інформатики Інституту педагогіки НАПН України).

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що:

- *вперше розроблено* авторську концепцію методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ, яка містить ідеї, положення і принципи навчання етнодизайну, норми і правила професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, що ґрунтуються на системному, діяльнісному, особистісно зорієнтованому, технологічному й інших методологічних підходах; обґрунтовано, створено й апробовано модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ, виокремлено організаційно-методичні умови її ефективного функціонування; аргументовано та приведено у відповідність зміст навчання етнодизайну вимогам, сформульованим на основі аналізу досвіду професійної діяльності викладачів ЗВО мистецького профілю та з урахуванням потреби широкого використання студентами засобів ІТ у процесі творчої художньо-проектної підготовки; виокремлено інваріантну та варіативну складові змісту навчання етнодизайну, оволодіння якими забезпечує послідовність, наступність і високий рівень сформованості у студентів готовності до використання сучасних ІТ у різних освітніх і професійних сферах; досліджено можливості й особливості використання сучасних комп'ютерних програмних засобів у процесі розв'язання студентами художньо-проектних завдань різного рівня складності; визначено критерії (мотиваційний; когнітивний; діяльнісний; ціннісно-рефлексивний), показники та схарактеризовано рівні навчальних досягнень студентів з етнодизайну;

- *удосконалено* підходи до організації та здійснення освітнього процесу шляхом виокремлення контекстно залежних від предметної галузі та діяльності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва складників їхньої готовності до застосування ІТ; *відібрано* дидактично доцільні форми, методи і засоби навчання студентів етнодизайну на основі ІТ, які пов'язуються з відповідним профілем підготовки у галузі

декоративно-прикладного мистецтва; *обґрунтовано* сучасні підходи до педагогічного управління освітнім процесом у мистецькому ЗВО;

- *подальшого розвитку набули* положення щодо створення умов для формування готовності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до фахового самовдосконалення шляхом систематичного використання інтернет-ресурсів, необхідності цілеспрямованої, систематичної та наскрізної діяльності з упровадження методичної системи навчання етнодизайну на основі ІТ; широкого впровадження сучасних інформаційних і комунікаційних технологій в освітній процес мистецьких ЗВО та творчу художньо-проектну діяльність студентів із формотворення виробів декоративно-прикладного мистецтва.

Практичне значення результатів дослідження. Результати дослідження впроваджуються у практику роботи мистецьких ЗВО; розроблено інноваційні форми навчання (використання елементів неформальної освіти під час дистанційного навчання, електронний освітній ресурс; гіпертекстові варіанти робочих програм навчальних дисциплін; текстовий й електронний конспекти лекцій і відповідні засоби навчання, орієнтовані на специфіку майбутньої професійної діяльності фахівця у галузі декоративно-прикладного мистецтва).

Розроблено і впроваджено в освітній процес навчально-методичний посібник «Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект»; електронні посібники-підручники «Крок за кроком: інформаційні технології у підготовці фахівців художнього-проектного профілю», програми навчальних дисциплін «Основи інформатики», «Комп'ютерна графіка», «Мультимедійне проектування», «Комп'ютерне проектування», та ін., котрі успішно використовуються в системі професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва та передбачають широке впровадження навчання етнодизайну на основі ІТ; методичні рекомендації, програми навчально-методологічних тренінгів та науково-методичних семінарів щодо формування ІТ-готовності викладачів мистецьких ЗВО.

Основні положення, результати і висновки проведеного дослідження можуть бути використані викладачами фахових дисциплін ЗВО мистецького профілю та науковцями для подальшого обґрунтування науково-методичних засад навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Особистий внесок здобувача. Репрезентовані у дисертації наукові результати одержані автором самостійно. У наукових і навчально-методичних працях ([46], [52], [60], [73], [99], [101], [109], [112]), опублікованих у співавторстві, авторові належать ключові думки, ідеї та положення щодо підвищення ефективності організації навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ. Зокрема, в колективній монографії «Е-суспільство: цифрове майбутнє України» [46] автором підготовлено розділ «Теоретико-методологічні засади становлення інформаційно-комп'ютерної технології».

Впровадження результатів дослідження здійснювалося на трьох рівнях:

1. На рівні виконання держбюджетних і госпдоговірних, інноваційних та інвестиційних науково-дослідницьких робіт і проектів, які мають безпосередню прикладну спрямованість: участь відповідальним виконавцем науково-дослідної роботи осередку Наукового товариства імені Шевченка (технічний редактор «Праць Косівського осередку НТШ»), укладачем програм курсів «Основи комп'ютерної графіки», «Комп'ютерна і проектна графіка», «Комп'ютерні технології в проектуванні», «Мультимедійне проектування» та ін., розробником концепцій інноваційних проектів в галузі неформальної та громадянської освіти в межах Міжнародного інвестиційного проекту «Карпатська академія етнодизайну».

2. На рівні використання результатів дисертаційного дослідження у процесі розробки програм з курсів спеціальних дисциплін та експериментальних програм з елементами етнодизайну, під час проведення занять з курсів «Основи інформатики», «Комп'ютерна графіка», «Мультимедійне проектування», «Комп'ютерні технології в проектуванні» зі

студентами та слухачами Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв.

3. На рівні безпосереднього впровадження в освітній процес навчальних посібників «Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект», «Комп'ютерні технології графічних побудов», методичних розробок «Елементи комп'ютерної графіки в навчальному закладі декоративно-прикладного мистецтва», рекомендацій і порад для викладачів, низки навчальних програм із професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, розроблених з опорою на інтегративно-цілісний підхід.

Вірогідність отриманих результатів і **об'єктивність** висновків дослідження забезпечуються методологічною основою навчання етнодизайну на основі використання інформаційних та комунікаційних технологій в освітніх установах, а також інструментально-алгоритмічних способів застосування комп'ютерної графіки в процесі професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва; порівняльним аналізом якісно-кількісних даних дослідження елементів комп'ютерного проектування на основі інтеграції дисциплін професійного блоку в навчальних закладах декоративно-прикладного мистецтва; особистою участю автора в дослідно-експериментальній роботі у якості викладача комп'ютерної графіки і відтворюваністю її результатів в умовах навчального закладу декоративно-прикладного мистецтва за напрямами 022 «Дизайн» і 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація».

Апробація основних висновків і результатів здійснювалася відповідно до вище названих дослідницьких етапів, результати досліджень (методична модель) проходили експериментальну перевірку під час реалізації Міжнародного інвестиційного проекту «InRuToU – нові інформаційно-комунікаційні засоби для сталого розвитку туризму в сільських регіонах Карпат», який виконувався міжнародним консорціумом у складі: Університет прикладних наук міста Кремз (Австрія) – координатор

проекту; SCIENTER, Центр досліджень та інновацій для освіти (Італія); Університет Bournemouth (Велика Британія); Асоціація Seed (Італія); Європейська академія Бользано, EURAC (Італія); Екологічна програма ООН – Відень (Австрія); Національна асоціація гірського сільського розвитку «ROMONTANA» (Румунія); Товариство «Екопсихологів» (Польща); Міжнародна благодійна організація «Інформаційний центр «Зелене досє» (Україна).

Основні положення та результати дисертаційної роботи доповідалися й обговорювалися на міжнародних, всеукраїнських і регіональних конференціях, конгресах, форумах та семінарах, зокрема на: Міжнародній науково-практичній конференції «Інформатизація освіти України: стан, проблеми, перспективи» (Херсон, 3-5 вересня 2001 р.); Міжнародній науково-методичній конференції «Розвиток національної моделі дизайну і образотворчого мистецтва в умовах глобалізації сучасного світу» (Харків, 25-27 березня 2002 р.); II Міжнародній науково-практичній конференції «Комп'ютерно-інформаційні та комунікаційні технології у навчальному процесі вищої та середньої школи» (Косів, 12-14 травня 2003 р.); I Міжнародній науково-практичній конференції «Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід» (Полтава, 28-30 жовтня 2010 р.); Міжнародній науково-практичній конференції «Гуцульський феномен: мистецтво жити і творити» (Косів, 27-28 серпня 2011 р.); Міжнародній науково-практичній конференції «Забезпечення виконання Державної програми активізації розвитку економіки на 2013-2014 рр. в специфічних гірських ландшафтно-кліматичних умовах Гуцульщини: стан, проблеми, шляхи розв'язання» (Путила, 06-08 вересня 2013 р.); Міжнародному семінарі «Еко-ремесла» / Проект MIS ETC код 1603 «Еко-Карпати – розвиток еко-бізнесу в прикордонних Карпатах як спосіб поліпшення конкурентоспроможності економіки», що фінансується ЄС у рамках Спільної операційної програми «Румунія – Україна – Республіка Молдова 2007-2013». (Вижниця, 28 травня – 01 червня 2014 р.); Sustainable

Development Academy 2015 Course for Sustainability – Local Resources and Energy Management in Ukraine that will take place at the Venice International University / Regional Environmental Center for Central and Eastern Europe (Venice, Italy, 22-29 November 2015); Інвестиційному форумі «Міста як рушійна сила сталого розвитку в Україні» / Регіональний Екологічний Центр для Центральної та Східної Європи у рамках програми «Підвищення ефективності планування природоохоронної діяльності на місцевому рівні та розвиток екологічно-свідомого громадянського суспільства в Україні» (Київ, 20-21 жовтня 2016 р.); Міжнародному семінарі «Проектний офіс в структурі сучасного навчального закладу» / Центральноєвропейська Академія Навчань та Сертифікації (CEASC) у співпраці з Університетом Суспільних наук (UNS), м. Лодзь, Польща (Київ, 2 березня 2017 р.); Міжнародній Карпатській Школі Етнодизайну «Косів – 2017» (Косів, 6-13 липня 2017 р.); Міжнародному форумі «Навчання людей поважного віку: досвід та перспективи» / Центр «Поділля-соціум» (Вінниця, 30 вересня – 1 жовтня 2017 р.); Міжнародній конференції «Європейський та український рік національної спадщини: співпраця, перспективи, виклики» (Івано-Франківськ, 9-10 листопада 2017 р.), Національному форумі «Україна на шляху до сталого розвитку» / Panel discussion and signing of the agreement between the government of Ukraine and the Regional Environmental Center (Київ, 16 січня 2018 р.).

Результати дослідження впроваджено в освітню практику низки вітчизняних ЗВО: Національної академії образотворчого мистецтва й архітектури України (довідка №168-40 від 02.03.2018 р.), Львівської національної академії мистецтв (довідка №109-01 від 15.03.2018 р.), Закарпатської академії мистецтв (довідка № 102 від 20.03.2018 р.), Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (довідка №74 від 28.03.2018 р.), Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича (довідка №245/12 від 22.12.2017 р.), Вижницького коледжу прикладного мистецтва імені Юрія

Шкрібляка (довідка №165-12 від 19.12.2017 р.), Міжнародного центру наукової культури «Всесвітня лабораторія»: західного центру українського відділення (довідка № 35/11 від 25.11.2017 р.).

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук на тему «Формування основ інформаційної культури у студентів вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва» була захищена в 2001 році. Її матеріали в тексті докторської дисертації не використовувалися.

Публікації. Основні положення та результати дисертаційного дослідження викладені в 63 публікаціях, з яких: 2 одноосібні монографії (25,6 др. арк.), 1 колективна монографія, 21 стаття у фахових наукових педагогічних виданнях, 6 статей у зарубіжних виданнях (Польща, Чехія, Угорщина тощо), 23 статті і тези у матеріалах конференцій, 2 навчально-методичних посібника, 8 навчально-методичних комплексів і програм.

Структура і обсяг дисертації. Дисертаційне дослідження складається з анотації, вступу, п'яти розділів і висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел (525 найменувань, з яких 58 – іноземною мовою), додатків (на 160 сторінках). Загальний обсяг дисертації – 671 сторінка, з них основний текст роботи – 426 сторінки. Ілюстративний матеріал поданий у 29 таблицях і 15 рисунках.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ В СИСТЕМІ ПЕДАГОГІЧНОЇ НАУКИ

Вироблення та реалізація адекватної політики суспільного розвитку на планетарному, національному, регіональному й локальному рівнях, збереження біосфери, порятунк Планети є найактуальнішою проблемою людства у XXI столітті. Останнім часом до екологічних, економічних та соціальних проблем додалися нові, пов'язані з розвитком негативних і небезпечних аспектів процесів глобалізації. Виходом з ситуації, що склалася, може бути перехід на новий шлях розвитку на засадах взаєморозуміння, взаємоповаги, гармонійного співіснування усіх держав і націй світу як між собою, так і з природою.

Саме тому під егідою Організації Об'єднаних Націй (ООН) прийнята узагальнена програма дій людства «Порядок денний на XXI століття» та проголошено необхідність переходу світового співтовариства на новий шлях – шлях сталого розвитку. Політика сталого розвитку ґрунтується на трьох нероздільних складових: екологічному добробуті, дружньому до природи виробництві та гармонійному суспільстві (рис.1.1.). Багато дослідників концепції сталого розвитку посилаються на модель «Потрійної холистичної спіралі», запропонованої Етквітцем і Лейдерсдорфом [516], яка описує розвиток у вигляді трьох просторово переплєтених спіралей, як показано нижче. Ця модель показує взаємозв'язок соціальних, економічних і екологічних складових, яка останніми роками доповнюється четвертою складовою – освітою. Навчальні заклади (університети, академії) як осередки мультидисциплінарних знань мають бути в авангарді наближення якості соціальних послуг до рівня Європейських стандартів.

Концепція сталого розвитку виникла в першій половині 80-х рр. XX ст. в результаті активної діяльності спеціальної комісії ООН із питань сталого розвитку та Римського клубу. Узагальнення концепції «сталого розвитку» було зроблено на всесвітніх самітах ООН 1992 і 2002 рр., у яких взяли участь вчені з понад 180 країн світу, що представляли різні міжнародні організації та провідні наукові школи. Перехід світового співтовариства до стану «сталого розвитку» потребує серйозних змін у перебігу багатьох планетарних процесів, а особливо освітньому процесі.



Рис. 1.1. Три нероздільні складові політики сталого розвитку

Україна, як європейська держава, повинна стати на свій шлях до сталого розвитку, який, по-перше, базується на усвідомленні сучасної ноосферної ідеї і, по-друге – на врахуванні зовнішніх та внутрішніх загроз національним інтересам держави. Науково-освітній потенціал у поєднанні з розвинутою мережею наукових установ і вищих навчальних закладів здатен забезпечити

нашій країні роль генератора новітніх технологій, виробництва і постачання на внутрішній та зовнішній ринки високотехнологічної продукції.

25 вересня 2015 року Генеральна Асамблея ООН одностайним консенсусом визначила 17 цілей сталого розвитку: 1) викорінення злиднів, 2) ліквідація голоду, 3) добре здоров'я і благополуччя, 4) якісна освіта, 5) гендерна рівність, 6) чиста вода і санітарія, 7) недорога і чиста енергія, 8) гідна робота й економічне зростання, 9) індустріалізація, інновації та інфраструктура, 10) зменшення нерівності, 11) сталі міста і населені пункти, 12) відповідальне споживання і виробництво, 13) боротьба зі зміною клімату, 14) збереження морських екосистем, 15) збереження екосистем суші, 16) мир, правосуддя та ефективні інститути, 17) партнерство з метою сталого розвитку (рис.1.2).



Рис.1.2. Глобальні цілі сталого розвитку (ГенАсамблея ООН, 2015)

Актуальність усіх 17 цілей сталого розвитку для України – гостра й очевидна. Основна проблема соціально-економічного розвитку і досягнення цих цілей в Україні – проблема якості. Вирішення цієї проблеми пов'язане з утвердженням, по-перше, нової якості врядування, по-друге, нової якості економічного розвитку, по-третє, нової якості життя [377].

Одним із принципово важливих і конструктивних завдань сучасної освіти є формування нового, глобального типу свідомості – ноосферної, еколого- і етноцентричної. Потрібна переорієнтація вектора суспільної свідомості на таке світорозуміння, культивувати такий суспільний лад у світі, за яким основною цінністю було б досягнення гармонійного співіснування і розвитку природи та суспільства.

Саме на перетині сучасних проблем з'явилася ідея сталого розвитку суспільства та її концепції, що стала логічним продовженням вчення про ноосферу. Цими проблемами і пояснюється активність, що зараз виявляється в пошуках концепцій нової школи й системи освіти, зокрема на основі синтезу космічного, біосферного, антропосферного і культурнотворчого витоків життя. Поза сумнівом, лише оновлена й удосконалена система освіти дасть змогу людині органічно увійти до нової сфери життя на Землі.

Поділяємо думку, що вчення В. Вернадського про біосферу і ноосферу отримало сучасне теоретичне обґрунтування у Концепції сталого розвитку суспільств в умовах глобалізаційних процесів. Сталий розвиток виокремлено як теоретичну засаду розроблення методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій тому, що компоненти сталого розвитку (екологічний, соціокультурний, економічний) відповідають принципам екологічності, етнокультурності, раціональності в етнодизайні.

Концепція ноосферного шляху розвитку суспільства органічно включає в себе концепцію ноосферної освіти як нову парадигму освіти загалом. Концепція ноосферної освіти – це система науково-теоретичних, гносеологічних, методологічних і практичних поглядів на природу освіти та можливості її ефективного досягнення в суспільстві на етапі ноосферного переходу. Головною метою ноосферної освіти є формування в людини цілісної ноосферної свідомості, яка складається із триєдності: цілісного біоадекватного мислення, етичного біоадекватного методу поведінки та екологічного світогляду. Про це неодноразово вказують у своїх

дослідженнях В. Шевчук, В. Черняк, Т. Ковальчук, М. Педан, О. Панков, В. Тименко, А. Руденченко та ін. [377, 433, 384].

В основу розробленої методології ноосферної освіти покладена загальна теорія генетичної енергоінформаційної єдності світу. Ця теорія обґрунтовує закономірності існування системи: Людина – Природа – Суспільство – Космос. Надзавданням ноосферного освіти є переорієнтація суспільства на творче осмислення еволюційної неминучості для людини освоєння і використання нових методів енерго-інформаційної саморегуляції.

Вихідну теоретичну та загальнометодологічну основу дослідження утворює діалектика, на основі якої можна охопити «живу дійсність в цілому» (Ю. Сеньковський, Л. Сандуляк, Н. Библиук, І. Пелипейко, Я. Мовчан) і насамперед її закони і принципи – «закон збігу протиріч» (А. Лосєв), принцип загального зв'язку і єдності світу та ін, а також їх модифіковані вираження у вченні «про цілісність знань, живий зв'язок всіх наук» (Ф. Новаліс, Ф. Шеллінг, А. Шлегель), в діалектиці всеєдності Тейяра де Шардена, в ноосферній концепції В. Вернадського і глобальній екології І. Пригожина, що вимагає не тільки враховувати полярності, але і вважати їх правомірними й рівноцінними та шукати шляхи адаптації до них. Ядро загальнонаукових підстав нашої роботи складають принципи цілісності, діяльності, додатковості, відповідності, єдності онтології і гносеології, «подвійного входження базисних компонентів в систему» (В. Ледньов). У ролі загальнонаукових підстав дослідження виступають також органічно-цілісні підходи в теорії систем (А. Богданов, Л. Берталанфі), ідеї провідної ролі співробітництва в еволюційному становленні людини і органічного синтезу в ньому соціальних і біологічних складових (П. Кропоткін, Л. Мечніков, західна соціобіологія), унікальності та рівноцінності культур і цивілізацій (М. Данилевський, М. Ковалевський, А. Тойнбі, Т. Шпенглер), діалогу культур (М. Бахтін, В. Віблер, С. Курганов). Крім того до загальнонаукових підстав належать деякі ідеї філософсько-наукознавчого характеру, «парадигмальної теорії» Т. Куна, теорія «трьох світів» К. Поппера та ін.

Філософським підґрунтям розвитку етнічної ідентичності майбутніх фахівців у галузі етнодизайну обрано положення вчення В. Вернадського про біосферу і ноосферу, теорії пасіонарності та культурогенезу Л. Гумільова, сучасної концепції сталого суспільного розвитку. У зазначених теоріях і концепціях спільним є наукове обґрунтування середовищного підходу до розвитку «живої матерії», яка включає сутнісні сили єства людини і, зокрема, феномени етнічного стереотипу та етнічної ідентичності як найвищого ступеня її розвитку. За теорією В. Вернадського, зміни, перетворення в біосфері пов'язані як із свідомою, так і несвідомою діяльністю людей, а під впливом розвитку науки та техніки ноосфера розширюється швидкими темпами, охоплюючи все більшу частину природного середовища. Поступово біосфера повинна стати ноосферою (сферою розуму). Концепція ноосферного шляху розвитку суспільства органічно включає в себе концепцію ноосферної освіти як нової парадигми освіти загалом.

У дослідженні з'ясовано, що ноосферна освіта відповідає потребам у самопізнанні студентів вищих мистецьких навчальних закладів, здатних до уособлення і персоніфікації з «живою матерією» довкілля завдяки їхній розвиненій художньо-образній уяві. Ідея про органічну єдність людини та природи, висловлена Г. Сковородою, забезпечує органічну єдність особистості із природою та етнічною культурою.

Методологічною основою переходу до етнічно зорієнтованої дизайн-освіти повинна стати обґрунтована В. Вернадським ідея трансформації біосфери в ноосферу, що має виявитися в конкретній зміні місця науки, освіти і мистецтва в суспільстві, а саме: у визначенні пріоритетності етнічно спрямованої дизайн-освіти, її всебічній підтримці й рекламуванні у середовищі педагогічної громадськості [383, с.172-173].

Впровадження концепції та принципів сталого розвитку (Ріо-92) привело до появи нового типу освіти – «Освіта для сталого розвитку» – Education for Sustainable Development (ESD) [73, 77]. ESD має концептуально новий підхід до всіх рівнів і видів освіти на основі ідеалів і принципів, що

лежать в основі сталості. Її слід розглядати як комплексний пакет навчальних інструментів, скерованих на розбудову такого суспільства, в якому соціально-економічний розвиток дасть змогу зберегти основні компоненти природи для наступних поколінь. На відміну від суто екологічних дисциплін, ESD рівною мірою фокусує увагу на соціально-економічних та виробничих аспектах, орієнтуючи суспільство на боротьбу зі злиднями, захист вразливих груп населення, національних культур, попередження кліматичних змін, збереження ресурсів та впровадження соціально відповідального бізнесу. Національні інтереси стикаються з нагальною необхідністю адаптації та розвитку з метою задоволення зростаючих потреб суспільства, в тому числі у реалізації Цілей сталого розвитку до 2030 року.

Наука і освіта відіграють ключову роль у процесі соціальної трансформації суспільства та досягненні цілей сталого розвитку в усіх частинах світу [73]. Досягнення цієї мети вимагає перегляду освітньої політики, нових форм і методологічних прийомів для опанування необхідних знань, навичок, умінь та цінностей, пов'язаних із поступом до сталості.

Сталий розвиток, як складна, інтегративна концепція, все ще залишається в Україні поза основним напрямком як у науковому, так і в освітньому плані. Питання сталого розвитку нехтуються на користь інших досліджень і, таким чином, розвиток такого важливого загальноосвітнього напрямку уповільнюється. Ряд експертних досліджень доводить, що ESD не стала пріоритетом національної освітньої політики.

Випускники вищої школи стикаються із необхідністю відповідати суспільному запиту, мати достатньо досвіду і умінь виборювати своє місце на ринку людських ресурсів. Майбутні фахівці повинні мати підтримку для набуття ключових компетенцій, необхідних для досягнення суспільством цілей сталого розвитку. Вони мають опанувати навички творчого і критичного мислення, спілкування з аудиторією, подолання конфліктних ситуацій, прийняття відповідальних рішень в управлінні, вирішення проблем

стратегічного планування, використання інформаційних комп'ютерних технологій і мати відповідну громадянську позицію.

У контексті розгортання у світі активного антиглобалізаційного руху, особливістю якого є домінування національних інтересів над геополітичними й економічними, в 2015 р. українською владою схвалено Стратегію сталого розвитку «Україна-2020», у якій передбачено відновлення й охорону об'єктів історичної, природної та культурної спадщини, розвиток народних промислів і ремесел. Указом Президента України «Про заходи щодо поліпшення національно-патріотичного виховання дітей та молоді» (2015 р.) поставлено завдання Національній академії педагогічних наук України щодо роботи навчальних закладів, музеїв, бібліотек, клубів, інших закладів культури з національно-патріотичного виховання, активного залучення ними дітей та молоді до вивчення історії та культури України. Закон України «Про народні художні промисли» (2001 р.) регулює правові, організаційні та економічні відносини у галузі народних художніх промислів, визначає статус суб'єктів народних художніх промислів, засади їх діяльності і спрямований на охорону, відродження, збереження та розвиток народних художніх промислів як важливої складової духовної культури українського народу. Закон України «Про вищу освіту» (2014 р.) встановлює кардинально нові основи (правові, організаційні, фінансові) функціонування системи вищої вітчизняної освіти, створюючи умови для поєднання освіти, науки та культури з метою професійної підготовки та самореалізації особистості, забезпечення потреб суспільства і держави у кваліфікованих фахівцях. Ці нормативно-правові документи, а також низка інших законодавчих актів у галузі освіти зумовлюють актуальність дисертаційного дослідження. Щоб досягнути цієї мети, треба, насамперед, переорієнтувати систему фахової підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, яка має містити елементи етнічно, а відтак і екологічно спрямованої дизайн-освіти у вищих мистецьких навчальних закладах.

Одним із напрямків концепції модернізації української вищої школи є розвиток людини як особистості і найвищої цінності суспільства, підвищення професійної підготовки фахівців художньо-проектного напрямку у системі мистецької освіти, реформування підготовки студентів на основі компетентнісного підходу й впровадження сучасних інформаційних технологій у навчальний процес. Ці зміни підвищили вимоги до професійних якостей фахівців декоративно-прикладного мистецтва і у сфері етнодизайну, оскільки за родом своєї професійної мистецької чи проектної діяльності вони стикаються з ситуаціями, що потребують знання дизайнерських компетенцій.

Рівень інтересу в конкретних умовах навчальної ситуації залежить від передісторії навчання, від того, як були побудовані й реалізовані попередні модулі, наскільки студенти опанували матеріал інших розділів курсу, методи навчальної діяльності в дидактичному етнографічному середовищі. Власне, в основу дослідження покладено **ідею**, дослідження якої побудовані на Концепції сталого розвитку: *етнокультурну і екологічну складові забезпечує традиційне декоративно-прикладне мистецтво; економічну складову – технічна творчість з використанням ІТ; етнічним дизайном забезпечується реалізація основних проектних технологій: художнього проектування, технічного проектування, ІТ-проектування.*

В умовах інформатизації суспільства освіта виступає гарантом його стійкого розвитку: водночас стійкий розвиток суспільства гарантує, насамперед, інформаційну безпеку особистості, надаючи їй через інформаційні й комунікаційні технології універсальне середовище самоосвіти; при цьому особистість розглядається як «високодуховна істота» і частина природи, що усвідомлює свою особливу роль у загальнолюдському розвитку.

Освітня інформація сьогодні – це поняття інтегративне: не тільки книги, журнали тощо, тобто інформація на твердих носіях, але й інформаційні повідомлення на електронних носіях, освітні ресурси Інтернет. У наявності

відкрите протиріччя: освітні структури різних рівнів, покликані накопичувати, систематизувати, застосовувати освітню інформацію у всіх формах її представлення, залишилися осторонь від процесу формування й розвитку інформаційного середовища освіти. І проблема не тільки в недостатній технічній і кадровій оснащеності освітніх установ, але й психологічна й професійна готовність (а скоріше, неготовність) учасників освітнього процесу використовувати інформаційні й телекомунікаційні технології у своїй діяльності.

1.1. Інтеграційні процеси в мистецькій освіті як педагогічна проблема

Концепція дослідження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій будується перш за все на теоретико-методологічній базі педагогічної інтеграції. Беручи за основу ідеї активного пізнання (Д. Поппер) і випереджальних механізмів мислення (П. Анохін), аналіз історичного процесу розвитку синтезу мистецтв і технічних засобів репрезентації дають змогу визначати інтегративність як загальний принцип становлення людського мислення, наукової та художньої творчості.

Ті чи інші сторони діалектичної традиції інтеграції знайшли відображення в педагогічній ідеї всебічного і гармонійного розвитку людини (Аристотель, Песталоцці та ін.), в концепціях діалектичної єдності навчання і виховання, особистості і колективу, діяльності та пізнання [473, с.56]. Діалектичний елемент властивий освітньо-виховним системам багатьох видатних педагогів. «Самою діалектичною наукою» називав педагогіку А. Макаренка. При опрацюванні його праць створюється враження, що категорії «педагогіка» і «діалектика» – ідентичні речі: «педагогічна діалектика», «діалектичність педагогічного дії», «педагогічна логіка», що розуміється як «діалектичний метод підходу до педагогічних явищ».

А. Макаренко мріяв про створення синтетичної педагогіки, предметом якої стало б виховання «нерозложимої людини». «Людина не виховується частинами, вона створюється синтетично всією сумою впливів, яким вона піддається. Тож окремий засіб завжди може бути і позитивним і негативним, вирішальним моментом є не його пряма логіка, а логіка і дія всієї системи засобів, гармонійно організованих» [286, с.105].

Загальнотеоретичні та логіко-методологічні проблеми інтеграції знайшли відображення в працях В. Готта, Б. Кедрова, В. Кузьміна, В. Лекторського, М. Моїсєєва, А. Огурцова, А. Ракітова, О. Січівці, В. Степіна, А. Урсул, Ю. Шрейдера, М. Чепікова, В. Швирєва, Б. Юдіна, В. Енгельгардта та ін. Великий внесок у розвиток інтегративних ідей зробили вчені, що розкривають питання інтеграції знань в окремих наукових галузях або в групі наук Б. Ананьєв, Г. Гачев, Б. Ломов, І. Фролов (люднознавство, гуманітарні дисципліни); Н. Абрамова, О. Волосевич, В. Іванов, В. Сіфаров, О. Симоненко, К. Суханов, В. Чешев, Г. Шемен та ін. (технічні знання, взаємозв'язок суспільних і технічних дисциплін, взаємозв'язок природних і технічних наук); А. Алекшін, С. Мейен, Р. Карпінська, С. Нікольський, Я. Новак, С. Смірнов (біологічне і соціогуманітарне знання, біологічне і технічне знання), та ін. Питання інтеграції знань інтенсивно пророблялися зарубіжними вченими – дослідниками діалектичної орієнтації (З. Маєвські, Н. Мончев, Г. Павельціг та ін.).

Філософами, соціологами та психологами вирішувалися проблеми інтеграції виробництва (економіки) і освіти, НТР і освіти (В. Миронов, В. Осіпов, Н. Потехін, В. Турченко, М. Хроменков, І. Яковлев), філософії та педагогіки (Л. Андрюхіна, Л. Беляєва, А. Ветошкін, Н. Гусєва, М. Каган, Л. Коган, В. Куликов, В. Розумний, К. Шварцман), соціології та педагогіки (Р. Гурова, Г. Зборовський, Л. Рубіна, М. Руткевич, Ф. Філіппов), психології та педагогіки (Е. Зеєр, В. Зінченко, Г. Костюк, А. Петровський та ін.). Все більше стає робіт, що стосуються питань глобальної інтеграції

освіти (педагогіки) з соціальними підструктурами – культурою, суспільством загалом.

Різні аспекти інтеграції в навчальному процесі досліджували чимало науковців, зокрема: сутність інтеграції – С. Архангельський, В. Безрукова, М. Борулава, С. Васильєва, І. Зверев, К. Журусова, М. Махмутов; форми і види інтеграції та шляхи її реалізації – С. Ахапкін, Г. Батуріна, Ю. Дак, В. Загвязінський, В. Ільченко, І. Лернер, В. Розумовський; інтеграційні процеси в професійній освіті – А. Беляєва, Ю. Ганін, М. Баранович, О. Гребенюк, В. Курок, Ю. Тюнников, І. Яковлев. Вагомий внесок у вивчення проблеми інтеграції навчальних предметів зробили А. Барбаріса, Ч. Джеймеа, Л. Уорвік (Велика Британія), Х. Дізель (Німеччина), Й. Вальчіда (Польща), А. Беплак, Ч. Кедлер (США) та ін. Питанням інтеграції присвячені роботи В. Андріяшина, П. Дмитренка, В. Сидоренка, Д. Тхоржевського.

Дослідження згаданих науковців свідчать, що на основі реалізації інтеграційних зв'язків не тільки на якісно новому рівні вирішуються питання навчання і виховання, оптимального конструювання змісту освіти, й створює фундамент комплексного бачення тими, хто навчається, складних проблем дійсності. Інтегративні курси сприяють видаленню другорядного матеріалу, зайвої деталізації і конкретизації, визначенню головного, яке працює на освіченість, формування світоглядної картини буття і діяльності людей.

Водночас, вони мають властивість вкладеності (ієрархічності) більш простих понять у більш загальні, що дає змогу їх легко добувати, наприклад, від базових курсів при профільному навчанні до профільних чи курсів за вибором (поглиблення, задоволення індивідуальних пізнавальних потреб). Ось чому інтеграційні зв'язки і тенденції необхідно вважати важливою умовою і результатом комплексного підходу до навчання і виховання [388]. Крім того, укрупнення предметів, як це переконливо показали деякі дослідники, значно сприяє підвищенню інтенсивності процесу навчання. Запровадження інтегрованих курсів відкриває можливості оволодіння узагальненими, сукупними знаннями, спроможними звільнити студентів від

однобічного розвитку і прискорити розширення їхнього світовідчуття, що поліпшить умови для повноцінного формування кожної особистості.

Окремо питання технологічного забезпечення інтеграційних процесів у вищій школі розглянуто І. Яковлевим. Він прямо вказує, що інтеграція в підготовці фахівців тягне за собою певні зміни в методах, формах і середовищі навчального процесу. Причому суть цих змін зводиться дослідником до переходу від слабо пов'язаних між собою форм і методів навчання й виховання до широкого і взаємопов'язаного комплексу з подальшою їх інтеграцією в органічну систему, яка відповідає задачам синтезу та універсалізації знання і діяльності фахівців. Як приклад дезінтеграційних технологій навчання наводиться той факт, що лекції та практичні заняття відмежовані один від одного: на перших переважає абстрактно-широка постановка теоретичних проблем, на других – «задачного навчання». Це веде, на думку І. Яковлева, до розриву між практичними і загальнонауковими знаннями [492, с.43].

Сутнісно категоріальні характеристики інтеграції в педагогіці одним з перших почав досліджувати І. Зверев. У статті «Міжпредметні зв'язки як педагогічна проблема» [199, с.10-16] він розводить поняття «інтеграція» та «координація». Власне «інтеграція» означає «об'єднання кількох навчальних предметів в один, в якому наукові поняття пов'язані загальним змістом і методами викладання»; координація – «ретельно розроблений взаємозв'язок навчальних предметів (міжпредметні зв'язки)» [199, с.11]. У роботі, написаній спільно з В. Максимовою, інтеграція характеризується як процес і результат створення нерозривно пов'язаного.

Категоріально-сутнісні характеристики педагогічної інтеграції аналізуються Г. Батуріною. «Поряд з диференціацією, – пише вона, – необхідна інтеграція всередині педагогічної науки і також з іншими науками про людину, суспільство, мислення, а крім того, з природничими і технічними» [200, с.5]. Нею сприймається пульсарне пояснення розвитку науки, що допускає наявність, з одного боку, диференційованих періодів, з

другого – інтеграційних періодів [200, с.6]. Тим самим, інтеграція та диференціація як би розриваються в часі і, отже, допускається їх окреме існування. В дійсності ж вони (інтеграція і диференціація) не тільки взаємообумовлені, але можуть зливатися воедино [200, с.27].

Окремі аспекти періодичної інтеграції розглядаються А. Белкіним [21, С.53-55]. Називаючи «подальшу інтеграцію і диференціацію знання» найбільш перспективною тенденцією розвитку освіти, він пише про те, що інтеграція нерозривно пов'язана з диференціацією, оскільки неминуча умова розвитку та саморозвитку науки, її подальшої гуманізації, що має глобальний характер. Зазначені процеси зумовлюють виникнення нових напрямів у педагогіці, які можна з достатньою впевненістю екстраполювати в ХХІ століття [21, с.53].

Велике місце аналізу характеристики педагогічної інтеграції відводиться в посібнику Г. Федорця «Проблема інтеграції в теорії та практиці навчання...» [451], де має місце спроба виведення сутності педагогічної інтеграції від «предмета виховання» – людини. З цією метою автором активно використовуються терміни «цілісність», «гармонія» і похідні від них словосполучення – «цілісна особистість», «гармонійно розвинена особистість», «інтегративно гармонійне мислення», «цілісно-синтетично-гармонійна педагогіка» та ін. В один смисловий вузол зв'язуються поняття «цілісність», «гармонія» і «інтеграція». М. Чапаєв [473] виводить ще одну дуже значиму закономірність: чим вище ступінь гармонійності педагогічного процесу, тим більш цілісним він є і тим ефективніше виконує свої функції.

Детально аспекти інтеграції розкриваються А. Беляєвою, згідно з якою, інтеграцію «необхідно розглядати як у широкому, так і у вузькому сенсі слова». У першому випадку, під інтеграцією розуміється приведення змісту освіти до єдиної дидактичної форми підготовки фахівців за групами професій і професіями широкого профілю, об'єднаних на основі науково-технічної, соціально-технічної, психофізіологічної спільності, існуючих в сучасному виробництві і навчанні. Під інтеграцією у вузькому сенсі слова

вона розуміє приведення загальнотехнічних, спеціальних навчальних предметів, всіх навчально-виробничих робіт в єдиний комплекс [22]. У першому випадку, інтеграція в широкому значенні веде до зміни характеру і змісту праці, узагальнення та суміщенням професій і спеціальностей, виникнення нових інтегрованих професій. Інтеграція у вузькому розумінні дає змогу створити основну частину програми, яка може становити певний відсоток спеціальних предметів і виробничого навчання до їх загальної структури. «Крім того, зміст і функції інтеграції професійної підготовки розкриваються при доведенні аналізу інтегративного пошуку до проблеми єдності теорії і практики, законів педагогіки і законів виробництва, питань розвитку педагогічних теорій, ідей формування особистості ... » [22, с.59].

В.С. Ледньов у монографії «Зміст освіти» присвячує параграф проблемі диференціації та інтеграції компонентів освіти [277, с.83-84]. Перше: інтеграція і диференціація взаємно обумовлюють один одного; друге: інтеграція виконує функцію своєрідного «ущільнювача» часу; третє: інтеграція не може здійснюватися штучно, вона «повинна» дозріти, «повинна бути зрозуміла й доведена предметна і освітня спільність відповідних компонентів»; четверте: у розвитку інтеграційних процесів у педагогіці можливі «скачки», що характерно для сучасного періоду, коли, наприклад, «назріла необхідність створення повноцінного антропологічного курсу з виділенням в його складі такої найважливішої для загальної освіти дисципліни, як психологія»; п'яте: реальна небезпека «псевдоінтеграції», прикладом якої може бути так зване «комплексування», де в основу інтеграції були покладені критерії, менш значимі» [277, с.84].

Безпосередньо проблемі виділення суті категоріальних характеристик педагогічної інтеграції присвячена робота В. Безрукової «Педагогічна інтеграція: сутність, склад, реалізація» [19]. Педагогічна інтеграція «передбачає пояснення, прогнозування та управління конкретним проявом інтеграції всередині педагогіки, в межах предмета її пізнання, відповідно до завдань функціонування». «Педагогічна інтеграція – цей різновид наукової

інтеграції в рамках педагогічної теорії і практики. Природно, що і принципи, і форми, і методи така інтеграція матиме свої, педагогічні» [19, с.27].

У роботі Ю.А. і Ю.Ю. Кустових «Інтеграція як педагогічна проблема» робиться цікава спроба визначення «специфіки» педагогічної інтеграції, прояв якої вони вбачають «у психофізіологічному механізмі поетапного переходу уявлень в матеріальній або матеріалізованій формі відомостей із зовнішнього плану у внутрішній, розумовий, план... [269, с.10]. Тобто зазначені автори, як і Г. Федорець, при визначенні сутності педагогічної інтеграції йдуть «від людини».

Окремі сторони педагогічної інтеграції є предметом інтересу вчених багатьох країн. Так, німецький дослідник Л. Клінберг порушує проблеми інтеграції дидактики і техніки, його співвітчизник К. Томашевський розкриває органічно цілісну природу єдності освіти і виховання [250]. Питання науково-педагогічної інтеграції аналізуються в статті французької дослідниці Ф. Бест [28]. Глобальний аспект освітньої інтеграції розкривається в роботі угорських учених, зокрема дослідник Л. Кеммен пише про можливість інтеграції в підготовці педагогів [230]. Проблемам інтеграції в процесі навчання і виховання присвячені роботи болгарських педагогів [501, 511]. Югославські автори вирішують питання інтеграції професійної освіти, визначення інтегративних функцій професійної педагогіки [524].

Аналізуючи загальнонаукові, філософські та концептуальні передумови інтеграції комп'ютерних технологій до художньої освіти в науковому дослідженні М. Селіванова [398] дається теоретичне обґрунтування інтегративності як концептуальної основи педагогічних методів розвитку художнього мислення з допомогою комп'ютерних технологій. Положення теорії поля художнього навчання (Б. Юсов), метод інтеграції засобів вираження (взаємодія різних мов мистецтв, авторів, епох тощо), визначаються як методологічна основа впровадження комп'ютерних технологій у творчий освітній процес.

Водночас, систематизовано і коротко описано джерела дослідження інтеграційних процесів у педагогіці, що включають в себе дві великі групи: 1) філософсько-наукознавчі дослідження; 2) педагогічні дослідження. Першу групу утворюють: а) джерела, що розкривають логіко-методологічні і загальнотеоретичні проблеми інтеграції загалом; б) джерела з аналізом питань інтеграції між окремими дисциплінами, галузями, науковими галузями; в) джерела, що розкривають педагогічні аспекти інтеграції. Друга група у своєму складі має: а) джерела, що зачіпають питання інструментально-методологічного забезпечення педагогічної інтеграції; б) джерела, які показують сутнісно-категоріальні характеристики педагогічної інтеграції; в) джерела, які вирішують завдання практичного синтезу.

Аналіз наукових джерел показав, що інтеграція відбувається переважно на прикладному рівні. У цьому разі вона як педагогічна категорія є цілеспрямованим об'єднанням, синтезом певних навчальних дисциплін у самостійні педагогічні системи цільового призначення, що спрямовані на забезпечення цілісності знань і умінь студентів і далі – на розвиток особистості.

Процес інтеграції потребує суттєвої переробки структури і змісту тих навчальних предметів, що увійдуть до нової інтегрованої дисципліни, посилення в них спільних ідей і теоретичних концепцій. Це можливо за умови дотримання певних дидактичних умов інтеграції, які визначають реальні можливості забезпечення синтезу наукових знань при об'єднанні навчальних предметів.

Зміст предметів, які підлягають інтеграції, повинен перебувати на однаковому інформаційному рівні. Як визначив В. Сидоренко, здатність тих, хто навчається, до сприйняття синтезованих знань як психологічну умову інтеграції [407, с.177].

При створенні інтегрованих навчальних дисциплін використовують три варіанти інтеграції, константує І. Савенко [388]:

- практично повне злиття навчального матеріалу інтегрованих предметів у єдиному курсі;
- об'єднання більшої частини матеріалу інтегрованих предметів з виділенням специфічних розділів;
- побудова нового навчального предмета з автономних блоків.

Окремо виділимо проблему інтеграції знань у контексті художнього сприйняття, адже вивчення кожного окремого мистецтва і декоративно-прикладного зокрема, навіть з метою поглибленої професійної підготовки фахівців, потребує використання комплексу суміжних філософських, естетичних, культурологічних, мистецтвознавчих та інших гуманітарних знань, необхідних для формування уявлень про функціонування того чи іншого виду мистецтва у загальній художній культурі суспільства, зумовленій певними соціально-економічними умовами історичного розвитку. Зневажання цього, ізольований підхід до розгляду різновидів мистецтва як замкнених галузей іноді призводить до обмеженості художнього мислення, вузькості образно-асоціативних уявлень, недостатньої наукової компетентності у розумінні стильової атрибутики творів.

Саме тому зміст предметного навчання мистецтву слід розглядати в інтегративному контексті як спорідненість різних елементів знань про особливості розкриття багатоаспектності довколишнього світу, відображення реальності розмаїтою «мовою» ліній, барв, звуків, які людина сприймає за допомогою зору, слуху та інших органів чуття. «Тенденції інтеграції зовсім не розмивають видову і жанрову специфіку мистецтв, а навпаки збагачують розуміння кожного з них, оскільки, з одного боку, виявляють взаємовплив окремих видів художньої творчості, а з другого – стверджують їх суверенне існування та самостійність» [384, с.102].

Значним евристичним потенціалом щодо здійснення інтеграційних процесів у педагогіці володіє *психологічний закон структури* (В. Келера): всі процеси нашої поведінки, як і наше сприйняття, не складаються просто як сума з окремих елементів, а навпроти, і наша дія, і наше сприйняття є

відомим цілим, властивостями якого визначається функція і значення кожної окремої частини, що входить до його складу [473, с.39]. Евристичну функцію можуть виконати в нашому випадку ті чи інші форми біогенетичного закону (закону рекапітуляції, закону С. Холла): індивідуальний розвиток повторює видовий розвиток, у тому числі духовний. Волночас М. Чапаєв [473] додає: точно так само видовий розвиток визначається багато в чому його індивідуальним розвитком. Загалом ж отримуємо закон взаємообумовленості та інтеграції індивідуального і видового розвитку в освітньо-виховному процесі. З нього випливає інтегративно-глобальна роль педагогіки щодо розвитку, становлення та формування людини, а саме: педагогіка не може бути обмежена в своїх діях особистістю, конкретним індивідумом; вона покликана мати справу зі всією людиною, узятою у всьому різноманітті своїх онтогенетичних і філогенетичних проявів.

Діалектико-суперечливі процеси видового розмежування та синтезу мистецтв, їх диференціації та інтеграції сягають своїм корінням у глибоку давнину, супроводжуючи майже всю історію художньої культури. Поділу мистецтв на різні види передувала нероздільність в епоху синкретизму, де первісні форми художньої творчості об'єднували мистецтва слова, музики, танцю, пантоміми тощо. Глибоко закономірним був наступний процес виділення окремих галузей художньої творчості (музичної, образотворчої), а також їхнє тяжіння на подальших етапах розвитку культури суспільства до художнього синтезу (театрального, екранного, хореографічного). У кожному епоху ці процеси набували нового смислу та своєрідності, що яскраво репрезентує сучасна картина інтегративних зв'язків художньої діяльності, виникнення принципово нових культурних форм (відеофільми, музичні відеокліпи, віртуальне мистецтво, комп'ютерна графіка, мультимедійні пошуки, художня фотографія та інші), що співіснують з традиційними видами мистецтва і збагачують їхні засоби виразності оригінальними технічними можливостями.

Відповідно до способів функціонування мистецтв, під час ознайомлення із ними у навчальному процесі потрібно враховувати три основних аспекти: вивчення окремих видів мистецтва (інтеграція відсутня); використання прикладів взаємодії мистецтв, до якої належить демонстрація близьких за настроєм, стилем або жанром творів музики і живопису з метою посилення їх впливу на сприймаючого (інтегральні на рівні комплексу мистецтв); розгляд художнього синтезу, в якому відбувається органічне злиття різних видів художньої творчості (інтеграція на рівні художнього синтезу) [384, с.120].

Провідним педагогічним принципом у всіх зазначених аспектах мистецької освіти (вивчення одного з мистецтв, їх комплексу та художнього синтезу) є усвідомлення і засвоєння специфіки художньої мови – сукупності особливих для кожного виду мистецтва виразально-відображувальних засобів і прийомів створення художнього образу.

При опануванні окремого мистецтва відбувається накопичення знань про засоби виразності в одному з видів творчості (жанрів декоративно-прикладного мистецтва у нашому дослідженні). Комплексне використання дає можливість осягнути і зіставити різні художні мови, що створює основу для активізації уяви, асоціативного мислення, збагачення чуттєвої сфери сприйняття мистецтв.

Художній синтез розкриває процеси взаємопроникнення засобів виразності (візуальних, слухових, кінестетичних), ефект їх трансформації в єдине ціле полісенсорного впливу на емоційно-почуттєву сферу суб'єкта сприйняття. Отже, узагальнюючи і поділяючи думки професора О. Рудницької [384, с.121-123], у широкому значенні інтеграцію знань у галузі мистецької освіти прикладному та декоративному жанру можна уявити як послідовність етапів опанування художньої мови і набуття досвіду її сприйняття: від окремих видів моносенсорних мистецтв до відчуття та розуміння форм їх органічного поєднання. Означену послідовність доцільно подати у наведеній таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

Етапи інтеграції знань у галузі мистецької освіти

Феномени мистецтва	Художні уявлення	Аспекти опанування знань
Самостійні види мистецтва: музика, образотворчі	Про кожен окремий вид мистецтва	Предметне вивчення спеціальних дисциплін
Сполучення мистецтв та їх взаємодія	Про способи зіставлення і порівняння елементів художньої мови	Комплексне використання різновидів мистецтва
Синтетичні види мистецтва: театр, кіно, телебачення, естрада, хореографія, цирк	Про органічну цілісність художнього синтезу	Аналіз специфіки засобів виразності у синтетичних видах мистецтва

Інтеграція знань під час навчання декоративно-прикладному мистецтву може відбуватися на різних рівнях [384, с.122-123]: теоретичному й емпіричному, міжпредметному і внутрішньо-предметному, художньому і позахудожньому. Група авторів [473, с.162] висловлює умови інтеграції навчальних предметів: а) об'єкти дослідження повинні збігатися або бути достатньо близькими, б) в інтегрованих навчальних предметах використовуються однакові або близькі методи дослідження; 3) інтегровані навчальні предмети будуються на загальних закономірностях.

Теоретичний рівень інтеграції, як необхідна логічна основа розуміння природи мистецтва, передбачає узагальнення і систематизацію знань про об'єктивно існуючі зв'язки художньої картини світу. На цьому рівні відбувається усвідомлення сутності понять художнього змісту і форми, жанру і стилю, художньої метафори, символу, алегорії, що потребує зіставлення за принципом аналогії та контрасту різних явищ мистецтва,

порівняльного аналізу засобів художнього осмислення довколишньої дійсності, проведення паралелей між творами, близькими за своєю темою, сюжетом, стилем написання, жанровою і структурною композицією тощо.

Перспективний підхід до здійснення теоретичного рівня інтеграції знань – вибір якогось одного з моносенсорних мистецтв та його використання в якості своєрідного інструменту пізнання загальних закономірностей художньої творчості. Наприклад, таким видом мистецтва може бути обрано декоративно-прикладне мистецтво, зокрема його види (художня обробка дерева, художня кераміка, художній метал, художній розпис, художні вироби зі шкіри, вишивка чи моделювання одягу тощо), що яскраво ілюструє універсальне значення етнодизайнерської виразності. Цей специфічний засіб мистецького спілкування на основі народних традицій (різних етнографічних регіонів) і культур (національних і міжнаціональних) передає у широкому плані процесуальність, спрямованість, напруженість розгортання художньої думки, її смислове навантаження засобами етнодизайну.

Ефективним методом пізнання інтегративних зв'язків є порівняльний аналіз творчості авторів, які належать до одного стильового напрямку розвитку мистецтва. Наприклад, зіставлення ліній експресіонізму, «модуляції» якого виражені різними художніми засобами, наприклад, у творах В. Кандинського, Ван Гога, Ф. Марка, Г. Малера, Р. Штрауса, А. Шенберга, А. Берга, В. Кірхнера, П. Клеє, В. Меллера, О. Богомазова, Ф. Манайла та інших.

До комплексного використання мистецтв слід віднести спроби сюжетного прочитання на екрані, демонстрації у зорових, художніх образах. Необхідним є і звернення до аналізу художнього синтезу, де самостійні мистецтва перетворюються у новий тип специфічної образності, які викликають у процесі сприйняття нашарування пов'язаних між собою відчуттів. Завдяки цьому окремі засоби виразності набувають ширшого системного значення, пронизуючи всі складові художнього синтезу. Так, архітектура визначає просторову композицію драматичної дії; живопис стає

основою пошуку виразної пластики ігрових рухів. У такий спосіб взаємопроникнення окремих видів мистецтва спричиняє їхнє збагачення, зумовлене структурою загальної композиції [384, с.124].

Оскільки специфіка художньої інформації полягає в тому, що, на відміну від наукової, вона містить знання не про об'єкт, а про значення, смисли, цінності, які об'єкт має для суб'єкта, природа – для суспільства, світ – для людини (М. Каган), теоретичний рівень інтеграції має доповнюватися вивченням емпіричного рівня інтеграції особистісно-чуттєвих вражень художнього сприйняття, який ґрунтується на психологічних механізмах синестезії.

Синестезія, або співвідчуття, є міжсенсорними асоціаціями, що виникають у суб'єкта внаслідок взаємовпливу візуальних, слухових та інших образів мистецтва і зумовлюються інтегративною природою конкретно-чуттєвого осягнення їх художнього смислу. Як правило, синестезія стає результатом взаємопроникнення елементів мовних структур, властивих різним видам художньої діяльності. Нерідко вона породжується за бажанням автора, коли він конструює художній образ сплавом виразних засобів суміжних мистецтв і звертається до кількох сенсорних модальностей, що програмують виникнення міжчуттєвих зв'язків у суб'єкта сприйняття. Однак міжчуттєві переноси синестезії можуть і не провокуватися прямою програмною установкою митця, а виникати у реципієнта стихійно, цілком автономно, характеризуючи його глибоко індивідуальний спосіб «декодування» ледь окресленої у творі синестезійності художнього смислу, що збуджує суб'єктивні ефекти інтеграції зорових, звукових, тактильно-дотикових відчуттів сприйняття. Звідси випливає, що властива синестезії інтерсенсорність – це важливий фактор розвитку сприйнятливості мистецтва [384, с.125].

Інтегративну характеристику засобів художньої виразності доцільно поділити на два види: пряме перенесення понять, універсальних для всіх просторово-часових видів мистецтва (наприклад, ритм, частота, контраст,

градація, композиція, настрій), та опосередковане перенесення специфічних міжчуттєвих ефектів синестезії.

Крім міжпредметної інтеграції, що виявляється не тільки у моносенсорних, але й у синтетичних мистецтвах, де інтермодальні відчуття запрограмовані багатоканальною координацією художньої інформації, існує рівень внутрішньо предметної інтеграції. Його яскравим прикладом може бути організація простору архітектурних комплексів та їхній зв'язок з іншими пластичними, мистецтвами: скульптурою, монументальним живописом, декоративними витворами інтер'єру, які посилюють образну виразність усієї композиції.

Завдяки процесам естетизації навколишньої дійсності у сучасній соціокультурній практиці на межі художньої та позахудожньої творчості народжуються нові комплексні види людської діяльності, що належать до позахудожнього рівня інтеграції. Враховуючи розмаїття світу мистецтва, представленого і окремими його видами, і взаємопов'язаними художніми комплексами, освітній процес має поєднувати два основних підходи до вивчення мистецьких дисциплін – **предметний** та **інтегративний** [384, с.126]. Жоден з них не може претендувати на пріоритетне значення. Предметний зміст навчання необхідний для глибокого розуміння специфічних властивостей моносенсорних мистецтв, відповідних їм засобів художньої виразності, а використання інтегративних зв'язків сприяє узагальненню різнопредметних елементів знань, їхнього взаємозв'язку та систематизації.

О. Рудницька підсумовує, що «предметно-інтегративна модель опанування мистецтв може бути реалізованою шляхом впровадження у навчальний процес спеціального курсу, який би доповнював традиційне вивчення фахових дисциплін» [384, с.126]. Його зміст передбачає поєднання теоретичних знань та емпіричного досвіду художнього спілкування, накопиченого у ході ознайомлення з окремими мистецтвами, можливостями інформаційно-комунікаційних технологій у цьому процесі. Пошуки

можливостей посилення цієї координації сприятимуть підвищенню ефективності формування культури художнього сприйняття та удосконаленню мистецької освіти загалом.

Аналізуючи той факт, що у вітчизняній і світовій педагогіці дослідниками приділяється чимало уваги питанням інтеграції, звернемо увагу на наявність **інтегративно-педагогічних концепцій** – сукупностей систематизованих поглядів, положень та ідей, що визначають спрямованість і зміст інтегративно-педагогічної діяльності в тій чи іншій сфері, на тому чи іншому рівні реалізації освітньо-виховних цілей та завдань.

Концепція інтеграції загальної та професійної освіти запропонована в роботах М. Берулави [26, 27], який вважає, що «інтеграція змісту освіти» висловлює єдність змістовних і процесуальних сторін і має відношення до всіх рівнів змісту освіти – загальнотеоретичного уявлення, навчального предмета, навчального матеріалу, педагогічної дійсності, особистості. Об'єктивною основою інтеграції загальної професійної освіти, на думку М. Берулави, виступають інтеграційні процеси, що мають місце в науці, техніці і виробництві. «Основні напрямки інтеграції науки, техніки і виробництва, – пише він, – в дидактично адаптованому вигляді» можуть виступати в якості основних напрямків інтеграції загальної та професійної освіти» [26]. Ним виділяються структурно-типологічні характеристики інтеграції змісту освіти, а також її фактори, функції, принципи [27].

Сутність інтегрованого підходу в навчанні студентів вищих мистецьких навчальних закладів складається, головним чином, у всебічному гармонійному розвитку, яке відповідає внутрішнім потребам особистості і спрямована на вільне і творче самовизначення індивідуальності, формує не абстрактні знання з окремих предметів, а цілісні, світоглядні, вчить бачити всі явища життя в їх глибинному взаємозв'язку [383, с.227-228]. Студент вчиться адекватно орієнтуватися в етнічному культурному і ландшафтному середовищі і приймати рішення, суголосні його етнічній ідентичності. Під поняття інтеграції можуть потрапляти різні аспекти навчальної діяльності:

знання, інтелектуальні та комунікативні вміння, компетенції, способи і прийоми роботи, види діяльності та ін.

Педагогічний аспект міжпредметних зв'язків як цілісного явища досліджувався В. Максимовою та І. Зверєвою [200]. Вичленовування в педагогічній теорії ідеї міжпредметних зв'язків та її трансформація в самостійну дидактичну проблему пов'язані з практичними і теоретичними пошуками професійних педагогів різних епох Я. Коменського, І. Песталоцці, К. Ушинського та ін. Вони виділяли проблему міжпредметних зв'язків як забезпечення системи знань учнів про світ. Зокрема, К. Ушинський здійснив психолого-педагогічне обґрунтування світоглядної ролі міжпредметних зв'язків. Актуальною і перспективною стала його ідея про зв'язок між предметами на основі провідних ідей і загальних понять. Це веде до розширення і поглиблення знань студента і їх перетворенню в світоглядну систему до завершення навчання [450].

Одна з проблем художньо-проектної діяльності – проблема нової інтеграції освіти, науки і виробництва в контексті національного відродження. У своєму дисертаційному дослідженні А. Руденченко відзначає, що проектно-творчу культуру (дизайн-культуру) ми співвідносимо з «інноваційною культурою». Майбутні художники декоративно-прикладного мистецтва повинні сформувати здатність до створення етнічно зорієнтованої дизайн-культури. Слід особливо підкреслити, що художньо-проектна діяльність може успішно здійснюватися тільки в системі інтегрованого навчання [383, с.227].

Координація – це узгодження навчальних програм родинних предметів з погляду спільності трактування досліджуваних понять, явищ, процесів і часу їх вивчення, тобто ретельно пропрацьований взаємозв'язок навчальних предметів (міжпредметні зв'язки у вузькому сенсі), який сприяє інтеграції знань [518, с.14].

Найбільш продуктивним представляється останній підхід, де чітко простежується специфіка інтеграції, її якісна своєрідність. У рамках нього

формулюється основна ознака інтеграції на змістовно-предметному рівні: «злиття в одному синтезованому курсі (темі, розділі, програмі) елементів різних навчальних предметів» [518, с.14]. Саме цей критерій лежить в основі визначення інтегрованого навчального предмета, який формується в єдину систему на базі різних знань із різних галузей (науки, навчальних дисциплін і тощо). Ці складові елементи знань в інтегрованому навчальному предметі втрачають структурну самостійність. Зі свого боку, комплексні навчальні предмети об'єднують кілька елементів науки, але таким чином, що складові елементів не «змішуються» всередині даного навчального предмета, наочно зберігають свою самостійність.

Не менший інтерес викликають дотичні сфери інтеграції зі взаємозв'язком. Характерна в цьому відношенні робота М. Махмутова «Взаємозв'язок загальної та професійної освіти» [296, с.32-37]. У ній вибудовуються своєрідна генетична сходинка: *міжпредметні зв'язки – взаємозв'язок – інтеграція*, вказується на їх відмітні ознаки. Наприклад, підкреслюється, що міжпредметні зв'язки легко встановлюються на рівні «близькоспоріднених» понять, тем, розділів навчальних предметів і сприяють більш усвідомленому засвоєнню знань студентами. Водночас вони не забезпечують систематичного зв'язку. Дослідна перевірка можливостей міжпредметних зв'язків не показала істотних змін ні на рівні засвоєння знань, ні в характері мотивів навчання, ні на рівні розвитку особистості.

І тоді на світ з'явилася третя гіпотеза: якісно новий рівень освіти можливий за умови побудови цілісного процесу навчання на основі інтеграції і диференціації наукового знання, теорії змістовного узагальнення (В. Давидов), принципу укрупнених одиниць (П. Ерднієв) і «технологічного принципу». М. Махмутов у роботі «Питання інтегративного потенціалу дидактики» [296, с.4-44], написаній у співавторстві з Л. Артем'євою зауважує, що на відміну від «взаємозв'язку» при інтеграції знання різних галузей як би взаємно проникають, стираючи межі галузі і народжуючи нові теорії, концепції» [296, с.18]. Цим самим взаємозв'язок знову як би займає

своє місце на згаданій уже «генетичній сходинці»: *міжпредметні зв'язки – взаємозв'язок – інтеграція*. У цьому є певний сенс. Справа в тому, що складові «генетичної сходинки» педагогічної інтеграції одночасно є ступенями розвитку педагогіки загалом. Ще в 1977 році В. Гмурман зазначав: «Поняття і термін «взаємозв'язок» не відображає всіх співвідношень між різними сферами наукового знання. Точніше говорити не тільки про взаємозв'язки, але також про взаємодію і взаємопроникнення наук» [473, с.34]. Будучи вченим-педагогом, науковець, насамперед, мав на увазі педагогічний аспект взаємопроникнення наук, можливість використання цієї тенденції в процесі розвитку педагогіки.

Отже в якості умов інтеграції навчальних предметів зазначимо: а) об'єкти дослідження повинні збігатися або бути досить достатньо близькими, б) в інтегрованих навчальних предметах використовуються однакові або близькі методи дослідження; 3) інтегровані навчальні предмети будуються на загальних закономірностях.

Особливий інтерес становить техніко-технологічний аспект інтеграції знань. Культурно-історична теорія (за Л. Виготським) «вбачає основні фактори психологічного розвитку примітиву в розвитку техніки...» [135, с.124]. Близька до цієї ідеї позиція О. Леонтьєва. Відштовхуючись від свого історико-генетичного підходу до вивчення психіки, він розглядає її як «продукт і дериват матеріального життя, зовнішньої матеріальної діяльності, яка перетвориться в ході громадського історичного розвитку у внутрішню діяльність, у діяльність свідомості...» [279, с.105]. В якій мірі людина створювала техніку, в такій же мірі вона створювала його: «суспільна людина і техніка зумовили існування один одного» [473]. Техніка, технічна діяльність зумовили існування культури. На ранніх етапах становлення цивілізації «...питання про техніку стало питанням про долю людини і долю культури...». «...Без техніки, – зауважує далі М. Бердяєв, – неможлива культура, з нею пов'язано саме виникнення культури...» [23, с.147,149].

Генетичною основою педагогічної інтеграції виступають відношення, які спочатку складаються між технікою і педагогікою, технічним і педагогічним знанням. Такий висновок сформувався на основі використання культурно-генетичного підходу до походження виховання, отриманого шляхом синтезу культурно-історичної концепції Л. Виготського та історико-генетичної теорії вивчення психіки О. Леонтьєва, а також ідеї органічного взаємного зв'язку складових тріади *«техніка – людина – культура»* (М. Бердяєв, Ф. Дессауер, М. Гайдеггер). Застосування культурно-генетичного підходу дало можливість з опорою на відомі слова Ф. Енгельса сформулювати положення про те, що техніка і педагогіка створили людину. Зазначений же підхід дає змогу стверджувати: саме взаємодія педагогіки і техніки, відповідних видів знання багато в чому визначають сучасний розвиток освітньої практики і теорії [473, с.117]. Регулювання відносин між *«законами педагогіки»* та *«законами виробництва»* (термінологія С. Батишева), педагогічними і технічними складовими є основоположною проблемою не тільки професійного навчання, але й педагогіки загалом. Історично сформовані три лінії взаємовідносин між технікою і педагогікою (предметно-речова, технологічна, технічна), між педагогічним і технічним знанням (змісту навчання, технології навчання, форм навчання) сьогодні вимагають до себе пильної уваги наукових і практичних працівників освіти.

У певному сенсі можна навіть говорити про *«первинність»* техніки в тріаді *«техніка - людина - культура»*. Пошлемося, наприклад, на міркування Ф. Дессауера, відповідно до яких техніка виступає як первинна щодо суспільства, як винайдена людьми ідея, як вроджене людське начало [478, с.273]. Зі свого боку, М. Хайдеггер наділяє техніку здібностями Творця буття загалом [463]. Відповідно техніка підпорядковує своєму диктату чи не весь простір буття людини. Властива їй логіка проникає в соціальні та людські виміри історії. Наслідки вторгнення техніки різноманітні і у віддаленій перспективі навіть важко передбачувани.

Технологічна зумовленість чи не фатальна для людини в тому сенсі, що містить в собі незаперечну заданість мислення, поведінки, свідомості. З огляду на це, М. Чапаєв констатує наступне: будучи «об'єктованим суб'єктом», «розкритою книгою сутнісних людських сил» (К. Маркс), «органопроєкції» (П. Флоренський), техніка постає не тільки як фактор філогенетичного становлення людини, але і як «педагог», безпосередньо чинить освітньо-виховний вплив на індивіда [473, с.90]. Застосування техніки «надає дію на весь процес виховання і освіти людей, визначаючи деякі особливості навіть формування світогляду, смаків, звичок тощо [520, с.215]. Прогрес техніки через навички та вміння користуватися нею «стає одним з факторів і умов розвитку особистості» (Г. Шеменев). У світлі сказаного доречно навести слова про те, що «... вчитися у власному розумінні цього слова – значить вчитися у олюдненої природи (техніка, як відомо, складова частина цієї «олюдненої», штучної, природи), розпредмечує, розкодує елементи неорганічного тіла (знакові утворення), вже включені в діяльність попередніх поколінь» [514, с.9].

При розгляді інтегративного потенціалу засобів педагогічного процесу обмежимося площиною дидактичної техніки, що включає «в себе всякого роду технічні пристрої і електронно-обчислювальні машини, ... в цілях виховання і навчання» (В. Безрукова). Тобто мова йде про застосування з освітньою метою власне *техніки як сукупності знарядь, механізмів, машин, пристроїв*, яка спочатку слугувала людині як інтегруючий засіб: вже найпростіші знаряддя, крім іншого, виконували функцію засобів інтеграції людини в створювані нею об'єднання, в життєдіяльність природи.

В історії педагогіки є чимало прикладів, які свідчать про виконання технікою інтегративної ролі в освітній галузі. Передусім, це стосується комп'ютерів, що використовуються в навчальному процесі, які володіють воістину необмеженим потенціалом інтегрування всіх складових педагогічного процесу. Виразно простежується інтегративна спрямованість

інтерактивних аудіовізуальних засобів, тренажерів, автоматизованих навчальних систем.

Наступна лінія взаємодії техніки і педагогіки – **технологічна**. Виробнича технологія у сучасному розумінні – це сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану, властивостей, форми сировини, матеріалу або напівфабрикату, застосовуваних у процесі виробництва для отримання готової продукції [473, с.88]. Елементарна виробнича технологія існувала з найдавніших часів, була тісно пов'язана з педагогікою. Хоча б тому, що технологія ніколи не передавалася біогенетичним шляхом. Нею людина могла опанувати лише в ході відповідного навчання. Через синкретизовану природу діяльності первісної людини педагогічна технологія не виділялася з неї, а була частиною технології виробничої. Водночас навряд чи буде помилкою вважати, що вже в надрах зародкових форм самостійності педагогічної діяльності виникли елементи «власне педагогічної» технології. Здавалося б з'являється можливість стверджувати, що існують дві лінії розвитку педагогічної технології – власне педагогічна та виробнича.

Однак, враховуючи факт генетичного споріднення педагогіки і виробництва, ми можемо констатувати: педагогічна технологія в процесі свого розвитку ніколи повною мірою не відривалася від технології виробничої, як, втім, остання від першої: рівень розвитку виробництва завжди визначався ступенем мистецтва фахівця, що в свою чергу залежало від мистецтва його навчання. Пошлемося тут на ряд прикладів, які свідчать про нерозривний зв'язок педагогічної та виробничої технології. Так, аналізуючи твори римського архітектора Вітрувія, дослідники технічного знання Б. Іванова і В. Чешев [473], виявили тісний зв'язок між описами предметів і описами послідовності дій, вчинених з цими предметами. Причому «логіку технічного викладу» вони бачать головним чином в тому, що весь текст спрямований дати відповідь на питання: як на практиці здійснити будівництво. Але ж подібна логіка властива і педагогічному викладу.

Розроблена на початку ХХ століття операційна система навчання знайшла пряме застосування в конвеєрному виробництві. І ще, безумовно, на виховну технологію А. Макаренко великий вплив зробила технологія виробнича. Але одночасно з цим не можна не визнавати величезний вплив першої на останню, зокрема на технологію управління виробництвом. І ту увагу, наприклад, яку чинять роботам А. Макаренко найбільші японські підприємці, у відомому сенсі служить тому підтвердженням. У наведеній далі цитаті з роботи Б. Гершунського, навпаки, проводиться думка про вплив сучасних технологій (інформаційних, комунікаційних) на розвиток педагогічної технології. «Мова йде,— пише вчений,— перш за все про розвиток так званої педагогічної технології, яка в останні роки отримала вельми потужний додатковий імпульс у зв'язку з великими успіхами мікроелектроніки, інформатики та електронно-обчислювальної техніки. Саме на цій основі робляться спроби суттєво модернізувати методи навчання, підвищити інтерес до навчання, активізувати самостійну пошукову діяльність учнів...» [149, с.219].

Інтеграція пронизує всі підструктури педагогічної діяльності: навчально-виховну, науково-дослідну, управлінсько-педагогічну та пов'язану з розвитком самої педагогічної науки. Фактори педагогічної інтеграції в деякому розумінні виступають як похідні величин її підстав. Якщо підстави обумовлюють (або пояснюють) потенційну можливість здійснення інтеграційних процесів, то фактори здатні прямо впливати на них. «Фактори, — вказує А. Найн, — безпосередньо пов'язані з процесом функціонування якогось явища. У самому загальному плані «фактор виступає як активний елемент впливу на процес того чи іншого розвитку...» [316, с.43].

Узагальнюючи наведені приклади констатуємо, що основні сучасні інтегративні концепції, які, як і проаналізовані раніше джерела, діляться на дві групи. Склад першої групи в цьому випадку утворюють інтегративно-педагогічні концепції, своїм безпосереднім предметом мають інтеграційні

процеси, що протікають в педагогічній галузі: концепція інтеграції виховних сил суспільства (В. Семенов, Ю. Бродський); концепція внутрішньо-предметної інтеграції педагогічного знання (В. Загвязінський та ін); концепція інтеграції загальної та професійної освіти (В. Безрукова, М. Берулава, Ю. Тюнников та ін); концепція інтегрованого змісту початкової професійної освіти (Л. Федотова); концепція інтеграції та диференціації форм організації навчання (І. Ібрагімов); концепція інтегративної картини освіти (Г. Серіков) та ін. До числа складових другої групи відносимо концепцію культурно-освітнього центру (А. Найн та ін); концепцію голографічної освіти (А. Белкін); концепцію цілісної школи в сучасній німецькій педагогіці (Р. Вінкель, Х. Редер, Х. Брюнгер та ін), концепцію гуманітарно-педагогічного центру (М. Чапаєв, Н. Хрідіна) і т.д. У концепціях другої групи інтегративний елемент може зовні не виявлятися, але імпліцитно задається їхніми характеристиками і виступає в якості найважливішого підсумку їх реалізації.

Інтегративний підхід до укладання змісту навчання етнодизайну полягає не стільки в об'єднанні предметних галузей в рамках нових дисциплін, скільки у взаємопроникненні звичок мислення і діяльності, інтуїції, зумовлених навчальними предметами. Інтеграція у змісті етнодизайну виявляється на таких рівнях: внутрішньо-предметна інтеграція полягає у фіксуванні «ядра», предмета навчання в освітньому просторі етнодизайну, який невпинно розширюється; «експансіоністська» (інтеграція за суміжністю) – це інтеграція змісту суміжних навчальних предметів і галузей освіти; філософська інтеграція певної науки (у нашому випадку – педагогічної), яка «сама встановлює закони, які керують її розвитком»; ІТ-інтеграція, яка виявляється у створенні середовища із найсучасніших засобів інформаційних технологій; особистісна інтеграція – вибудовування особою власної освітньої траєкторії (освітнього простору).

1.2.Наукові підходи дослідження проблеми проектування методичних систем фахової підготовки у мистецьких закладах вищої освіти

Проблема методу опанування знань і вмінь була й залишається в епіцентрі уваги філософської думки (Сократ, Ж. Сартр, Ф. Бекон, Р. Декарт, Г.-Г. Гадамер, та ін.), у колі досліджень психологів (П. Гальперін, В. Давидов, М. Холодна, І. Якиманська та ін.), учених-педагогів (Г. Ващенко, Дж. Дьюї, В. Краєвський, І. Лернер, М. Махмутов, В. Онищук, О. Пометун та ін.), у роботах знаних методистів (О. Біляєв, Н. Голуб, О. Горошкіна, Т. Донченко, С. Караман, К. Климова, М. Пентилюк, О. Потапенко, І. Хом'як, С. Яворська та ін.). Н. Кондаков у логічному словнику розглядає **метод** як підхід до явищ природи й суспільства; шлях, спосіб досягнення мети, прийом теоретичного дослідження чи практичного здійснення чого-небудь, що виходить із знання найбільш загальних закономірностей розвитку об'єктивної дійсності та специфічних закономірностей предмета, явища, процесу [234, с.301].

На думку С. Баранова, складність проблеми навчального методу полягає в тому, що теорія навчання не розпоряджається взагалі точним переліком, назвами й кількістю всіх методів навчання. Визначити всі методи навчання як за кількістю, так і за назвами неможливо, оскільки довелося б перерахувати всі елементи суспільно-історичного досвіду людства, які слугують засобом пізнання та перетворення світу [16, с.136].

Наукова або науково-педагогічна діяльність, поряд із мистецькою, теологічною, філософською та іншими, є лише однією зі специфічних видів людської діяльності. Усі інші види професійної діяльності належать до практичної сфери людини, на яку також поширюється поняття методології, у т.ч. поняття методології практичної педагогічної діяльності. У цьому контексті ми поділяємо думки М. Курача, який узагальнюючи погляди В. Загвязинського в своєму дисертаційному дослідженні констатує, що зв'язок методології і практики, реалізація її перетворювальної функції

забезпечується шляхом опосередкування, а головне призначення методології здійснюється через її провідну функцію – вдосконалення теорії, її апарату, методів [264, с. 36].

За філософським словником, **методологія** – 1) вчення про методи пізнання та перетворення дійсності; 2) сукупність прийомів дослідження, що застосовуються в певній науці. Загальним методом розвитку сучасного наукового пізнання є матеріалістична діалектика, методологічна функція якої реалізується через систему категорій, принципів і законів як необхідних чинників системно-цілісного пізнання та відтворення об'єктивної реальності у сфері наукового мислення [457, с.373-374]. О. Новиков, Д. Новиков тлумачать методологію як учення про організацію діяльності, структурною одиницею якої вважається дія, структурними одиницями дії – операції, співвіднесені з умовами досягнення мети, – відповідно вчені виділяють методи-дії та методи-операції, а також акцентують увагу на тому, що дослідницькі підходи відіграють роль методів [323, с.6, с.77, с.136].

В «Енциклопедії освіти» зазначено, що поняття методології – одне з найбільш невизначених, багатозначних і навіть суперечливих. Розрізняють кілька рівнів методології: зміст першого рівня – це філософське знання; другий рівень – загальнонаукова методологія (системний і діяльнісний підходи, характеристика різних типів наукових досліджень тощо); третій рівень – конкретна наукова методологія, тобто сукупність методів, принципів дослідження й процедур, які застосовуються в тій чи іншій спеціальній науковій дисципліні [204, с.498].

Виходячи зі сказаного, в широкому сенсі під **методологією** розуміється система принципів і методів формування абстрактно-логічного, категоріально-понятійного апарату, вища форма узагальнення, яка розкриває взаємодію об'єкта і суб'єкта пізнання, а також вчення про цю систему. Тобто методологія – це така система принципів, яка пояснює механізм руху «від живого споглядання до абстрактного мислення», від чуттєво-наочного сприйняття світу до формування абстрактно-логічних уявлень про цей світ.

Методологічним підґрунтям дослідження системи методів навчання етнодизайну є загальна **теорія систем**. Ця теорія, за лексикографічним джерелом, пов'язана з розробленням сукупності філософських, методологічних, конкретних наукових і прикладних проблем аналізу і синтезу складних систем. Основою для створення загальної теорії систем є аналогії (ізоморфізм) процесів, які відбуваються в системах різного типу (педагогічних, мистецьких, технічних, соціальних та ін.) [270, с.14].

Доведений ізоморфізм для систем різної природи дає змогу переносити знання з однієї сфери в іншу [418, с.499-500]. Методологія пропонованого дослідження базується на принципі системності як домінантному, крім нього, ураховано інші принципи, а саме: розвитку, історизму, зв'язку теорії з практикою тощо. За поясненням В. Андрущенка, розуміння філософського змісту поняття системності «...полягає в тому, що кожен досліджуваний об'єкт розглядається як система, з одного боку, в тісному взаємозв'язку з іншими об'єктами, з другого – як органічна єдність внутрішніх складників, сукупність яких утворює його структуру. При цьому система як органічний синтез її складників аж ніяк не зводиться до простої суми їх; вона є вищою за своєю суттю, а головне – утворює нову якість...» [5, с.6-7].

Методологічну функцію в науковому вирішенні проблеми системи методів навчання етнодизайну відіграє **системний аналіз**, що має теоретико-практичне значення й передбачає моделювання, тобто побудову узагальненої моделі досліджуваного об'єкта, яка відображає всі (відносно) чинники й взаємозв'язки між елементами системи методів, дає змогу заглибитися в її суть і створити візуальний образ. Теоретичною основою системного аналізу визнано *системний підхід* – спосіб теоретичного та практичного дослідження об'єкта як системи. Системний підхід конкретизує вимоги діалектики про розгляд кожного предмета в його взаємовідносинах і взаємозв'язках з іншими предметами. Такий науковий підхід потребує в процесі дослідження дійсності розглядати не всі її можливі відношення, а

лише такі, що мають суттєве значення й відповідають деяким визначеним практичними потребами властивостям [457, с.628].

У педагогіці, за С. Гончаренком, системний підхід «спрямований на розкриття цілісності педагогічних об'єктів, виявлення в них різноманітних типів зв'язків та зведення їх у єдину теоретичну картину» [160, с.305]. Системний підхід сьогодні, як зазначає В. Биков, – найбільш продуктивна методологія дослідження й проектування складних систем [34, с.219].

Реалізація системного підходу стосовно дослідження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва має здійснюватися з урахуванням таких **положень**:

- процес формування у студентів художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну за своєю природою є системною та відкритою організаційно-педагогічною структурою, здатною до саморозвитку та самовдосконалення;

- процес формування і розвитку художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій є підсистемою загальної системи професійно-художньої підготовки майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва;

- логічна побудова процесу навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій містить структурні (мета, зміст навчальної інформації, засоби комунікації, студенти, викладачі) та функціональні (гностичний, проектувальний, конструктивний, комунікативний, організаційний) компоненти.

Таким чином, формування і розвиток у студентів художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій в контексті реалізації системного підходу дає змогу зробити висновок, що, *по-перше, цей процес є педагогічною системою, оскільки має впорядковану сукупність функціонально однорідних, взаємозв'язаних компонентів, що*

становлять специфічне освітнє середовище, в умовах якого у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва формуються нові, професійно значущі якості; по-друге, цей процес є складним явищем, який містить організаційну, педагогічну і професійно зорієнтовану складові, кожна з яких наділена специфічним набором системних характеристик.

За філософською традицією, **система** – це сукупність визначених елементів, між якими існує закономірний зв'язок чи взаємодія. Системою є окремі предмети чи явища, які складаються з реально виділених частин, об'єднаних в одне ціле [270, с.15-20]. Найважливіші риси системи – розчленованість і цілісність. Прикметно, що предмети і явища можуть бути ієрархією систем, предмет, що сам є системою, може бути елементом системи вищого рівня [457, с. 626].

У науці визначення поняття системи ґрунтуються на різних підходах – абстрактному, логіко-філософському, структурно-функціональному тощо. В. Биков з позицій логіко-функціонального підходу дає визначення системи як цілісної множини об'єктів (елементів) і відношень (зв'язків) між ними, що виділені з середовища за ознакою приналежності об'єктів і відношень до реалізації заданих цілей системи. Будь-яка система функціонує в деякому зовнішньому середовищі, утвореному іншими системами, що не входять у неї [34, с.226-229]. В логічному словнику система характеризується такими особливостями: цілісністю; структурністю; взаємозалежністю системи й середовища; ієрархічністю; множинністю моделей опису, кожна з яких описує лише певний аспект системи [162, с. 172-173].

Згідно А. Пишкало, який вперше ввів поняття методичної системи навчання в дослідженні з методики навчання геометрії [355], **методична система навчання** є сукупністю п'яти ієрархічно підлеглих компонентів: цілей навчання, його змісту, методів, засобів, організаційних форм навчання.

Модель методичної системи навчання повинна відповідати наступним принципам:

1. *Предметність моделі.* Моделі навчання різних предметів можуть включати різні сукупності компонентів, а ці компоненти – знаходитися в специфічних для цього предмета відношеннях між собою. Таким чином, можна очікувати, що структурно методичні системи навчання різних предметів будуть відрізнятися.

2. *Локальність моделі.* Через істотні й все більш зростаючі розходження в цілях і умовах навчання в різних навчальних закладах вже не можна говорити про методичну систему навчання предмету взагалі. Модель повинна враховувати не тільки розходження у навчанні різних предметів, але й особливості у вивченні предмета, що склалися в конкретному навчальному середовищі, локальні особливості навчання предмету, тобто змінюватися від одного навчального закладу до іншого.

3. *Динамічність моделі.* Компоненти методичної системи, як правило, перебувають у швидкому розвитку, регулярно перебудовуються зв'язки між цими компонентами. Методична система, як модель навчання, повинна передбачати розвиток практики навчання, де містяться компоненти, які передбачають розвиток їхнього змісту, які допускають перебудову їх структурних зв'язків.

Враховуючи розглянуті питання із загальної теорії систем і існуючі методичні і дидактичні системи, виникає потреба розширити множину елементів методичної системи за рахунок включення таких елементів, як:

- очікувані результати навчання;
- технології добору змісту, методів, форм і засобів навчання;
- технології встановлення зв'язків між елементами методичної системи.

Методична система підкоряється певним **закономірностям**:

1. Закономірності, пов'язані з *внутрішньою будовою самої системи*, коли зміна одного або кількох її елементів спричинює необхідність зміни

всієї системи загалом. Наприклад, поява нових засобів навчання, використання яких розширює можливості організації навчального процесу, приводить до перегляду змісту, форм і методів навчання. Вище сказане лиш підкреслює необхідність комплексного розгляду вказаних елементів в їх єдності.

2. *Закономірності зовнішніх зв'язків системи*, що визначаються тим, що будь-яка методична система функціонує на певному соціальному і культурному фоні, які мають на неї вирішальний вплив. Такого роду впливу можуть зазнавати як всі елементи системи загалом, так і окремі. Найбільш явно вказаний вплив спрямовується на основний елемент системи – **цілі навчання**. Суспільство формує соціальне замовлення, за допомогою якого визначаються цілі навчання будь-якого предмету.

Таким чином, методична система навчання є складним динамічним утворенням. Можливість повного визначення системи може бути досягнута, якщо буде визначена деяка початкова умова. Іншими словами, треба зафіксувати деякий з її елементів і виявити динаміку її зміни в такому стані. Слід зауважити, що подібна фіксація знімає вимогу несуперечності методичної системи, оскільки закономірності її будови впливають з початкових умов.

Внаслідок реалізації базової моделі в навчальному процесі, заходи, необхідні щодо реорганізації методичної системи навчання, виробляються на основі висновків, отриманих за допомогою психолого-педагогічного аналізу результатів реалізації; дослідження міцності знань, умінь і навичок студентів, аналізу якісної оцінки результатів їх навчання; аналізу рівня реалізації принципів вдосконалення методичної системи навчання [398, с.20-21].

Усталеними складовими методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій виступають: *мета навчання, діяльність викладача (викладання), діяльність студентів (учіння) та результат.*

Змінними складовими – засоби управління, які включають зміст, методи і форми організації творчої художньо-проектної діяльності. Маючи відносну самостійність, кожен з цих компонентів взаємопов'язаний згідно з «правилом рівноважної відповідності» (С. Архангельський), сутність якого полягає в тому, що всі складові методичної системи виступають у такому тісному взаємозв'язку, що будь-яка зміна однієї з них спричиняє зміну інших складових й усієї системи загалом [10]. Зважаючи на вище викладене, узагальнений вигляд методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій можна представити у вигляді схеми (рис. 1.3).

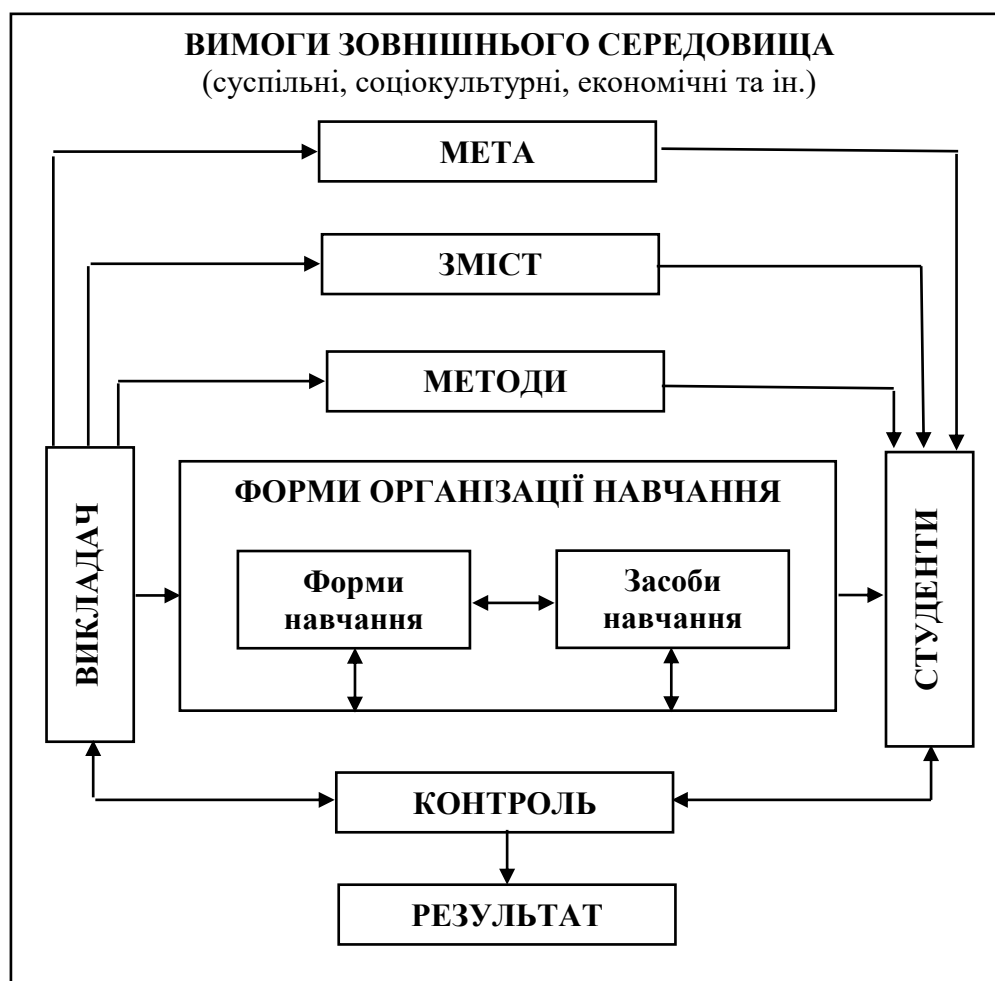


Рис. 1.3. Схематичний вигляд методичної системи навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

Ми трактуємо робоче визначення *методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій* як складної, відкритої та динамічної системи, що містить мету, зміст, методи і засоби, організаційні форми, та яка спрямована на розвиток творчої особистості, забезпечує взаємодію викладача і студентів на основі системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів, а також враховує соціальний контекст розвитку суспільства й освіти на сучасному етапі.

Термін «реалізація (впровадження) методичних систем навчання» будемо визначати за допомогою терміну «навчальна дисципліна» («навчальний предмет»), а саме: *навчальний предмет є формою реалізації методичної теорії, поданої у вигляді методичної системи навчання.*

Виникає природне питання про зв'язки понять, позначених термінами «методична система навчання» і «навчальний предмет» («навчальна дисципліна»). В. Ледньов [277] зазначає, що:

1) об'єктом вивчення шкільної або вузівської дисципліни (навчальним об'єктом) є предмет відповідної наукової галузі;

2) предмет вивчення шкільної або вузівської дисципліни не має аналога в науці. Він характеризується двома моментами: навчальним об'єктом та особливостями вивчення цієї галузі дійсності, цілями навчання (зокрема, до специфіки вивчення об'єкта належить неповне відображення в змісті навчального курсу змісту науки і включення до його змісту системи умінь і навичок, не властивих, взагалі кажучи, змісту науки).

На думку Д. Гоццера, **навчальна дисципліна** – це необхідне природне середовище, яке лежить в основі розвитку розумових здібностей студента в ході його загального розвитку. Навчальна дисципліна як система знань виступає як предмет навчально-пізнавальної діяльності. Відповідно із зміною параметрів цієї системи буде змінюватися і характер навчально-пізнавальної

діяльності та зумовлені нею інші види діяльності. Тому можна сказати, що навчальна дисципліна (за В. Генецинським [151, с.108]) – це система видів навчально-пізнавальної діяльності. Якщо одна і та ж система знань буде вивчатися в різних умовах діяльності, можна говорити про різні навчальні дисципліни, хоч їх назви будуть співпадати.

Навчальний предмет є провідним засобом реалізації змісту освіти з всіма його основними елементами. Визначимо навчальний предмет згідно Т. Бороненко, як деяку «систему, метою запровадження якої є розвиток розумових здібностей, а структура якої аналогічна до структури методичної системи навчання. Системоутворюючим елементом є цілі навчання, а елементами системи: дидактичні завдання, які подаються за допомогою очікуваних результатів навчання; технології навчання (засоби, методи, організаційні форми навчання; і дидактичні процеси, які базуються на мотивації, навчально-пізнавальній діяльності учня і управлінні навчально-пізнавальною діяльністю з боку викладача)» [12].

Тепер стає очевидним, що *спочатку необхідно спроектувати методичну систему навчання, а лише потім проектувати навчальний предмет*. При цьому цілком зрозуміло, що на основі однієї методичної системи навчання можна побудувати кілька варіантів навчального предмета.

Звертаючись до проблеми принципів побудови навчальної дисципліни, можна стверджувати, що не існує деякої системи основоположних вимог, керуючись якими можна приступати до створення навчальних дисциплін. Навчальні дисципліни формуються і функціонують в надрах педагогічної практики, яка історично розвивається і пов'язана з численними галузями соціальної дійсності. З другого боку, наївно було б думати, що можна довільно сконструювати навчальну дисципліну. Мова йде лише про те, щоб намітити узагальнено-формалізовану модель, яка відображає логіку історичного процесу формування навчальної дисципліни [398, с.103-104].

Але недостатньо задати (сформулювати, визначити) критерії добору знань, що складають навчальну дисципліну, потрібно охарактеризувати і саму сукупність знань, з якої належить зробити добір змісту навчання. Згідно з Б. Гершунським [148, с.12], **зміст навчання** розуміється як педагогічно обґрунтована, логічно впорядкована і текстуально зафіксована в навчальних програмах наукова інформація про матеріал, що підлягає вивченню, подана в згорнутому вигляді, і яка визначає зміст діяльності для досягнення цілей навчання. З другого боку, зміст навчання є елементом методичної системи навчання, в зв'язку з чим це поняття набуває нового дидактичного статусу, а зміст, що вкладається в це поняття, дає змогу відрізнити його від понять «зміст освіти», «навчальний матеріал», так і від поняття «зміст вивчення».

Процес добору змісту навчання, як елемента методичної системи, відбувається шляхом побудови логічної структури даного розділу науки (графа понять науки) [442, с.92-94]. Під *логічною структурою* розділу науки розуміють сукупність понять та логічних зв'язків між ними. При цьому розрізняють два способи наочного опису логічної структури – подання знань у вигляді графів і у вигляді деревних тезаурусів. При описі змісту навчання В. Безпалько [27] вводить поняття «*навчальні елементи*» – об'єкти, явища і методи діяльності, відібрані з науки і внесені до програми навчального предмета. З навчальних елементів складається будь-яка навчальна програма, і навчальні предмети відрізняються складом і кількістю навчальних елементів, що містяться в них. Логічна структура змісту навчання за В. Безпалько є орієнтованим графом без циклів з виділеною вершиною, у вершинах логічної структури знаходяться навчальні елементи, а дуги відображають зв'язки навчальних елементів.

Крім того відомо, що навчальна інформація, щоб набути статус знання, повинна «примірятися» до дії, засвоюватися у контексті потреб майбутньої професійної діяльності. А. Вербицький [130] виділяє, наприклад, три **види діяльності студента** при навчанні його в контексті професійної діяльності:

- *навчальна діяльність академічного типу* – академічна процедура засвоєння (точніше, породження знань студентами у взаємопов'язаній з викладачем діяльності, наприклад, на лекції, семінарському занятті);

- *квазіпрофесійна діяльність студентів* – відтворення в аудиторних умовах умов і процесів, схожих з майбутньою професійною діяльністю (тут можуть бути використані, наприклад, методичні, ділові ігри, в яких майбутні художники навчаються правильної побудови зображень і т.д.);

- *навчально-професійна діяльність* – яка за своїм «наповненням» майже не відрізняється від власне професійної діяльності (практика майбутніх художників у майстернях, науково-дослідна робота щодо вивчення і створення елементів і зразків етнодизайну на основі інформаційних технологій, які використовуються у декоративно-прикладному мистецтві і т.д.).

Аналіз праць учених свідчить про те, що проблема методів навчання розглядається з погляду багатьох **психологічних парадигм**, серед них актуальними є такі [270, с.43]:

- суб'єктно-діяльнісна (Р. Грановська, І. Зимня, О. Леонт'єв, С. Рубінштейн та ін.);

- розвивальна (Л. Виготський, В. Давидов, О. Дусавицький, Л. Занков, Д. Ельконін, В. Панов та ін.);

- когнітивна (П. Гальперін, М. Холодна та ін.);

- вербально-комунікативна (І. Зимня, О.О. Леонт'єв, В. Носков та ін.);

- психотерапевтична (І. Румянцева, В. Солодухов, Т. Яценко та ін.);

- креативна (Д. Богоявленська, В. Моляко та ін.);

- особистісно орієнтована (І. Бех, Г. Кравцов, І. Якиманська та ін.).

Відомо, що людська особистість формується й реалізується тільки в діяльності. За твердженням психологів, у пам'яті залишається до 90% того, що людина робить, до 50% того, що бачить, і лише 10% того, що вона чує. Тому в процесі навчання необхідно використовувати методи, які спонукають

студентів до активної діяльності. З позицій діяльнісного підходу в практичній психології Р. Грановська окремо розглядає активні методи навчання, наприклад: метод конкретних ситуацій, його різновид метод інциденту, метод тренування чуттєвості (спеціальні вправи, дискусії), метод розумового штурму, його різновид – метод синектики як спосіб стимуляції уявлення за допомогою метафори й аналогії, метод ділової гри, метод занурення. Характерними особливостями цієї групи методів є такі: 1) навчання проводиться в ситуаціях, максимально наближених до реальних; 2) здійснюється не лише повідомлення знань, але й навчання вміння практичного використання їх; 3) організується формування нової, якісно іншої установки на навчання в емоційно насиченому процесі колективної творчої праці [164, с.591-638].

У теорії діяльності (О.О. Леонтьєв [299, с.4-6], С. Рубінштейн [381, с.164-176], І. Зимня [202, с.101-111] та ін.) психологи виходять із того, що передумовою діяльності є мотив; пізнавальна діяльність розпочинається з проблемної ситуації; дія постає як структурна одиниця діяльності, її клітинка, а сукупність операцій становить спосіб виконання дії (дія може набувати ознак самостійної діяльності і, навпаки, перетворюватися в операцію).

З позицій останньої немає єдиного підходу до структури навчальної діяльності. За І. Якиманською, відповідна структура складається з таких компонентів: потреби й мотиви, навчальні цілі, навчальні дії, прийоми(способи) їх виконання, контроль та оцінка результатів, аналіз способів їх досягнення [489, с.54].

О. Жильцова, Ю. Самоненко – розробники дидактичної моделі за ідеями психологічної теорії діяльності – особливо зосереджуються на посиленні методологічного компонента, який виконує інструментальну функцію в перетворювальній діяльності студентів з навчальним матеріалом. Вони розподіляють способи як засоби пізнавальної діяльності за трьома **рівнями методологічних знань**: *операційним*, по суті, цей рівень пов'язаний із

універсальними навчальними діями, що забезпечують соціальну компетентність, здатність до самостійного засвоєння нових знань і вмінь (наприклад, дії самовизначення, морально-етичного оцінювання, цілепокладання, планування, прогнозування, контролю, корекції, оцінки, вольової саморегуляції, розв'язання конфліктів та ін.); *предметно-специфічним*, що передбачає методи аналізу й виконання завдань з предметної галузі; *загальнонаукової методології* – засвоєнню знань цього рівня приділяється мінімальна увага, натомість загальнонауковий рівень задає загальний орієнтир у пошуку евристичних прийомів та стратегій пізнавальної діяльності під час виникнення проблемних ситуацій [270, с.44].

На засадах діяльнісного підходу виникла актуальна нині теорія розвивального навчання, задум якої виражається у формулі «розвиток навчання – виховання». Основою цієї теорії є концепція Л. Виготського стосовно культурно-історичного походження й розвитку людської свідомості, а також ідея про випереджувальний розвиток мислення, співвідносна з ученням психолога про «зону найближчого розвитку». Засвоєння названих стратегій студентами стає основою їхнього творчого мислення [193, с.136-140].

Відповідно до теорії В. Давидова, мислення розвивається у двох напрямках: від абстрактного до конкретного й навпаки. Основним методом присвоєння (не створення) продуктів духовної культури в процесі навчання визнається спосіб сходження думки студента від абстрактного (загального) до конкретного – дедуктивний шлях [192, с.145-147]. З огляду на сказане, у теорії Д. Ельконіна та В. Давидова очевидними є два факти: спрямування методів навчання на розвиток формально-логічного мислення, що має осмислений характер, і недостатня увага до методів креативного розвитку студентів (на неусвідомлюваність як властивість творчих потенцій вказується в різних працях, зокрема [380, с.168-169; 459, с.99]).

Для обґрунтування концепції когнітивних методів навчання заслуговує на увагу наукова теорія поетапного формування розумових дій, розроблена П. Гальперінім у 50-х рр. ХХ ст. й особливо розвинена Н. Талізінною. Згідно з цією концепцією виділяється кілька орієнтувально-виконавських етапів [144, с.267-289, с.316-318]:

1) *ознайомлення студентів із завданням* (наприклад, про аналізувати зображення), *метою й умовами його виконання*. На першому етапі важливо дати орієнтувальну основу дії (у вигляді уявлення чи зовнішньої схеми), що в загальному складається з трьох ієрархічних типів: а) зразки дії і її продукту без указівок, як виконувати дію, б) зразки дії і її продукту з інструкціями, як виконувати дію, приписами, які потрібно чітко виконувати; в) вказівки для виконання нових завдань, що передбачають самостійне визначення опорних точок, умов правильного виконання завдання. В орієнтуванні (у вигляді навчальної картки) виділяється два основних компоненти: схема структури явищ, об'єднаних у понятті, та алгоритм дій щодо її розпізнавання;

2) *реалізація матеріальної діяльності* (студенти під контролем викладача безпосередньо виконують навчальні операції, дії). На другому етапі важливо розгорнути дію та узагальнити її – у результаті розгортання й узагальнення дії зміст дії стає зрозумілий студентам, після чого дію потрібно відшліфувати, закріпити та засвоїти, усвідомити її скорочений зміст;

3) *етап перенесення дії в план зовнішнього мовлення без спеціальної опори* (навчальної картки) – студент виражає в зовнішньому мовленні всі елементи своєї діяльності (цей етап іноді може не виокремлюватися, а проходити одночасно з етапом матеріальної дії);

4) *етап мовлення про себе, без звуку* – дія промовляється повністю;

5) *формування думки про виконану дію*.

І. Ільясов, Р. Грановська, В. Оконь називають окреслену концепцію «методом Гальперіна» [215, с.173-174; 329, с.266; 164, с.90]. Заслугою теорії поетапного формування розумових дій є те, що вона передбачає різні види

навчально-пізнавальної діяльності. Етапи дій, запропоновані в цьому методі, призначені для мисленнєвого розвитку. Психологи Е. Лоарер, М. Юто в збірнику наукових статей зосереджують увагу на тому, що мета всіх методів когнітивного навчання полягає в розвитку інтелекту, а точніше всієї сукупності розумових здібностей і стратегій, які роблять можливим процес навчання й адаптації до нових ситуацій [270, с.47].

Е. Гельфман і М. Холодна з погляду психодидактики виділяють такі методи навчання, метою яких є інтелектуальний розвиток студентів: розвивальні, діалогові, дослідницькі, проектні, рефлексивні [150, с.114]. Для цих методів характерно те, що спрямовуються на збагачення індивідуального розумового досвіду, а отже, вони є різновидами системи методів когнітивного навчання.

Поряд із когнітивним підходом до методів навчання зупинимося на комунікативному, оскільки саме ці підходи становлять психологічне підґрунтя для когнітивної й комунікативної теорій навчання етнодизайну та відповідних їм систем когнітивних і комунікативних методів навчання. Вербально-комунікативні методи (бесіда, інтерв'ю, анкетування та ін.), науково обґрунтовані в психології (О. Леонтьєв, В. Никандров та ін.), можуть використовуватися з різними цілями – психотерапевтичними, діагностичними, експериментальними, дидактичними тощо [270, с.48].

З огляду на чотири основні рівні розвитку людини (інстинктивно-перцептивний; емоційно-мотиваційний; пізнавально-рольовий; ціннісно-світоглядний) і відповідно до восьми вимірів людської активності (вимір душевності, несвідомого; духовності, тобто свідомого; особистісний вимір; вимір синестезії; емпатії; любові; потреби; волі), академік І. Бех та його однодумці визначають дієві психолого-педагогічні і психотерапевтичні методи для розвитку й гармонізації цих вимірів: методика самовираження й корекції за допомогою мистецтва; методи катарсису, гіпнозу; когнітивно-світоглядні терапії й корегуючі методи; методи інтеграції свідомості і підсвідомості, психоаналізу, медитації; синтез думки і слова, кольору і

музики, рухів тіла і душі, тобто методи евристичні як рівномірності ритму у вимові, музиці, танці; техніки нейролінгвістичного програмування, серед них і техніка вербально-ціннісної корекції; рольові ігри, метод психодрами Дж. Морено; гештальттерапія, психосинтез; біхевіоральні методи; метод парадоксальної інтенції В. Франкла [32, с.80-82].

Визначення методу як способу дає змогу перейти до практичної організації навчального процесу. Щоправда, деякі дидакти (Є. Ітельсон, В. Краєвський) вказують на тавтологічний характер поєднання синонімічних понять «метод» і «спосіб» навчання [253, с.8].

Н. Остапенко, констатує синонімічність слів «метод», «спосіб» (і «шлях»), підтримує думку про неприпустимість визначення одного поняття через інше [270, с.55]. Однак на сьогодні найбільш уживаною дефініцією, навколо якої об'єднуються інші, є така: **метод навчання** – це спосіб досягнення навчальної мети, що передбачає єдність навчальної діяльності викладача й діяльності учіння студентів.

Окремо слід зосередити увагу на міркуваннях О. Рудницької, яка з огляду на суть слова «метод» довела, що вихідною основою потрактування методу має бути педагогічна мета та залежна від неї дія. Оскільки в найзагальнішому смислі мета полягає у виробленні самостійності студента, то методом навчання є спосіб взаємодії викладача з студентом, що передбачає формування готовності студента до самостійної діяльності в певній галузі знань. Беручи за провідний критерій диференціації методів два види діяльності – репродуктивний і продуктивний, О. Рудницька зазначила: «... репродуктивний метод орієнтує студента на стереотипне засвоєння і використання знань та вмінь, продуктивний – на критичне ставлення до них та намагання мати власний погляд, елементи нового, самостійно віднайти шляхи розв'язання труднощів і проблем, що виникають» [384, с.163-164].

Окрім сказаного, викликає інтерес поділ О. Рудницькою методів навчання на основні і допоміжні, останні є вторинними відносно основного методу навчання, відіграють роль засобів і прийомів його реалізації та

принципово не мають репродуктивного чи продуктивного спрямування [384, с.164-166]. За О. Рудницькою, «так само, як виділяється головна мета і відповідна їй діяльність, проміжні цілі та відповідні їм дії (або діяльності), треба розрізняти і підпорядкованість методів навчально-виховної роботи» [384, с.164]. По суті, йдеться про ієрархію цілей навчальної діяльності та ієрархію відповідних їм методів та елементарних прийомів, тобто також методів, тільки допоміжних. Зауважимо, що поняття основного методу навчання вживається у двох вимірах: статичному, теоретичному і функціональному, у площині якого діють основні й допоміжні методи навчання. В. Паламарчук поняття «спосіб», «метод», «прийом» розглядає як синонімічні й слушно зазначає: «... вчителю треба пам'ятати, що жодний метод сам по собі не дає оптимальних результатів і тільки в поєднанні з іншими чи в певному взаємозв'язку, коли один з методів може бути провідним, інші – допоміжними, можна розраховувати на високу результативність навчання» [338, с.99]. Використання термінів «основний метод» і «допоміжний метод» дає змогу не протиставляти методи і прийоми, а розглядати їх як взаємопов'язані способи навчання, що разом утворюють цілісну систему методів навчання. Для освітньої теорії і практики важливим є не стільки розмежування методів і прийомів, як підпорядкування їх наперед заданому результату у вигляді дидактичних цілей [270, с.59].

Сукупність прийомів, що застосовуються в певній діяльності, часто називають технікою, відповідно до тлумачення, поданого у словнику [129, с.1244]. У працях деяких авторів (Х. Кедьюсон, Ч. Шефер [227, с.9], В. Франкл [459, с.340]) поняття «техніка» і «метод» взаємозамінюються, використовуються як синоніми.

У деяких теоретичних концепціях робота з книгою та інші конкретні методи здійснення й організації кооперованої діяльності викладача й студентів розглядаються як форми реалізації загальних методів, наприклад репродуктивного, дослідницького методів, а то й взагалі форми навчання. У праці С. Русової читаємо, що, крім загальних методів, різні предмети або

різні завдання вимагають ще вживання інших методів, які в дидактиці визначаються як різні форми навчання: наочне навчання, розвивальне, пояснювальне [387, с.228].

Поняття «форма» і «метод» навчання й сучасними авторами. Так, у книзі з практичної психології Р. Грановської в параграфі «Елементи активних форм у роботі учителя» називаються й розглядаються, власне, не форми, а методи активного навчання: метод занурення, метод конкретних ситуацій та ін. [164, с.633-638]. Таким чином, простежується взаємозаміна у використанні понять «метод» і «форма» навчання, що позбавляє науково-понятійний апарат належної чіткості.

Кожна суть виявляється в певній формі. Т. Капітонова, А. Щукін трактують різні види методу-типу, зокрема методу контролю [270, с.60]. Отже, поняття навчальний метод і його форма природно тісно взаємопов'язані – метод як змістова сутність може бути виражений у різній зовнішній формі. Конкретні способи взаємодії викладача й студентів можна розглядати, з одного боку, як частковий вияв, форми (видозміни) того самого типу методу, а з другого – різні види методів (способи навчання не можуть обмежуватися лише п'ятьма методами). Поділяємо ті погляди дидактів (В. Краєвський, А. Хуторський [253, с.250]), відповідно до яких загальнопедагогічне поняття «форма навчання» вживається у двох значеннях: як форма навчання на занятті (індивідуальна, групова, фронтальна, колективна, парна) і як форма організації навчання (урок, екскурсія, практикум, семінар та ін.), – ідеться вже не про форми вираження методу, а форми навчання й форми заняття. Цілком слушно зазначив Г. Селевко, що форма навчання відносно методу певною мірою автономна і стійка. Форми як вторинне явище відстають від розвитку й удосконалення методів та можуть вступати з ними в протиріччя, стримувати їх розвиток і впровадження [395, с.15]. Варте уваги твердження вчених (В. Оконь, О. Рудницька), що метод не є формою ні викладання, ні навчання, а термін

«форма» означає зовнішню, організаційну сторону процесу навчання [329, с.262; 384, с.133].

У методі відображається вид навчальної роботи. За П. Підкасистим, в історії розвитку методів навчання має місце факт, що вчені-педагоги спрямували увагу на різноманіття видів діяльності викладача й студентів на занятті, ці види діяльності стали називати методами навчання: метод пояснення, метод самостійної роботи, метод практичної роботи, метод інструктажу, метод ілюстрації та ін. [343, с.235].

У контексті цієї структурної частини дисертаційного дослідження важливо простежити співвідношення суті понять «метод» і «технологія». За А. Тесліновим, **технології** – упорядковані сукупності осмислених методів здійснення процесів [429, с.25]. І. Рум'янцева з позицій системи навчання, центральною, основною ланкою якої є навчальні технології, потрактовує технології як способи, методи, прийоми навчання, спрямовані на досягнення кінцевого результату [270, с.62]. За П. Сікорським, «*навчальна технологія* – це цілісний алгоритм організації ефективного засвоєння знань, умінь і навичок, який характеризується оптимальною комбінацією основних навчальних компонентів (зміст, прийоми і методи, форми і засоби), і з урахуванням вимог наукової організації праці, збереження і зміцнення здоров'я суб'єктів навчання забезпечує досягнення запланованих навчально-виховних результатів» [415, с.236]. У дослідженні О. Пометун, присвяченому методам інтерактивного навчання, з огляду на складну поетапну структуру відповідних методів, ідеться про ототожнення їх з технологіями навчання: «Важливість технологічного підходу до реалізації інтерактивного навчання, складна структура кожного з таких методів дозволяють, на нашу думку, говорити про інтерактивні технології навчання» [362, с.15].

Про тісний зв'язок понять «метод навчання», «технологія навчання», «методика навчання» свідчить цитата Г. Токмань, яка, спираючись на визначені Н. Масловою напрями методів (активізуючий, сугестопедичний та холістичний як синтез методів попередніх напрямів), зазначає: «До

холістичних методів належать ейдетичні і діяльнісні методики, а також технології, спрямовані на візуалізацію інформації, методика УДО (укрупнення дидактичних одиниць), ігрові методики» [431, с.59].

Проблема методів навчання розглядається в працях багатьох дидактів (А. Алексюка, Ю. Бабанського, М. Бершадського, В. Бондаря, В. Гузєєва, В. Краєвського, І. Лернера, В. Онищука, П. Підкасистого, О. Пометун, О. Савченко, М. Скаткіна, А. Хуторського та ін.) з позицій історії розвитку методів, їхньої природної суті, особливостей функціонування, зв'язку методів і технологій та ін.

Подолання однобічності у визначенні проблеми змісту і методів освіти можливе за умови інтеграції цих концепцій. В. Паламарчук слушно зазначила: «Трансформування суспільства і освіти наприкінці ХХ ст. породило зміни у формах і методах навчання, які дещо нагадують процеси 20-х років...» [338, с.38]. Досі серед дидактів немає єдності в номенклатурі методів навчання та їх класифікації.

Найбільш ранньою класифікацією, як стверджує П. Підкасистий, є поділ методів навчання на методи роботи викладача (розповідь, пояснення, бесіда) і методи роботи студентів (вправи, самостійна робота) [343, с.239]. За висновками М. Львова, від К. Ушинського до нашого часу в педагогіці та психології йде жвавий пошук таких методів навчання, які привели б до підвищення пізнавальної активності студентів, до самостійності в пізнанні. На думку М. Львова, найкращий шлях розв'язання цієї проблеми – класифікація методів навчання, запропонована М. Скаткіним, І. Лернером, в основу якої покладено характер (активність, пасивність) і рівень (сприйняття, відтворення, пошук, дослідження) навчально-пізнавальної діяльності студентів щодо засвоєння змісту освіти: пояснювально-ілюстративний метод, репродуктивний метод, проблемний виклад знань, частково-пошуковий метод, дослідницький метод [270, с.65].

М. Успенський, позитивно оцінюючи концепцію методів І. Лернера і М. Скаткіна, виділив у ній низку значущих для методики навчання положень,

серед них те, що між окремими методами часто немає чіткої межі, бо всі вони взаємопов'язані й синтетичні. За міркуваннями Л. Рожило стосовно теорії методів І. Лернера і М. Скаткіна, «класифікація методів навчання на психологічній основі, концентруючи основну увагу на рівнях пізнавальної діяльності студентів, не заперечує системи традиційних методів, а включає їх як форму діяльності викладача і студентів на занятті» [270, с. 65].

Як зазначив М. Махмутов, у педагогіці існує більше ста назв методів навчання. Відповідно до принципу бінарності, у системі методів навчання, крім загальних, цей автор виділяє й підсистему конкретних методів викладання та учіння: інформаційно-повідомлюваний – виконавчий, пояснювальний – репродуктивний, стимулюючий – частково-пошуковий, спонукальний – пошуковий, інструктивний – практичний (кожна пара відбиває зміст певного загального методу) [297, с.40-41].

Деякі автори (В. Онищук, Л. Тимчишин, І. Федоренко та ін.) запропонували методи систематизувати за дидактичними функціями: інформаційно-рецептивний метод, ілюстративно-наочний метод, комунікативно-творчий метод, пізнавально-рефлексивний метод, системно-структурний метод, операційно-конструктивний метод, контрольньо-корекційний метод [462, с.23-24].

Підтримку в багатьох працях сучасних педагогів знайшла класифікація загальних методів навчання, розроблена Ю. Бабанським на основі особистісно-діяльнісного підходу, в якій цілісно враховано основні структурні елементи педагогічної діяльності: 1) методи організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності; 2) методи стимулювання й мотивації учіння; 3) методи контролю та самоконтролю ефективності навчально-пізнавальної діяльності [344, с.386-388]

Діяльнісний підхід простежується в класифікації методів, яку запропонував В. Оконь. Польський дидакт виділяє чотири групи методів за домінуванням певного типу навчальної діяльності: методи засвоєння знань, що ґрунтуються на репродуктивній пізнавальній діяльності; методи

самостійного оволодіння знаннями (проблемні); експонуючі методи з домінуванням емоційно-художньої активності; практичні методи [329, с.271].

Різну за характером діяльність студентів передбачає класифікація методів, розроблена М. Бершадським і В. Гузеєвим. Педагоги пропонують на основі схем простої «інформаційної моделі освітнього процесу» (початкові умови, тобто наявні знання, проміжні завдання і способи їх розв'язання, заплановані результати) таку систему методів навчання: пояснювально-ілюстративний (викладач повідомляє студентові в готовому вигляді всі елементи цієї моделі), програмований (студентові відкриті всі елементи моделі, крім проміжних завдань), евристичний (студентові відкриті всі елементи моделі, але спосіб розв'язання проміжних завдань не повідомляється), проблемний (від студента скрито проміжні завдання і способи їх розв'язання), модельний (студент знає лише заплановані результати, інші елементи він має самостійно відібрати, щоб одержати результати й порівняти їх із запланованими) [28, с.81-86; 169, с.12-14].

Методи навчання – складне багатофункціональне явище, тому дослідники описують їх з різних сторін. Сучасні дидакти намагаються розробити класифікацію методів особистісно орієнтованого навчання. В. Краєвський і А. Хуторський, з огляду на три види навчальної діяльності, методи продуктивного особистісно орієнтованого навчання поділяють на такі групи: когнітивні методи навчання (наукові методи, методи навчальних предметів, метапредметні), креативні методи (інтуїтивні, алгоритмічні, евристичні), оргдіяльнісні (методи студентів, методи викладача, методи управління освітою) [253, с.264-266].

Застосування методів і методичних систем, відповідних більш раннім типам організаційної культури (репродуктивне, догматичне навчання і тощо), у перспективі буде зміщуватися на все більш ранній вік студентів, звільняючи місце методам і методичним системам, які відповідають пізнішим типам організаційної культури [324, с.47].

Всі відомі класифікації методів навчання дають поштовх для подальших пошуків у галузі дидактики, який зумовлюється й тим, що на сучасному етапі розвитку освіти традиційні методи не забезпечують належної навчально-пізнавальної діяльності. Як стверджує С. Пальчевський, усталені методи недостатні не лише для того, щоб вивільнити на заняттях час для засвоєння нетрадиційних компонентів змісту освіти (досвіду творчої діяльності, емоційно-ціннісного ставлення до світу, духовності), а навіть для того, аби належним чином засвоїти традиційні – знання, уміння, навички [339, с.4].

Заслуговує на увагу обґрунтування С. Пальчевським сугестопедичного підходу до методів навчання як модуля психотерапевтичного напрямку в освітній сфері. Учений, спираючись на відповідну теорію Г. Лозанова, розвиває думку, що в умовах інформаційного суспільства використовувати традиційні методи пізнання інформації стає все важче, виникає гостра потреба в нових педагогічних системах, методиках, технологіях, зокрема методах сугестопедії: драматизації, «Міні-ермітаж»; емоційно-смісловому методі І. Шехтера, методі активізації резервних можливостей особистості та колективу Г. Китайгородської. Потрібно зазначити, що часто сугестопедичні методи мають свої технології, а тому, по суті, є методиками – нерідко авторськими. Під час їх застосування синергізму сприйнятті навчальної інформації на усвідомленому й неусвідомленому рівнях та створення установки на активізацію резервів особистості дозволяють збільшувати обсяги засвоєної інформації інтенсивним шляхом. С. Пальчевський модифікує сугестопедичну систему Г. Лозанова з урахуванням вітчизняного педагогічного досвіду й називає її **ХЕТвод** (*Художність, Емоційність, Творчість, Духовність*). Система ХЕТвод здатна розвивати образотворення на ґрунті біохімічної реакції, створюваної в умовах естетичного спілкування, емоційного співпереживання, сприяє довготривалому запам'ятовуванню навчального матеріалу [340, с.6-244].

Ефективність досягнення цілей освітнього процесу залежить від свідомого проектування змісту навчання на основі раціонального поєднання

традиційних та інноваційних методів. У педагогічних дослідженнях (Г. Альтшуллер, Я. Болюбаш, В. Олійник та ін.) до інноваційних методів, що прискорюють темпи досягнення мети освіти та покращують її результати, відносять такі: метод конкретної ситуації; метод інциденту; метод тренування чуйності; метод «розумового штурму»; метод синектики; метод ділової гри; метод занурення; метод евристичних питань; метод багатомірної матриці; метод інверсії; метод емпатії [2, с.18-27; 30, с.72]. У зв'язку зі сказаним потрібно врахувати таке твердження О. Рудницької: «... всі нововведення залишаються нереалізованими, якщо домінують інформативні методи навчання, якщо залишається незмінною педагогічна технологія, яка не спрямовується на розвиток особистісного досвіду суб'єктів освітнього процесу» [384, с.33]. На розвиток особистісного досвіду студентів значною мірою впливають інтерактивні методи навчання.

О. Пометун розмежовує активні та інтерактивні методи навчання. Дослідниця актуалізує проблему методів навчання крізь призму компетентнісного підходу: «У свідомість українських вчителів поступово через публікації останнього часу і через систему додаткової освіти поступово закладається думка, що саме активні й інтерактивні методи навчання створюють необхідні умови як для становлення і розвитку компетентностей, так і для розвитку й виховання особистості активних громадян з відповідною системою цінностей» [362, с.10]. У цій концепції значущими для методики навчання є такі положення: «Мета активних методів – залучити студентів до запропонованої учителем пізнавальної діяльності, а інтерактивних – створити умови для навчальної взаємодії студентів, отримання ними у співпраці колективного інтелектуального продукту й відповідного досвіду пізнавальної діяльності» [362, с.15].

Дидактичні методи мають відображати методи науки, тому потребують диференційованої уваги й зіставлення відповідні типи систем методів: *методів науки і методів навчання*. За С. Барановим, метод навчання певною мірою адекватний методу наукового пізнання [16, с.133]. З огляду на

те, що метод – душа знання, його життя, оволодіння методом науки як завдання навчання розглядає С. Гессен [270, с.71].

Важливо врахувати думку вчених (Д. Гудінг, Дж. Леннокс) про невмотивованість обмеження якогось одного з наукових методів, висновки потрібно будувати на поєднанні методів [168, с.45].

Розглянемо **особливості** функціонування методів навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. Важливою є ідея, розвинена А. Алексюком, про внутрішню психологічну структуру методу навчання, що становить складний психолого-педагогічний синтез різних процесів (відчуття, сприймання, пам'яті, мислення, емоцій, уваги, волі суб'єкта) з метою і змістом навчання. Ядро цього синтезу – неоднакові рівні та характер (види) пізнавальної діяльності студентів. Дидакт справедливо стверджує, що найстрункіший логічний виклад навчального матеріалу може бути неефективним, якщо нехтується психологічна сторона методу [3, с. 65]. Функціонування методів навчання має ґрунтуватися на комплексному розвитку психічних процесів студентів. Якість навчально-пізнавальної діяльності студентів залежить від інтенсивної активності психіки. Важливу роль грають індивідуальні особливості взаємопов'язаних психічних процесів – з домінуванням пізнавальних, емоційних, вольових складників, творчої уяви, уваги, а також загальнохудожніх здібностей. Врахуємо, як зазначив С. Рубінштейн, основами й компонентами психічних процесів є психофізичні функції, а саме: чуттєвості, мнемічна, тонічна, яка виявляється в темпераменті, афективній збудженості [381, с.169-171].

У нашому дослідженні розглядатиметься педагогічна (методична) система, складність опису якої зумовлена, з одного боку, формальним розмаїттям елементів, зв'язків, функцій, можливих шляхів розвитку, а з другого – розумінням того, що практика педагогічної діяльності характеризується безліччю неформалізованих елементів, які неможливо відобразити у теоретичних системах, тому їх віддзеркалення умовне, суб'єктивне, недостатньо адекватне дійсності. Особливістю педагогічних

систем є їх стихійне формування і розвиток, тому зміни, що відбуваються в них, мають впорядкований характер лише завдяки педагогічному управлінню. Отже, впорядкованість структурно-функціональних компонентів, їх інтеграція і взаємодія із освітнім середовищем забезпечуються відповідними механізмами такого управління [264].

Отже, ядро методологічних знань з етнодизайну майбутнього фахівця у галузі декоративно-прикладного мистецтва на конкретно-науковому рівні складає **методологія художньо-проектної діяльності**, під якою розуміється система принципів і методів формування категоріально-понятійного апарату, що описує взаємодію суб'єкта й об'єкта етнодизайнерського проектування, передбачає розвиток навчальної і творчої діяльності студентів від нижчих форм (оволодіння системою знань й умінь із вирішення етнодизайнерських завдань репродуктивного характеру) до вищих (уміння застосовувати набуті етнодизайнерські знання в нових умовах при здійсненні комплексного проектування), а також вчення про цю систему.

Підсумовуючи зазначимо, що методологічні засади формування у майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських художньо-проектних знань й умінь спираються на універсальні категорії, закони, закономірності і принципи у парадигмі системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів, які виконують роль загальнонаукового підґрунтя, дозволяють визначити зміст творчої художньо-проектної діяльності, оптимізувати способи її здійснення, запропонувати шляхи практичного вдосконалення, розкрити структуру та виявити основні чинники, які впливають на результативність цього процесу.

1.3. Педагогічний дизайн як сучасний дидактичний напрям у підготовці майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва

Одним з напрямків оновлення вищої освіти є зорієнтованість на майбутнє, що передбачає здатність студентів до його проективної

детермінації. «Інноваційне навчання» (за визначенням Римського клубу) сприяє становленню творчої активності та відповідального ставлення до майбуття. Потенційні можливості реформування такого навчання знаходяться, з одного боку, у відновленні збалансованих взаємозв'язків з системами соціокультурного простору («людина-виробництво», «людина – наука», «людина – людина»), а з другого, у становленні проектної культури як якості конкурентоспроможного, зорієнтованого на розвиток фахівця. Останнім часом педагогічні експериментальні знахідки все більше зосереджуються на дизайнерських підходах (впровадженні варіативної проектної методології) до оновлення освітнього простору та здатності людини до продуктивної проектної діяльності.

Наукові дослідження демонструють зорієнтованість на вирішення окремих проблем і створення конкретизованих, сталих педагогічних технологій. Але в умовах зростаючої невизначеності та складності проблем, постійного оновлення змістовного компоненту освіти, найбільш актуальними стають міждисциплінарні та проблемно-зорієнтовані підходи до організації освітнього простору, які ґрунтуються на системному мисленні та «гібридному інтелекті» [476, с.51].

З давніх часів, а особливо з XVII ст., коли В. Ратке ввів у науковий обіг термін «дидактика», а Я. Коменським визначив це поняття як «загальне мистецтво всіх навчати всьому», у центрі уваги педагогів залишається процес формування знань, умінь та навичок.

Над проблемами теоретичного обґрунтування та розробки методичних засад формування проєктувальних умінь працювали й працюють такі вчені, науковці й педагоги, як Б. Валясек, А. Бренчугіна-Романова, М. Горчакова-Сибірська, В. Гузеєв, О. Коберник, В. Кальней, І. Колесникова, Т. Матвєєва, Є. Міщенко, Г. Нарикова, Є. Полат, В. Рязанова, В. Рохлов, Н. Солопова, І. Трухін, С. Шишов, С. Ящук та ін.

Дослідження сучасної української науки щодо процесу формування в студентів умінь ґрунтуються на поглядах видатних педагогів, які стояли у

витоків системної дидактичної теорії, – І. Гербарта, Ф. Песталоцці, А. Дистервега, К. Ушинського, Д. Д'юї, Г. Кершенштейнера, В. Лая, а також здобутках вітчизняних та зарубіжних педагогів кінця XIX – початку XX ст. М. Пирогова, П. Каптерева, П. Демкова, М. Корфа, Я. Чепіги, С. Шацького, П. Блонського, М. Пістряка. У дидактиці минулого століття ці питання активно розглядали такі науковці як К. Бабанський, Ш. Ганелін, Є. Голант, П. Груздєв, М. Данилов, Б. Єсіпов, Л. Занков, В. Краєвський, В. Ледньов, І. Лернер, М. Махмутов, М. Скаткін та ін.

Особливості формування знань, умінь та навичок, виявлені сучасною наукою, засвідчили, що це – досить складний процес, основою якого виступають теорії засвоєння навчального матеріалу (П. Блонський, Дж. Брунер, Л. Виготський, П. Гальперін, В. Давидов, Д. Завалішина, П. Зінченко, І. Ільясів, Є. Кабанова-Меллер, В. Крутецький, О. Леонтєв, С. Рубінштейн, Н. Талізін та ін.).

Аналіз педагогічної літератури дав змогу виявити різні підходи до сутності, змісту умінь, ефективних шляхів, способів, методик і технологій уміння та основних критеріїв успішності їхньої сформованості. На сьогодні в педагогічній науці існують різні визначення поняття уміння, але на основі аналізу психолого-педагогічних засад можна виділити, щонайменше, дві тенденції. Перша полягає у тому, що **уміння** розглядається як здатність або готовність індивіда діяти на фундаменті засвоєних знань, інших умінь та навичок. Друга тенденція полягає у трактуванні уміння як процесу виконання певних дій на тій же основі. Хоча сучасна психологія стверджує, що ці тенденції не протиставляються одна одній, оскільки, на думку відомого вітчизняного вченого Г. Костюка, «вміння потенційно існує у людини і тоді, коли вона не діє, актуально ж воно виявляється у відповідній йому діяльності» [248, с.18].

Виокремлюючи уміння із системи дій та навичок, охарактеризовано сутність цього явища близько до сучасного розуміння: «...Починаючи яку-небудь нову діяльність, людина не володіє для виконання незвичної для неї

дії уже відомими способами, їй доводиться свідомо визначати та контролювати не тільки дії, спрямовані для досягнення поставленої мети, а й окремі дії чи операції, за допомогою яких вона діє» [381, с.454].

Розділяючи такий підхід до сутності поняття, визначимо уміння, наведене І. Лернером, В. Лозовою, основна характеристика якого полягає у свідомому оволодінні певними діями, операціями. Сучасна наука виділяє у якості елементу змісту освіти й навичку як результат повторного рішення однієї й тієї ж задачі. **Навички** – це автоматизовані компоненти свідомої дії людини, яка виробляється у процесі її виконання, – вважав С. Рубінштейн [381, с.454]. Таке бачення стало керівним для подальшого розвитку теоретичних і методичних основ засвоєння змісту освіти. На думку В. Лозової та інших вчених, навички – це усталені способи діяльності, автоматизовані вміння [278, с.72]. Як уміння, так і навички – це способи діяльності на основі набутих знань.

У центрі системи цілей навчання й організації навчальної діяльності завжди знаходиться формування вмінь і відпрацювання навичок. До сьогодні в науці не встановлено чіткого співвідношення між виділеними поняттями. Як зазначають Л. Фрідман, І. Кулагіна, більшість психологів і педагогів вважають, що вміння – вища психологічна категорія за навички [460, с.211].

Найбільш поширеним є визначення навички як усталеної дії, доведеної до досконалості в результаті багаторазових, цілеспрямованих вправ. Вона характеризується відсутністю спрямованого свідомого контролю, оптимальним часом виконання, якістю [202, с.317]. На відміну від традиційного тлумачення (уміння – первинні, а навички – похідні від них), за З. Слєпкань, у сучасному трактуванні з позицій діяльнісного підходу навички (операції) – первинні, а вміння – похідні, складаються з навичок. «Способи діяльності, що їх засвоюють студенти, стають їхніми навичками й уміннями» [417, с.30-31]. З цього випливає висновок: *чим різноманітнішими будуть способи навчальної діяльності (методи), то багатшим стане комплекс навичок і вмінь студентів.* Як стверджує Т. Левченко, діяльнісний підхід

протиставляється методам механічної передачі готової інформації, монологічності викладача, пасивності студента. Для названого підходу особливе значення мають творчі методи навчання, дослідницькі, проектні методи, дискусії, ділові ігри, проблемне консультування [275, с.31]. За М. Пентилюк, Т. Окуневич, уміння – це засвоєний студентами спосіб дій, який складається з упорядкованого ряду операцій, що мають спільну мету й доведені до рівня готовності використовувати його у варіативних ситуаціях [270, с.211].

Тісні зв'язки вмінь та навичок виявляються і в однакових підходах до їх класифікації за різними **ознаками**:

- за *змістом* уміння та навички поділяються на загально-навчальні та спеціальні (професійні, предметні) (Ю. Бабанський, В. Лозова, І. Харламов та ін.). Загально-навчальні: навчально-організаційні – уміння раціонально планувати діяльність, визначати її завдання, уміння створювати умови діяльності; навчально-інформаційні – уміння працювати з книгою та іншими джерелами інформації, вести бібліографічний та інформаційний пошуки; навчально-інтелектуальні – уміння виділяти головне, аналізувати, порівнювати, синтезувати, зіставляти, раціонально запам'ятовувати, доводити, обґрунтовувати, здійснювати самоконтроль тощо. Спеціальні (професійні, предметні) вміння формуються на основі навчального матеріалу конкретного навчального предмету чи програми професійної підготовки [224, с.72];

- за *ступенем складності* вміння поділяють на прості та складні (Т. Ільїна, В. Крисько, В. Ягупов) або первинні та вторинні, як вважає М. Фіцула. Просте вміння відображає можливість застосування отриманих знань на практиці. Складне вміння виробляється на основі знань, більш простих умінь та навичок, має системну або комплексну структуру, що дає змогу творчо застосовувати його у теоретичній та практичній діяльності відповідно до ситуації;

- за *джерелами здійснення* розрізняють перцептивні, інтелектуальні та рухові вміння й навички (С. Пальчевський). Перцептивні – це чуттєві відображення властивостей і характеристик предмета, який сприймається. Інтелектуальні – прийоми, способи розв’язання задач. Рухові – впливи на об’єкт за допомогою рухів з метою його перетворення [341, с.206];

- за *видами діяльності* уміння та навички поділяють на теоретичні та практичні (М. Фіцула). Теоретичні – в основі яких правила оперування поняттями, умовиводами, ідеями, що є результатом аналізу синтезу. Практичні – дії, які регулюються за допомогою формул, моделей, зразків [458, с.87].

До наведених вище ознак додамо наступні, на які вказує Є. Рапацевич [373, с.613]:

- гнучкість (здатність раціональні діяти у різних ситуаціях);
- стійкість (збереження точності та темпу, незважаючи на зовнішні перешкоди);
- міцність (уміння не втрачається індивідом навіть у той період, коли воно практично не використовується);
- максимальна наближеність до реальних задач та умов.

Базовими у системі схарактеризованих типів є **проектувальні уміння**, яким науковці надають різних значень. Так, Н. Кузьміна [267] вважає, що проектувальні вміння – це:

- здійснення перспективного планування заходів, спрямованих на підвищення ефективності діяльності;
- вибір раціональних засобів здійснення діяльності;
- вибір оптимальної технології здійснення діяльності;
- проектування системи контролю процесу і результатів діяльності.

О. Коваленко підкреслює, що у системі вмінь, якими мають бути озброєні сучасні випускники навчальних закладів, є комплекс таких, які

становлять основу проектувальних: уміння передбачувати, прогнозувати і планувати стратегії вирішення професійних завдань [231].

I. Дмитрик обґрунтовує, що проектувальні уміння виражаються через дії аналізу, синтезу, цілепокладання, структурування, корекції, контролю та аналізу перспектив [185].

В. Кошелева у своєму дослідженні наводить визначення проектувальних умінь: це – «способи реалізації певних дій, спрямованих на побудову проекту, що відображає очікуваний результат діяльності» [248, с.27].

Німецькі педагоги дали більш цілісне та розширене уявлення про систему проектувальних умінь [512]. Вони вважають, що у процесі проектування здобуваються та удосконалюються такі вміння:

- *пов'язані з розвитком інтересів*: аналізувати власні інтереси; визначати нові інтереси на основі розвитку колишніх; зіставляти свої можливості та інтереси; відстоювати власні інтереси;

- *знаходити практичні, цікаві види діяльності*: вміння визначати пізнавальні види діяльності; вміння ставити запитання за видами діяльності;

- *обирати практичний вид діяльності для себе*: відшукувати потенційні місця практики (це вміння слід розширити до вміння знаходити місця можливої майбутньої професійної діяльності); досліджувати їх; знаходити відповіді на всі запитання стосовно місця практики; зробити обґрунтований вибір місця практики (місця майбутньої професійної діяльності);

- *досліджувати умови практичної діяльності*: помічати, характеризувати та пов'язувати практичну діяльність з умовами, у яких вона має здійснюватися; обговорювати хід та результат практичної діяльності; знаходити нові можливості практичної діяльності;

- *підготуватися до діяльності на практиці*: визначити та обґрунтувати майбутню діяльність у контексті власних інтересів; чітко

визначити мету діяльності; визначити й обґрунтувати свої конкретні кроки щодо здійснення практичної діяльності;

- *здійснювати діяльність на практиці*: планувати її; реалізовувати власну діяльність у руслі поставлених цілей – цілеспрямовано; знаходити переваги та недоліки виконаної діяльності;

- *оцінювати результати практики*: вміти представити результати діяльності; оцінити результати, виходячи з власних цілей; робити висновки за результатами практичної діяльності; ставити й корегувати цілі майбутньої діяльності на основі набутого досвіду; пояснювати як позитивний, так і негативний результат; оцінювати та змінювати власні рішення у відповідності до поставлених цілей діяльності;

- *встановлювати особистісне ставлення до практичної діяльності*: усвідомлювати, оцінювати та брати до уваги значення практичної діяльності у своєму розвитку, в індивідуальному освітньому маршруті;

- *встановлювати суспільну цінність практичної діяльності*: усвідомлювати, оцінювати та брати до уваги значення власної діяльності для суспільства;

- *встановлювати культурну цінність професії*: усвідомлювати та брати до уваги культурні аспекти практичної діяльності;

- *встановлювати професійну цінність практичної діяльності*: усвідомлювати та брати до уваги професійний аспект практичної діяльності.

Розроблена німецькими педагогами система проєктувальних умінь є досить послідовною та обґрунтованою, і становить наукову та практичну цінність не тільки на етапі навчання, коли формують уміння, але й для подальшої професійної діяльності фахівців.

Базовими для вказаного процесу є: усвідомлення, формулювання та систематизація власних прагнень, цілей розвитку професійної кар'єри; відбір найбільш значимих для фахових досягнень цілей; планування і реалізація

шляхів професійної підготовки, розширення професійних знань; діагностування власних типологічних та особистісних якостей для складання програми самовдосконалення; аналіз власних професійних можливостей, сильних та слабких сторін, сприятливих та загрозливих чинників; формування позитивного власного іміджу; розробка стратегії розвитку підприємства, установи; планування шляхів та механізмів професійної реалізації на різних етапах... [280, с.169].

Як показав аналіз наукової літератури, під час проектування в студентів формуються та розвиваються не тільки уміння зі створення проекту, а й цілий комплекс здібностей та здатностей: *художньо-проектні* (творчі ідеї, розробка проектів), *технологічні* (технологічний світогляд, технологічна етика, абстрактно-логічне мислення), *особистісні* (самобутність, фантазія, допитливість, гнучкість мислення, адаптивність), *мовні* (уміння слухати та переконувати, вдосконалювати жестикуляцію, міміку, користування іншими вербальними та невербальними засобами спілкування), *соціальні якості* (колективізм, самодисципліна, толерантність до думки інших) та ін.

Проектування в процесі навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій розкриває широке поле діяльності, сприяє появі нового кола професійних інтересів, що впливає на формування правильних переконань та світогляду особистості, інтегруючи отримані знання. Як вважає В. Гузеєв [169], процес проектування активізує навчальний процес, тому воно: особистісно орієнтоване, використовує цілий комплекс дидактичних підходів, підтримує педагогічні цілі на усіх рівнях навчання, дає змогу вчитися на власному та чужому досвіді, приносить професійне та інтелектуальне задоволення як педагогам, так і студентам. Обґрунтовано, що для оволодіння таким складним процесом, потрібно володіти цілісною системою різних умінь, базовими із яких є проектувальні уміння, насамперед, основна їх частина – уміння зі створення проекту, сутність яких розкривається у дослідженні.

Специфіка мистецької діяльності трактується по-різному в різних дослідженнях. Наприклад, вона визначається як така, що стосується різних видів проектувальної діяльності, спрямованої на формування естетичних і функціональних якостей промислових виробів або предметного середовища. В інших дослідженнях художньо-проектна діяльність трактується як художнє конструювання або художньо-технічна діяльність. При проведенні наукового дослідження етнодизайнерської діяльності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва будемо спиратися на поняття «художньо-проектна діяльність».

Проектування – це розумова і практична діяльність з визначення загальних цілей і характеру будь-якої діяльності, що лежить в основі всієї творчої, перетворювальної практики і включеної в загальну систему суспільного виробництва. Сутність процесу проектування полягає в **моделюванні** – створення моделі об'єкта у відповідності суспільної, соціально-культурної, утилітарно-практичної, естетичної функціями і закономірності формоутворення, а сутність процесу розвитку художньо-проектної діяльності студентів становлять послідовні і спрямовані зміни особистості студента – її мотиваційної сфери, структури діяльності.

Художньо-проектна підготовка розвиває у студентів логічне, художньо-образне, конструктивне мислення, вміння прогнозувати та передбачати наслідки перетворюючої діяльності, уміння економічно і ефективно витратити матеріали і природні ресурси. Ґрунтуючись на естетичній та креативній спрямованості художньо-проектних умінь, І. Радецькою виявлено естетико-креативні педагогічні умови, які виходять із сутності теорії художньо-проектної діяльності та з визначення того, що *художність є компонентом естетизму і міцно поєднана з проектністю і творчістю* [368, с.173-182].

Педагогічний дизайн – це явище, що широко застосовується в освітній практиці зарубіжжя, проте є новаторським на теренах нашої країни. В. Биков, В. Кухаренко, Н. Сиротенко, О. Рибалко, Ю. Богачков зазначають, що

словосполучення «педагогічний дизайн» порівняно нечасто використовується вітчизняними розробниками навчальних матеріалів, його аналогом є «проектування навчання». Досліджували педагогічний дизайн А. Байков [14], К. Кречетніков [260], Н. Оганесянц [327], А. Уваров [445], Б. Мергел [519], Г. Сіменс [521] та ін.

Педагогічні дослідження проблем становлення проектної культури та педагогічного проектування представлені в наукових працях В. Бедерханова, В. Безрукова, В. Беспалько, В. Гинецинського, Є. Полата, В. Сластьоніна, В. Серікова. Фактори розвитку інноваційної активності особистості досліджувались в працях К. Ангеловськи, Э. Роджерс, С. Коновець, Л. Корастильова, О. Советова, А. Хон, М. Кроз. Проблеми розробки та впровадження педагогічних технологій в навчальний процес розглядали Т. Ільїна, М. Нікандров, М. Кларін, А. Ромізовський, Н. Тализіна, Ю. Машбиць, О. Уваров. Науковці зауважують на перспективах розвитку педагогічного дизайну як методологічної основи поліпшення педагогічного процесу, що зумовлює необхідність розробки його теорії та методики.

Існує низка підходів до визначення педагогічного дизайну, найбільш повним є трактування, запропоноване Лабораторією прикладних досліджень «Навчальний і педагогічний дизайн» (США), що розглядає **педагогічний дизайн** як [515]:

- *процес аналізу* потреб і цілей навчання та розробку систем викладання для задоволення цих потреб;
- *галузь знань*, в рамках якої досліджується і розробляється теорія про педагогічні стратегії, а також процес їх розробки і реалізації; науку про створення підходів для розробки, реалізації, оцінки і збереження ситуацій, що забезпечують процес вивчення предметних блоків;
- *реальність* – від появи ідеї, що закладає основи педагогічної ситуації, до проведення аналізу та перевірки результатів щодо відповідності базовим потребам.

Педагогічний дизайн базується на принципах науковості, наочності, доступності, безперервності і наступності, оглядовості мислення і комфортності та надає інформацію стосовно побудови навчального процесу, розглядає змістовну частину навчання, співставляє теорію і практику, базуючись на даних теорії навчання, оперує апробованими моделями, які дають можливість адаптуватися до відповідних умов [180, с.79].

Основна ціль педагогічного дизайну, як визначає К. Кречетников, – створювати і підтримувати для особи, яка навчається, середовище, в якому на основі найбільш раціонального представлення, взаємозв'язку і сумісності різних типів освітніх ресурсів забезпечується психологічно комфортний і педагогічно обґрунтований розвиток суб'єктів навчання [260].

У країнах зарубіжжя, зокрема в США, теорії та моделі педагогічного дизайну з успіхом застосовуються вже кілька десятиліть. Як зазначає Б. Мергел, історія педагогічного дизайну є теоретичним обґрунтуванням та практичною організацією навчального процесу із застосуванням різноманітних способів донесення знань особі, яка навчається, задля покращення ефективності навчання [519].

З ускладненням технічного процесу, особливо з використанням новітніх інформаційних, зокрема мультимедійних технологій при розробці та реалізації освітнього процесу, змінювалися вимоги та підходи до розуміння педагогічного дизайну. Проте, думки науковців однакові стосовно його доцільності. О. Тихомирова [437] хоча і зазначає, що в класичному педагогічному дизайні не говориться про новітні освітні технології, його концепції настільки інтуїтивно зрозумілі, що дозволяють максимально ефективно передавати знання і в електронній освіті. Г. Сіменс наголошує на безпосередній важливості педагогічного дизайну при електронному навчанні і визначає його як одну з найкрупніших категорій, що ставить на центральне місце не технології, а навчання [521]. На його думку, головне завдання педагогічного дизайну обслуговувати навчальні потреби та успіх осіб, які навчаються, через ефективне представлення вмісту і заохочення до взаємодії.

І. Сапуглецев визнає педагогічний дизайн основним напрямом інформатизації освіти, що сприяє проектуванню педагогічних технологій, орієнтованих на розвиток інтелектуального потенціалу осіб, які навчаються, на формування умінь самостійно набувати знання, здійснювати різноманітні види самостійної діяльності по збору, обробки, передачі, продукування навчального матеріалу [392]. На його думку, основна ціль педагогічного дизайну полягає в конструюванні педагогічного процесу, спрямованого на освоєння і перетворення освітнього середовища, орієнтованого на розвиток особистості.

О. Пушкарь, Т. Лепейко під педагогічним дизайном розуміють «систематичне конструювання архітектури контенту навчальної дисципліни і сценарію інтерактивної взаємодії учня з контентом для досягнення заданих дидактичних цілей» [367, с.178].

Як видно з наведених визначень, педагогічний дизайн є особистісно-орієнтованою технологією, що реалізовується для задоволення потреб та розвитку особи, яка навчається, а відтак обов'язково має враховувати не лише технічний аспект виконання, а й психолого-педагогічні засади. В центрі педагогічного дизайну знаходиться педагогічний процес як такий, умови ефективного навчання і виховання, педагогічні технології, форми взаємодії тощо [449].

При розробленні електронних освітніх ресурсів педагогічний дизайн включає три аспекти [14]: **інформаційний, інтерактивний, графічний дизайн**. Згідно з визначеннями А. Байкова, *інформаційний дизайн* – це процес структурування інформації, її змісту з ціллю більш ефективної роботи з інформацією, оптимального її сприйняття і розуміння користувачем. *Інтерактивний дизайн* – це процес розроблення механізму інформаційної взаємодії користувача з електронними освітніми засобами навігації та інтерактивними об'єктами. *Графічний дизайн* – це процес створення візуального стилю інтерфейсу користувача програми за допомогою

поєднання кольорів, шрифтів і композиції усіх компонентів інтерфейсу для забезпечення ефективного отримання інформації і взаємодії користувача зі створеною програмою.

Моделі є методологічною основою систематичного виробництва інструкцій (вказівок чи правил, що встановлюють порядок і спосіб виконання чогось) процесу педагогічного дизайну. Як зазначає Є. Куреші у статті «Педагогічний дизайн у сучасному освітньому процесі»: «Моделі педагогічного дизайну забезпечують керівні принципи або рамки для організації та структурування процесу створення навчальних заходів» [513]. Вони надають структуру і сенс педагогічного дизайну, що дає можливість розробникам пов'язати завдання проектування з його розумінням. Моделі допомагають візуалізувати проблеми, щоб чітко їх уявити і розбити на окремі, керовані одиниці.

Існує значна кількість моделей педагогічного дизайну, що розвивалися роками, спираючись на різні психологічні та дидактичні теорії. Найбільш популярними є 4C-ID Model, ADDIE Model, ASSURE, Backward Design, Dick and Carey, Gerlach-Ely Model, Instructional Systems Design (ISD), Spiral Model, Rapid Prototyping, Kemp Design Model, Organizational Elements Model (OEM) та ін. Педагогічний дизайн можна вважати неодмінною складовою, що має враховуватися при проектуванні сучасних засобів навчання. Побудовані на основі моделей педагогічного дизайну, електронні освітні ресурси зможуть найбільш ефективно передавати навчальний матеріал та створювати умови для його якісного засвоєння особами, які навчаються. Одним із подальших напрямів наукового пошуку передбачається подальший аналіз існуючих моделей педагогічного дизайну та визначення їх основних компонентів, важливих для проектування сучасних засобів навчання [180, с.81-82].

Навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва «має не лише співвідноситися з певною парадигмою проектної культури, а й ґрунтуватися на реалізації особистісно-значущих проектів,

моделювати, імітувати та відтворювати професійні, життєдіяльні зв'язки та відношення особистості» [214, с.21].

Підґрунтям проектної культури виявляються творчі якості, які виявляються у мотиваційно-ціннісній, інтелектуально-пізнавальній, емоційно-вольовій, діяльнісно-практичній сферах. Виходячи з означеного, В. Серіков запропонував такі **закономірності педагогічного проектування** особистісно-зорієнтованої освіти: об'єктом проектування має бути «подія в житті особистості», яка складає його реальний життєвий досвід; проектування має бути сумісною діяльністю суб'єктів освіти; взаємодія в навчальному процесі є чинником особистісного досвіду [394].

Дослідники доводять, що культурологічний та особистісно-діяльнісний підходи до організації навчання виступають методологічним підґрунтям становлення проектної культури особистості в умовах вузівської мистецької освіти [476, с.53].

Педагогічний дизайн, як освітня стратегія, здатен створювати умови оптимального вираженого поєднання означених підходів в освітньому просторі, створювати педагогічні системи різного рівня і характеру загалом або окремі елементи, які розглядаються у взаємозв'язку з цілісною системою. Розробка інноваційного педагогічного середовища на основі співробітництва, оригінальних педагогічних систем на підґрунті розвиваючого, активного навчання є підґрунтям становлення проектної культури студентів. Педагогічний дизайн виступає посередником між педагогічною теорією та практичною спрямованістю освітніх технологій.

Ефективність застосування чисельних педагогічних технологій потребує від педагога поряд з методологічною обізнаністю, інноваційної, творчої діяльності, формою об'єктивізації якої виступає проектна культура. Педагогічне проектування виступає засобом структурування професійної діяльності викладача [18].

Важливу роль відіграють особистісні якості педагога, його готовність до педагогічної проблематизації, цілеукладання, прогнозування, проектування

інноваційної методичної системи – принципів, змісту, форм, методів організації навчального процесу з наступним рефлексивним аналізом та корегуванням отриманих результатів педагогічних інновацій. Саме проектна культура педагога виступає підґрунтям його готовності до інноваційної діяльності та організації освітнього простору на проєктивних засадах.

Соціокультурне підґрунтя педагогічного дизайну дає змогу розглядати його як медіатор, культурний адаптер, здатний (за визначенням І. Розенсон) відтворювати імунітет особистості до сприйняття незвичного та пристосовувати його до буття, що постійно змінюється [379, с.193]. Це дає можливість дослідити фактори становлення «інноваційної людини», здатної до виважених рішень щодо майбутнього у варіативному полі культури, моделювання процесу з використанням народних традицій, враховуючи особливості педагогічних компетенцій в художній освіті.

У загальнонауковому аспекті під моделлю розуміється «створена або вибрана суб'єктом система, яка відтворює істотні для цієї мети пізнання сторони (елементи, властивості, відносини, параметри) досліджуваного об'єкта» [Г71, с.78]. **Педагогічне моделювання** проводиться з метою уточнення, конкретизації, розширення уявлень про складні педагогічні процеси, об'єкти педагогічної дійсності, а також для побудови, конструювання педагогічних процесів (упорядкування компонентів процесу, побудови ієрархії цілей). У цьому випадку модель виступає як прообраз педагогічного процесу і є необхідним компонентом проєктування останнього. У педагогічній літературі розкрито загальні принципи побудови моделей (В. Беспалько, А. Кірсанов, І. Невський, Ю. Тюнніков та ін), виявлено структурні складові різного роду моделей.

При моделюванні навчального процесу з використанням національних традицій, ми спираємося на проєктні характеристики, виділені Ю. Тюнніковим [443, с.1]: цілефункціональні, інструментально-технологічні, логіко-змістовні. Метою проєктованого процесу є оволодіння етнодизайном при навчанні декоративно-прикладного мистецтва як засобу духовно-

морального вдосконалення на основі національних традицій. У структурі готовності студентів до використання **національних традицій** з метою навчання виділяються такі компоненти:

- *мотиваційний*, що включає мотиви, установки і цінності традиційної поведінки, спрямованої на вдосконалення, співвідноситься з цілями формування моральних відносин і цінностей;
- *інтелектуальний*, який складають знання національних традицій, що представляють значимість в процесі вдосконалення, співвідноситься з цілями формування моральних знань;
- *процесуальний*, у складі якого – досвід етнокультурної орієнтації і оволодіння традиціями як засобом вдосконалення, співвідноситься з цілями формування досвіду моральної поведінки.

Крім того, цілі проектного процесу повинні бути співвіднесені з особливостями традицій як педагогічного засобу. Для виділення таких цілей за основу береться структура традиції (ядро, знаннєвий і практичний компоненти).

Вироблені вимоги, яким повинен відповідати **сучасний проект**: він повинен бути практично значущим; базуватися на проведенні із студентами самостійних досліджень; бути непередбачуваним, як в процесі роботи над ним, так і в процесі завершення; бути гнучким у напрямку роботи та швидкості її виконання; має припускатися можливість вирішення актуальних проблем; виконання проекту має давати студенту можливість вчитися у відповідність з його здібностями; робота на комп'ютері має сприяти прояву нахилів студента у процесі виконання завдань більш широкого охоплення, сприяти налагодженню взаємодії між студентами.

Використання інформаційних технологій у формуванні системи професійних компетентностей майбутнього фахівця потребує особливого підходу під час вивчення дисциплін інформаційного циклу студентами творчих спеціальностей. Особливість художнього світосприймання створює певні

труднощі при освоєнні таких «технічних» дисциплін, як «Комп'ютерне проектування» та «Комп'ютерна та проектна графіка». Завдання педагога полягає в тому, щоб методично грамотно побудувати навчальний процес відповідно творчого мислення студента і зробити засвоєння навчального матеріалу найбільш ефективним і доступним.

Розвиток проектного мислення – одна з головних завдань підготовки фахівця-художника декоративно-прикладного мистецтва, для цього необхідно формування проектувальної культури у студентів. Навчання «Комп'ютерного проектування» як навчальної дисципліни у формуванні проектувальної культури – це, насамперед, розвиток проектного мислення, стимулювання ініціативи і зростання творчих можливостей, вміння інтегрувати свої знання з інших предметів в процесі створення проекту, розвиток критичного мислення, вміння координувати свої дії з діями інших учасників проектування, готовність виконувати завдання, пов'язані з реальною життєвою ситуацією.

Педагогічна технологія передбачає проектування діяльності [374], тобто встановлення єдності цілей, методів, засобів і організаційних форм діяльності. **Проектування методичних систем**, як одна з гілок педагогічного проектування, спрямоване на відтворення і зміну процесів навчання. При проектуванні методичних систем необхідно враховувати наступне [398, с.18-19]:

1. Об'єкт дослідження і система не одне і те саме. В одному і тому ж об'єкті можна виділити кілька систем залежало від мети дослідження.

2. При виділенні системи відбувається штучне відокремлення явища (або проблеми), що досліджується, з навколишнього середовища. Це відокремлювання насправді є абстрагуванням, і воно повинно враховувати реальну єдність системи із середовищем.

3. Виділяючи систему, необхідно встановлювати: а) елементи (компоненти) системи, б) елементи її середовища (оточення), в) істотні (системоутворюючі) зв'язки між елементами (компонентами) системи, г) істотні зв'язки з середовищем (оточенням).

4. У складних системах кожний елемент може бути при іншому розгляді самостійною системою. І навпаки, система з другого погляду є елементом (субсистемою) системи вищої по рангу. З цього випливає, що при виділенні системи слід завжди усвідомлювати, на якому рівні відбудуватиметься робота із системою, і точно дотримуватися вибраного рівня відмінності.

5. Певна якість системи задається не тільки якістю окремих елементів, з яких система складається, характером їх взаємозв'язків, а й зв'язками між даною системою і середовищем.

6. Систему як пізнавальний інструмент можна застосовувати для різних і значно відмінних, у тому числі ідеальних, досі реально не існуючих об'єктів.

При проектуванні методичних систем необхідно враховувати їх **особливості**:

- *цілісність* – залежність кожного елемента системи від його місця і функцій в системі;
- *структурність* – функціонування системи зумовлене не стільки особливостями її окремих елементів, скільки властивостями її структури;
- *взаємозалежність системи і середовища* – система формується і проявляє свої властивості в процесі взаємовпливів із середовищем;
- *ієрархічність* – кожний елемент системи в свою чергу може розглядатися як система, а система, що досліджується в цьому випадку, сама є елементом більш широкої системи;
- *множинність описів* – внаслідок принципової складності кожної системи її адекватне пізнання вимагає побудови множини різних моделей, кожна з яких описує лише певний аспект системи.

Підхід до розроблення системи методів навчання етнодизайну ґрунтується з урахуванням загальноєвропейських освітніх тенденцій та відповідних рекомендацій. За тлумачним словником, **тенденція** – це напрям розвитку чого-небудь [129, с. 1238]. А. Сбруєва зазначила: «Абсолютна більшість освітніх теоретиків дотримується думки про необхідність зміни

теоретичних основ побудови навчального процесу: від асоціанізму та теорії природжених здібностей необхідно перейти до когнітивного та культурного конструктивізму...» [270, с. 90].

Міжнародна комісія з питань освіти акцентує увагу на важливості широкої диверсифікації освіти, що має передбачати як класичні методи, більшою мірою орієнтовані на розвиток абстрактного мислення й вироблення концепцій, так і методи, які передбачають чергування навчання та участь у професійній чи суспільній діяльності з метою відкриття відповідних талантів і нахилів – поєднання цих методів дасть змогу уникнути помилок у виборі професійної орієнтації [178, с.15-23].

Методична система є результатом проектувальної діяльності. Як зазначає К. Климова, «процес розробки методичної системи, яка підпорядкована конкретній дидактичній меті та відповідним завданням, починається з педагогічного проектування» [270, с. 215].

Проектування передбачає моделювання структурних компонентів навчально-методичної системи відповідне певній концепції, прогнозування результатів упровадження моделі цієї системи, технологічну підготовку навчально-методичного забезпечення (авторських навчальних програм і посібників та інших засобів навчання) тощо. Вивчення й аналіз науково-педагогічних досліджень з питань моделювання навчально-методичних систем (В. Биков, Н. Голуб, Н. Остапенко та ін.) дало змогу схематично побудувати схематичну модель навчально-методичної системи формування компетентності майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва навчання етнодизайну, подану на рис. 1.4.

Нами визначено *методичну систему навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва* як складну, відкриту та динамічну систему, що містить мету, зміст, методи і засоби, організаційні форми та спрямована на розвиток творчої особистості,

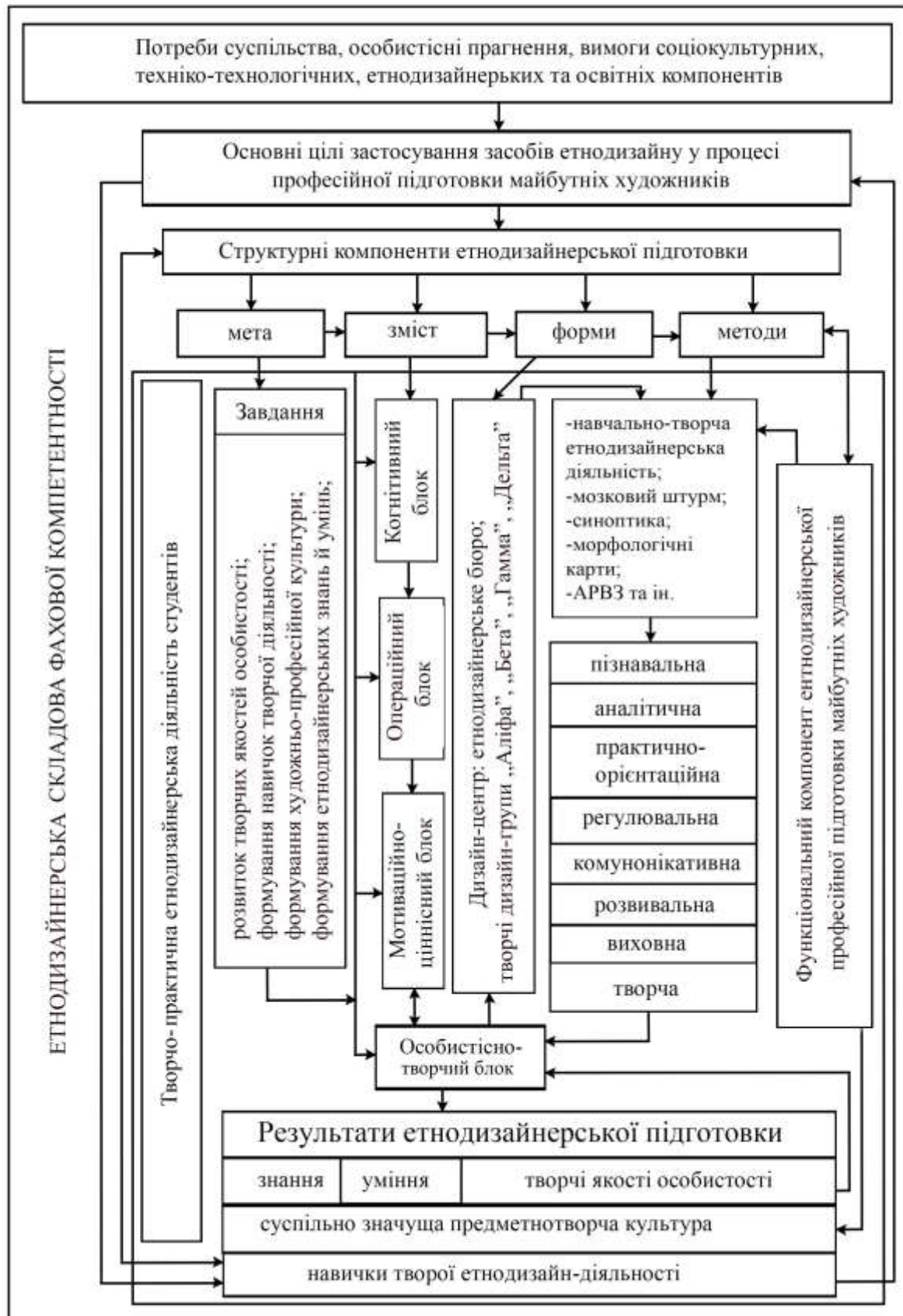


Рис. 1.4. Структурно-функціональна схема формування етнодизайнерської компетентності майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва

забезпечує взаємодію викладача і студентів на основі системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів, а також враховує соціальний контекст розвитку суспільства й освіти на сучасному етапі.

Системний підхід забезпечує цілісність дослідження процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, уможливив вивчення його природи та внутрішніх механізмів функціонування. Завдяки цьому підходу, навчання етнодизайну студентів розглядається як педагогічна система, що характеризується такими ознаками: субстанціональністю елементів, які становлять систему; структурністю, яка встановлює наявність взаємозв'язків і відношень між елементами системи; функціональністю, що дає змогу розглядати педагогічну систему як цілісну.

Особистісно зорієнтований підхід дає змогу виявити специфіку організації діяльності учасників освітнього процесу на основі принципу студентоцентризму, поваги до особистості, довіри до неї, з урахуванням інтересу, творчих здібностей тощо, а також з'ясувати роль і місце суб'єктів навчального процесу, забезпечити розкриття їхнього творчого потенціалу та максимальне використання суб'єктного досвіду творчої проектної діяльності.

Діяльнісний підхід виступає теоретико-методологічною стратегією та дає змогу розкрити зміст художньо-проектної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, оптимізувати способи формування у студентів художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну, визначити шляхи їх практичного вдосконалення. Він передбачав реалізацію двох векторів формування у студентів художньо-проектних знань й умінь: інтеграцію змісту техніко-технологічних і художньо-естетичних дисциплін.

Технологічний підхід уможливлює виявлення практичних аспектів розв'язання досліджуваної проблеми як персоніфікований вираз у педагогічній технології (на міждисциплінарному рівні) та технології навчання (у межах конкретних навчальних дисциплін). До сутнісних ознак

проектно-технологічного підходу належить: планування, аналіз цілей, наукова організація освітнього процесу, вибір методів, засобів, матеріалів, які відповідають цілям і змісту в інтересах підвищення ефективності навчання студентів етнодизайну з використанням інформаційних технологій; стандартизація, уніфікація процесу навчання, можливість його відтворення відповідно до заданих умов (проектувальність), а також контроль (діагностичність цілей); забезпечення гарантованої результативності, ефективності освітнього процесу, відтворюваності його результатів.

Резюмуємо, що навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва буде ефективним, коли будуватиметься як методична система. До найбільш характерних рис такої системи можна віднести: науково обґрунтоване планування процесу навчання; єдність і взаємопроникнення теоретичної та практичної підготовки; поступове ускладнення навчального матеріалу та пришвидшений темп його вивчення; максимальна творча активність і достатня самостійність навчання; поєднання індивідуальної і колективної форм творчої діяльності; насиченість навчального процесу сучасними засобами навчання; актуалізація у навчальному процесі положень і принципів системного, діяльнісного, особистісного зорієнтованого та проектно-технологічного підходів.

Висновки до першого розділу

1. У контексті розгортання у світі активного антиглобалізаційного руху, особливістю якого є домінування національних інтересів над геополітичними й економічними в 2015 р. українською владою схвалено Стратегію сталого розвитку «Україна-2020», у якій передбачено відновлення й охорону об'єктів історичної, природної та культурної спадщини, розвиток народних промислів і ремесел. В основу дослідження покладено ідею, дослідження якої побудовані на концепції сталого розвитку: екологічну складову забезпечує традиційне декоративно-прикладне мистецтво, економічна складова –

це технічна творчість на основі використання інформаційних технологій, соціокультурна забезпечується мистецькою творчістю, а етнічний дизайн забезпечує всі види творчості.

2. Зусиллями вітчизняних і зарубіжних учених створена потужна джерельна база дослідження інтеграційних процесів у педагогіці, що включає в себе роботи філософського, філософсько-наукознавчого, наукознавчого і педагогічного характеру. Серед трьох перших видів джерел звертають на себе увагу роботи, що розкривають педагогічні аспекти інтеграції наукового знання, включаючи питання її технологічного забезпечення в умовах здійснення діяльності щодо освіти і виховання людини. Звідси ж випливає висновок про неможливість їх вирішення в достатньому і необхідному обсязі без звернення до даних різних дисциплін, перш за все – філософії і наукознавства. Серед педагогічних джерел особливу цінність мають роботи двох типів – ті, в яких розкриваються сутнісно-категоріальні характеристики педагогічної інтеграції, і ті, в яких предметом аналізу слугує її технологічний інструментарій.

3. Найважливішими функціями педагогічної інтеграції виступають методологічна, розвивальна і технологічна, що володіють, поліструктурною структурою. Так, методологічній функції властиві евристичний, аксіологічний та інструментальний аспекти; розвивальна функція «спрацьовує» на людському, особистісному, освітньо-технологічному та науково-педагогічному рівнях; технологічна функція має підфункції економії навчального часу та навчального матеріалу, усунення його дублювання тощо.

4. Проведений аналіз методологічних засад дослідження проблеми методів навчання етнодизайну дав змогу зробити висновок про актуальність і важливість застосування системного (системно-синергетичного) підходу до її вирішення. На часі використання системного підходу в сукупності з іншими науковими підходами, зокрема діяльнісним і комплексним. З'ясовано, що

проблема методів навчання розглядається з погляду багатьох психологічних парадигм. Теорії методів навчання в психології мають інтегральний (цілісний) характер, що пояснюється взаємопроникненням передусім дидактичних і психологічних ідей, а також інших суміжних з ними дисциплін.

5. Педагогічний дизайн можна вважати неодмінною складовою, що має враховуватися при проектуванні сучасних засобів навчання. Побудовані на основі моделей педагогічного дизайну, електронні освітні ресурси зможуть найбільш ефективно передавати навчальний матеріал та створювати умови для його якісного засвоєння особами, які навчаються. Одним із подальших напрямів наукового пошуку передбачається подальший аналіз існуючих моделей педагогічного дизайну та визначення їх основних компонентів, важливих для проектування сучасних засобів навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

6. Проблема формування у студентів художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну складна і багатоаспектна, тому її вивчення має здійснюватися з різних методологічних позицій. Методологічним підґрунтям дослідження виступили системний, діяльнісний, особистісно зорієнтований та технологічний підходи, комплексне і взаємодоповнювальне використання яких дає загальне уявлення про досліджуваний феномен.

7. Системний підхід закладає загальнонаукове підґрунтя, діяльнісний – виступає теоретико-методологічною стратегією, а особистісно зорієнтований і технологічний підходи постали як практико-орієнтовані тактики, спрямовані на досягнення кінцевого результату – сформованість у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва високого рівня художньо-проектних етнодизайнерських знань й умінь. При цьому розглянуті методологічні підходи, виконуючи роль загальнонаукового підґрунтя, дозволили визначити зміст навчання етнодизайну, оптимізувати способи її здійснення, запропонувати шляхи практичного вдосконалення, розкрити

структуру та виявити основні чинники, які впливають на результативність цього процесу.

8. Проведений теоретичний аналіз дає підстави для припущення, що навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій буде лише тоді ефективним, коли будуватиметься як цілісна методична система, яка спрямована на розвиток творчої особистості, забезпечує творчу взаємодію викладача і студентів на основі системного, діяльнісного, особистісного зорієнтованого та проектно-технологічного підходів і враховує соціальний контекст розвитку суспільства, освіти та науки.

Основні положення першого розділу подано в наступних виданнях та публікаціях: [46], [53-55], [57], [60-63], [73], [77], [99], [119].

РОЗДІЛ II

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ЕТНОДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА

Розбудова української державності, інтеграція в європейську та світову спільноту, відмова від тоталітарних методів управління країною і побудова демократичного суспільства передбачають орієнтацію на людину, націю, на пріоритети національної культури, що й визначає основні напрями модернізації освітньої галузі. Зміни у сприйнятті, осмисленні та впровадженні національних культурних надбань та регіональних особливостей до художньо-проектної практики ХХІ століття призводять до виокремлення різних підходів до освоєння національної мистецької спадщини у творчій діяльності українських та зарубіжних художників і дизайнерів. Окремі аспекти проблеми в організації художньо-естетичної підготовки майбутніх фахівців розкриті у працях Є. Антоновича, В. Бутенко, І. Зязюна, Б. Лихачова, С. Мельничука, Г. Сагач, В. Аронова, М. Волкова, О. Тарасенко, І. Черкесової.

Актуальність звернення до проблем національної самоідентифікації обумовлюється розвитком суспільства, його реакцією на зміни в економічній, політичній, демографічній ситуації. У цьому сенсі і художньо-проектна діяльність, як одна з форм освоєння людством навколишнього середовища, не перебуває осторонь від вирішення сучасних соціокультурних проблем. Наукові дослідження цього напрямку черпаємо у мистецтвознавчій літературі, присвяченій аналізу художнього образу в декоративно-прикладному і народному мистецтві. Це праці відомих дослідників – Н. Бібік, І. Міщенко, В. Хорунжия, Л. Оршанського, О. Соломченко, В.Тименка, М. Яковлева та ін. Практика роботи зі студентами щодо вивчення етномотивів, етностилів, етнотрадицій на заняттях дає змогу вичленити

важливі моменти для визначення етнохудожньої цінності твору народного мистецтва.

Етнодизайнерський підхід ставить перед майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва як першочергове завдання пошук українського національного стилю та форми, гуманного ставлення до навколишнього середовища. Це вимагає формування відповідних підходів до культури споживання та побудови її нової структури, що орієнтована на органічний спосіб життя, гармонізацію відносин людини з довкіллям.

Однією з ключових проблем сучасної національної культури є визначення подальших шляхів розвитку професійної мистецької освіти. Прагнення України увійти органічною складовою в європейське співтовариство вимагає серед багатьох завдань корегування української художньої та дизайнерської освіти відповідно до вимог міжнародних стандартів. Зокрема, характерною рисою освіти багатьох високорозвинених країн на різних щаблях – від дитячих садків до навчальних програм вищої школи – є значна питома вага проектно-дизайнерських дисциплін [447]. Цей факт обумовлює необхідність зосередження зусиль представників наших навчальних закладів мистецького профілю різних рівнів на формуванні цілісної, різнобічно розвиненої та національно виразної системи етнодизайнерської підготовки. Серед основоположних питань при формуванні концептуальних засад вітчизняної освіти в галузі декоративно-прикладного мистецтва є визначення ролі національної художньої творчості, особливо – народного мистецтва. Мистецтво народу – важливий чинник збереження національної самосвідомості і його спадщину необхідно освоювати з метою творення українського духу на поєднанні найсміливіших ідей сучасності з багатими традиціями етнодизайну минулого. В цьому контексті заслуговує на увагу досвід вивчення етапів розвитку та специфіки національних форм українського народного мистецтва представниками вітчизняного мистецтвознавства й педагогіки, місце і роль інформаційних технологій на різних етапах художньо-проектної діяльності.

2.1. Художньо-проектна діяльність: елементи творчості й формування етнодизайнерської компетентності у навчанні декоративно-прикладному мистецтву

Із давніх давен мистецтво займало важливе місце у процесі формування особистості тривають наукові дискусії про його роль у формуванні людини творчої, художньої та інтелектуальної. Як специфічно-художня форма відображення світу, мистецтво неодноразово виступало засобом гармонізації душевного стану та емоційної сфери, було надійним джерелом духовного становлення. Сьогодні воно розглядається як обов'язкова компонента навчання та виховання молодого покоління.

Окремі висловлювання про основоположні поняття мистецтва архітектури, живопису, скульптури містяться в працях Л. Альберті, Леонардо да Вінчі, А. Дюрера, К. фан Мандера, І. фон Зандрарта, Дж. П. Беллорі, Дж. П. Ломаццо, Ф. Цуккаро багатьох інших художників, теоретиків і біографів. У вітчизняній історіографії новітнього часу «художницьку лінію» теорії мистецтва представляють літературні праці В. Фаворського, А. Гончарова, П. Павлінова, Н. Радлова. Звісно, що художники, на відміну від інших фахівців, найбільшу увагу приділяють закономірностям формоутворення і «мислення формою», конкретним способам організації композиційного матеріалу.

Основоположними для теорії формоутворення в архітектурі, дизайні і прикладних мистецтвах безумовно слід вважати ідеї У. Морріса, Г. Земпера, В. Гропіуса. Питанням гармонії пропорцій у галузі архітектури та дизайну присвячені роботи В. Ганзена, М. Гіка, П. Кудіна, Б. Ломова, Ю. Сомова. Специфіку декоративно-прикладного мистецтва вивчали Д. Аркін, А. Салтиков, а пізніше М. Воронов, М. Каган, К. Макаров, Б. Смірнов, Т. Соколова, С. Раппопорт. Питання художнього стилю розглядалися в працях І. Бартенєва, Ю. Борева, В. Бранського, В. Ванслова, М. Гінзбурга,

Н. Елінер, А. Каплуна, Р. Климова, О. Ларміна, В. Локєва, А. Лосєва, В. Маркузон, В. Мириманова, Д. Наливайко, В. Пилипенко, Є. Ротенберга, А. Соколова, Т. Соколової, Л. Таруашвілі, Е. Устюгова, А. Федорова, М. Шеметова, Е. Шпінарської.

Так, відомий історик та архівіст В. Модзалевський у нарисі «Основні риси українського мистецтва», що став одним з перших популярних оглядів загального розвитку вітчизняного образотворчого мистецтва, свій аналіз супроводжує міркуванням, яке є актуальним для сьогодення. «Треба зауважити, що мистецтво, переходячи у промисловість, стає важливим економічним чинником, тому можливі перспективи розвитку того й другого, тісно зв'язані між собою. Ми гадаємо, що багатство і оригінальність української народної творчості, що виявилися у широковідомих вишивках, килимах, склі, різьбярстві і інш., мають усі шанси на успіх не тільки на нашій, але й на міжнародній ринку, при умові, звичайно, щоб справа була правильно поставлена» [447].

Публікації багатьох фахівців останнього десятиліття висвітлюють більшою чи меншою мірою формування наукових уявлень про типові особливості та еволюцію українського народного мистецтва. У наукових працях М. Біляшівського (онука М. Біляшівського), Т. Осадци, В. Пуцка, М. Селівачова, В. Ульяновського, В. Ханка, О. Франко та інших авторів розглядаються певні теоретичні та історичні аспекти проблеми.

Проблема відносин традиційної художньої творчості та художньо-проектної діяльності, а саме **дизайну**, стала особливо актуальною всередині та другій половині ХХ ст. Перше рішення цієї проблеми зводилося до визначення: «дизайн – не мистецтво» (Д. Глоаг, 1946). Друге: «дизайн це абстрактне мистецтво» (Г. Рід, 1954). Третє, компромісне рішення: «дизайн містить елементи художнього мислення, але повністю йому не тотожний» (Т. Мальдонадо, 1964). Ще одну позицію сформульовано так: «дизайн не дорівнює традиційним мистецтвам, але й не є ні великим, ні меншим», інакше кажучи, дизайн і художня творчість є оригінальні феномени духовної

культури (Б. Блемінк, 2004). При цьому, що характерно, більшість зарубіжних і вітчизняних дослідників не приділяють достатньої уваги розмежуванню понять «художньо-проектна діяльність» і «художня творчість», що є принципово важливим.

Відповідно до концепції дослідника Є. Розенблюма (1974), проектувальник використовує ті ж засоби, що і художник, тому художнє проектування є сучасною формою мистецтва. Близьку точку зору обґрунтував В. Родін (1979). В. Аронов (1984) підкреслював вплив художньої творчості на проектну практику, наявність прямих і зворотних зв'язків між традиційним мистецтвом і дизайном. Різниця полягає в тому, що результатом художньо-проектної діяльності є перетворення навколишнього предметного світу, а образотворче мистецтво відбиває цей світ у складних за змістом і формою опосередкованих образах. Однак і те й інше з'єднується в естетичних нормах своєї епохи. Згідно з М. Вороновим (1968), художньо-проектна діяльність спрямована на інтеграцію різних типів творчої праці і їй властива за визначенням «багатофункціональна доцільність».

В. Глазичев у 1970 р. висунув ідею про те що, незважаючи на відмінності способів культурної діяльності, їх продукти з'єднуються і цілісно функціонують. У 1984 р. В. Сидоренко запропонував використовувати поняття проектної культури, що інтегрує всі класичні і новаторські методи, способи і прийоми творчого мислення.

О.І. Генісаретський (1987), спираючись на концепцію проектної культури, розвивав ідеї гуманітарно-художнього значення художньо-проектної діяльності в сучасному світі. Серед практиків домінує концепція, згідно з якою традиційне образотворче мистецтво перетворюється в сучасну елітарну культуру візуального дизайну (Дж. Нельсон, С. Бартон, Б. Мунарі, П. Форназетті, Ф. Кислер, К. Молліно, І. Ногучи). Лише невелика частина західних дизайнерів (Д. Джадд, Н. Поттер) рішуче поділяють діяльність художника і дизайнера-проектувальника.

Приймаючи в загальних рисах всі викладені концепції, окремим авторам важко погодитися лише з одним положенням – ототожненням понять «дизайн», «естетична» і «художня діяльність». Тому сумнівним видається широке тлумачення «предметної творчості» як найбільш цілісного виду діяльності, що інтегрує в сучасному світі «архітектонічний, предметно-функціональний, утилітарно-функціональний і художньо-образний способи мислення» (М. Коська, 1996). На думку автора цієї концепції, технічна діяльність створює «естетику доцільності», дизайн як інтеграційний тип – «художню доцільність» [271]. Нам ближче традиційне визначення художньо-образного способу формоутворення як найбільш цілісного і синкретичного за своєю природою

Особливо слід вважати тезу про те, що в сучасному світі традиційне декоративно-прикладне мистецтво «подвоюється» в дизайні, а мистецтво графіки замінюється графічним дизайном і торговою рекламою (М. Каган, 1997). Історичний зв'язок і спадкоємність цих видів творчої діяльності носить більш складний характер. Найбільш перспективною в цьому відношенні є концепція В. Сидоренко про сучасну проектну культуру, яка об'єднує багато традиційних мистецтв.

Проблемам діяльності фахівців художньо-проектної сфери, її специфіки, присвячені роботи вітчизняних і зарубіжних дослідників: А. Асессорова, Дж. К. Джонса, Є. Єлізарової, Г. Ільїна, А. Куликова, Н. Матяш, В. Наумова, Є. Полат, Т. Усатої та ін. Роботи цих авторів відрізняються різними підходами до вивчення цієї теми, індивідуальними висновками і поглядами, які водночас за суттю схожі між собою, що дало змогу визначити особливості професійної художньо-проектної діяльності, розкрити її функції та структуру.

Художньо-проектна діяльність – це цілеспрямовані дії стосовно розробки та втілення задуму в кінцевому результаті, тобто художньому проекті, з використанням знань, умінь і навичок, володіння якими необхідно для вирішення визначених проблем. Художньо-проектна діяльність

художника унікальна за своїм характером, оскільки в ній нерозривно пов'язані між собою три види творчої діяльності: *художня, наукова і технічна*, тому візуальна мова етнодизайнерської форми формується і розвивається в процесі художньої і народної творчості. Визначаються шляхи вирішення поставленої задачі функціонального, стилістичного, об'ємно-просторового, кольороколеристичного характеру з урахуванням історико-культурного, матеріального, соціального, морального аспекту [7, с.172-173].

Професійну художньо-проектну діяльність фахівця в галузі декоративно-прикладного мистецтва розглядатимемо в ідеологічному та культурному аспекті, оскільки продукт праці – це не тільки авторські та промислові зразки, але й концептуальні моделі та об'єкти, призначені для індивідуального користування. В кінцевому підсумку, проектується не окремі речі або об'єкти, а стиль і спосіб життя людини. Майбутній художник своєю діяльністю впливає на світогляд, світовідчуття людей, екологію, а в глобальному сенсі, робить істотний внесок у матеріальну та духовну культуру всього людства.

Специфіка мистецької діяльності трактується по-різному в різних дослідженнях. Наприклад, вона визначається як така, що стосується різних видів проектувальної діяльності, спрямованої на формування естетичних і функціональних якостей промислових виробів або предметного середовища. В інших дослідженнях художньо-проектна діяльність трактується як художнє конструювання або художньо-технічна діяльність. У цьому дослідженні навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва будемо спиратися на поняття «художньо-проектна діяльність».

Щоб ґрунтовно визначити поняття «художньо-проектна діяльність», необхідно детальніше впродовж до підрозділу 1.3 розглянути значення понять «проект» і «проектування».

Проект – задум, план, прообраз якого-небудь виробу. **Проектування** – це процес створення проекту, прототипу, прообразу передбачуваного або можливого об'єкта або стану [449, с.188]. Під проектуванням розуміється

розробка основних деталей передбачуваної діяльності щодо вирішення поставленої навчальної задачі чи завдання. Це складна багатоступінчаста діяльність, яка здійснюється як ряд послідовно наступних один за одним етапів, які наближають розробку майбутньої діяльності від загальної ідеї до точно описаних конкретних дій.

Проектна діяльність є інтегративним видом діяльності, які синтезують в собі елементи ігрової, пізнавальної, ціннісно-орієнтовної, перетворювальної, професійно-трудової, теоретичної і практичної діяльності [449, с.188].

Історично склалося три **види** проектування:

- *технологічне* – процес копіювання ремісничого зразка з урахуванням нової технології промислового виробництва;
- *морфологічне* – створення проектувальником нової матеріальної форми предмета на базі нової технології;
- *функціональне* моделювання і опредметнення нових функцій речі відповідно до потреб суспільства, що виникають на базі технологічного та морфологічного проектування.

Виділяють такі **підходи** до проектування:

- *технічне конструювання*, яке відносять до інженерного дизайну;
- *художнє формоутворення* – відносять до арт-дизайну (арт-дизайн пов'язаний зі створенням унікальних творів, з проектуванням образно-пластичної, художньої форми речі; цей напрям дизайну зближується з декоративно-художньою творчістю і з сучасним мистецтвом);
- *художнє конструювання* – відносять до утилітарно-художнього дизайну (дизайнерська діяльність, пов'язана з «художнім освоєнням утилітарної основи предмета»).

Поряд з вищевказаними підходами існує *художнє проектування* – це процес створення опису, зображення або концептуальної моделі неіснуючого об'єкта із наперед заданими функціональними, ергономічними і естетичними властивостями.

Дизайн, як вид художнього проектування, об'єднує науково-технічний підхід з художньо-образним підходом до побудови моделі майбутнього об'єкта, створення його структури і способів опису. Виходячи з цього, відмінною особливістю проектування як складної діяльності є те, що воно проявляється у створенні і перетворення просторових уявлень і образів, отже, вимагає належного рівня розвитку образного, понятійного та наочно-дієвого мислення в їх єдності та взаємодії.

Необхідно зазначити, що проектування – поняття більш широке, ніж художньо-проектна діяльність. Художньо-проектну діяльність здійснює художник чи дизайнер, який використовує у своїй роботі результати наукових досліджень у різних галузях науки і техніки, знає сучасне промислове виробництво, його технологію і економіку.

Проектування – це розумова і практична діяльність з визначення загальних цілей і характеру будь-якої діяльності, що лежить в основі всієї творчої, перетворювальної практики і включеної в загальну систему суспільного виробництва. Сутність процесу проектування полягає в моделюванні – створення моделі об'єкта у відповідності з суспільною, соціально-культурною, утилітарно-практичною, естетичною функціями і закономірностями формоутворення, а сутність процесу розвитку художньо-проектної діяльності студентів становлять послідовні і спрямовані зміни особистості студента – її мотиваційної сфери, структури діяльності.

Художньо-проектна діяльність – невід'ємна частина сучасного процесу створення промислової продукції, призначеної для безпосереднього використання людиною; вона ведеться в творчому контакті з інженерами-конструкторами, технологами та іншими фахівцями і покликана сприяти найбільш повному врахуванню потреб споживача і підвищення ефективності виробництва. Метод художньо-проектної діяльності базується на художньо-конструкторському *аналізові* (дослідження вихідної ситуації і побудова об'єкта проектування, функціонально-ергономічний та конструктивно-технологічний аналіз, композиційний аналіз) і художньо-конструкторському

синтезі (в процесі якого ведеться функціонально-ергономічний пошук, робота над композицією виробу).

Для проектної діяльності характерне моделювання об'єкта на всіх етапах розробки. Художньо-проектна діяльність має **низку особливостей**, серед яких слід відзначити [449, с.189-190]:

- *спрямованість і мета* (творчість і трансформація предметно-просторового середовища спрямовані на вдосконалення естетичного сприйняття світу людиною, його духовності, тобто фахівцю необхідно здійснювати самостійний аналіз потреб конкретної людини чи певної соціальної групи, для яких створюється проект або художній твір і, як наслідок, обрати зміст та форму подачі матеріалу – необхідне рішення, яке належить приймати автору проекту);

- *етапність і послідовність* (послідовний перехід на кожний новий етап художньо-проектної діяльності передбачає використання все більш досконаліх, нових, різноманітних методів, засобів, способів здійснення діяльності, що відбивається на результаті проектування);

- *продукт* художньо-проектної діяльності не має *конкретного практичного результату* реалізованого у виробі, оскільки у сприйнятті результатів діяльності фахівця бере участь підсвідомість, дія і вплив підготовленого проекту на духовний світ людини може виявлятися через певний період часу;

- у *процесі* розвитку художньо-проектної діяльності відбуваються *кількісні та якісні зміни* в структурі діяльності: змінюються кількість і зміст дій, необхідних для досягнення оптимального результату (мінімум дій – максимум досягнень);

- художньо-проектна діяльність потребує *самоорганізації*, знаходження *індивідуального підходу і стилю* діяльності, оптимальних умов для творчого прояву шляхом вибору різноманітних тем різної складності;

• в художньо-проектній діяльності представлені і нерозривно пов'язані між собою всі основні види *пізнавальної діяльності*: перетворювальна, ціннісно-орієнтаційна, естетична, пізнавальна, комунікативна, які по мірі розвитку виділяються у відносно самостійні сфери професійної діяльності.

Художньо-проектна діяльність, як і будь-яка людська діяльність, має свою **структуру** (рис. 2.1):

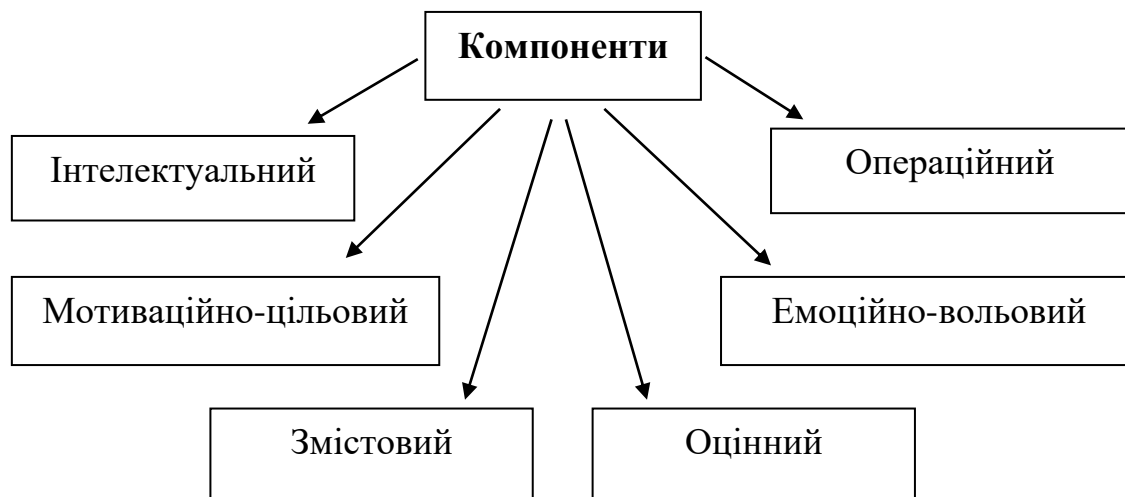


Рис. 2.1. Компоненти художньо-проектної діяльності

Художньо-проектна діяльність як своєрідна соціально-виробнича діяльність, на основі якої реалізуються потреби суспільства в організації середовища життєдіяльності людини, визначається наявністю трьох основних, взаємопов'язаних **функціональних підсистем**:

1. Проектно-виробнича діяльність *обумовлює основу майбутньої професії*. Можна вирізнити два порівняних блоки незалежних виробничих характеристик професійної культури: блок характеристик змісту і блок характеристик організації діяльності.

2. Підсистема соціокультурної діяльності *забезпечує загальний напрям створення, репродукції і трансляції цільових зразків*.

3. Підсистема навчально-освітньої діяльності – *відтворення основних складових діяльності*.

Як відзначають дослідники (Н. Бугакова, Т. Кауда, Н. Матяш), процес художньо-проектної діяльності студентів стає основою для самовираження, саморозвитку, самореалізації майбутнього фахівця. Аналіз праць Г. Ільїна, О. Нестеренко, В. Моляко, Є. Полат, А. Куликова, Т. Матвєєвої та ін. дає змогу зробити висновок, що в процесі навчальної художньо-проектної діяльності розвиваються такі властивості і якості особистості студентів, як: винахідливість, уява, інтуїція, пам'ять, здатність переносити колишній досвід на нові ситуації, вольові якості, логічність і критичність в судженнях.

Наведена нижче таблиця 2.1 розкриває зміст компонентів художньо-проектної діяльності студента. Застосовуючи різні розумові операції у творчій проектній роботі, студент тренує свій розум, розвиває інтуїцію, набуває здатність критичного судження, а в процесі побудови моделі об'єкта досягаються функціональна ясність, структурність і композиційна цілісність. Водночас, вдосконалюються його практичні вміння, як відображення розумових дій. Студент аналізує проектну ситуацію, пробні проектні ідеї, загальний задум і проміжні результати проектування – для цього він розкладає головну мету на взаємопов'язані одну з одною підцілі.

Рівень розвитку художньо-проектної діяльності залежить не лише від інтелектуальних надбань, але і від практичних проектних умінь. Практична художньо-проектна діяльність є чинником розвитку мислення студентів (професійне мислення ідеального фахівця поєднує художньо-образне, системно-наукове та інноваційно-винахідницьке мислення), а критичне проектне мислення стає засобом організації дії, що їй передує.

В процесі здійснення художньо-проектної діяльності реалізується принцип індивідуалізації навчання, який полягає у розвитку індивідуальних здібностей і нахилів у процесі занять.

Виходячи із сказаного, можна вказати такі **функції** художньо-проектної діяльності [455, с.187-208]:

- *навчальна* – в процесі занять художньо-проектною діяльністю у студента формуються нові знання, вміння, навички;

Таблиця 2.1

Зміст компонентів, що використовуються для опису художньо-проектної діяльності майбутнього фахівця

Компоненти	Зміст
Мотиваційно-цільовий	Творча мотивація, інтерес до проектної діяльності, творча активність, мотиви-цілі, мотиви-стимули, мотиви соціального схвалення – позитивна оцінка, мотиви ділові, престижні, пізнавальні, мотив групової солідарності, цікавість тощо.
Інтелектуальний	Стилеутворюючі особливості, риси творчої діяльності, здатність до «бачення» проблеми, оригінальність мислення, самостійність суджень, діалектичність мислення, легкість асоціювання, образність мислення, гнучкість мислення, легкість генерування ідей, критичність мислення, здатність до оцінних дій, оригінальність, здатність до узагальнення, здатність до доведення до кінця, здатність привносити щось нове у досвід, здатність породжувати оригінальні ідеї тощо.
Емоційно-вольовий	Концентрування творчих зусиль, наполегливість, самостійність, сміливість і незалежність суджень, схильність до розумного ризику, оптимізм, високий рівень самооцінки, позитивне самосприйняття, ставлення до себе та інших людей, емоційна стабільність, вміння відчувати красу тощо.
Змістовний	Знання про способи творчої діяльності.
Операційний	Творчі здібності, вміння та навички.
Оцінний	Здатність до самооцінки способів виконання творчої професійної діяльності, усвідомлення себе творчою особистістю, вміння прогнозувати кілька варіантів виконання професійної діяльності на основі оцінки досягнутих результатів, уміння дати рефлексивну оцінку свого стану, самопочуття, вміння «зупинитися», дати оцінку своїм діям і за необхідності внести потрібні корективи.

- *функція самовираження* – задоволення особистих потреб студентів у самореалізації, самовираженні, самоактуалізації через створення нових художніх цінностей та предметів з новими споживчими якостями (опредметнення потреб);

- *розвиваюча* – в процесі занять проектуванням відбувається розвиток особистості студента, його творчих проектувальних здібностей, інтелектуальної сфери, накопичення і збагачення досвіду професійної діяльності;

- *перетворювальна, творча, естетична* – перетворення людиною навколишньої дійсності з певною метою;

- *контролююча* – за результатами художньо-проектної діяльності викладач має можливість контролювати процес навчання.

Розглянемо надалі основні поняття і теоретичні основи дослідження **творчості**, оскільки художньо-проектна діяльність – це насамперед результат творчості людини. Перші спроби встановити сутність творчого процесу були здійснені ще в античні часи. Зокрема, Платон приймав за творчість те, що викликає перехід небуття в буття. Для Аристотеля творчість полягала у формуванні понять як засобів пізнання істотних властивостей предметів і явищ. У Парменіда творчість – це синтетична робота мозку зі з'єднання розрізнених відчуттів в єдине ціле. Згідно з Анаксагором, завдяки творчості усуваються суперечності свідомого уявлення про навколишній світ. На думку Демокрита, творчість – це наслідування природи, що супроводжується виходом людської свідомості за звичайні кордони розуму, оскільки впродовж життя людина постійно звикає до навколишнього середовища і втрачає з роками здатність розпізнавати механізми світової гармонії [4].

Суттєвою ознакою творчості є її синтезуючий, цілеспрямований, свідомо прогностичний характер. Загальна теорія творчості як філософська наука, що вивчає сутність і закони творчої діяльності в матеріальному та духовному житті суспільства і людини, визначає творчість як соціально-

історичне явище, що «виникає і розвивається у процесі взаємодії суб'єкта та об'єкта на основі суспільної практики, у своїй сутності виступає як самовиробництво та саморозвиток духовних і фізичних сил людини, її здібностей та потреб у соціально-історичному процесі пізнання і перетворення дійсності» [456, с.264].

У психологічному словнику творчість розглядається як діяльність, у результаті якої створюються матеріальні і духовні цінності [173]. Усталеним у педагогіці є твердження, що творчість – це найвищий показник продуктивної, практично-перетворювальної діяльності людини. Узагальнене означення цього феномену знаходимо в енциклопедичному словнику, де під творчістю розуміють продуктивну діяльність людини, що породжує якісно нові матеріальні і духовні цінності та відрізняється неповторністю, оригінальністю й суспільно-історичною унікальністю [173, 204].

Дослідження Л. Оршанського, А. Валько «Проблема розвитку творчої особистості: філософський та психолого-педагогічний аспекти» розкриває сутність творчості як складного комплексного явища, детермінованого соціально-психологічними передумовами, адже сучасний рівень розвитку цивілізації різко активізує творчі можливості людини. Відомо, що свій ціннісний світ людина формує у процесі духовно-практичної діяльності, створюючи соціокультурне середовище. Культура, зі свого боку, визначає певний рівень розвитку людської діяльності в її якісних категоріях. Автори зауважують, що не будь-яка діяльність сприяє розвитку духовно-матеріальної культури, а лише та, у процесі якої людина може найбільш повно самоствердитися та реалізувати свої творчі можливості [333, с.21].

Творчість можна розглядати як історичну активність людей. Водночас творчість – це діяльність людини із створення тих чи інших нових матеріальних чи культурних цінностей, які отримують загальне визнання. Новизна обов'язково повинна бути присутня у творчому процесі. Створення матеріальних і духовних цінностей не завжди пов'язане з творчістю [127].

Творчість – це цілеспрямована теоретична і практична діяльність людей, яка призводить до створення нових, невідомих раніше гіпотез, теорій, методів, нової техніки і технології, витворів мистецтва та літератури. Творчу діяльність слід розглядати як сукупність складових: процесу і результату.

Творчий процес потребує інтенсивної розумової діяльності та уваги, концентрації уваги, вольового напруження, мобілізації всіх знань і досвіду на вирішення поставленої задачі. В процесі творчості відбувається перехід від незнання до знання, вихід за межі уже відомого, накопичення знань. При цьому можливий не тільки подальший їх розвиток, але й заперечення старого у зв'язку з виникненням нової ситуації. Можуть бути вирішені окремі практичні задачі, людина проявить тільки елементи творчості [352].

Дослідження творчої діяльності показує, що все створене виникає шляхом освоєння закономірностей реальності, із матеріальних елементів, а також духовних феноменів шляхом їх матеріальних та ідеальних перетворень стосовно інтересів людини [127]. Створення нового пристрою, машини, технологічного процесу пов'язане з багатьма операціями творчого характеру. Творчий процес включає відбір та аналіз матеріалу, його синтез, передбачення, фантазію і уяву.

Людина захоплена, повністю «занурена» в проблему, її успішне вирішення приносить їй радість. У цьому випадку творчість є метою, а не засобом. До дискурсивних показників І. Сібгатулліна, І. Лушпаєва «віднесли» уміння систематизувати, абстрагуватися, ідентифікувати, систематизувати, узагальнювати т. д. Складніше було визначити критерії інтуїтивного в художній творчості. При виборі автори спиралися на дослідження ролі право-ліво-напівшарного домінування в творчому процесі (І. Яглом, Ю. Цагареллі, Л. Жегин, М. Волков, М. Vederman, R. Tolle, P. Wolson та ін.) і розвитку критичного мислення (В. Дубініна, Д. Шакірова).

Вагомий внесок у різнобічне дослідження теорії творчості зробили Г. Батищев, М. Каган, Б. Кедров, А. Коршунов, В. Моляко, Я. Пономарьов,

А. Шептулін, В. Шинкарук, А. Шумілін та ін. Про глибоке зацікавлення до творчості свідчать бажання багатьох дослідників створити теорію творчості.

У творчості, безумовно, важливу роль відіграє інтуїція, та все ж творчість (як процес розвитку наукових знань) не може бути зрозумілою без логіки. Луї де Бройль, підкреслюючи важливість наукової творчої інтуїції, водночас наголошував, що вона без логічного мислення може «ввести нас в оману» [333]. Таємниця творчості, на думку М. Бердяєва, полягає у тому, що творчий акт не може цілком визначатися матеріалом, який дає світ, у ньому присутня новизна, детермінована світом ззовні. Це є той елемент свободи, який існує в кожному дійсно творчому акті. Ще однією цікавою думкою М. Бердяєва є та, що «творчість людини не є вимога людини та її право, а є вимога Бога до Людини і обов'язок людини. Бог чекає від людини творчого акту як відповідь людини на творчий акт Бога» [24, с.36]. З цього випливає, що до творчості здатна кожна людина, життя якої наповнене елементарними формами праці.

Кібернетика розглядає творчий процес з погляду закономірностей обробки інформації. Соціологія виявляє чинники, що стимулюють чи гальмують розвиток творчих здібностей людини. Психологія досліджує процес творчого мислення окремої людини і виявляє закономірності відкриття нового.

Педагогіку цікавить проблема формування і розвитку творчої особистості. Для розкриття механізму творчого акту важливе значення має дослідження того, як виникає задум і план його реалізації. Головну роль тут відіграють знання. Зокрема, А. Брушлинський у праці «Творчий процес як предмет дослідження» висунув гіпотезу, що сучасне має зворотний вплив на знання, нагромаджені раніше. І що більший цей вплив, то вищий рівень творчого процесу. Те нове, що має відкрити дослідник, не існує як щось ні з чим не зв'язане, а перебуває у певній системі відношень, яка пов'язує його з уже відомим у цій проблемі. Розкриття цієї системи відношень і є шлях пізнання невідомого [333, с.23].

Важливу роль у виявленні критерію новизни відіграє соціологічний аспект дослідження творчості, бо він встановлює соціальне значення результату творчого процесу. П. Кравчук [256] обґрунтовує недостатність результативного підходу до зазначеної проблеми, бо при цьому не розкриваються відмінності між творчістю як процесом та її зовнішніми результатами, між сутністю творчості та не завжди адекватними формами її виявлення.

Творча діяльність людини зумовлює зміни умов її життєдіяльності, розвитку її сутнісних сил. І. Каневська, проводячи теоретичний аналіз природи творчості, визначає її як суспільно корисну, прогресивно спрямовану перетворювальну діяльність, у процесі якої створюються не лише матеріальні та духовні цінності, а й здійснюється саморозвиток, самореалізація самого суб'єкта творчості [224, с.12].

Процес формування творчої особистості дослідниками здебільшого розглядається через вивчення її діяльності. Розглянемо категорію діяльності у контексті співвідношення з творчістю особистості, як умову реалізації її творчих здібностей. Відомий вчений Б. Ананьєв діяльність людини визначає як «абсолютний стан або засіб існування її соціальної сутності подібно до того, як рух є абсолютний стан матерії та засіб її існування [4, с.49].

П. Кравчук не обмежується розумінням діяльності як характеристики людської сутності, вважаючи, що діяльність потрібно розглядати не лише як зміну її зовнішнього боку, а й як перетворення внутрішнього світу людини, розкриття і реалізацію її прихованих потенцій у процесі розвитку відносин із зовнішнім світом, включаючи світ собі подібних і природу [256].

Я. Пономарьов, навпаки, використання такого критерію діяльності вважає неправомірним, адже в цьому випадку діяльність не ставиться в залежність від обмеженості її предметного поля. Вводячи поняття «поріг розпредмечування», він доводить, що будь-які види людської діяльності не долають цього порогу, це вдається лише творчості [333].

С. Сисоєва стверджує, що творчість відрізняється від звичайної діяльності тим, що може саме те, що остання принципово не в змозі виконати, бо вона є прогресивним зрушенням самих порогів розпредмечування, які обмежують діяльність і замикають її у власній сфері [414]. Цікаво, що І. Каневська розглядає навчально-пізнавальну діяльність специфічним різновидом, особливим засобом творчості [224].

Отже, творчість зазвичай розглядається дослідниками у двох аспектах: 1) як духовна або предметно-перетворювальна діяльність, зумовлена високим рівнем активності особистості, спрямованої на подолання суперечності й отримання кінцевого результату; 2) як сукупність якостей особистості, що забезпечують її самореалізацію та самоствердження. Суперечлива єдність цих двох аспектів знаходить відображення у науковій дискусії про взаємозв'язок творчості і діяльності.

Поділяємо думку, що в сучасних умовах гуманізації суспільства необхідно переглянути поділ новизни на об'єктивно і суб'єктивно значущі складові. Принцип гуманності в суспільних відносинах передбачає творчий розвиток кожної людини, її самоствердження і самореалізацію. Саме тому результати творчої діяльності є завжди соціально значущими: як стосовно об'єктивно нового результату, так і особистісних зрушень у творчому розвитку людини. У гуманістичній психології творчість розглядається як необхідна для життя людини форма існування, запорука її емоційного здоров'я, коли «розкріпачується творча енергія, знижується рівень тривожності і зменшується стрес» [378, с.62].

На сучасному етапі розвитку психолого-педагогічної науки визначені такі основні напрями вивчення творчості: витіснення принципу діяльності принципом взаємодії, системним підходом; об'єднання когнітивного й особистісного аспектів психології творчості; використання поняття та інтенсивний розвиток дослідження рефлексії; дослідження творчості не тільки як діяльності зі створення нового; розуміння творчості як розвивальної взаємодії [413].

Останнє тлумачення творчості як розвивальної взаємодії найбільше підлягає трансформації у педагогічних явищах. З цього погляду, заслуговує на увагу визначення творчості за В. Андрєєвим, який розглядає її як один із видів людської діяльності, спрямованої на подолання суперечності (розв'язування творчого завдання), і для якої необхідні об'єктивні (соціальні, матеріальні) та суб'єктивні особистісні умови (знання, уміння, творчі здібності), результат якої має новизну й оригінальність, особистісну та соціальну значущість, а також прогресивність [386, с.14].

При цьому визначальну роль у сутнісному розумінні творчості відіграють *творча діяльність, творчі уміння і творчі здібності особистості*. Головною якістю фахівця художнього профілю є мобільність, готовність проводити якісну професійну і творчу роботу. Майбутній художник декоративно-прикладного мистецтва повинен **уміти**:

- творчо мислити методами вивчення одного з видів даного мистецтва;
- активно використовувати творчі задатки;
- мислити на проблемно-дослідному рівні (розвивати декоративні й орнаментальні здібності);
- грамотно працювати з образотворчою й візуальною інформацією;
- формувати науково-дослідницькі вміння, творчо-професійні компетентності тощо.

Для навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у навчальному процесі доречно використовувати *метод передачі тематичної освітньої інформації*, що допомагає детально «побачити» кожен елемент за жанром декоративно-прикладного мистецтва, відіграє свою роль і соціальний світоглядний контекст, що включає в себе і художні традиції, й традиції народного і конфесійного мистецтва [246, с. 15].

Інноваційні проекти в художній освіті передбачають використання композиційних поетапних розробок, створення сценарію творчої презентації,

професійно підбраного обсягу інформації: зображення у вигляді якісних ілюстрацій народної декоративно-прикладної творчості, виставкових стендів, тематичних розроблених проєктів, інфографіки розпису і багато інше.

Професійну значущість в освітньому середовищі набуває формування фахових компетенцій. Під компетенцією прийнято розуміти сукупність теоретичних знань, необхідних для здійснення своєї професійної діяльності, а також здатність застосовувати знання та вміння, успішно діяти на основі практичного досвіду при вирішенні навчально-професійних завдань.

Інструментальними засобами формування фахових компетенцій у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва в процесі навчання етнодизайну, цілями якого є підготовка, самовизначення, самоактуалізація, соціалізація та розвиток індивідуальності майбутнього фахівця постають принципово нові освітні конструкти обізнаності: ***компетентність і компетенції*** [424].

Під *компетентністю* людини педагоги розуміють спеціально структуровані набори знань, умінь, навичок і стосунків, набуті у процесі навчання, які дозволяють людині їх застосовувати незалежно від ситуації та вирішувати проблеми, характерні для певної сфери діяльності [427, с.19].

А. Хуторський розкриває поняття терміну *компетенція* – це готовність випускника використовувати свої знання й уміння в житті для вирішення практичних і теоретичних завдань [470, с.134].

Для того, щоб краще розкрити сенс інтегрованого поняття «етнодизайнерські компетенції», необхідно в подальшому розділити його на два окремі поняття – «етнодизайн» і «компетенції». Основи теорії та методики навчання дизайну вивчали такі дослідники, як Л. Безмоздін, І. Волкотруб, В. Глазичев, П. Татіївський, Б. Кочегаров та ін. Проблему формування різних компетенцій активно присвячено праці таких учених, як І. Зязюн, Л. Тархан, Л. Товажнянський, А. Романовський.

Для створення інноваційних проектів за жанрами декоративно-прикладного мистецтва в художній освіті ЗВО на даний момент є актуальним *інтегрований компетентнісний підхід* до процесу підготовки фахівців декоративно-прикладного мистецтва. Так як даний підхід є одним з важливих напрямків сучасної художньої педагогіки це дає змогу майбутньому художнику декоративно-прикладного мистецтва підвищувати свій творчий і професійний потенціал, сприймати візуальний світ інформації, формувати художній смак, накопичувати досвід художньо-образного сприйняття, створювати системність художнього мислення, взаємозв'язок з історією народної художньої культури і т.д. Усі ці процеси взаємопов'язані з етнодизайнерськими компетенціями в умовах освітнього та творчого процесу у вузах, в тому числі, при навчанні етнодизайну.

Стратегічно важливим проблемним полем для самоствердження особистості майбутнього художника як професійного фахівця є створення та поширення інноваційних проектів у народній творчості, оскільки при здійсненні навчально-дослідницької діяльності спостерігається дефіцит додаткових знань і умінь у галузі народної культурної спадщини – декоративно-прикладного мистецтва.

Тому системно важливим джерелом достовірних знань у художньо-проектній навчальній діяльності є саме **експериментально-творча база**, що ґрунтується на таких основних блоках: професійні знання в галузі декоративно-прикладного мистецтва, проектну культуру на основі народних традицій, володіння інформаційними технологіями.

Таким чином, можна зробити висновок про те, що етнодизайнерські компетенції впливають на розподіл творчих ролей зі створення інноваційних проектів у навчанні. Для сучасного суспільства проблема розвитку професійно підготовленої особистості, зокрема, в художній освіті за умов вишу, є однією з важливих і актуальних. А наявність етнодизайнерських компетенцій вкрай необхідно для навчально-дослідної та творчої діяльності,

для розробки і впровадження інноваційних проектів у художню освіту засобами народної декоративно-прикладної творчості.

Культурні маркери затребувані в різних соціально-культурних заходах, фестивалях, театральних декадах, ярмаркових декадах, що необхідно для населення в умовах сучасного мегаполісу. Народна матеріальна культура складалася в системі соціально-економічних, історичних, географічних, етнічних чинників. Сукупно вони визначали етнічні риси матеріальної культури, регіональну своєрідність, що було важливим джерелом інформації. В комп'ютерних програмах проектування маркери не закладені, такі характеристики не враховуються, що тягне за собою втрату своєрідної етнокультурної виразності в проектах. Завдання полягає в пошуках шляхів *синтезу культурних надбань і традицій* народу в сфері проектування об'єктів дизайну в умовах сучасного мегаполісу [452].

На основі нових арт-об'єктів, інтер'єрів і ландшафтного дизайну відбувається інтеграція народних традицій в сучасний культурний простір мегаполісу. Цей рівень є найбільш складним у зв'язку з тим, що вимагає глибоких і системних знань з галузей культурології, мистецтвознавства, історії, соціології, психології споживача. Більшість художників декоративно-прикладного мистецтва поки не мають таких знань, і тому вони змушені працювати на другому рівні. Варто звернути увагу на слова С. Неретіна: «У зв'язку з цим все більш актуальним стає погляд на народну культуру як основу моральної, художньо-естетичної освіти і виховання...» [179, с. 46].

Ідея полягає у створенні **комплексного модуля** (проектного офісу на базі навчального закладу – див. додатки), який буде складатися з блоків:

- *відбір ідей* (у вигляді графічних зображень в стилі декоративно-прикладного мистецтва, що базуються на використанні їх не тільки традиційно на виробах і предметах побуту, але й у зв'язку з фірмовим стилем, представленим у розробках різних видів мистецтва – деревообробці, кераміці, вишивці тощо);

- *концептуальна таблиця* (у вигляді планів і схем) за конкретними фірмовими пропозиціями щодо створення проекту в стилі етнодизайну;
- *запуск проекту* і створення продукту художньо-проектної діяльності;
- *презентація* проекту і продукту художньо-проектної діяльності;
- *впровадження в освітній процес* розроблених інноваційних проектів, і, в подальшому, уявлення широкої аудиторії мистецтва.

Прогнозування та створення якісної брендової продукції в етнодизайнерському стилі, при дотриманні професійних компетенцій дасть змогу здійснити поставлені цілі та завдання. Навчальна діяльність майбутнього фахівця декоративно-прикладного мистецтва пов'язана зі створенням художніх проектів, яка визначає зміст і структуру інформаційної компетентності фахівця даної галузі, що представляє комплекс мотиваційних, загальноосвітніх, професійних і загальнокультурних компонентів, які визначаються тим, що для здійснення проектної діяльності поряд з творчими задатками важливими є володіння комп'ютерними технологіями та програмним забезпеченням.

Модель формування інформаційної компетентності фахівця-художника декоративно-прикладного мистецтва в системі викладання у вищій школі повинна реалізовуватися у створенні організаційних умов; ґрунтуватися на системі методичних принципів, що відповідають як за змістом і структурою поняття «інформаційна компетентність», так і сучасним тенденціям розвитку суспільства та системи освіти; мати відповідні навчально-методичне забезпечення та систему контролю і оцінки.

Художньо-проектна діяльність покликана поліпшити якість життя людей, забезпечивши при цьому безпечність навколишнього середовища. Більш важливим сьогодні стає розуміння потреб, бажань та схильностей споживачів, тому що всі види продукції, якими б чудовими вони не були спроектовані, ідеально виконані та майстерно розрекламовані, об'єднує одне:

ними користуватимуться люди, і це повинен враховувати кожний художник і дизайнер.

2.2. Етнодизайн: зміст та специфіка навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

Універсальність національної культури як феномену, що інтегрує досягнення українського народу та має особливості гармонійного саморозвитку, вимагає такої соціокультурної організації суспільства, яка б сприяла системному духовно-культурному розвитку кожної особистості. Національна культура, маючи високий виховний і освітній потенціал, виступає потужним чинником гармонійного розвитку людини, її соціалізації, індивідуалізації, етнокультурної ідентифікації особистості. Сама ж людина стає не лише творцем культури, а й водночас її творінням [7].

Однією з тенденцій сучасного постмодерністського суспільства є звернення до культурно-історичних витоків. Сьогодні історично знакові візерунки та орнаменти прикрашають вбрання від іменитих модельєрів, предмети інтер'єру та меблі в різних державах. Крім модних тенденцій, є і об'єктивні причини, за якими етнокультурні мотиви, є актуальними для сучасного художньо-проектного простору. Це позачення екологічної безпеки продуктів харчування, необхідність підкреслити традиційну технологію їх виробництва; присутність своєрідного етнічного маркера для деяких промислових товарів, що несуть на собі відбиток національної своєрідності; дизайн-забезпечення продукції, пов'язаної з національною культурою; рекламно-інформаційний супровід туристичного бізнесу та оформлення національних культурно-масових заходів; а також необхідність створення іміджу для представлення держави на міжнародній арені (виставкові, економічні, культурні події).

Зміни у сприйнятті, осмисленні та впровадженні національних культурних надбань та регіональних етнографічних особливостей (рис. 2.2)

до художньо-проектної практики ХХІ століття призводять до виокремлення різних підходів до освоєння національної мистецької спадщини у творчій діяльності українських та зарубіжних художників і дизайнерів [331].

Художньо-проектна дизайнерська діяльність увійшла до списку престижних та затребуваних видів професійної діяльності, оскільки рядом поколінь творчих особистостей було продемонстровано можливості дизайну в організації повсякденного життя особистості, розвитку національних культур та масової культури сучасності загалом [491].



Рис. 2.2. Етнографічні регіони України

За певних умов розвитку соціального, економічного та технічного рівня, на рубежі ХІХ-ХХ ст. з'являється вид діяльності, що задовольняє іманентну потребу особистості в естетизації навколишнього простору, що згодом виокремлюється у професію, яка одержала назву «дизайн», або «художнє конструювання». Назва віддзеркалює той факт, що першими дизайнерами були художники, метою яких стало свідоме художнє формоутворення

предметного середовища. Саме формування гармонійного середовища різноманітних сфер життєдіяльності людини є прикладною сутністю дизайну та привертає нашу увагу до поняття «практична естетика» (термін Г. Земпера).

Дизайн, створений на основі етнокультурних мотивів – світовий тренд. Звертання до історії, теорії і методології дизайну на теренах сучасної науки не є рідким явищем. Сучасна теорія дизайну оперує цілим рядом понять: промислове мистецтво, технічна естетика, проектна культура, ергономіка тощо, які певною мірою вказують на специфічність, етапність, взаємообумовленість, та відбивають сутність становлення самого поняття «дизайн». Проте фундаментальні розробки в цих напрямках здійснили такі провідні вітчизняні та зарубіжні науковці як В. Волкова, В. Даниленко, Н. Ковешнікова, А. Лаврентьев, В. Рунге, В. Сеньковський, С. Шумега, М. Яковлев. Культурологічні та психологічні аспекти дизайнерської діяльності розглядають О. Барташевич, Л. Борисова, Н. Збаровська, І. Іллюшина, В. Кардаш, О. Кочережко, Н. Крижанівська, С. Лемешев, К. Мілютіна, О. Павловська, Є. Полях, М. Сорокіна, О. Яцюк та інші.

Кінцева мета дизайну, яка полягає у формуванні гармонійного предметного середовища, що найбільш повно задовольняє матеріальні та духовні потреби людини, спонукає до необхідності усвідомлення дизайну як естетичного виразника культури. Тому звертання до суспільної діяльності, що пов'язана з перетворенням дійсності за законами краси, є нагальною потребою сучасної естетики, а саме тих її прикладних властивостей, що уособлюються в дизайні, швидкість та динамізм розвитку якого прискорюється в унісон з розвитком суспільства [491].

Сьогодні термін «дизайн», а також пов'язані з ним явища, дуже популярні як у нашій країні, так і за її кордонами. Цьому поняттю дані різноманітні визначення, значення та трактування, опубліковані у монографіях, книгах, енциклопедіях, словниках і навчальних посібниках. Причому практично всі видання характеризують «дизайн» по-своєму,

оскільки за кожним із них стоїть особистість або група особистостей, які мають свою власну, суб'єктивну думку [152].

Коріння дизайну йдуть до початку ХІХ століття, в епоху появи масового машинного виробництва і поділу праці. До промислової революції в праці ремісника дизайн безпосередньо поєднувався з виготовленням виробу.

На міжнародному семінарі 1964 року у Брюгге Міжнародній Раді Організації Індустріального дизайну було прийнято таке визначення дизайну: «**Дизайн** – це творча діяльність, що має на меті визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні риси виробу, але, переважно, такі структурні й функційні взаємозв'язки, які перетворюють виріб у єдине ціле як з погляду споживача, так і з погляду виробника» [183].

У термінологічному словнику «Дизайн і Ергономіка» подано декілька формулювань поняття «дизайн»:

- за сучасним тлумаченням – це *науково-практична діяльність* із формування гармонійного, естетично повноцінного середовища життєдіяльності людини і розроблення об'єктів матеріальної культури;
- у практичному плані – це *проектно-художня діяльність*, що має на меті забезпечення високих споживчих якостей промислових виробів, товарів та послуг, а також створення зручного, естетично досконалого предметного середовища [469].

Єдине, у чому більш-менш збігаються погляди дослідників, так це в етимологічному походженні слова «дизайн» (від англійського «design»). Причому тут також знаходяться різні переклади та значення поняття «дизайн» залежить від тієї чи іншої спеціалізації словникового джерела. З погляду промислового дизайну під терміном «дизайн» розуміється:

- як *іменник* – креслення; ескіз; начерк; рисунок; узор; модель; шаблон; композиція; проект.
- як *дієслово* – проектувати; конструювати; планувати; розробляти; робити ескізи; начерки; створювати узори.

Питання про точну, аргументовану версію походження терміна «дизайн» з погляду етимології досі залишається відкритим. Цілком природно, коли представник тієї чи іншої країни, намагаючись довести, що саме на території його батьківщини з'явилися перші згадування про цю діяльність, наводить факти на підтвердження.

Як на території України, так і інших країн колишнього пострадянського простору, основи тієї проектної діяльності, яка сьогодні називається «промисловий дизайн», почали зароджуватися у Вищих Художньо Технічних Майстернях (ВХУТЕМАС), створених у 20-х роках XIX століття. Згодом сформувалось «художнє конструювання», а професія художника-конструктора затвердилась у реєстрі спеціальностей.

Під «художнім конструюванням» мала на увазі «творча проектна діяльність, спрямована на вдосконалення предметного середовища, створюваного людиною, засобами промислового виробництва, що досягається за допомогою приведення в єдину систему функціональних та композиційних зв'язків предметних комплексів і окремих виробів, їх естетичних та експлуатаційних характеристик» [183].

Термін «промисловий дизайн» на сьогодні є загальноприйнятним для конкретної практичної діяльності і перекладається практично на всі мови світу, зберігаючи це значення. Іспанський – *diseco industrial*; Італійський – *disegno industriale*; Німецький – *industrielle Formgestaltung*; Турецький – *endьstri dizaun*; Французький – *industriel dessin* та інші. Наприклад, в Японії мистецтво дизайну поширилося після Другої світової війни, хоча етимологічно зазначене поняття у цій країні мало своїх попередників («дзбан» – креслення, начерк, проект; «ісі» – задум, малюнок; «кіе» – кмітливість, вигадка). У післявоєнний період розуміння сфери дизайну надзвичайно розширилося й набуло якісно нових рис.

У середині XX ст. Міжнародною радою організацій з дизайну ІКСІД (International Council of Societies of Industrial Design – ICSID) було надано визначення дизайну, як творчої діяльності, метою якої є формування

гармонійного предметного середовища, що цілком задовольняє матеріальні та духовні потреби людини. Наприкінці ХХ ст. теоретики визначали дизайн як специфічну сферу діяльності з проектування предметно-просторового середовища, а також життєвих ситуацій з метою привласнення результатам проектування високих споживацьких властивостей, естетичних якостей, оптимізації й гармонізації їх взаємодії з людиною та суспільством [385].

На початку ХХІ століття, коли дизайн постає як необхідна умова естетичного буття культури, Н. Воронов сформулював ще одне визначення, яке більш точно відповідає сучасним уявленням про дизайн: «Дизайн – органічне нове з'єднання існуючих матеріальних об'єктів і (або) життєвих ситуацій на основі методу компоновання за необхідності використання даних науки з метою додання результатам цього з'єднання естетичних якостей і оптимізації їх взаємодії з людиною й суспільством. Це визначає наявність властивих дизайну соціальних наслідків, що проявляються у сприянні суспільному прогресу й формуванню особистості. Терміном «дизайн» може визначатися власне задум (проект), процес його реалізації й отриманий результат» [142, с.16].

Термін «дизайн» сьогодні використовується для характеристики процесу художньо-технічного проектування, результатів цього процесу – проектів (ескізів, макетів та інших візуальних матеріалів), а також здійснених проектів – виробів, об'єктів середовища, поліграфічної продукції та ін. Наприклад, у словнику термінів в образотворчому та декоративно-прикладному мистецтві видавництва Національного університету «Львівська політехніка», поняття «промисловий дизайн» перекладається на українську мову як «промислове взерництво». Вказівний прикметник «промислове» належить до промисловості і не викликає ніяких питань. Термін «взерництво» у співвідношенні із конструюванням та проектуванням англійського «design» не передає точного смислового значення і не викликає відповідних вражень. Асоціації, зумовлені слуховим сприйняттям цього слова, пов'язані скоріш із сільським хазяйством та його аграрними

складниками, ніж із дизайнерською діяльністю. Про це свідчать також однокорінні слова «зерно», «зерновий», «зерня», «зернятко».

Другу термінологічну пропозицію вносить доцент Луцького національного технічного університету О. Хмельовський, який пише про те, що «Дизайн вичерпав себе як міф і діяльність, що забезпечувала реалізацію проектів середовища в контексті стильового змісту програми Західної лжецивілізації. Проект, викладений автором, не має безпосереднього відношення до дизайну, як такого, отже, вплив цієї концепції може змінити значення поняття дизайну» [469].

Основний метод дизайну – *художньо-образне моделювання об'єкта дизайн-проекування за допомогою композиційного формоутворення*. Воно базується на результатах аналізу та естетичних запитів утиліт і переваг певних груп споживачів, з урахуванням ситуації і середовища використання і сприйняття об'єкта, а також аналізу функції об'єкта (як засоби наочного забезпечення відповідних потреб), конструкційних і обробних матеріалів і технології виготовлення виробів, обумовленої можливостями конкретного підприємства.

Протягом багатьох століть предметно-просторове середовище людини було рукотворним, всі предмети, які його оточували, були результатом копіткої і тривалої праці майстрів-ремісників. Майстер вкладав у роботу свою душу, уявлення про світ, від чого сам предмет наповнювався життям. Все змінилося, коли на рубежі ХІХ ст. з'являються предмети масового споживання, виготовлені промисловим способом. Предметно-просторове середовище перестало бути рукотворним, тепер його створюють машини.

Дизайн – професійний сервіс, що надається при створенні та розробці концепцій і специфікацій з метою оптимізації функціональності і зовнішнього вигляду виробів і систем до взаємної вигоди користувачів і виробників, саме дизайн – це функція, форма та економія. Місце дизайну в економіці показує проста приватна модель: якщо до вершини трикутника

помістити бізнес, мистецтво і технологію, то дизайн повинен знаходитися в його середині [208, С.77].

Економічний аспект дизайну ілюструє «золоте правило десяти» з дуже простою арифметикою. Припустимо, ви зекономили 10 фінансових одиниць на концепції виробу. Вам доведеться витратити 100 таких одиниць на внесення змін до його дизайну, 1000 одиниць – на зміну прототипу, 10000 – на внесення прийнятих змін на стадії підготовки виробництва, 100000 – на внесення змін у виробництво і, нарешті, 1 000000 одиниць – на відгук товару з ринку (що відбувалося з досить відомими компаніями). Таким чином, чим пізніше ви виявили помилку й вирішили виправити, тим дорожче це вам обійдеться. Прагнучи заощадити на розробці, ви прирікаєте себе на подальші складності. Згідно з дослідженнями, що проводилися протягом трьох років організацією Design Innovation Group (Великобританія), 90% дизайнерських проєктів – прибуткові, при цьому середній термін повернення капіталовкладень становить 15 місяців з моменту виходу виробу на ринок. При середній вартості проєкту 100 тис. дол. збільшення обсягу продажів у середньому досягає 41% [306, с.103].

Глобалізаційні процеси представляються незворотними. В. Даниленко в дослідженні «Український дизайн крізь призму селянської та урбаністичної культури» доводить, що «невпевненою тенденцією є спроби деяких дизайнерів знаходити прояви національної ідентичності в дизайнерських творах», що «демонструє на сьогодні незадовільний професійний рівень дизайнерського втілення. Вона (національна ідентичність) зводиться переважно до поверхневого накладення форм селянського народного мистецтва і пов'язаних з ним образів на нові урбаністичні об'єкти за допомогою новітніх технологій. Такі приклади дають нам зразки графічного дизайну, вуличної реклами, інтер'єрного дизайну. Вони вказують сучасному українському дизайну не зовсім вірний шлях. <...> Український дизайн, який претендує на досягнення оновленої національної ідентичності, повинен базуватися на урбаністичну культуру українського» [175, с. 48].

«Кращі твори народного мистецтва вражають простотою і лаконічністю, слугують прекрасними зразками використання звичайних, повсюдно поширених матеріалів», стає «воістину захоплюючими і приносять велике задоволення у подальшій творчій роботі, фундаментом якої стає традиційне національне мистецтво» [479, с.3].

Стисла інтерпретація вищезазначених науково-теоретичних праць дизайнерів і мистецтвознавців дає змогу пізнати всю складність і суперечливість цієї актуальної проблематики, зафіксувати розмаїття підходів при визначенні сутності дизайну: від розуміння його як вищої форми мистецтва (Г. Рід) до трактування дизайну як технічної операції (Дж. Глоаг), від самостійної творчої художньо-проектної діяльності (Т. Мальдонадо) до оголошення дизайну вільною грою форм (Д. Понті). Крім того, тлумачення терміну «дизайн: пов'язане з симбіозом мистецтва і техніки, тому дизайн у різні часи називали і виробничим мистецтвом, і художнім проектуванням, і художнім конструюванням, і технічною естетикою, і індустріальною естетикою, і естетизацією техніки тощо. Звідси, очевидно, що дизайн є різнобічним явищем, аналіз якого є достатньо складним завданням.

Межі між явищами, подіями й об'єктами у мистецтві та дизайні є досить умовними, проте можна виділити такі три відмінні **ознаки**:

1) дизайн, незалежно від спеціалізації, – це *творча художньо-проектна діяльність*, відірвана від кінцевого результату; з другого боку, діяльність у мистецтві – синкретична, а кінцевий продукт чи акт мистецтва тісно пов'язаний з його творцем – художником;

2) очевидним розходженням між мистецтвом і дизайном є *відмінність спонукальних мотивів*: діяльність дизайнера зумовлена зовнішнім чинником – соціальним замовленням, натомість художник переважно володіє творчою свободою;

3) важливою є роль мистецтва та дизайну в *еволюції культури*, де останній слугує інструментом інноваційних змін у життєдіяльності людини,

входячи у сферу, окреслену художньою культурою, й активно впливаючи на свідомість та формування естетичних смаків широких верств суспільства.

Як свідчить аналіз літературних джерел, головна відмінність дизайну, художньо-проектної творчості від інших видів діяльності перебуває в аксіологічній площині, яка визначає основну цінність проекту й одночасно задає критерії його мистецької та споживчої оцінки. Лише дизайн передбачає досягнення тотожності користі та краси, утилітарного й естетичного, натомість у мистецтві або технічному конструюванні цей баланс відсутній: у творах мистецтва превалює *естетичне начало*, а в інженерно-технічних проектах – *функціональність, уніфікованість, технологічність*. У цьому, на наш погляд, полягає їхня специфічна відмінність, роль та місце в культурі та соціумі.

Отже, у підході до тлумачення дизайну як культурно-ціннісного феномену виходимо з таких **аргументів**:

- по-перше, поняття «дизайн» має *незлічену кількість синонімічних тлумачень*, з-поміж яких: «художнє проектування», «технічна естетика», «індустріальне мистецтво», «технічне мистецтво», «виробниче мистецтво», «пластичне мистецтво», «архітектонічне мистецтво», «художньо-прикладна творчість» та ін., що, безсумнівно, обмежує об'єктивну оцінку культурно-ціннісного значення дизайну та його інтерпретацій;

- по-друге, більшість цих тлумачень не розкривають *змістовної сутності дизайну*, а лише позначають його певний зв'язок з іншими видами мистецтва та діяльності, що не є підставою дослідження сутності і специфіки дизайну в культурному процесі ціннісних відносин на різних діяльнісних рівнях культури як соціальної творчості, що охоплює виробництво та споживання культурних цінностей;

- по-третє, аналіз літературних джерел дає підстави вважати дизайн формою *художньо-проектної діяльності*, в якій краса, досконалість, витонченість, граціозність та інші варіації прекрасного виникають не як

результат досконалої майстерності, а як наслідок цілеспрямованого творчого пошуку нової форми, кольору та декору.

Отже, в нашому дослідженні **дизайн** розглядається як *специфічна сфера творчої художньо-проектної діяльності у галузі розробки предметно-просторового середовища з метою надання об'єктам проектування високих естетичних якостей і споживчих властивостей задля оптимізації й гармонізації їх взаємодії з окремою людиною та суспільством загалом.*

Впливу «проектної культури» зазнають всі сфери культурного буття: відношення людини до соціального і предметного середовища, наука, політика, мода, мистецтво тощо. У всіх формах вираження проектної культури також присутні риси естетичного переживання світу, тобто передбачення таких його образів (перш за все естетично оформлених), котрі повинні бути створені внаслідок людської діяльності. **«Проектна культура** сучасності є відмінною стильовою рисою сучасного мислення, однією з типологічних ознак сучасної культури майже у всіх основних її аспектах, пов'язаних з творчою діяльністю людини» [205, с.105]. Таке трактування проектної культури надає терміну «дизайн» широкого значення – як будь-якого прояву проектного мислення в сучасній культурі суспільства.

Вітчизняні науковці (Л. Левчук, О. Оніщенко, В. Панченко) вважають, що поширення дизайнерської діяльності вплинуло, як на технологію і техніку промислового виробництва, поставивши їх розвиток під контроль задоволення не тільки матеріальних, а й естетичних потреб людини, так і сприяло соціально-культурному розвитку суспільства, формуванню естетичних уподобань, смаків та ідеалів [491].

На базі такого бачення у сфері дизайну формується так званий *культурологічний підхід*, що розглядає дизайн-діяльність як закономірний продукт розвитку людської культури. Дизайн сприймається одночасно і як продукт культури, і як інструмент культурного будівництва, і як фактор, що

активно формує культуру. Дизайнерська діяльність, таким чином, з моменту свого виникнення мала зв'язати в єдине ціле красу й доцільність, організацію цілісного предметного світу, технічні й естетичні початки, відповідно до рівня розвитку матеріальної й духовної культури сучасного суспільства.

Так, серед сформованих і, відповідно, актуально затребуваних культурою видів сучасної проектно-дизайнерської творчості можна відзначити: індустріальний дизайн, графічний дизайн, комп'ютерний дизайн, дизайн архітектурного середовища, ландшафтний дизайн, дизайн виставочних експозицій, дизайн одягу й аксесуарів, арт дизайн. Проте, останнім часом стало звичним вбачати витoki професії у виробках до-промислової епохи, які демонструють творче відношення до створення матеріальних об'єктів утилітарного призначення. При цьому передісторія дизайну належить до сфери прикладного мистецтва (ремісничої й народної творчості), яку стали називати «фолк-дизайном» або «етнодизайном» [205].

Термін «етнодизайн» (виник в Україні на зламі ХХ і ХХІ ст.) спочатку визначав міру засвоєння народних мотивів, тобто відповідну стилістику проектування і реалізації задуму. В наслідок згасання народного мистецтва його традиції стають своєрідною екзотикою, а згодом концепцією стилістичного напрямку [422, с.127].

Етнодизайн вважається показником культурно-освітнього розвитку, побуту, функціонування будь-якої нації. Термін «етнодизайн» за своїм походженням є новим, сучасним, хоча за сутністю давнім. Найчастіше ми зустрічаємо термін «дизайн», який, як уже відзначалось, узагальнено означає мистецтво художнього проектування, проектне мислення, який виник на початку ХХ століття і тлумачився як інженерно-художня та науково-організаційна розробка матеріального середовища, проектна діяльність з розробки промислових виробів з високими споживчими властивостями та естетичними якостями, формування гармонійно-предметного середовища житлової, виробничої та соціально-культурної галузі.

Сутність етнодизайну стає зрозумілою із формулювання поняття «етнос» істориком, географом і етнологом Л. Гумильовим. **Етнос** – природньо сформований в певному ландшафті колектив людей із оригінальним стереотипом поведінки, який існує як енергетична система (структура), що протиставляє іншим таким колективам виходячи із відчуття компліментарності [382, с.141].

Наприклад підручник для ВНЗ І. Розенсон з Санкт-Петербургу (університет культури і мистецтв) «Основи теорії дизайну». І. Розенсон визначає «етно-дизайн» або «фолк-дизайн» як інтуїтивний дизайн, що відповідає змістовим та естетичним характеристикам конкретної культури [379, с.216]. Розенсон подає ще й поняття «стихійний дизайн» як не професіональне та не відрефлексоване свідомістю творення середовища [379, с.213]. Якщо продовжити цю думку, то виходить, що професійний дизайн – це саме професіональне та відрефлексоване творення середовища буття людини. І. Розенсон розглядає проблеми теорії дизайну в аспектах психології. На нашу думку такий шлях методики дослідження проблем теорії дизайну дозволить вирватися з замкнутого кола мистецтвознавства. Цікавим і важливим є роздуми цього автора про стан зміненої свідомості, яку отримує людина, що входить до віртуального електронного простору. Це настільки захоплює свідомість людини, що психологи говорять про певні психічні розлади у користувачів комп'ютерних продуктів.

Можна назвати невелику кількість імен, творче кредо яких входило в рамки визначення дефініцій етнодизайну, зокрема Л. Корницька, А. Бровченко, С. Мигаль, Р. Силко, В. Крижанівський. Автори сходяться на тому, що слово «етнодизайн» утворюється поєднанням двох слів – «етнічний» і «дизайн». Водночас, в словнику іншомовних слів ми знаходимо визначення: етнічний (народний) – такий, що належить якомусь народу, його культурі, традиціям [213], та «дизайн» визначається як комплексна науково-практична діяльність щодо формування гармонійного, естетично повноцінного середовища життєдіяльності людини і розроблення об'єктів

матеріальної культури. В. Даниленко визначає дизайн як форму навчально-пізнавальної активності, що полягає в мотиваційному досягненні свідомо поставленої мети зі створення творчого проекту, а також забезпечує єдність і наступність різних сторін процесу навчання і є засобом розвитку особистості суб'єкта навчання. При цьому він наголошує, що проектна діяльність виступає як дидактична одиниця процесу навчання. Отже, поняття «дизайн» розглядається в трьох значеннях, як: задум, метод і діяльність, зокрема й навчальна.

В. Тименко розглядає етнодизайн – комплексну міждисциплінарну художньо-проектну діяльність, що синтезує в собі регіональні традиції художньо-матеріальної культури, сучасні гуманітарні, мистецькі і технічні знання, методи художнього проектування і технічного конструювання та спрямовується на створення етнокультурного предметного середовища, естетично оцінюваного як цілісне, співмірне, гармонійне як пріоритетний метод етнометодології, що забезпечує розвиток практичного інтелекту учнівської молоді [433].

Етнометодологія (англ. *ethnomethodology*) – це науковий напрямок, що універсалізує методи етнографії, поширюючи їх на повсякденну поведінку усіх суспільних осіб і в т.ч. осіб архаїчних культур етнічних спільнот. Предмет етнометодології – це сукупність методів організації повсякденної практичної діяльності людини (етнометоди), характерні для етнічних культур. Завдяки етнометодології встановлюється та підтримується наукова логіка у конструюванні подій і явищ «зсередини», з урахуванням етнічної ментальності, зумовленої особливостями ландшафтів історико-етнографічних регіонів України і етнічної матеріально-художньої культури («утилітарної етнографії»).

Етнодизайн, на думку Л. Корницької, – «це проектна діяльність зі створення сучасних форм матеріального середовища з використанням традиційних елементів культури певного етносу. Етнічний дизайн відповідає змістовим та естетичним характеристикам конкретної етнокультури,

використовує національний колорит, характерний для традицій того чи іншого народу» [237]. В свою чергу, С. Мигаль трактує етнічний дизайн, як мистецьку течію, що виникла як альтернатива до технократизму сучасного життя і зумовлена прагненням зберегти самобутність народної культури.

Етнодизайн, за переконанням А. Бровченка, – це «трансформація елементів національної культури, зокрема декоративно-вжиткового мистецтва (форм, орнаментів, колористики, традиційних технік тощо) в сучасні промислові вироби» [121].

А. Руденченко, розвиваючи твердження А. Бровченка, що етнодизайн як один з напрямів сучасного мистецтва, став культурним феноменом суспільного буття ХХ ст. і не втрачає своєї актуальності й на початку третього тисячоліття стверджує, що в Україні становлення етнодизайну відбувалося ще на початку ХХ ст. завдяки взаємодії професійних дизайнерів і народних майстрів [382].

Водночас кандидат архітектури О. Крижанівський дає більш широке визначення дефініції етнодизайну. «Етнодизайн – це комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність, яка інтегрує в собі природознавчі, технічні, гуманітарні знання, інженерне мислення і спрямована на формування та промислове вдосконалення предметного оточення людини із високим семіотичним статусом в усіх без винятку сферах життєдіяльності в певних етнічних традиціях» [383].

У «Нарисах з історії українського дизайну ХХ століття» за редакцією М. Яковлева доктор мистецтвознавства М. Станкевич зауважує, що «етнодизайн це не вид чи особливий напрям творчості, а стилістична відміна дизайну» [422, с.129]. Професор В. Бутенко на II Міжнародному конгресі «Етнодизайн: європейський вектор розвитку і національний контекст» зазначив, що етнодизайн – це духовна категорія, джерело для звернення духовного потенціалу особистості, від суто прагматичного до осмислення життя». Згаданий міжнародний форум етнодизайну засвідчив, що українське народне декоративно-прикладне мистецтво і дизайн не відокремлені глухою

стіною. Існує можливість та перспективи розвитку вітчизняного дизайну шляхом засвоєння національних етномистецьких ідей і традицій. У своїй доповіді «Етнодизайн: етнокультурне коріння та глобалізаційна крона» доктор філософії, професор Ю. Афанасьєв висловив дискусійну думку, що етнодизайн – це перехідний період, між декоративно-прикладним мистецтвом та національним дизайном. Зі свого боку А. Руденченко зазначає, що етнодизайн виступаючи посередником між промисловістю і народним мистецтвом, перш за все об'єднує точні й гуманітарні науки, одночасно залучаючи чуттєві здібності та духовність людини [382].

Етнодизайн, як багатогранне поняття, формотворення й декор із урахуванням національних традицій, гармонійно інтегрує в собі духовні, культурні, мистецькі, художні, проектні, технічні та етнонаціональні особливості. **Етнодизайн** – джерело духовного потенціалу особистості, в якому поєдналися традиційне декоративно-вжиткове мистецтво і сучасні промислові технології.

Яскравим проявом українського етнодизайну є реміснича діяльність митців і художників декоративно-прикладного мистецтва, народні художні промисли, які у процесі еволюційного розвитку набули сталих характеристик національного мистецтва. Феномен українського етнодизайну полягає в тому, що напрацьовані народні художні традиції окремих мистецьких родин минулого мають своє відображення і продовження у сучасних виробках. І це не випадково, адже в основі етнодизайну є два фактори розвитку: *корисність виробу та його краса, що ґрунтується на традиціях національного мистецтва*. З давніх часів праця була єдиним джерелом існування, прояву фантазії, заробітку українців, а виготовлення домашніх якісних ужиткових виробів за законами краси була частиною життєдіяльності людей [140].

У добу відродження та піднесення національної свідомості на особливу увагу заслуговує питання теоретичних і методичних засад навчання студентів етнодизайну. Поняття «етнодизайн» ще не до кінця сформульоване

науковцями, бо лише недавно стало предметом теоретичних досліджень та наукових дискусій. Але проблема етнодизайну виокремлено у працях А. Бровченка, Л. Корницької, Л. Оршанського, Р. Силка, В. Тименка, які приділяють провідну увагу навчанню та вихованню на основі національної культури, декоративно-прикладного мистецтва і дизайну у професійній освіті. На думку А. Руденченко, етнодизайн має безпосередній зв'язок з обдарованістю. У різних етносів обдарованість виявлена не однаковою мірою. Так, за даними зарубіжних учених (Ф. Ганьє, Х. Гарднера, Р. Стернберга) кількісні показники обдарованих індивідів складають від 5 % до 20 % популяції. Майбутнє належить обдарованим особистостям нового покоління, і викладач має створити для цих студентів сприятливі педагогічні умови, в яких повноцінно виявиться їхній творчий потенціал [382, с.140].

Етнодизайн розглядають як унікальну практику з позиції етнофутуризму, який надає можливості для трансформації видів декоративно-прикладного мистецтва, а іноді змінює навіть ціннісне ставлення до окремих явищ матеріальної і духовної культури. Рух етнофутуризму виник на межі 80-90-х років ХХ ст. Біля його витоків стояли естонські поети Кауксі Юлле, Карл Мартін Сініярві, Свеєн Ківісілднік. Пізніше до цього руху приєдналися науковці з України, Польщі, Америки. Прибічники збереження етнічності в умовах глобалізації вважають, що етнофутуризм допомагає народам зберігати свої давні культури, традиції від знищення [464]. Головна ідея цього напрямку в культурі – це забезпечення майбутнього етнічним культурам. Етнофутуризм реалізується в синтезі специфічно національного і загальносвітового в мистецтві.

У наш час існує стійкий інтерес фахівців до тих сфер народного мистецтва, які спрямовані на створення досконалих естетичних і практичних виробів. Значною мірою цей інтерес зосереджений у сфері декоративно-прикладного мистецтва, об'єкти якого поєднують у собі сукупність естетичних, функціональних, ергономічних і технологічних властивостей. Оригінальною є позиція Й. Ролфа, згідно з якою, за умови зростання інтересу

до культур різних етносів, до їх історії та цінностей – традиційний орнамент можна віднести до «сировинних ресурсів майбутнього» [379, с.115].

Як приклад, у зв'язку із тим, що відбувалась трансформація орнаментальних форм українського етносу, дослідження повинно ґрунтуватися на толерантному ставленні до досвіду інших, визнанні рівних прав культур, фіксації та вивченні елементів, що зникають. Звертати увагу треба не на «консервацію» традицій, а на їх природний розвиток [113].

Проблема визначення етнодизайну має складну, багат шарову структуру. Це обґрунтовує І. Черкесова у дослідженні «Етностиль як засіб культурної самоідентифікації» [475]. По-перше, розмиті дефініції у сфері дизайну; по-друге, неусталені позиції теорії дизайну, невизначеність міцного філософського підґрунтя; по-третє, невпинно зростаючі інформаційні потоки сприяють безсистемному розмаїттю дизайнерських практик.

Усі ці питання з різних боків розглядалися, аналізувалися теоретиками і практиками дизайну, декоративно-прикладного мистецтва, педагогіки і психології. Так, професор Є. Антонович зазначає, що дизайн як сфера художньої діяльності досі потребує свого визначення [9, с.22]. У своєму ґрунтовному аналітичному дослідженні з проблем теорії дизайну в проекціях культурологічного виміру Є. Антонович розглядає дизайн як «рефлексивну діяльність у контексті визначених рефлексивних парадигм» культурних практик. Надбання духовної та матеріальної культури поколінь, що мешкали тисячоліттями на теренах нашої країни, у сучасну добу стали саме тим фундаментом, на якому виникають різні стильові течії матеріальних форм середовища буття народу України. Дуже слушно констатує науковець: «Дизайн завжди несе в собі цілісну людину, яка є об'єктом і суб'єктом дизайнерської діяльності, дизайнерського етосу, дизайнерської естетосфери... дизайнер не просто споживач, продуцент іміджів та інших артефактів культури, а є режисером, філософом, мистецтвознавцем, іміджелогом, є тим, хто творить цілісність культури у формі речового опосередкування культуротворчості» [9, с.28]. І доречно той же

Є. Антонович пропонує у певному філософському вимірі побачити «метадизайн та його рефлексивні системи як певну цілісність рефлексивних практик, що існують у царині дизайну» [9, с 29].

Відстоює ідею українського стилю І. Удріс у аналізі «етапів розвитку та специфіки національних форм українського мистецтва» [448, с. 72]. Далі вона зазначає, що у час «кризи стилю спостерігається звернення до етнографізму», а ілюструє це різке зростання інтересу поверненням до міфу, епосу, фольклору [448, 74]. А от у останньому акорді своїх висновків І. Удріс зазначає про актуальність «дослідження вітчизняною наукою про мистецтво... національного стилю українського мистецтва, в тому числі етнодизайну» [448, 77].

Новий час, час високих технологій та інформаційного вибуху характеризується ростом бездуховності як окремого індивіду, так і суспільства у глобалізаційних масштабах. Саме про цю найважливішу проблему – проблему винищення людяності у суспільстві порушує у своєму науковому дослідженні академік, професор Г. Сагач [390]. «Синтез вербальної мови і мови дизайну допомагає сприймати звуки-слова не лише на слух, а й візуалізувати в асоціативно-емоційному образі, специфічній семантиці художньої виразності. Тобто треба навчитися бачити те, що чуєш і відчуваєш» [390, 14]. Можна продовжити цю думку: дизайнерові потрібно навчитися бачити те, що відчувають інші люди. І те, що побачить у власній уяві дизайнер, він трансформує у матеріальні форми не задля самовираження, а задля створення комфортного середовища співіснування людини і природи. Г. Сагач вчасно і слушно зазначає: «Нині панує раціоцентризм в освіті, мистецька освіта потребує кордоцентризму, розвитку почуттєвої сфери, зокрема на рівні материнської мови – симфонії серця особистості від колиски до могили...» [390, с.14].

Соціокультурна функція дизайну має ґрунтуватися на засадах етнодизайну. Прикладом є Японія, де етнодизайн перейшов у всі сфери

побуту і праці. Етнодизайн допоміг японцям у їхній експортній боротьбі та в успішному змаганні з іноземними фірмами на власній землі.

Отже, враховуючи особливості зародження, становлення і розвитку академічного дизайну в Західній Європі, мистецько-освітні процеси, що відбувалися на цьому тлі в Україні, а також сучасні тенденції у галузі дизайну, можемо стверджувати, що розвиток українського національного дизайну має базуватися на ґрунті невичерпних традицій народних ремесел і прикладного мистецтва, які є втіленням пам'яті народу і протягом багатьох віків зумовлювали предметно-просторове середовище українця.

У монографії В. Даниленка «Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури» [174], зокрема, здійснено спробу дослідження розвитку вітчизняного дизайну протягом ХХ ст. шляхом компаративного в інших країнах світу. В ній вперше у вітчизняному мистецтвознавстві порушено питання становлення сучасного українського дизайну та його подальших перспектив в умовах національного відродження.

Відомо, що традиційне декоративно-прикладне мистецтво серед багатьох видів мистецтв займає особливе місце, бо відображає духовно-матеріальну культуру народу. З давніх-давен це мистецтво характеризувалося створенням предметів побуту, окремі з яких стали неперевершеними зразками народного мистецтв. Не тиражовані промисловим способом вироби з дерева і металу, ткацтва і кераміки, вишивка. Саме ця особливість на етапі творення зближує поняття дизайну і декоративно-прикладного мистецтва. Дизайн настільки поширився в образотворчих і декоративних видах мистецтв, що з'явилося його відгалуження, яке ми констатуємо – **етнодизайн**. Існує загальний «генетичний зв'язок дизайну з мистецтвом», тому, аналізуючи різні питання теорії сучасного дизайну, можна дійти висновку, що декоративно-прикладне мистецтво є першоосною сучасного дизайну.

Ідея етнографічного дизайну на українському ґрунті дістала оригінальне і цілісне самовираження у сучасній культурі, бо не втрачає генетичної

єдності пластичних видів мистецтв і науки. Тому важливо відродити культурологічну модель етнодизайну на основі декоративно-прикладного мистецтва, що саме є однією з основних ідей авторського інноваційно-інвестиційного проекту «Карпатська Академія Етнодизайну» [113].

Як справедливо пише Ю. Легенький, «**етнодизайн** – нова парадигма бачення складного комплексу народної, ремісничої та професійної культури» [382]. Етнодизайн має глибокі і сильні коріння. Тому, щоб зрозуміти сутність сучасного етнодизайну, необхідно виявити і охарактеризувати ці коріння – їх природу, джерельну базу, вектор дії.

Звичайно, першим і найбільш очевидним коренем етнодизайну слід назвати його зв'язок з культурними традиціями, художньо-естетичними канонами певних етносів. Попри чимале розмаїття визначень цих понять, серед них можна виділити більш-менш універсальні та продуктивні. До таких можна, зокрема, віднести визначення етносу основоположником теорії етносів А. Широкогоровим, який вважав, що основними ознаками етносу є «єдність походження, мови та укладу життя» [113].

Так, наприклад, українська хата, казахська юрта, індіанський вігвам характеризують не тільки різні культури, різні світогляди, але й різні системи естетичних уподобань, тобто різне ставлення до чуттєво сприйманої форми, яке і втілюється в предметах, що виходять з рук народних майстрів, етнічних традицій, відрізняється часто-густо космополітичним характером. Чи не найяскравішою характеристикою того чи іншого етносу є саме принципи і характеристики формотворення його предметного середовища, тобто його стиль [433].

Сучасний етнодизайн як елемент національної культури України, що містить традиційну узвичаєність та новації, ще перебуває на етапі становлення та самовизначення у ряді сучасної типології дизайну. Водночас, етнодизайн пробуджує зацікавлення національною «архаїкою» та багато в чому здатен сформувати не тільки візуальний досвід сучасної людини, а й спроможний визначити національний стиль мислення та навчити чуттєвому

освоєнню сучасного предметного середовища. Навіть за сучасних умов подібна тенденція поки не є всеохопною та масовою (особливо в південних і східних регіонах України), але стрімко «входить у моду» [393, с.207].

Огляд попередніх досліджень красномовно говорить про недостатню увагу вітчизняної науки до фахового етнодизайну. Низка аналітичних оглядів, нарисів, статей з культурології, історії, мистецтвознавства, етнографії та дизайну, присвячених застосуванню етнічних мотивів і етнографіки в окремих видах дизайну, розглядають етнодизайн з позицій або традиційної, або універсальної культури (В. Білий, В. Даниленко, В. Лісняк, С. Мартинюк, М. Мельник, О. Тканко, О. Слободян, Н. Трегуб, І. Яковець та ін.). Вагомою джерельною базою в такій ситуації стає науково-методичний, творчий досвід провідних дизайнерських шкіл країни, періодика мистецького, культурологічного, етнографічного спрямування, фахова література з окремих видів дизайну та декоративно-прикладного мистецтва. Фактологічним матеріалом для дослідження можуть слугувати дизайнерські та студентські роботи, представлені на різноманітних виставках, фестивалях, конкурсах, захистах дипломних робіт.

У своїх дослідженнях О. Світлична [393] показує, що етнодизайн здатен берегти та примножувати традиційну ідентичність України як органічна компонента навчального процесу спеціальностей галузі 02 «Культура і мистецтво», дає змогу формувати національний стиль мислення у молодого покоління фахівців. Світові глобалізаційні процеси певною мірою призводять до послаблення локальних (регіональних) етнічних культур, які, з одного боку, намагаються віднайти механізми збереження власної самоідентифікації, з другого – гармонійно інтегруватися в єдиний сучасний візуально-інформаційний простір.

Популяризація національних елементів у навчальному процесі на основі аналізу етапів формування візуального досвіду та національного стилю мислення, художнього осмислення особливостей сучасної інтерпретації національної спадщини декоративного, ужиткового, орнаментального

мистецтв тієї чи іншої доби, різних їхніх видів і галузей багатьох регіонів країни, реалізації творчих задумів тощо – один з таких механізмів.

Одним з найвідоміших на весь світ народних промислів України є петриківський розпис, який сьогодні розвивається, на превеликий жаль, тільки в етнографічно-наслідувальному напрямі. Враховуючи подібний стан речей, здається доволі вдалим експеримент, що поєднав традиційні техніки петриківського розпису із сучасними європейськими формами.

Між тим інший адаптаційно-асоціативний підхід демонструє проектний синтез компонентів глобальної та національної культур. Так, якщо виділити єдиний загальний графічний модульний орнаменталізм, усе традиційне українське рукотворне середовище пронизують вертикальні й горизонтальні смуги, як, наприклад, у інтер'єрах і екстер'єрах сакральних і житлових споруд [391, с. 208].

Саме позиція розглядати дизайн як промислове проектування надає підстави закономірного користування поняттями «етнодизайн» та «протодизайн» у сучасній вітчизняній художній освіті. Етнодизайн потребує виведення зі сфери мистецтва й переведення у статус самостійної сфери діяльності. Філософія вітчизняного дизайну повинна стати потужною основою та механізмом керування гуманістичною компонентою у втіленні мети гармонізації предметного світу з духовним світом людини та збереженням природного середовища у стані безпеки для людини [474].

Продукт дизайну – це предмет, який необхідно продати, естетично досконалий і бажаний усіма, хто його побачив. Реклама стала ідеальним методом, який виконує всі функції художнього образу. Проектування у сучасному світі є високоякісною технологією «роботи з майбутнім», розробкою задумів перетворення людської дійсності. Воно передбачає окреслення мети і замислів свідомої духовно-практичної діяльності, її методів, засобів та форм. Причому особливою значущістю володіє загальний (узгоджений) предмет діяльності – проектна ідея [326, с.146].

Належне місце у дослідження проектної культури посідають філософсько-культурологічні праці О. Генісаретського, А. Камінського, Ю. Легенького, В. Лисенкової, Л. Ткаченко та ін. Сучасна культурологічно-естетична рефлексія інтерпретує проектну культуру як самостійний феномен, онтологічно закорінений у соціокультурному бутті, сприяючи відтворенню і регуляції людського світовідчуття та світовідношення.

Розглянемо етнодизайн як явище сучасної культури і особливий вектор наукового дослідження. Становлення етнофутуризму необхідно бачити у звернення народів до своїх культурних витоків на тлі глобального домінування культури технократичного суспільства. При становлення інформаційного суспільства онтологічна проблематика етнофутуризму полягає в пошуках виходу з кризи не тільки власного народу, але й з кризи всієї європейської цивілізації. Етнофутуризм надає можливості для трансформації видів декоративно-прикладного мистецтва, а іноді змінює навіть ціннісне ставлення до окремих явищ матеріальної і духовної культури. Прикладом матеріальної трансформації може бути зміна традиційної технології виготовлення виробу на нову. Прикладом духовної трансформації є той факт, що сьогодні орнамент набуває самостійної цінності, а в умовах створення нових міфів окремі елементи не тільки набувають нового значення, а й створюють нове поле етнічної орнаменталістики в полікультурному середовищі. У дослідженні С. Борисової розглядається етнодизайн як унікальна практика з позиції етнофутуризму [120].

Огляд сучасних підходів до етнодизайну дає нам можливість сформулювати власне бачення проблеми і підходи до її дослідження. Поділяємо думку щодо розгляду **етнодизайну як феномену сучасної культури**, що передбачає вирішення таких дослідницьких завдань: визначення методологічних основ дослідження етнодизайну, виявлення найбільш важливих для дослідження аспектів етнофутуризму.

Ученими розглядається особлива роль етнодизайну не тільки в світі мистецтва, але і в науковому середовищі. Також уточнено значущість

вивчення етнодизайну для молодого покоління, підходи до його вивчення. Метою окремих досліджень є спроба розглянути етнодизайн як науку, методи підходу до його вивчення, позначити важливу роль етнодизайну в культурі й науці. Етнодизайн потребує постійного розвитку, модернізації, особливих підходів і прагнення фахівців просуватися в цій сфері [378, с.115].

Етнодизайн відносимо до комунікативного середовища, яке допомагає відкрити для себе потенціал культурних досягнень народів своєї країни. «Звільняючись від матеріальної форми, знак (словесний, вербальний і візуальний, сприйманий безпосередньо, як образ) стає засобом формування, збереження свідомості та психіки людини. Він є передумовою реконструкції та відтворення механізмів екстеріоризації, «вращування» зовнішніх колективних форм поведінки у внутрішній світ людського досвіду» [438].

Художник декоративно-прикладного мистецтва, завдяки особливим методам підходу до вивчення етнодизайну, може знайти середину між минулим і сучасним. Спираючись на досвід і дослідження минулих років у цьому середовищі, використовуючи певні джерела інформації, може створити індивідуальний стиль, внести в предмети, які ми бачимо щодня в повсякденному житті, маркери культурних традицій своєї країни.

Дизайн, який створюється з допомогою етнокультурних мотивів, є своєрідним світовим трендом. Художники створюють індивідуальні продукти, звертаються до етнокультурних мотивів, щоб звернути увагу на традиційну технологію їх виробництва, зробити акцент на національній своєрідності. Необхідна умова створення таких продуктів, звичайно ж, – вивчення традиційної культури, наявність творчого потенціалу, створення візуальних образів.

Вивчення етнодизайну сприяє розвитку патріотизму, духовно-моральних і культурних ресурсів, які свідчать про саморозвиток людини як особистості. Етнодизайн, як народне мистецтво, сприяє орієнтації людей на духовно-моральні цінності. «Необхідною умовою в організації процесу орієнтації на духовно-моральні цінності студентів повинна бути робота з

використання всього потенціалу народних культурних традицій, носіями яких є твори народного мистецтва» [433].

Метою діяльності фахівців декоративно-прикладного мистецтва бачиться введення етнодизайну в моду, оскільки національні мотиви допоможуть сучасним художникам і дизайнерам бути впізнаваними, мати свій індивідуальний і неповторний стиль. Етнодизайн не має стилістичних рамок і граней, тому це допомагає митцю заграти новими фарбами буденні речі, створити неповторний образ, завдяки вивченню етнодизайну і прилучення до народної культури. «Етнодизайн, як дисципліна, що володіє самостійним об'єктом вивчення і рядом специфічних методів, впевнено посідає своє місце у професійній підготовці фахівців у галузі художньо-проектної діяльності. Серед дидактичних методів у викладанні етнодизайну, поряд з репродуктивним (лекційним) методом, значне місце займають методи практичного характеру. Основна мета використання практичних методів стимулює розвиток творчих і пізнавальних здібностей студента. Найбільш високим рівнем пізнавальної активності характеризується дослідний метод, приватним випадком якого можна вважати метод технологічної реконструкції художніх процесів етнічного мистецтва» [271].

«Етностиль у сучасному дизайні на морфологічному рівні представляє особливості конкретного етносу, ідеопластичну проекцію його міфологічних уявлень. Артефакти стають базою для створення об'єктів в етностилі, яких етнообрази не тільки отримують нове прочитання, але і знаходять друге народження, включаються до ритми сучасності, пов'язують нитки часів і культур, і звертають нашу увагу на мудрість предків, які відчували і переживали Всесвіт як єдиний організм. Образи «етніки» тісно пов'язані з традиційними уявленнями різних культур Всесвіту і несуть глибоке символічне навантаження. Інтерес до етнічної спадщини обумовлений потребою збагачення візуального світу сучасної людини...» [438].

Етнодизайн – це багатогранне поняття, формотворення і декор з урахуванням національних традицій, що гармонійно інтегрує в собі духовні,

культурні, мистецькі, художні, проектні, технічні та етнонаціональні особливості [382, с.142]. Етнодизайн – джерело духовного потенціалу особистості, в якому поєдналися традиційне декоративно-прикладне мистецтво і сучасні промислові технології. Аналізуючи історичний досвід навчання студентів етнодизайну, відмічено, що проблема повноцінного використання етнодизайну не є новою [411].

Етнодизайн може бути підсистемою дизайну, у якій системотворча роль належить іншим структурним компонентам, аніж у традиційній системі освіти мистецьких закладів вищої освіти [383, с. 222].

Уточнюємо формулювання етнодизайну з педагогічного погляду як виду комплексної міждисциплінарної художньо-проектної діяльності, що синтезує в собі регіональні традиції художньо-матеріальної культури, сучасні гуманітарні, мистецькі та технічні знання, методи художнього проектування та технічного конструювання, спрямовується на створення етнокультурного предметного середовища, естетично оцінюваного як цілісне та гармонійне.

Методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва включає такі загальні компоненти: інтегрований зміст етнодизайну, організаційні форми і середовище взаємодії учасників навчального процесу; способи, прийоми і засоби цілеспрямованого педагогічного впливу на студентів вищих мистецьких навчальних закладів; оцінювання їхніх навчальних досягнень.

В умовах сучасного українського суспільства і освіти, зорієнтованих на розвиток творчої особистості, вихованої на гуманістичних цінностях з урахуванням надбань національної культури, професійна підготовка майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, на нашу думку, має здійснюватись на засадах етнодизайну, як одного з таких елементів.

А. Бровченком [122] аналізуються психолого-педагогічні аспекти формування фахової компетентності з основ етнодизайну, розглядаються

погляди вчених на функціональні особливості мозку людини та ефективну організацію художньо-проектної діяльності студентів. Як стверджує дослідник «сучасна людина функціонує в середовищі, що постійно змінюється, у зв'язку з чим особливого значення набуває технологічна, художньо-проектна культура молоді. Проектна культура розпочинається з дизайн-освіти, вона передбачає реалізацію дизайн-коду проектувальної дисципліни в усій системі новоутворень, а не лише в професійно-дизайнерській діяльності» [122, с.28].

Поєднання технічного і художнього аспектів у сучасному предметному світі представлений художнім проектуванням. З огляду на це, підвищенню проектної культури майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва в багатьох аспектах може сприяти продумана організація їх навчання художнього проектування, створення належних умов для успішного розгортання їхньої художньо-проектної діяльності. При цьому, низка проблем, пов'язаних з організацією художньо-проектної діяльності майбутніх фахівців освітньої галузі 02 «Культура і мистецтво» лежить не лише в площині мистецтвознавчої чи суто педагогічної науки, а й стосується психологічних засад розвитку творчої особистості [122, с.28].

Під **художнім проектуванням** розуміється перетворювальна творча діяльність, яка інтегрує досягнення науки, техніки, економіки, ергономіки, архітектури, мистецтва, соціології тощо та синтезує їх в якісно нову культуру, спрямовану на художньо-естетичний розвиток і гармонійну життєдіяльність особистості.

Професії, діяльність в яких спрямована на художні об'єкти або умови їх створення належать до професій типу «людина – художній образ». Традиційно, працю представників цього типу професій, а також сферу їх діяльності називають мистецтвом. Усю галузь професій типу «людина – художній образ» можна поділити на підтипи відповідно до історично зумовлених видів художнього відображення дійсності. Декоративно-

прикладне мистецтво, скульптура, дизайн, архітектура, живопис, скульптура належать до професій, пов'язаних з образотворчою діяльністю [302].

Контент-аналіз Державних галузевих стандартів вищої освіти з підготовки фахівців галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за напрямом 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» та освітньо-кваліфікаційними рівнями «бакалавр» та «магістр» дав змогу виокремити основні знання й уміння, якими має володіти майбутній фахівець у галузі художнього проектування [106, 264]:

- *знати* теоретичні і практичні засади художнього проектування; культурно-естетичні, функціонально-ергономічні, конструктивно-технологічні, соціально-економічні, екологічні та інші вимоги до об'єктів художнього проектування; методику виконання художньо-проектної розробки; техніки художнього проектування; методи графічного та комп'ютерного зображення об'єктів проектування (ортогональних проекцій, перспектив) в кольорі;

- *вміти* проектувати функціональні системи «людина – предмети – середовище»; поетапно виконувати художній проект; застосовувати різні види проектної графіки, матеріали та інструменти, будувати ортогональні проекції, плани, перспективи, аксонометрії, використовувати засоби композиції, проводити передпроектні дослідження та аналізувати кожен етап проектування; теоретично обґрунтувати власну художньо-проектну розробку.

Для дослідження особливо важливими вважаємо положення і висновки представлені відомими психологами і педагогами – Л. Виготським [135], В. Клименком [251], О. Леонтьєвим [279], С. Рубінштейном [381], В. Моляко [308] та ін. Особливий інтерес, з огляду на проблему формування фахової компетентності з основ етнодизайну, викликають положення праці В. Клименка, які стосуються «втільнення психомоторних здібностей у предмет дії» [251, с.7]. У механізмі психомоторики особистості цей науковець вбачає «спільномірність будови тіла і психомоторної дії», завдяки гармонії яких досягаються вершини професійної досконалості. На думку вченого, механізм

психомоторики є предметом наукового психологічного дослідження, а наукові методи дають змогу розкрити його зміст і способи функціонування у процесі розвитку [251, с.29].

А. Бровченко розглядає сутність поняття «діяльність» як предмет проектування. За умови проектувальної, а отже, творчої діяльності особистість виконує своє природне призначення – створює те, що існувало потенційно в сутності предметно-практичної діяльності [251, с.12]. Все частіше увага педагогів та психологів акцентується саме на уже згаданому системному підході, що сприяє удосконаленню системи вищої освіти. Реалізація цього підходу на рівні окремого навчального предмета заздалегідь приречена на невдачу. Важливо, щоб вона здійснювалася в контексті діяльності (А. Степанов, Г. Іванова, Н. Нечаєв). Саме цим підтверджується популярність кібернетичного (Ю. Бабанський, В. Давидов, М. Скаткін та ін.) та суб'єктивного підходів до навчання студентів (А. Глотчкін, В. Петровський, Ю. Забродін, Б. Сосновський та ін.), що знаменують собою перехід до орієнтації на формування в студентів цілісної системи діяльності. Праці цих науковців вказують на необхідність створення сприятливих умов для освоєння студентами професійної діяльності за фахом – зокрема для оволодіння ними художньо-проектною та етнодизайнерською діяльністю. Особливе місце і значення відводиться при цьому навчання етнодизайну.

Поділяємо думку професора І. Черкесової [474], що висновком вищенаведеного може стати тлумачення:

- *по-перше*: теорія дизайну потребує глибокої науково-дослідної роботи, на результатах якої потрібно розробити стандарти освіти у сфері дизайну й стандарти професії дизайну, що буде сприяти створенню робочих місць та залучення молодих поколінь до дизайнерської діяльності. Це надасть впевненості молодим фахівцям у затребуваності їх праці у суспільстві.

- *по-друге*: параметри етнодизайну будуть виділяти вітчизняні вироби на міжнародному ринковому просторі, вилучати їх з безликості товарної

ринкової маси. Саме етнічні риси у формотворенні речей та матеріальних предметів формують неповторність, яка і стане мотивацією зацікавлення та бажання придбати, скористатися товарами і послугами нашої країни.

- *по-третє*: у просторі дизайн-освіти обізнаність молодих фахівців з характеристиками етнокультури дасть змогу їм використовувати форми народного мистецтва як джерела творчості, генерування ідей та креативного підходу до матеріалізації своїх ідей у проектуванні.

Саме риси національної культури роблять нас не схожими на інших і дозволяють ідентифікувати матеріальні та духовні форми буття людини нашого інформаційного суспільства.

2.3. Декоративно-прикладне мистецтво як складова частина системи вищої художньої освіти

Процес докорінних перетворень, що відбувається сьогодні в Україні, захопив усі сфери життя суспільства, в тому числі й духовну. Активне зростання національної української самосвідомості викликало величезний громадський інтерес до всіх проявів національної культури, до глибинних витоків традиційного народного мистецтва.

Декоративно-прикладне мистецтво належить до одного з найдавніших видів художньої життєдіяльності людини. Жоден з напрямів духовно-творчої життєдіяльності людини не набув такого високого засобу художнього вираження, як мистецтво декоративне. Ми знаходимось поруч з цим мистецтвом, навіть не зауважуючи його. Через особисті речі, хатні предмети людина створює особливий спосіб життя. На побутових речах лежить образ, тобто копія, і особистості їх господаря, і соціального середовища. Мистецтво відображає навколишній світ яскраво і різнобічно. В художньо-естетичному вихованні особистості воно виконує специфічну функцію. «Мистецтво, – писав Л. Виготський, – є скоріше організацією нашої поведінки на майбутнє, установкою вперед, вимогою, яка, можливо, ніколи й не здійсниться, але яка

змушує нас прагнути понад наше життя, до того, що лежить поза ним» [137, с.7].

На жаль, багато аспектів професійної художньо-проектної підготовки студентів – майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва є малодослідженими. Найбільш дослідженим аспектом цієї проблеми є проектна діяльність студентів (А. Дорошенко, О. Кожина, В. Овечкін, А. Ростовцев, П. Самородський, Б. Максименко та ін.). Відомими також в цьому контексті є дослідження Н. Ковешнікової [232] та В. Сидоренка [409], що переважно, стосуються етапності процесу проектування й оцінювання проектів. При цьому, основні питання проблеми організації художньо-проектної, а за своєю суттю – етнодизайнерської, діяльності майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва з погляду її базової психологічної структури (мотиви, мета, дії) залишаються відкритими. Водночас, її вирішення здатне відкрити нові шляхи для підвищення ефективності етнодизайнерської діяльності, стати дієвим засобом формування і розвитку проектної культури майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва освітньої галузі 02 «Культура і мистецтво» [122]. Саме тому вміння здійснювати етнодизайнерське проектування є важливою педагогічною умовою фахової підготовки. Адже художньо-проектна діяльність, згідно з поглядами В. Сидоренка, є системою, що інтегрує наукові, технічні, етнічні, мистецькі й інші галузі наукового пізнання [409].

З усієї опрацьованої літератури можна відзначити відому працю мистецтвознавців Є. Антоновича, Р. Захарчук-Чугай та М. Станкевича «Декоративно-прикладне мистецтво», що видана у Львові [8]. Цим дослідженням здійснено вагомий вклад у вивчення творів декоративно-прикладного мистецтва України. Систематизовано і проаналізовано літературні джерела, особливу увагу приділено публікаціям про роль стилізації у декоративно-прикладному мистецтві, що дало змогу зробити висновок про явно недостатню увагу до цього засобу художньої творчості та недостатню кількість інформації з цієї теми.

Слід віддати належне тим вченим, котрі все ж таки працювали над дослідженням та фіксацією тих мистецьких явищ, які відбувалися на Україні. Так, у праці «Українське мистецтво (від найдавніших часів до початку XX століття)», авторами якої є Ю. Негльовський, Д. Степанюк, коротко, але дуже ґрунтовно, розглядаються основні явища у творенні та розвитку українського мистецтва, усіх його видів і жанрів [86].

Термін «декоративно-прикладний», яким сьогодні вільно користуємося, утвердився лише у 70-х роках минулого століття. Раніше у вітчизняній і зарубіжній літературі вживалися поняття: «прикладне мистецтво», «декоративне мистецтво», «функціональне мистецтво», «виробниче мистецтво» та ін. З другої половини XIX сторіччя етнографи, історики мистецтва та мистецтвознавці все більшого значення надавали вивченню народних художніх промислів і професійних ремесел, складовим галузям декоративно-прикладного мистецтва. У центрі уваги стають проблеми специфіки і морфологічної класифікації декоративно-прикладного мистецтва. У 1860 р. німецький архітектор і теоретик мистецтв Г. Земпер запропонував поділити твори художніх ремесел на чотири групи за природно-технологічними властивостями матеріалів: гнучкі і міцні на розрив; м'які, пластичні (легко моделюють форму і добре зберігають її); гнучкі й еластичні; дуже тверді й міцні. Звідси він вивів чотири види декоративно-прикладного мистецтва: текстильний, керамічний, тектонічний і стереотомічний. Під тектонічним видом теоретик мав на увазі художню обробку дерева, а під стереотомічним – каменю [282].

Оволодіння фаховою термінологією слід розглядати як важливий компонент сучасної ступеневої мистецької освіти. Воно набуває особливої актуальності у складних процесах трансформації закритого, ізольованого суспільства у відкрите, розширення активних міжнародних контактів у ділянках культури і мистецтва, динамічного входження у світовий інформаційний простір [9].

У наукових виданнях «декоративне мистецтво» визначалося як таке, що поряд з архітектурою естетично і художньо формує матеріальне середовище, яке оточує людину та створюється нею. Зазначалось також, що ідейно-образний зміст його повною мірою розкривається лише у певному ансамблі (тут, очевидно, необхідно розуміти – у процесі синтезу мистецтв) [354]. У межах ізольованого тоталітарного простору поняття «декоративність» поступово набуло специфічного, різнопланового і, водночас, надзвичайно важливого значення. Воно породило своєрідний феномен, роль якого у збереженні реальних мистецьких вартостей важко переоцінити.

«Декоративно-прикладне» мистецтво у такому термінологічному поєднанні також не набуло поширення за кордоном. У поляків, де термінологія більш орієнтована на Європу, наприклад, виділяється окремо «sztuka dekoracyjna», а також «stosowana» або «uzytkowa». При цьому, якщо перша здавна зараховувалася до «красних мистецтв», то дві інші ще у ХІХ столітті не визнавалися за результат праці художника. Поняття «szü[^]stosowana» (тобто пристосована до фабричного виробництва) є давнішим і виникло у середині ХІХ століття. Згодом воно було витіснене аналогом «szü[^]uzytkowa». На початку наступного століття в межах останнього окреслилися два напрямки – «rzemioslo artystyczne» (художнє ремесло) і «wzornictwo rgeet^{^^e}» (виготовлення зразків для промисловості). Останнє безпосередньо наблизилося до майбутніх завдань дизайну [7].

Паралельно до вживаного терміну «декоративно-прикладне мистецтво» побутує термін «декоративно-ужиткове мистецтво». Викликає лише сумнів необхідність його застосування у нерозривному поєднанні з «декоративним». Поняття «декоративність» має два основних аспекти вживання. Перший безпосередньо пов'язаний з певною дією, тобто з процесом декорування чогось – архітектурної споруди, елементів інтер'єру, окремих предметів тощо. Він відповідає загальноприйнятій за кордоном термінології. Другий передбачає означення певного підходу до задуму та виконання мистецького твору. Тут застосування терміну «декоративний» має очевидну штучність,

обумовлену специфікою заідеологізованого суспільства. Він немов би натякає на прагнення до того, що заборонене і, водночас, дає змогу залишатися художнику в межах офіційно дозволеного. У перекладі на мову усталених понять тут ми маємо справу зі звичайним протиставленням двовимірного простору тривимірному (саме останній виразно домінує у мистецтві реалізму та натуралізму). «Декоративність» у цьому випадку підміняє означення пріоритету двовимірного, площинного трактування фігуративного чи нефігуративного твору, а також певних формальних пошуків. Цілком закономірно, що в такому використанні цей термін є переважно незрозумілим для закордонних спеціалістів [8].

Легалізоване у радянський час поняття декоративності спричинило безпрецедентне явище – масовий відхід талановитих художників зі сфери «образотворчого» у сферу «декоративно-прикладного» мистецтва та виокремлення тут цілком унікальних композицій, позбавлених ужиткових функцій. Протягом років складалася парадоксальна ситуація, коли на цьому рівні, який офіційно вважався найнижчим, вирішувалися найцікавіші проблеми та сконцентровувалися основні творчі сили. Вони обумовили своєрідний прорив, появу несподіваних експериментів у ділянках художньої кераміки, скла, текстилю, дерева, металу (особливо яскравим став цей процес у Львові, де існувала потужна навчальна та матеріально-технічна база).

У декоративно-прикладному мистецтві виявлення типових рис спрямовується на створення узагальненого декоративного образу з наданням йому рис орнаментальності, умовності. Декоративно-прикладне мистецтво з його багатством матеріалів, конструктивно-формотворчих і декоруючих технік, помножених на функціональні типи побутових предметів, утворює надзвичайно розгалужену морфологічну систему, для аналізу якої необхідно насамперед скористатися низкою розроблених естетичних категорій: вид, рід, жанр, твір [56].

Декоративно-прикладне мистецтво передбачає ознайомлення з різними видами художньої праці (вишивка, декоративний розпис, кераміка, різьба та

ін). Це важливо з погляду застосування елементів політехнізму, які виявляються у навичках роботи з різними інструментами, пристосуваннями і матеріалами. Ступінь впливу цього мистецтва, його виховна роль визначаються за здатністю людини художньо перетворювати навколишній простір. Тому основна мета навчання декоративно-прикладного мистецтва – не тільки створення художніх виробів, але й осмислення організації навколишнього середовища людини [8].

Декоративно-прикладне мистецтво є однією з найдавніших галузей художньої діяльності людини, адже людство здавна оточувало себе виробами з кераміки, дерева, різноманітно прикрашеними побутовими речами. Саме їх художній рівень, образне начало зумовлювали розвиток цивілізації і рівень культури того чи іншого народу, були тісно пов'язані зі звичаями, національними та етнічними особливостями, їх естетична цінність залежить від конструктивних пластичних і фізичних можливостей матеріалу, різноманітностей та особливостей прийомів обробки, технологічних секретів.

Етапи зародження декоративно-прикладного мистецтва:

- *перший етап* відбувся на початку XIV-XV ст. (перші думки, прояви оригінальності);
- під *другим етапом* розуміємо другу половину XVI століття та першу половину XVII ст. – особливу увагу приділено ремісничим знаряддям праці та ремеслам;
- *третій етап* припадає на другу половину XVII-XVIII ст. – в цей період відбувається велике піднесення мистецтва, активно розвивається декоративне мистецтво, а також художні спеціальності.

Сьогодні декоративно-прикладне мистецтво є важливою складовою частиною системи художньої освіти, до якого постійно зростає загальний інтерес. Функціонують факультети і відділення у вищих та середніх педагогічних і художніх закладах, організуються різноманітні заходи.

Наукове визначення декоративно-прикладного мистецтва полягає у пізнанні виду образотворчого мистецтва та освоєнні прикрашання предметів повсякденного побуту. Основоположником дослідження науки вважають А. Міллера, який звернув увагу на орнаменти як до важливої складової прикладного мистецтва. Виникнення такого наукового напрямку в Україні почалось з другої половини ХІХ століття і започатковано дослідниками В. Широцьким, В. Щербаківським. І найпершим, хто привернув увагу на використання традиційних орнаментальних мотивів у книгодрукуванні, був М. Біляшівський.



Рис.2.3. Декоративно-прикладне мистецтво і його окремі види

Художньо-естетична творчість була дією мислення, практичною дією, дією матеріалізації, тобто поступово переходила в дію у слові, глині, дереві, камені та ін. Художня творчість – це і образне мислення, і практична діяльність. У мистецтвознавчій літературі початку ХХ ст. основну увагу

приділяли проблемі освоєння, а також вивчення та збереження народних традицій. Зневажання цієї культури часто мало негативні наслідки – спрощення декорацій і технологій, використання орнаментів з вербальних носіїв чи інших прикладів [9].

Народна художня техніка є однією з історично організаційних форм, за якої обов'язковим є використання людської праці. До форм національного народного мистецтва ми відносимо: до першої – творчість народних майстрів, до другої – соціально-художні техніки застосування – ручне виготовлення виробів спеціальними майстрами та організованими підприємствами. Народне декоративно-прикладне мистецтво є багатовидовим жанром в залежності від матеріалу, техніки виготовлення, а також функціонального призначення виробів (рис.2.3). Декоративність є найважливішим засобом передавання оригінальності, ідеальності та естетичності образу і почуття думки.

Отже, головними завданнями декоративно-прикладного мистецтва є:

1. Проявити спроможність, найестетичніше виразити свою думку до композиції або пробудити в соціумі саме ту оригінальну іскорку творчості, котра була подарована йому від природи.

2. Скласти у національному мисленні художньо-естетичного звернення до дійсності, з погляду художнього пізнання світу, зокрема це передавання суб'єктами відчуття прекрасного гармонійного і естетичного у повсякденному оточенні та освоєнні його як особливого.

3. Сформувати знання, а також розвинути уявлення людського бачення та вивчення ролі в історії й житті людей, а також розуміння мови суспільства, його думки та прикладів, які допомагають підвищити свій пізнавальний рівень. Декоративно-прикладне мистецтво має важливі якості та ідеологію оригінальності, яка впливає на розвиток суспільства, логічного мислення та знаходження чогось нового, тобто прекрасного. З погляду фахівців, то вони намагаються передати нам ту теорію, що розвиває у наших

думках особливість, духовність та експерименти, які підніматимуть суспільство на новий кращий рівень цього мистецтва.

Декоративне мистецтво (естетичне освоєння життєвого середовища) складається із монументально-декоративного, театраль-но-декораційного, оформлювального, декоративно-прикладного та художнього конструювання. Окрім декоративних видів, є також види архітектури і види образотворчого мистецтва. Вони певною мірою визначають межі декоративно-прикладного мистецтва. З одного боку, в його прикладній галузі виступають об'ємно-площинні принципи побудови форми, аналогічно художньому конструюванню й архітектурі, а з другого – у декоративній галузі мають місце зображальні принципи. У тематичних, фігуративних творах вони близькі до образотворчих видів. У зазначених межах може міститися широкий спектр проміжних форм, що вказує на аналітичний поділ: *прикладні – декоративно-прикладні – декоративні*. Цей поділ наочно показує міру утилітарних та декоративно-виражальних якостей у творі мистецтва. Його можна виразити числовим співвідношенням: прикладні – 3:1, декоративно-прикладні – 2:2, декоративні – 1:3. Перше число – умовний показник утилітарності, другий – показник декоративно-виражальних якостей [221, с.210].

До *прикладної* галузі декоративно-прикладного мистецтва відносимо ужиткові твори об'ємно-просторової форми, виготовлені з переважно твердих і тривких матеріалів, в яких доцільність і виразність конструкції поєднані з декором: дерево, камінь, кістка і ріг. Їх обробляють технікою різьблення, точіння та ін. Кераміка, скло, метал відзначаються міцністю, а на відміну від попередніх матеріалів вони ще й тугоплавкі, пластичні. Художні вироби з них виготовляють технікою лиття, формування, виточування. Завершується прикладна галузь творами зі шкіри, лози, рогами, соломі, тканинами і в'язаними з волокнистих рослин (льон, коноплі) та вовни, модельованими предметами зі шкіри і тканини. Наприкінці першорядне значення матеріалу замінюється технікою виготовлення [8].

Декоративна галузь декоративно-прикладного мистецтва має значну перевагу художніх засад оздоблення над утилітарними і складається із видів-технік. Для зручності останні групуємо за домінуючими виражальними **ознаками**:

- *поліхромна група* – ткацтво, килимарство, вишивка, батік, вибійка, бісер, писанкарство, емалі, розпис (дерево, кераміка, скло та ін.);
- *монохромна група* – інкрустація, випалювання, чернь, гравіювання;
- *пластична група* – різьблення, тиснення, карбування, пластика малих декоративних форм;
- *ажурно-силуетна група*: кування і слюсарство, просічний метал, скань, мереживо, витинанки, ажурно-силуетна пластика.

Зауважимо, що між групами немає чіткої межі. Тому твір-інкрустація, твір-вибійка можуть мати не лише монохромні, а й поліхромні особливості, твір-різьблення – монохромні, пластичні й ажурні, вишивка трапляється монохромна (біла по білому) й ажурна (мережка, вирізування, виколювання), а витинанки – барвисті і неажурні. Загалом таких творів з відхиленням не так багато і вони не спростовують вищенаведеного групування видів [8].

Між прикладною і декоративною галузями є проміжна – **декоративно-прикладна**, що поєднує в собі ужиткові і функціональні якості об'ємно-просторової конструкції та художню експресію відповідного декору. Вона підпорядковується аналогічним морфологічним концепціям.

Види декоративно-прикладного мистецтва – головна структурна одиниця морфології. Це – художнє деревообробництво, художня обробка каменю, художня обробка кістки й рогу, художня кераміка, художнє скло, художній метал, художня обробка шкіри, художнє плетіння, в'язання, художнє ткацтво, килимарство, вишивка, розпис, батік, писанкарство, фотофільмодрук, вибійка, випалювання, гравіювання, різьблення, карбування, художнє ковальство, скань, просічний метал, витинанки, мереживо, виготовлення виробів з бісеру, емалі, а також меблів, посуду,

хатніх прикрас, іграшок, одягу, ювелірних виробів тощо (рис.2.3). Усі вони належать до декоративно-прикладного мистецтва, як частина до цілого, мають відповідні спільні риси і своєрідні ознаки. Кожен з видів унікальний за специфікою матеріалів і технологічним процесом обробки, за художньо-композиційними закономірностями структури образів.

До об'єктів декоративно-прикладного мистецтва можна віднести і народну архітектуру, і палітурки книг, оформлені різними декоративними орнаментами, і предмети побуту, а також художні вироби з дерева, металу, шкіри, металу, текстилю. Все це становить предмети декоративно-прикладного мистецтва, які розкривають не тільки красу створених ужиткових речей, виконують побутову функцію, але і відіграють естетичну та ігрову роль [246, с. 4].

У Західній Європі декоративно-прикладне мистецтво посідало вагоме місце в епоху Відродження, у добу готики та бароко. З-поміж різноманітних функцій мистецтва (пізнавально-евристичної, художньо-концептуальної, естетичної та гедоністичної) визначний німецький філософ І. Кант особливо підкреслював значення функції соціальної [326, с.147].

У XIX ст. посилювалися тенденції еkleктизму у розвитку декоративно-прикладного мистецтва. У другій половині цього ж століття, поряд з побутовим виробництвом продукції народного художнього промислу, декоративно-прикладне мистецтво перейшло на промислову основу. А з першої чверті XX ст. у світі поширився дизайн.

Декоративно-прикладне мистецтво визначають як мистецтво, що має свій власний художній сенс і декоративну образність, і водночас як таке, що безпосередньо пов'язане з побутом людей, як частину предметного середовища, що оточує людину, вид мистецтва, який виник з виділенням ремесла. Зазначимо, що художня цінність розкривається тільки у взаємодії двох функцій: утилітарної і художньої [120].

Проблеми збереження і розвитку народної художньої культури в сучасних умовах стають все більш актуальними в міжнародному масштабі. У

нашій країні, як і в інших країнах світу, останні роками все більш активно розробляються і впроваджуються нові підходи до збереження і розвитку традиційної художньої культури. Один з них – прийняття нормативних актів і програм, в яких народна художня культура представлена як цілісна система загальнолюдських цінностей, що формують ідентичність нації, єдність держави. Іншим ефективним механізмом відродження народної художньої культури є створення цільових регіональних міжвідомчих програм. У цих документах передбачено комплекс організаційно-педагогічних, науково-методичних і адміністративних заходів з створення колекцій народного мистецтва, підтримки самобутніх видів народної творчості, їх вивчення, систематизації, зберігання, а також з підготовки фахівців у галузі народної художньої культури та широкого використання установ освіти та соціально-культурної сфери з метою трансляції в сучасний соціум кращих регіональних та загальноукраїнських традицій народної художньої культури [159, с.59].

Відбиваючи колективний світогляд, твори народного мистецтва водночас обов'язково несуть на собі відбиток особистості майстра. Не виходячи за рамки традицій, майстер творчо ставиться до своєї праці: він не створює точної копії з уже готового виробу, а хоч в чомусь видозмінює його. Ця варіантність у роботі майстра – одна з характерних рис народних художніх промислів. Навчити майстерності може тільки той, хто сам володіє ним досконало. З огляду на це, народні промисли завжди професійні, оскільки народний майстер повинен знати традиційні прийоми виготовлення виробів і відмінно володіти ними. Не варто також забувати і про виготовлювача даних виробів – ні в одній іншій галузі промисловості не відіграє такої значної ролі індивідуальна праця майстра: «Майстер народного художнього промислу – фізична особа, яка виготовляє вироби певного народного художнього промислу відповідно до його традицій» [159, с.60-61].

Народно-художні промисли – це абсолютно особлива, самостійна художня система, що постійно розвивається. Народне мистецтво цікаво не тільки з художнього погляду, але і з погляду історичного, етнографічного,

соціологічного. Слід особливо підкреслити наукову цінність творів народних художніх промислів. Народно-художні промисли – це минуле, живе у сьогоденні, спрямоване в майбутнє, яке розвивається за тільки йому притаманними законами. Це культурна пам'ять народу, невіддільна від сучасності [159, с.62-63].

Декоративно-прикладне мистецтво вивчається у багатьох навчальних закладах України і зарубіжжя (див. додатки). Фундаментальні положення і практичні рекомендації з питань художнього і професійного навчання розкриті в працях В. Андріяшина, П. Атутова, А. Вихруща, В. Гусєва, Й. Гушулея, М. Деліка, А. Дьоміна, В. Качнева, М. Корця, В. Курок, Г. Левченка, Д. Лазаренка, В. Мадзігона, В. Сидоренка, Р. Скульського, А. Стахурського, В. Стешенка, Г. Терещука, Д. Тхоржевського, В. Харламенка, М. Ховрича. Але в наукових працях та публікаціях не зустрічається аналіз змісту освітньо-професійного комплексу підготовки майбутніх художників декоративно прикладного мистецтва та його вплив на якість засвоєння фахових понять з художнього проектування під час навчання етнодизайну.

Це створює потребу перегляду змісту деяких навчальних дисциплін освітньо-професійного комплексу і реорганізацію структури навчального матеріалу, який має базуватися на об'єднанні дисциплін у тематичні блоки за методом проектування: художнім, технічним чи комп'ютерним. Такий підхід покращить результати формування фахових понять з етнодизайнерського проектування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Сучасний розвиток художньої та дизайнерської творчості дає необмежені можливості поступу стилістичних напрямків. Одним із широко використовуваних напрямків у практичній діяльності став **етнічний напрям**. У нашому дослідженні розглянуті методи проектування в декоративно-прикладному мистецтві з етнічними мотивами під час підготовки майбутніх художників на основі інформаційних технологій.

Наукові розробки за жанрами декоративно-прикладного мистецтва з етнічними мотивами розглядають і пропонують велику кількість методів проектування в навчальному процесі. В етнодизайнерській творчості останні є сукупністю прийомів, способів доцільних дій, спрямованих на впорядкування проектного процесу [425, с. 473].

Кожен з напрямків має свої методи, засоби та інструментарій у створенні мистецьких виробів з етнічними мотивами. Сучасні фахівці декоративно-прикладного мистецтва в своїй творчості часто звертаються до багатотисячної спадщини народного мистецтва, глибоко і повно вивчаючи предмети ремісничого виробництва, технології їх виготовлення та оздоблення. Великий внесок у наукову та художню культуру внесений такими фахівцями, як О. Никорак (2004), Т. Кара-Васильєва (1983, 2002, 2005), Є. Антонович (1992), Р. Захарчук-Чугай (1986, 1988), М. Станкевич (1992), А. Жук (1985), С. Китова (2003), С. Нечипоренко (2005) та ін. Авторами доведено, що народне мистецтво, засноване на ручній праці, є явищем в мистецькій культурі, здатне вплинути на подальший розвиток декоративно-прикладного мистецтва.

Дослідженням діалектики художнього сприйняття і розуміння мистецтва присвячена робота доктора педагогічних наук, професора О. Рудницької «Педагогіка: загальна та мистецька» [384]. Найважливішим внутрішнім рушієм самого існування, історичного розвитку та соціально значущого впливу мистецтва є його сприйняття, що становить основну ланку художньо-освітньої практики. Воно забезпечує можливість і способи прилучення людини до образного змісту художніх творів, відіграє суттєву роль у реалізації творчої діяльності слухача, глядача, виконавця, художнього критика, педагога мистецьких дисциплін, тому розвиток здатності до художнього сприйняття як професійного, так і аматорського, є невід'ємним аспектом збагачення художньої культури суспільства та вдосконалення мистецької освіти.

Проблеми художньої освіти, декоративно-прикладного мистецтва зокрема, тісно пов'язані зі змінами, що відбуваються у суспільно-політичному житті держави, її соціально-економічній сфері, у сфері матеріального виробництва, а також суспільній свідомості. Ці зміни потребують перегляду вимог щодо професійної підготовки майбутніх художників – студентів вищих мистецьких навчальних закладів. До того ж, як наголошує В. Кремень, розвиток кожної окремої людини на основі її здібностей – це головний важіль подальшого прогресу суспільства [237, с.3].

Отже, реалії сьогодення потребують професійної підготовки обдарованих студентів вищих мистецьких навчальних закладів, творчі якості яких необхідно розкривати саме в процесі навчально-виховної діяльності на засадах етнодизайну, який розвиває творчий потенціал кожного студента, долучає до народного мистецтва, до духовних та культурних національних цінностей, підвищуючи у такий спосіб загальну культуру особистості, фахівця, громадянина, що є запорукою культурного поступу суспільства [382, с.143].

Необхідною умовою для ефективного навчання студентів вищих навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва є проектування компонентів навчального середовища з використанням елементів етнодизайну. Освоєння цінностей минулого, що успадковується, і пристосування до нових соціокультурних потреб, виступають важливим проявом культуротворчого процесу, який має спрямування на досягнення мети: розширення впливу реально діючого поля етнодизайну на особистість обдарованого студента; прилучення студентів до його багатоманітного світу, формування ціннісного ставлення до нього; розвиток інтересів, здібностей, творчої індивідуальності обдарованого студента у вищому мистецькому закладі [382, с.145].

Успішність художньо-проектної етнодизайнерської діяльності студентів припускає наявність у їхніх проектах, результатах діяльності, наукового, технічного і художнього параметрів. Домогтися такого ефекту одному

студенту досить складно. Низка науковців обґрунтовують важливість спільного студентського дизайн-проекування не лише як нового та дуже ефективного засобу взаємодії між людьми, а й як умови становлення самого суб'єкта діяльності. Тому такі науковці, як В. Давидов, В. Дьяченко, Л. Карпенко, В. Фляків, Т. Метис та ін., обґрунтовують важливість зміни індивідуальної навчальної роботи й індивідуальної відповідальності за її результат на колективні форми навчання і колективну відповідальність за успіх кожного [370, с.171].

У психолого-педагогічній літературі усе частіше обговорюється питання про те, що правильно організовані форми спільної діяльності студентів можуть стати ефективним шляхом подолання багатьох труднощів у навчанні. Незважаючи на значні успіхи, досягнуті педагогами та психологами в дослідженні спільної діяльності студентів, в цій галузі залишається ще багато невирішених проблем. Так, практично не вивчені можливості організації спільної художньо-проектної етнодизайнерської діяльності студентів в умовах ЗВО декоративно-прикладного мистецтва. Зокрема, не вирішена проблема визначення умов ефективної організації студентських етнодизайн-груп, при яких їхня художньо-проектна, етнодизайнерська діяльність може стати максимально успішною, творчою, креативною [122, с.30].

При цьому, на погляд В. Клименка, професійна підготовка студентів, має здійснюватися з урахуванням дії закону мінімальної дії: щоб одержати позитивну зміну, яка забезпечує становлення системи механізмів психомоторики, слід затрачати найменшу роботу [251]. Захоплення результативністю студентів у галузі декоративно-прикладного мистецтва, їх «натаскування» й інтенсифікація процесу навчання хоча й різко підвищує загальні показники результативності проте, негативно впливає на їхній особистісно-творчий розвиток. Цим самим порушується внутрішня гармонія особистості (думки, почуття, дії), що в кінцевому результаті зумовлює її розумове виснаження та перевтому.

Дотримуючись подібних поглядів, В. Семиченко зазначає, що «для досягнення найвищого результату діяльності є небажаними і занадто слабкі, і надмірно високі емоційні навантаження» [400, с.6]. Відповідно навчання має бути особистісно зорієнтованим і враховувати оптимальні навантаження для досягнення максимальних результатів. Втіленню цих підходів, на наш погляд, повинен сприяти саме етнодизайн як складова професійної підготовки майбутніх фахівців мистецьких спеціальностей художньо-проектного напрямку. Адже саме етнодизайнерська діяльність майбутніх фахівців здатна перетворити навчання в почуттєво-захоплюючий процес, зробити його посильним кожному студенту, в кінцевому результаті – їхня навчальна діяльність переростає у творчість, сприяє поступовому розкриттю здібностей і талантів.

Багатогранний процес етнодизайнерського проектування вимагає від виконавця рівноцінного використання діяльності, образного, просторового, логічного і технічного мислення студентів. Етнодизайнерський проект буде успішним за умови, якщо у процесі його створення активізуються образне, вербальне і технічне мислення. Водночас, згідно з феноменом інтегративного мислення, ми можемо стверджувати, що у більшості випадків студентам притаманний різний ступінь розвитку образного, вербального технічного мислення. Тому, для успішного виконання студентами етнодизайнерського проекту та забезпечення належних умов розвитку у них різних видів мислення, поділяємо ідею організувати навчально-творчу групу з етнодизайну, до складу якої мають входити студенти з високо розвинутими видами образного, вербального або технічного мислення [122, с.31].

Так, для Л. Виготського основною проблемою, пов'язаною з процесом освіти і процесом цілеспрямованої діяльності загалом, є проблема засобів діяльності, за допомогою яких виконується психічна операція, здійснюється цілеспрямована діяльність. Завдяки використанню системи знаків і психологічних засобів «людина здійснює своє вростання в культуру» [135, с.68]. Майбутні фахівці мистецьких спеціальностей декоративно-

прикладного мистецтва, як ініціатори діяльності, визначають характер і спосіб дій, обмірковують мету, враховують умови праці, передбачають результати художньо-проектних дій, співвідносять адекватність результатів задумам, бажанням. Викладач як майстер-наставник в умовах «школи етнодизайну» та творчих етнодизайнерських груп здатний прискорити культурне становлення майбутніх фахівців мистецьких спеціальностей з компетентністю у галузі етнодизайну. Використовуючи для цього, згідно з визначенням І. Сеченова, «системи скорочених знаків» – готових форм чужого досвіду, захованого у знаках-символах [401], завдяки чому студенти отримують можливість співвідносити продукти чужого досвіду з показниками власного, тобто, засвоювати те, що безпосередньо передбачається викладачем з основ етнодизайну.

За даними сучасних психофізіологів, кінестетичні й енергопотенційні можливості особистості залежать від особливостей функціональної асиметрії мозку людини: «Людина може обробляти інформацію з домінуванням лівої або правої півкуль або ж бути представником «змішаного мозку» [122]. Тому дослідники вважають, і ми поділяємо цю думку, що при формуванні фахової компетентності з основ етнодизайну у фахівців мистецьких спеціальностей декоративно-прикладного мистецтва важливо врахувати висновки науковців щодо професійних можливостей «лівопівкульних» і «правопівкульних» особистостей, а також особистостей з рівно, гармонійно розвиненими півкулями головного мозку.

Студенти типу «мислителі-слухачі» ефективніше себе реалізують у «школі етнодизайну». Інша група людей, яка обробляє інформацію переважно за допомогою правої півкулі мозку, вирішує проблеми інтуїтивним способом, мислить образно, володіє зоровою пам'яттю краще, аніж слуховою чи кінестетичною. Вони схильні до винаходів, пошуку і формування нових ідей. Студенти типу «художник-глядач» в ході фахової підготовки з етнодизайну краще будуть виявляти свої здібності саме у процесі діяльності творчої етнодизайнерської групи.

Проблема функціональної асиметрії мозку людини і залежність від особливостей асиметрії професійних якостей особистості висвітлена у значній кількості літературних джерел [244; 413]. Так, Г. Чайченко вказує на необхідність повноцінного розвитку особистості, оскільки надмірна активізація вербально-понятійною інформацією центру Брока і Верніке в лівій півкулі мозку призводить до гальмування психічних процесів у правій (художньо-образній) півкулі мозку і навпаки [472]. Лише на основі обміну вербальною чи сенсорною інформацією півкулі повноцінно активізуються, забезпечуючи механізм інтегративної діяльності мозку. Вчені-фізіологи вказують на дуже важливе положення: логічно-понятійній лівій півкулі мозку і художньо-образній правій властивий певний функціональний антагонізм [244; 413].

Аналіз результатів вивчення функціональних особливостей мозку людини засвідчив, що ліва півкуля більше пристосована до аналітико-розумової діяльності та операцій з послідовними сигналами, натомість права півкуля – до синтезу й асоціацій [485]. У багатьох науковців цієї галузі знань існує припущення, що людський мозок досяг лише початкової стадії функціональної диференціації в роботі півкуль, і подальша еволюція мозку полягатиме в наростанні його функціональної спеціалізації [485; 244]. Такий процес спостерігається найбільш виразно у проектній діяльності дизайнерів, яка є універсальною за своєю суттю [472].

На думку А. Бровченко, важливо використати явище функціональної симетрії мозку і забезпечити поєднання «групи творчості» (наслідування художника декоративно-прикладного мистецтва) і «студії етнодизайну» (художнє проектування і конструювання за власним задумом з урахуванням принципів етнодизайну), оскільки, пробудження в людині творця та поціновувача прекрасного викликає діяльність, пов'язану зі створенням і прикрасою предметного середовища життєдіяльності сучасної людини, тобто діяльність, що за своєю суттю близьку до етнодизайнерської. При цьому, осмислене знання художньо-творчого етнодизайнерського проектування

може стати ефективним засобом гармонізації відносин студентів зі світом природи, техніки, мистецтва та матеріальної культури суспільства [122, с.32]. Таким чином, художньо-творче етнодизайнерське проектування має сприяти естетичному вихованню студентів, розвитку їхньої творчої, внутрішньо образної й емоційної сфери, формуванню потреби і здатності насолоджуватися красою, жити в красі і «за законами краси».

Так, у наукових працях П. Лузана, А. Дьоміна, В. Рябця розкривається сутність проблеми впливу емоційної сфери, образного мислення на активність навчання студентів: «Якщо правильно поєднувати діяльність понятійно-логічної і образної сфер мислення, враховуючи особливості їх властивостей, то образна сфера суттєво допомагає студентам краще зосередитись під час навчальної роботи і певною мірою стимулює діяльність понятійно-логічної сфери» [284, с.82].

Зазвичай, процес етнодизайнерського проектування передбачає максимальний прояв індивідуальності проектувальника і передусім залежить від його світобачення. Водночас, існує визначена схема цього творчого процесу. Етапність процесу проектування розглянута у працях вітчизняних та зарубіжних науковців: Ю. Легенького [276], Л. Холмянського [467] та ін.

Минуле століття в етнічній історії багатьох народів було глобальним актом рефлексії, пошуком власної культурної парадигми. Цей факт розвивається в межах перехідного періоду в історії культури. Він виникає, коли вичерпується стійка картина світу. Про це розмірковували філософи, починаючи з Ф. Ніцше і О. Шпенглера. На початку ХХ ст. М. Бердяєв писав: «Світ змінює свої одяг та покрови» [25, с.28].

Декоративно-прикладне мистецтво жваво відгукується на будь-які зміни в житті суспільства, а коли довкола художньої території виникають нові ідеали, культуротворчі можливості декоративно-прикладного мистецтва виявляються з новою силою, тому що воно здатне генерувати нові цінності, які проникають в інші сфери культури, впливаючи на психологію особистості та етносів загалом. «Мистецтво є нині важливим фактором

порятунку людства; художник – проповідник майбутнього; його проповідь ... у вираженні свого внутрішнього «я»; він сам – фатальний символ того, що нас чекає попереду» [20, с.22], – ці слова А. Білого сьогодні набувають нової актуальності. З цієї позиції етнодизайнерський підхід набуває нового забарвлення у співвіднесенні з досвідом світової культурної спадщини.

Висновки до другого розділу

1. Рівень розвитку художньо-проектної діяльності залежить не лише від інтелектуальних надбань, але і від практичних проектних умінь. Практична художньо-проектна діяльність є чинником розвитку мислення студентів (професійне мислення ідеального фахівця поєднує художньо-образне, системно-наукове та інноваційно-винахідницьке мислення), а критичне проектне мислення стає засобом організації дії, що передують його умовою.

2. Творчість зазвичай розглядається дослідниками у двох аспектах: 1) як духовна або предметно-перетворювальна діяльність, зумовлена високим рівнем активності особистості, спрямованої на подолання суперечності й отримання кінцевого результату; 2) як сукупність якостей особистості, що забезпечують її самореалізацію та самоствердження. Суперечлива єдність цих двох аспектів знаходить відображення у науковій дискусії про взаємозв'язок творчості і діяльності. При цьому зазначається, що творчість виступає як родова характеристика людини.

3. Навчальна діяльність майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва пов'язана зі створенням художніх проектів, яка визначає зміст і структуру етнодизайнерської компетентності фахівця цієї галузі, що представляє комплекс мотиваційних, загальноосвітніх, професійних і загальнокультурних компонентів, які визначаються тим, що для здійснення проектної діяльності поряд з творчими задатками важливими є володіння комп'ютерними технологіями та програмним забезпеченням. Модель формування професійної компетентності фахівця-художника декоративно-

прикладного мистецтва з етнодизайну в системі викладання у вищій школі повинна реалізовуватися у створенні організаційних умов; ґрунтуватися на системі методичних принципів, відповідних як змістом і структурою поняття «етнодизайнерська компетентність», так і сучасним тенденціям розвитку суспільства та системи освіти; мати відповідні навчально-методичне забезпечення та систему контролю й оцінки.

4. Сучасний стан нашого суспільства характеризується зростанням етнічної свідомості народу, посиленням його інтересу до вітчизняної історії та культури, до усвідомлення необхідності збереження традиційного народного мистецтва як генофонду його духовності, втрата якого загрожує існуванню самого народу. Звернення до життєдайних джерел народного мистецтва, до збереження та оновлення всіх його видів – це усвідомлення свого родоводу, духовних традицій, відродження культури українського народу.

5. Декоративне мистецтво в Україні – світ краси й фантазії, поетичного осмислення навколишньої природи, схвильована розповідь про думки й почуття людини, світ натхненних образів, що сягають давньої міфології, звичаїв і уявлень наших предків. У декоративному мистецтві яскраво й повно розкрилася душа народу, споконвічне прагнення до прекрасного, високорозвинене почуття ритму, композиційної міри в побудові орнаменту, гармонії кольорових поєднань.

6. В умовах сучасного українського суспільства і освіти, зорієнтованих на розвиток творчої особистості, вихованої на гуманістичних цінностях з урахуванням надбань національної культури, професійна підготовка майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, на нашу думку, має здійснюватись на засадах етнодизайну, як одного з таких елементів. А саме:

- по-перше: теорія дизайну потребує глибокої науково-дослідної роботи, на результатах якої потрібно розробити стандарти освіти у сфері етнодизайну й стандарти професії художника декоративно-прикладного

мистецтва, що буде сприяти створенню робочих місць та залучення молодих поколінь до етнодизайнерської діяльності. Це надасть впевненості молодим фахівцям у затребуваності їх праці у суспільстві.

- по-друге: параметри етнодизайну будуть виділяти вітчизняні вироби на міжнародному ринковому просторі, вилучати їх з безликості товарної ринкової маси. Саме етнічні риси у формотворенні речей та матеріальних предметів нададуть неповторності, яка і стане мотивацією зацікавлення та бажання придбати, скористатися товарами і послугами нашої країни.

- по-третє: у просторі освіти майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва обізнаність молодих фахівців з характеристиками етнокультури дасть змогу їм використовувати форми народного мистецтва як джерела творчості, генерування ідей та креативного підходу до матеріалізації своїх ідей у проектуванні.

7. Розглянуті і запропоновані перспективні методи проектування за народними мотивами передбачають поступове і ретельне переосмислення першоджерел з метою збереження їх емоційно-інформативних, художньо-композиційних і технологічних ознак. Вони можуть бути плідними в діяльності фахівців художньо-проектного напрямку, оскільки роль національної складової, вдосконалення методів проектування, трансформації і стилізації обумовлює рівень культурного розвитку етнографічного дизайну в умовах глобалізаційних процесів.

Основні положення другого розділу опубліковані в наступних роботах [46], [49], [56-58], [64], [77], [81], [107], [111], [113], [118].

РОЗДІЛ III

МЕТОДИЧНА СИСТЕМА НАВЧАННЯ ЕТНОДИЗАЙНУ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА НА ОСНОВІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Сучасне суспільство пріоритетами свого розвитку визначає формування творчо активного нового покоління, здатного до самоосвіти, саморозвитку та самореалізації в умовах мінливого і насиченого інформаційного середовища. Діяльність людини в цих нових умовах має яскраво виражений творчий характер, що виражається в здібностях виявляти проблеми, формулювати і здійснювати інноваційні проекти, ініціативно і плідно працювати з інформацією. Для вирішення цих завдань визначальне значення має вектор гуманістичної спрямованості у формуванні особистості, звернення до досвіду художньої культури як системоутворюючого фактору сучасної освіти.

У законах «Про освіту» [197], «Про вищу освіту» [196], «Національній доктрині розвитку освіти» [317] та ін., основною метою професійної освіти задекларована підготовка кваліфікованого працівника відповідного рівня та профілю, конкурентноспроможного на ринку праці, компетентного й відповідального, який вільно володіє фаховими знаннями й уміннями, здатний до ефективної роботи за обраним фахом.

Одним із шляхів реалізації поліпшення якості підготовки майбутніх фахівців у галузі декоративно-прикладного мистецтва є вдосконалення змісту професійно орієнтованих дисциплін на основі, що повинна включати: теоретичну підготовку, яка містить відомості про прикладне мистецтво як частину культури та особливий вид художньо-трудої діяльності українського народу; художньо-практичну підготовку, що містить досвід творчої діяльності вагомий для розвитку умінь, навичок художньої; методичну підготовку, яка містить формування умінь і навичок використання

майбутніми фахівцями різних форм і методів навчання та виховання студентів засобами декоративно-прикладного мистецтва.

3.1. Концепція моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

Наскрізними ідеями навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва мають стати гуманізація цього процесу, природовідповідність, особистісна й культурна орієнтація, відкритість до реалізації нових методів шляхом запровадження сучасних технологій навчання, підвищення ролі самонавчання, розвиток студентської рефлексії (самопізнання). Серед широко визнаних дидактичних **принципів** потрібно виділити такі:

- *загальні принципи організації навчання*: свідомості, активності, міцності знань, умінь, навичок, науковості й доступності, наступності і спадкоємності, системності, перспективності й наочності, принцип виховуючого навчання, принцип єдності теорії та практики, принцип зв'язку навчання з життям;

- *принцип індивідуалізації та диференціації навчання* (М. Махмутов [297, с.65], П. Сікорський [415, с.171-174], З. Слєпкань [417, с.67-68] та ін.). Організація навчання має відповідати різним індивідуальним освітнім запитам студентів, що потребує певної свободи вибору індивідуальної траєкторії навчальної діяльності;

- *принцип особистісного спрямування*. О. Рудницька слушно зазначила, що за умови індивідуалізації навчання, як правило, студент залишається провідником ідей викладача, який організовує його активну, максимально продуктивну роботу, в особистісно орієнтованій педагогіці школяр є творцем власної діяльності на основі не лише «врахування», а й «включення» його особистісних функцій у навчальний процес, розвитку

неповторного суб'єктивного, емоційно-особистісного ставлення до світу, самого себе і своєї діяльності.

Особистісний досвід набувається за певними напрямками: у сфері інтелектуально-пізнавального пошуку знань, сповненого особистісним смислом; у процесі комунікативно-діалогічної діяльності, яка веде до вироблення й апробації власної життєвої позиції; у сфері емоційно-особистісних проявів, що супроводжуються ціннісними переживаннями різних дій і відносин [384, с.28-29].

- *принцип мотивації учіння* (М. Махмутов [297, с.64-65], К. Плиско [359, с.42-44]), що ґрунтується на внутрішньому бажанні, емоційних переживаннях, інтересі, зацікавленості, пізнавальних потребах студентів. У свою чергу, зацікавленість змістом тематичного матеріалу та методами його опанування сприяє підтриманню інтересу в навчанні. Як образно стверджує С. Русова, «зацікавлений розум постійно обсервує й досліджує, шукаючи матеріалу для своєї думки, як здорове тіло шукає страви» [387, с.179];

- *принцип проблемності* (М. Махмутов [297, с.63], К. Плиско [359, с.36-38] та ін.), який ґрунтується на закономірностях індивідуального пізнання й реалізується шляхом використання в навчанні проблемних запитань, завдань, створення проблемних ситуацій, так званих «інтелектуальних конфліктів», що спонукають студентів до мислення. За Ю. Кулюткіним, від змісту проблемної ситуації залежить домінуювальне використання чи методів евристики, чи алгоритмічних методів, однак з навчальною метою евристичні моменти можуть бути пріоритетними навіть у тих завданнях, для яких є стандартні способи розв'язання [268, с.183];

- *принцип інтенсивності дидактичного процесу*. На думку В. Безпалька, індикатором рівня відповідності дидактичного процесу принципу інтенсивності є швидкість засвоєння студентами діяльності із заданими показниками [30, с.97];

- *принцип діалогової взаємодії*, як варіанти цієї інтерактивної ідеї – принцип «багатосторонньої комунікації» (О. Пометун [362, с.12]), принцип комунікативності (О.О. Леонтьєв [299, с.10]), функціонально-комунікативний принцип (М. Пентилюк [270, с.219]). За П. Сікорським, окреслений принцип дає змогу перетворювати студента з об'єкта в суб'єкт навчання, дотримання цього принципу дає змогу створювати на уроках атмосферу партнерства і співробітництва [415, с.31];

- *принцип урівноваженої амбівалентності*, що реалізується в алгоритмічно-евристичному способі навчання, який базується на протилежних діях алгоритмічного та пошукового характеру (О. Вознюк, О. Дубасенюк) [138, с.226-227].

Розглядаючи **концепцію методичної системи** навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій як одного з аспектів професійно-творчої діяльності (адже мова йде передусім про організацію процесу комп'ютерного проектування під час навчання етнодизайну в умовах ЗВО декоративно-прикладного мистецтва), аналізуючи наукові дослідження, зокрема Д. Корчевського [239], М. Курача [264], І. Нищака [321], нами сформовано та виділено такі її складові: мету, мотив, дії та результат.

Метою навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій є досягнення певного рівня здатності і готовності здійснювати індивідуально-творчу та професійно-фахову діяльність у галузі етнодизайнерського проектування, організувати проектно-дослідницький процес навчання в умовах ЗВО, сприймати особистість студента як носія унікальної творчої індивідуальності.

Мотивом навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій є усвідомлення необхідності оволодіння етнодизайнерськими компетентностями, а також застосування їх в умовах організації та здійснення пізнавально-

дослідницького процесу як в ЗВО декоративно-прикладного мистецтва, так і майбутній професійно-творчій діяльності.

Дії з формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій спрямовані на творчу і професійну ідентифікацію майбутнього фахівця, на орієнтацію його професійних й особистісних якостей відповідно до вимог суспільства щодо підготовки сучасного митця, який володіє високим рівнем художньо-проектної культури.

Результатом навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій є: по-перше, *сукупність понять й уявлень про творчий процес* у галузі комп'ютерного проектування та роль творчої особистості в ньому; по-друге, *глибоке розуміння сутності і змісту* творчої етнодизайнерської художньо-проектної діяльності, уміння самостійно організовувати та здійснювати цей процес на рівні як індивідуальної творчості, так і майбутньої професійно-художньої діяльності фахівця у галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Стійкість концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій як педагогічного процесу забезпечується регулюванням послідовності етапів навчання етнодизайну, а також інтегративними зв'язками між циклами художньо-естетичних і техніко-технологічних дисциплін. Крім цього, важливими компонентами методичної системи є пропедевтична навчальна дисципліна «*Основи інформатики*», курси дисциплін «*Основи комп'ютерної графіки*», «*Комп'ютерне проектування*», «*Комп'ютерна і проектна графіка*» та «*Комп'ютерні технології в проектування*», розроблені на інтеграційно-функціональній основі.

Реалізація компонентів концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій опосередковується через організацію

взаємодії учасників навчального процесу на основі співпраці, інформативності, співуправління. Зокрема, діяльність викладача у контексті формування досліджуваного феномену передбачає: інформування про нові знання, пояснення їх сутності та змісту, організацію осмислення, узагальнення, синтезування, закріплення, застосування на практиці, оцінювання рівня його засвоєння. При цьому, необхідним є створення проблемних ситуацій, вирішення комплексу завдань репродуктивного, проблемно-пошукового і творчого характеру, у процесі яких усвідомлюються суперечності творчої етнодизайнерської діяльності. З другого боку, діяльність студентів у навчанні етнодизайну на основі використання інформаційних технологій передбачає: сприйняття інформації та виявлення первинного розуміння; осмислення; закріплення шляхом повторення, навчальної самостійності у процесі вирішення завдань репродуктивного, проблемно-пошукового та творчого характеру.

Отже, структура і зміст концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва містять такі **домінанти**:

1. *Нормативно-правові підвалини* концепції, закладені в державних документах: законах України «Про освіту» [197], «Про вищу освіту» [196], Національній стратегії розвитку освіти на 2012-2021 рр. [317], Галузевому стандарті вищої освіти (галузь знань 02 «Культура і мистецтво» спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація») [145] та інших нормативно-правових документах.

2. *Основні джерела* концепції методичної системи:

- соціальне замовлення суспільства, що ґрунтується на об'єктивних потребах суспільства і особистості на сучасному етапі;
- зарубіжний і вітчизняний педагогічний досвід формування знань й умінь, інтеграції дисциплін художньо-естетичного, техніко-технологічного, методичного, і психолого-педагогічного циклів, тенденцій його розвитку;

- вимоги до знань, умінь і навичок, компетентності, професійної підготовки майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва, зокрема, до рівня сформованості у них художньо-проектних знань й умінь з етнодизайну;

- зміщення акцентів навчального процесу на культивування педагогічної рефлексії та конструктивного розв'язання етнодизайнерських завдань творчого характеру;

- нові вимоги до сучасного художника декоративно-прикладного мистецтва, який має бути готовий здійснювати особистісно зорієнтований підхід у процесі художньо-проектної, етнодизайнерської та інших видів діяльності студентів;

- практичний досвід, який містить інноваційні технології навчання студентів художнього проектування під час навчання етнодизайну, реалізації ідей в матеріалі та організації творчої художньо-творчої діяльності студентів в умовах навчального закладу.

3. *Методологічні основи* концепції методичної системи, які представлені у вигляді універсальних категорій і законів, а також принципів і положень системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів до навчання студентів етнодизайну й організації відповідної творчої діяльності. При цьому, системний підхід закладає загальнонаукове підґрунтя, діяльнісний – виступає теоретико-методологічною стратегією, а особистісно зорієнтований і технологічний підходи – практико-орієнтованими тактиками, спрямованими на досягнення кінцевого результату – високого рівня сформованості у майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь.

4. *Обґрунтування необхідності* створення і реалізації концепції методичної системи навчання етнодизайну, що полягає в потребі комплексного психолого-педагогічного вивчення розвитку особистісних якостей і властивостей студента у процесі творчої художньо-проектної

діяльності з метою пошуку напрямів підвищення ефективності професійно-мистецької підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

5. *Мету концепції* методичної системи, яка полягає в теоретико-методологічному та технологічному забезпеченні формування у студентів необхідних знань й умінь при навчанні етнодизайну як специфічного процесу, спрямованого на становлення творчої особистості художника декоративно-прикладного мистецтва, якому властива цілісність сприйняття та реалізації художньо-проектної, техніко-технологічної та педагогічно-мистецької діяльності.

6. *Категоріальний апарат* концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, який передбачає необхідність розгляду досліджуваного феномену як: 1) системи (системоутворювальних чинник, елемент системи, компонент системи та ін.); 2) діяльності (структура діяльності, компоненти діяльності та ін.); 3) процесу (процес, структура процесу, елемент процесу, творчий процес, художній процес, інформаційний процес, педагогічний процес та ін.).

7. *Ядро концепції* методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій складають закони, закономірності та принципи функціонування і розвитку досліджуваних процесів та явищ, а також проблеми, що дають змогу оцінити сучасний стан художньо-проектної підготовки студентів під час навчання етнодизайну.

Незмінність закономірних зв'язків у формуванні етнодизайнерських знань та вмінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій передбачає дотримання таких **дидактичних законів**:

- *закон соціальної зумовленості цілей, змісту та методів навчання*, використання якого передбачає перекладання соціального замовлення на підготовку художника декоративно-прикладного мистецтва, здатного до індивідуально-творчої та професійної діяльності у галузі художнього проектування, на рівень педагогічних засобів і методів, адекватних цьому процесу;

- *закон виховуючого і розвивального процесу навчання*, який розкриває співвідношення в оволодінні художньо-проектними знаннями та вміннями під час навчання етнодизайну, способами творчої діяльності та різнобічному розвитку особистості й рівні вихованості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва;

- *закон єдності і цілісності навчального процесу*, який розкриває співвідношення частини та цілого, необхідність гармонійного поєднання раціонального, емоційного, мотиваційного, пошукового, змістовного, операційного та інших компонентів;

- *закон єдності та взаємозв'язку теорії і практики*, який уможливорює створення умов для теоретичного осмислення і можливості реалізації отриманих знань у створюваних педагогічних ситуаціях, змодельований індивідуально-творчій та професійно-художній практиці;

- *закон єдності і взаємозумовленості*, який передбачає взаємозв'язок творчих індивідуальних та колективних видів творчої етнодизайнерської діяльності у галузі художнього проектування.

Зовнішні та внутрішні **закономірності** в концепції деталізуються як стійкі, об'єктивні, істотні та повторювальні зв'язки між компонентами процесу формування у студентів етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій. Зокрема, *зовнішні закономірності* характеризують залежність досліджуваного процесу від суспільних процесів й умов: потреб суспільства у фахівцях декоративно-прикладного мистецтва, здатних реалізувати творчі здібності, знання, уміння і навички на високому

професійному рівні. До *внутрішніх закономірностей* нами віднесено: зв'язки між цілями і змістом процесу формування у студентів етнодизайнерських знань та вмінь; зв'язки між цілями, змістом і методами формування досліджуваного феномену; зв'язки між цілями, змістом, методами і засобами формування знань та вмінь під час навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. **Деталізація** вказаних закономірностей знаходить вираження у наступному:

- *зв'язок між навчанням і вихованням*: діяльність викладача, який формує у студентів етнодизайнерські знання та вміння на основі використання інформаційних технологій має виховний характер, передусім мова йде про виховання ціннісного ставлення до творчої роботи та майбутньої професії художника;

- *залежність між взаємодією викладача та студентів*, внаслідок чого першочерговими постають взаємозумовлені відносини та спільна творча діяльність учасників процесу, який можна описати так: чим більш інтенсивний та свідомий процес оволодіння студентом етнодизайнерськими знаннями та вміннями на основі використання інформаційних технологій, тим вища якість їх сформованості;

- *міцність засвоєння навчального матеріалу* розкривається через систематичне пряме та відтерміноване повторення вивченого, включення його у межі нових змодельованих ситуацій, коли виникає потреба у застосуванні етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій на практиці;

- *розвиток навичок оперувати* етнодизайнерськими знаннями та вміннями на основі інформаційних технологій залежить від використання активних методів (дослідницьких, проблемного навчання, актуалізації інтелектуальної та практичної діяльності тощо), що зумовлює їх вибір з

позиції цільового, змістовно-процесуального, організаційно-управлінського і результативно-оцінювального модулів;

- *формування у студентів понять і знань у галузі комп'ютерного проектування* під час навчання етнодизайну може відбутися за умови організації спеціальної навчально-пізнавальної діяльності, яка передбачає видалення істотних ознак, явищ, об'єктів, операцій, етапів, стадій проектування, а також об'єднання або розмежування психолого-педагогічних, методичних і фахових понять і категорій; встановлення зв'язків цих понять у змісті навчальних дисциплін тощо.

Основними **принципами** функціонування методичної системи є: 1) *загальнопедагогічні принципи*, які мають універсальний характер, характеризують практичну педагогічну діяльність у вищій школі та безпосередньо пов'язані із закономірностями формування у студентів етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій; до них належать: а) *принципи професійної спрямованості* навчального процесу у ЗВО декоративно-прикладного мистецтва: індивідуалізації та диференціації; культурної детермінації; міждисциплінарної інтеграції та ін.; б) *загальнодидактичні принципи*: науковості; системності; систематичності та послідовності у навчанні; єдності й оптимального поєднання колективних, групових та індивідуальних форм навчання; оптимального поєднання словесних, наочних і практичних методів; міцності знань та ін.; в) *специфічні принципи*: педагогічної доцільності; цілісності; функціональності; фасилітації; когнітивності, спільної творчої діяльності, багатовимірного, множинного опису тощо.

8. *Змістовно-сміслові* наповнення концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій втілюється у вигляді моделі досліджуваного аспекту педагогічного процесу, яка містить цільовий, змістово-процесуальний, організаційно-управлінський та результативно-

оцінювальний модулі, та дає змогу описати зміст і процес організації суб'єкт-суб'єктної взаємодії та співтворчості, виявити спрямовуючу, спонукальну і смислоутворювальну функції, визначити організаційно-педагогічні умови та розробити навчально-методичний супровід і діагностичний інструментарій.

9. До *організаційно-педагогічних умов*, які сприятимуть успішній реалізації концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, віднесені такі:

- *зовнішні*, спрямовані на створення розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності: 1) націленість педагогічного процесу на розвиток творчої особистості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, його індивідуальності та неповторності, формування здатностей до продуктивної етнодизайнерської діяльності; 2) єдність організації репродуктивної, проблемно-пошукової і творчої діяльності, спрямованої на послідовне формування у студентів цілісної системи етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій; 3) оптимізація змісту, форм і засобів організації процесу формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій; 4) використання доцільних прийомів і методів формування етнодизайнерських знань та вмінь на основі використання інформаційних технологій, які забезпечують максимальний ефект при відносно незначних витратах зусиль і часу;

- *внутрішні*, які визначаються особистісним потенціалом кожного студента: 1) якість мотивацій до етнодизайнерської і художньо-творчої діяльності; 2) зміст ціннісно-сислової сфери особистості; 3) особливості особистості майбутнього майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, що акумулюються в професійно важливих якостях;

- *матеріальні*, що уможлиблюють результативну організацію навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій: 1) технологічний супровід – впровадження у навчальний процес інформаційних технологій, передовсім систем автоматизованого проектування; 2) науково-методичний супровід – створення та використання сучасних педагогічних програмних засобів (електронних посібників, навчально-методичних комплексів дисциплін).

Моделюючи цільовий компонент організації навчання (заняття), важливо врахувати (за В. Каганом, І. Сиченіковим), що цілі, не виражені у формі видів діяльності, втрачають усі об'єктивно притаманні їм дидактичні функції, а отже, не можуть виконувати свою роль, тобто фактично не є цілями. **Навчальні цілі** – це насамперед оволодіння методами діяльності, її засобами, а не лише одержання самого результату. Необхідно формулювати цілі в термінах не тільки видів навчально-пізнавальної діяльності, а й способів дій, що може стати реальним практичним орієнтиром для засвоєння, критерієм відбору змісту навчання й контролю, критерієм відбору всіх педагогічних засобів, необхідних для засвоєння певного змісту, а також індикатором досягнення кінцевих результатів [220, с.18-25].

Процес моделювання системи методів навчання можна попередньо показати у вигляді спрощеної формули:

$$\mathbf{Ц} > \mathbf{ОМ} + \mathbf{ДМ}, \quad (3.1)$$

де Ц – запроектовані навчальні цілі (основна мета організації заняття, проміжні цілі), ОМ – основні методи, ДМ – допоміжні методи.

Наведена формула ілюструє цілеспрямований підхід до вибору методів навчання: система методів визначається ієрархічною системою цілей і є необхідним чинником у досягненні кінцевого результату, який становить критерій відповідності методів цілям. Хоч, зрозуміло, реальний навчальний

результат, як правило, абсолютно не збігається із запланованою метою, ідеальною за своєю природою.

Наступний крок у проектуванні навчально-методичної системи – **моделювання освітнього змісту**, що потребує аналізу предметного програмового матеріалу з урахуванням конкретних навчальних цілей, з обґрунтуванням застосування допоміжних засобів – схем, таблиць, фреймів та ін. Розробляючи часткові питання визначення етнонавчального змісту, потрібно ретельно відбирати тематичний матеріал до кожного заняття. Проектування змістового модуля методичної системи навчання етнодизайну повинно ґрунтуватися на сучасних психолого-педагогічних ідеях і спиратися на принципи добору змісту мистецької освіти, визначені в нормативних документах, а саме: принцип реалізації особистісного підходу до визначення змісту; принцип реалізації діяльнісного підходу до визначення змісту; принцип взаємозв'язку навчання, виховання й розвитку; принцип диференційованої реалізованості; принцип забезпечення єдності форми і змісту; принцип народності; принцип культуровідповідності; принцип поліфункціональності.

Відповідно до навчально-виховних цілей навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва затребуване варіативне застосування цього методу на базі сучасної і минулої культури, культури різних регіонів, етносів. Його структура може містити такі модулі: пошук культурознавчої інформації; моделювання тексту; інтерпретація культурних явищ (розкодування текстів музики, живопису, мистецтва слова); ознайомлення співрозмовника з певною національною культурою, дотримуючись регламенту; культурна рефлексія та ін.

Метод навчання етнодизайну розглядається, з одного боку, як складник змісту навчальних занять, а з другого – як один із необхідних компонентів для проектування, розроблення, упровадження та ефективного функціонування навчальних технологій (М. Пентилюк, С. Караман та ін.) [270, с.224]. В обґрунтуванні пропонованої навчально-методичної системи

виходимо з того, що, по-перше, процес навчання етнодизайну – *складна педагогічна діяльність*, спрямована на формування національно свідомої, духовно багатой етнокомунікативної особистості студента, по-друге, необхідною умовою навчального процесу є *позитивна мотивація учіння* й об'єднана в одне ціле співдіяльність студентів і викладача за допомогою ефективної системи методів. **Навчальний процес** – це одночасна взаємопов'язана діяльність викладача та студентів; метод навчання – спосіб взаємодії викладача з студентами (для викладача методи навчання стають методами організації навчальної діяльності студентів, а для студентів – навчальними діями, видами навчальної діяльності), тому ми не розмежуємо окремо методи організації викладачем навчальної діяльності студентів (зокрема й викладання) і методи учіння, оскільки таке розмежування, по суті, є штучним. З позицій діяльнісного підходу до навчання, метод, який для викладача є способом викладання, керування діяльністю студентів, для студента є методом учіння.

У практиці навчання важливим є ознайомлення студентів з методами навчання та особливостями їх функціонування. Необхідність оволодіння **методологічними знаннями** (про методи одержання нових знань, формування вмій, навичок) визнають І. Зимня [202, с.342], Г. Короткін [238, с.13] та ін. Ми поділяємо думку С. Гессена, що педагог виступає основним посередником на шляху залучення студента до методу знань; ніякий підручник, задачник не може замінити живої роботи методу, в яку викладач (що вже володіє методом) поступово залучає своїх студентів [98, с. 250].

За сучасною інтерпретацією, **когнітивний стиль** – це «система притаманних індивідові способів пізнання, характерних для нього стратегій сприймання, запам'ятовування, мислення, розв'язування задач, що не впливає безпосередньо на успішність діяльності, він визначає її манеру, спосіб, шлях до мети» [223, с.401]. Таким чином, вибір методів навчання значною мірою визначається персональним когнітивним стилем студента.

Стан проектування, розроблення й упровадження навчально-методичної системи значною мірою залежить від рівня методичної підготовки педагога. В. Шуляр виділяє чотири рівні професійно-фахової, методичної підготовленості викладача: *початковий* – розпізнавально-відтворювальний; *середній* – відтворювально-варіативний (адаптивний); *достатній* – варіативно-продуктивний (раціоналізаторський); *високий* – продуктивно-технологічний (новаторський) [484, с.26]. На якість результату впровадження навчально-методичної системи також впливають рівні методичної творчості педагога, обґрунтовані О. Куцевол: репродуктивний, репродуктивно-творчий (адаптивний), творчо-репродуктивний (локально-моделюючий) і творчий (системно-моделюючий) [272, с.231].

З огляду на вимоги сьогодення, **викладач**, навчаючи етнодизайну повинен поєднувати у своїй особі кілька функціональних образів: технолога, майстерного методиста, тонкого психолога, педагога-вихователя, організатора комунікативної взаємодії з студентами, фасилітатора, дослідника тощо. Професійні риси сучасного педагога мають ґрунтуватися на компетентнісній основі. До цього варто додати технологічну **інформаційну компетентність** викладача при навчанні етнодизайну, під якою розуміємо *сукупність психолого-педагогічних компетенцій, що пов'язані з технологіями навчання, досвід їх застосування в практиці етнодизайнерської освіти, готовність до фахової технологічної діяльності на основі інформаційних технологій*. Названі компоненти професійної компетентності в сукупності характеризують професійний стиль педагога і є необхідною умовою для проектування ним навчально-виховного процесу та забезпечення належної освітньої діяльності.

Однією з ефективних технологій є технологія концентрованого навчання, представлена Г. Ібрагімовим, який успішно систематизував методи «занурення в предмет», що використовувалися у працях П. Блонського, В. Шаталова, А. Тубельського й інших педагогів, та дав їм психологічне

обґрунтування [210]. Концентроване навчання як модель освітньої технології подає також А. Остапенко. **Концентроване навчання** – це особлива технологія організації навчального процесу, яка передбачає засвоєння великого обсягу навчальної інформації без збільшення кількості навчального часу шляхом зміни механізмів його засвоєння, структури інформації, форм її подання [11].

Активні методи навчання припускають використання такої системи методів, що спрямована здебільшого, не на виклад викладачем готових знань і їхнє відтворення, а на самостійне опанування студентами знань у процесі активної пізнавальної діяльності. Необхідність активного навчання полягає в тому, що за допомогою його форм, методів можна ефективно вирішувати цілий ряд проблем, які не вирішуються в традиційному навчанні – формувати не тільки пізнавальні, але і професійні мотиви та інтереси, виховувати системне мислення фахівця [2, с.94].

Природно, зміни, що відбуваються в системі освіти загалом, повинні позначитися і на художній освіті декоративно-прикладному мистецтву. Ця система, як стверджують фахівці, «має стати більш гнучкою, різноманітною, ефективною і чутливою до потреб економіки, заснованої на знаннях» [212]. Підставою для модернізації системи освіти цього напрямку в країні слугує гостра нестача необхідних для даної економічної ситуації фахівців художньо-проектного профілю, здатних брати участь у створенні високоякісної наукомісткої продукції, забезпечувати просування науково-технічних досягнень у виробництво та на ринки збуту. Йдеться про підготовку таких фахівців художників, професійне бачення яких у сфері проектування, виробництва і управління ґрунтується на принципах проектної та ділової культури, національних традицій, конкурентному ринку, нових соціальних технологій, знання менеджменту, маркетингу, сучасних ІТ.

Стан розуміння культури в проектному сенсі, яка представляє провідний напрямок сучасної теорії дизайну, дає змогу фахівцям художньо-проектного напрямку на новій методологічній прогресивній основі підходити до

розгляду складних соціально-економічних проблем і пропонувати свої новаторські рішення. Сфера етнодизайнерської освіти в нині існуючому варіанті поки ще не може забезпечити на належному рівні підготовку фахівців нової формації, затребуваних сучасною ринковою економікою. Водночас відомо, що саме художньо-проектний напрям став одним з важелів, що вивели економіку США з жорстокої економічної кризи 30-х років минулого століття. Великобританія, що зазнавала великі труднощі з експортом своєї промислової продукції в 70-80-і роки, зробивши в промисловій політиці ставку на дизайн, вийшла в 1994 році на перше місце в світі за обсягом експорту продукції на душу населення.

Дослідники А. Антонов, Л. Гуров, В. Знаков, А. Коваленко пояснюють механізм розуміння через осмислення. «Розуміння є не простим, а складним і опосередкованим, суперечливим процесом відображення людиною сутності речей» [352]. Більшість сучасних учених, які досліджували феномен розуміння винахідницьких завдань, стоять на позиції Г. Костюка, С. Рубінштейна, що «процеси розуміння це і є процеси нашого мислення, спрямованого на розкриття тих чи інших об'єктів у їх істотних зв'язках з іншими об'єктами» [127].

Розробка концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій ґрунтується на моделюванні освітнього середовища підготовки майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку у вищій школі (рис. 3.1).

З усього вищесказаного можна зробити загальний висновок про те, що система сучасної української художньої освіти повинна мати свої особливості, пов'язані з урахуванням сильних сторін вітчизняної освіти, і одночасно вбирати в себе все те нове і прогресивне, що може бути названо **інноваційною культурою**. Формування такої культури потребує осмислення і вирішення на шляху розвитку інноваційної художньо-проектної освіти, проблем нової інтеграції освіти, науки і виробництва. Отже, проблема

полягає в тому, щоб виховувати і відтворювати корпус професіоналів, що володіють інноваційною культурою.

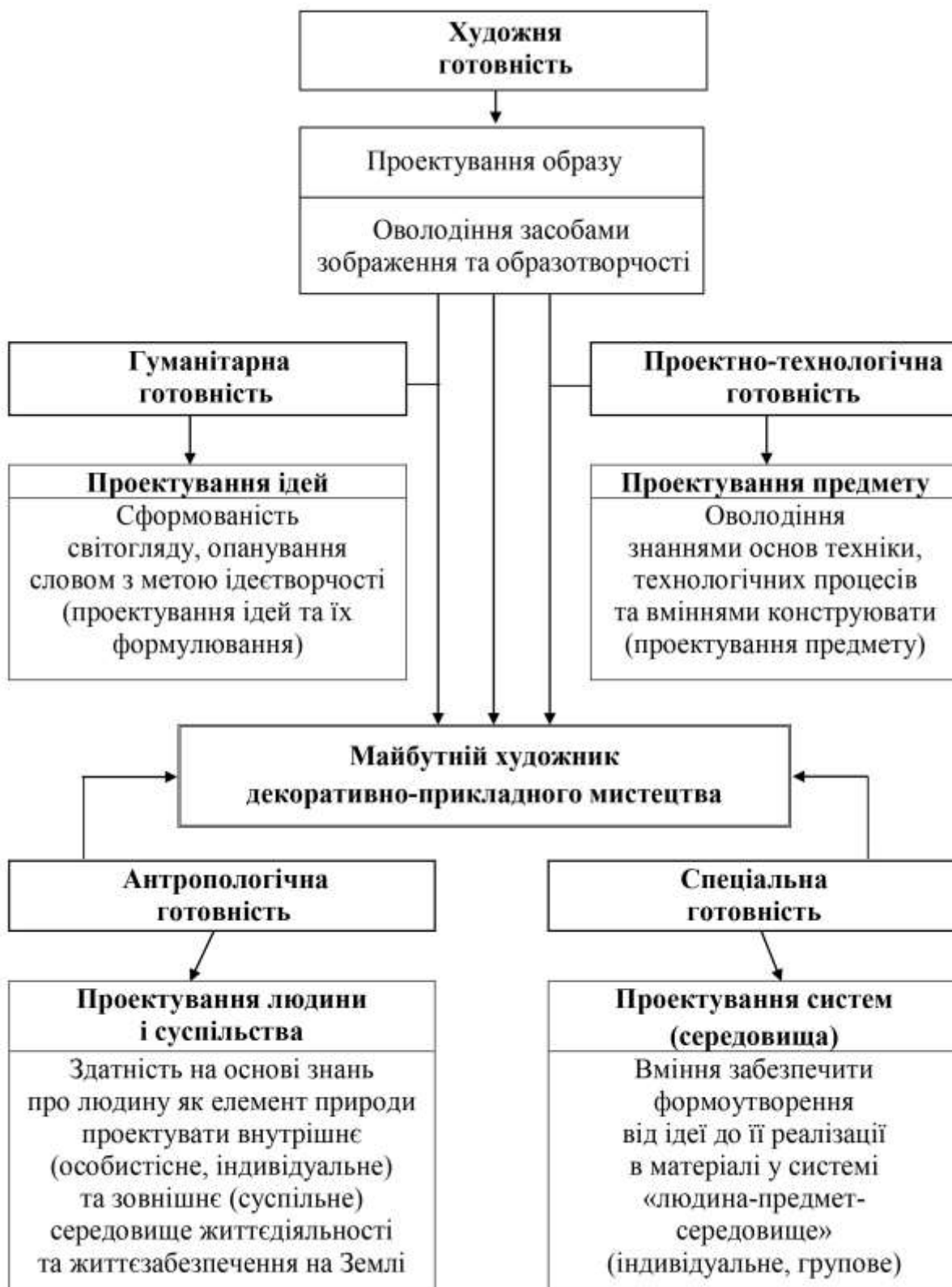


Рис. 3.1. Концептуальна модель підготовки майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку у вищій школі

Роль техніки, технічних засобів різного призначення в сучасному розвитку нашого суспільства, в повсякденній праці і побуті колосальна – техніка супроводжує нас на кожному кроці в прямих проявах або непрямих – є «посередником» технології. Закономірною є підвищена зацікавленість, яку проявляє наука до вивчення художньо-проектної діяльності.

Що стосується **технології**, то її можна визначити як сукупність методів обробки, виготовлення, зміни стану, властивостей сировини, матеріалів чи напівфабрикатів, які використовуються в процесі виробництва для отримання готової продукції [352].

Найкращим показником якості підготовки спеціалістів є попит на випускників того чи іншого навчального закладу. І як наслідок, сьогодні наголос усе більше робиться на якості освіти, універсальності підготовки майбутніх фахівців та їх адаптованості до ринку праці, на особистісну орієнтованість навчального процесу, його інформатизацію, визначальну важливість освіти в забезпеченні сталого людського розвитку суспільства. Вирішенню психолого-педагогічних проблем ефективного використання інформаційних та комунікаційних технологій у навчально-виховному процесі присвячені праці В. Ключко, О. Співаковського [252; 420] та ін. Удосконаленням змісту і методики викладання художньо-проектної підготовки займалися А. Верхола, В. Сидоренко [132; 407; 408] та ін.

Оновлення навчального процесу – досить складне питання. Воно далеко виходить за межі суто педагогічних проблем, але об'єктивні чинники соціально-економічного розвитку диктують необхідність інтенсифікації навчально-виховного процесу. І вже сьогодні технології в системі освіти конкретизуються в нових **інформаційних та модульних** формах навчання. Перша – забезпечує комп'ютерну підтримку навчання, друга – спрямована на його індивідуалізацію. Між тим процеси створення, освоєння і застосування інформаційних технологій все більше поширюються в системі освіти і педагогічній науці. Конкретно-історична ситуація оновлення світу і суспільства, перебудови освіти зумовлює *перманентність* (франц.

permanent – постійний, неперервний) і *націленість* цих процесів на постійне сутнісне й цілісне оновлення педагогічної теорії і практики.

Проте, необхідно відзначити **тенденції**, які негативно впливають на процес оновлення навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, а саме:

- нестабільність соціально-політичного життя країни та матеріально-економічні труднощі;
- розрив між системою освіти і реальними умовами життя;
- погіршення якості підготовки фахівців художньо-проектного напрямку;
- прийняття способу життя, неадекватного цілям і завданням професійної підготовки;
- переважна орієнтація на репродуктивний рівень діяльності і формальний результат;
- зниження активності студентів щодо розвитку професійно значущих якостей;
- недостатній розвиток мотиваційного ядра, спрямованого на опанування професією;
- недостатня розробленість впроваджуваних у навчання інформаційних технологій.

Особливого значення у процесі оновлення навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва надається її технологізації, а саме – інформатизації за допомогою комп'ютерних засобів. У зв'язку з цим осмислення інформаційних процесів у графічній підготовці вимагає знання основних концепцій їх перебігу, **принципів управління**, структури та динаміки розвитку, а саме [371, с.32]:

- *принцип організованих інформаційних змін* стану навчальної діяльності. Цей принцип орієнтує на необхідність свідомої діяльності під час переходу до інформаційних технологій і охоплює етап підготовки до зміни

стану системи навчання етнодизайну студентів. Підготовка до змін у системі навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва передбачає висунення, обґрунтування головної мети запланованих змін, визначення засобів і умов, за допомогою яких цю мету буде реалізовано. Наприклад, для засвоєння теоретичного лекційного матеріалу використовуються не тільки аудиторні заняття, а й система педагогічної підтримки на електронних носіях – консультування (спілкування в режимі on-line чи по електронній пошті), здійснення поточного контролю, проведення тестування, робота з навчально-методичним матеріалом;

- *принцип переходу від стихійних механізмів* перебігу інформаційних процесів до свідомого керування – реалізація цього принципу передбачає визначення і відпрацювання ефективного механізму свідомого управління зміною станів навчального процесу; розроблення методології використання інформаційних технологій поряд з традиційними методами. Створення дієвого механізму повинно відбуватися у різних напрямках. І це не тільки використання в навчальному процесі графічних програм, таких як Adobe Photoshop, Corel Draw чи 3D Max Studio, а й електронного дидактичного забезпечення (інтерактивного комплексу);

- *принцип матеріально-технічної, кадрової забезпеченості* з реалізації основних етапів інформаційних процесів передбачає обов'язкове програмне, матеріальне, кадрове забезпечення інформаційних процесів на кожному з основних етапів. Наприклад, створення необхідного програмного забезпечення, а саме електронного підручника чи посібника, практикуму, тестів з контролю знань тощо; кадрове забезпечення – наявність у педагогічному колективі достатнього потенціалу творчих людей, здатних виступити їх авторами;

- *принцип прогнозування* зворотних або незворотних структурних змін в інформаційно-комунікаційному середовищі. Цей принцип враховує закон незворотності дестабілізації педагогічного інформаційного середовища, а

також його цілісність та адаптаційні можливості. Інформаційне середовище без таких можливостей не зможе існувати і під натиском педагогічних інновацій буде зруйноване;

- *принцип посилення стійкості* інформаційних освітніх процесів – при переході від стихійних процесів до керованих повинна посилюватися і стійкість інформаційних процесів, їх здатність до своєрідного оновлення, самоадаптації. Сучасна динаміка суспільного життя спричинила збільшення потоків інформації, що охоплюють усі ланки системи освіти;

- *принцип прискорення розвитку* інформаційних процесів у системі освіти. Дія цього принципу розкриває ефективність організації та механізми реалізації інформаційно-комунікаційних процесів, а також їх раціональне запровадження у практику освітніх закладів.

Принципи тісно пов'язані із **закономірностями навчання** й відображають дидактичні закони. Зокрема, вимоги принципів навчання мають враховуватися при укладанні підручників, навчальних посібників та при створенні електронного забезпечення з дисципліни. У зв'язку з цим нами виділені основні закономірності, що притаманні художньо-проектній діяльності під час навчання етнодизайну:

- *закономірність навчання* графічним знанням і навичкам – цілі навчання залежать від рівня і темпів розвитку суспільства, науково-технічного прогресу; рівня розвитку і можливостей педагогічної науки та практики;

- *закономірність мотивації* етнодизайнерської підготовки – результативність навчання зумовлюється внутрішніми мотивами навчання та зовнішніми (особливостями професійної діяльності, застосуванням інформаційно-комунікаційних засобів у підготовці майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва і подальшій професійній діяльності), педагогічними умовами і стимуляторами;

- *закономірність змісту* етнодизайнерської підготовки – зміст навчання залежить від суспільних потреб, мети освіти, цілей завдань навчання; матеріально-технічних можливостей навчального закладу;

- *закономірність методів* навчання етнодизайну – ефективність дидактичних методів залежить від знань і навичок використання методів, завдань змісту навчання, а також від матеріально-технічного забезпечення навчального закладу;

- *закономірність управління* навчанням етнодизайну – продуктивність навчання залежить від інтенсивності зворотних зв'язків у процесі навчання;

- *закономірність результату* навчання етнодизайну – кінцевий результат процесу навчання залежить від результатів попередніх етапів.

Узагальнюючи вищевикладене, поділяючи думки Г. Райковської [371], ми можемо з впевненістю констатувати, що інформаційна технологія, з одного боку, виступає, як інноваційна, а з другого – це шлях до вдосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва. Успіх чи невдача оновлення навчального процесу залежить від того, наскільки точно враховані особливості сучасного ринку праці та вимоги до фахової підготовки.

Таким чином, механізм мобілізації інновацій та оновлення навчального процесу передбачає систематичну і постійну роботу, спрямовану на моніторинг ринку праці, дослідження джерел інноваційних можливостей, виявлення перспективних напрямків професійної діяльності майбутніх фахівців, прийняття рішень щодо їх реалізації шляхом внесення оновлювальних змін. Приймаючи рішення щодо оновлення художньо-проектної підготовки майбутніх спеціалістів шляхом розробки концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій, необхідно враховувати: по-перше, інноваційний процес повинен бути

перспективним, спрямованим на майбутнє; по-друге, придатним для практичного використання; по-третє, організація упровадження інновацій повинна здійснюватись шляхом внесення оновлювальних змін до існуючого традиційного навчально-виховного процесу.

3.2. Структурні елементи моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій

Професійна підготовка майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку перебуває в полі досліджень таких науковців, як М. Курач [264], Л. Оршанський [332], А. Руденченко [383], І. Савчук [389], В. Титаренко [434] та інших, які наголошують на необхідності підвищеної уваги до освоєння студентами циклу дисциплін етнодизайнерського спрямування. Ці дисципліни розкривають широкі можливості щодо діяльності сучасного фахівця і включають багато напрямків, а саме: художньо-трудова діяльність із створенням об'єктів прикладного характеру; художньо-проектну етнодизайнерську діяльність; пошуково-дослідницьку діяльність, спрямовану на пошук та відродження призабутих жанрових видів народного мистецтва; просвітницьку діяльність, спрямовану на пропаганду народних традицій різних етнографічних регіонів; навчально-виховну діяльність, спрямовану на прилучення до звичаїв та обрядів рідного народу, пов'язаних із декоративно-прикладним мистецтвом.

Професійна підготовка майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва – це процес навчання студентів у системі професійно орієнтованого циклу, які займають важливе місце у підготовці майбутнього фахівця-художника, тому що передбачають поглиблення теоретичних знань студентів, озброєння їх практичними вміннями та навичками, залучення до науково-дослідницької діяльності та розвиток творчого мислення.

Проте, аналіз змісту навчальних програм виявив потребу вдосконалення підготовки у ЗВО. Цілком погоджуємося з тим, що процес підготовки майбутніх фахівців потребує нових підходів до організації навчального процесу та змісту навчального матеріалу, який складається з інструкційно-технологічної, довідкової та контрольної складових, які забезпечують навчання на репродуктивному та продуктивному рівнях [336; 389].

Важливим етапом інтерпретації теоретико-методологічної складової концепції дослідження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій стало її **педагогічне моделювання**. Розгляд проблеми методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій зумовлює необхідність виділення структурно-функціональних модулів моделі, які утворюють смислове наповнення концепції дослідження. Проектована модель методичної системи, будучи певним еталоном, пов'язаним з модельним уявленням про об'єкт педагогічного дослідження, передбачає пояснення процесів, явищ і підходів, що її супроводжують.

Проблемі моделювання об'єктів та явищ педагогічної дійсності присвячено чимало праць [11; 13; 29; 34; 273; 281; 285; 292; 313; 337; 406 та ін.]. В усіх цих випадках автори, зазвичай, прагнуть виявити й обґрунтувати закономірності та принципи перебігу різних процесів і явищ. Наголосимо, що для нашого дослідження важливим завданням стало визначення закономірностей навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій як загалом, так і кожної їх характеристики, модуля, компоненти, складника.

Популярно під **моделлю** (лат. *modulus* – міра, аналог, зразок) розуміють об'єкт, який за певних умов може замінювати оригінал, відтворюючи при цьому його властивості та характеристики як в предметній (макет, пристрій, зразок та ін.), так і знаковій формах (графік, схема, програма, теорія та ін.). О. Дахін запропонував таке визначення: «Модель – це штучно створений

об'єкт у вигляді схеми, фізичних конструкцій, знакових форм або формул, який, будучи подібний до досліджуваного об'єкта чи явища, відображає та відтворює у спрощеному вигляді структуру, властивості, взаємозв'язки та відношення між елементами цього об'єкта» [176, с.12].

У філософській та психолого-педагогічній літературі щодо поняття «модель» існує декілька підходів. Так, у філософії модель здебільшого визначається як «метод дослідження об'єктів на їх моделях – аналогах певного фрагмента природної або соціальної реальності; ... побудова та вивчення моделей реально існуючих предметів та явищ і конструйованих об'єктів» [457, с. 381]. А. Зак тлумачить модель як заміщення об'єкту, що вивчається, іншим, спеціально для цього створеним [264, с. 266]. Згідно з думкою В. Полонського, модель є «теоретичним методом дослідження процесів і станів за допомогою їх реальних (фізичних) або ідеальних передусім математичних моделей» [361, с.104]. О. Новіков підкреслює, що модель – це допоміжний об'єкт, вибраний або перетворений в пізнавальних цілях, який дає інформацію про основний об'єкт [323]. М. Мамардашвілі вказує, що на модель ніби нанизуються безліч емпірично спостережуваних властивостей і зв'язків дійсності, які в цьому випадку відбираються лише науково, а не будь-яким іншим можливим для створення чином; людина виявляється дослідником щодо них [291].

Для нашого дослідження якнайповнішим вважаємо визначення моделі В. Штоффа: «Модель – це мисленнєво представлена або матеріально реалізована система, яка, відображаючи або відтворюючи об'єкт дослідження, здатна заміщати його так, що її вивчення дає нам нову інформацію про цей об'єкт» [483, с.19]. Автор виділяє основні якості моделі: відповідність, подібність системі-оригіналу; цілеспрямованість, тобто відповідність її параметрів поставленій перед системою меті, очікуваним результатам; нейтральність щодо суб'єктивних оцінок і переваг моделювання; абстрагування від деяких деталей і параметрів оригіналу.

Створення моделі є конкретизацією загальнонаукового принципу зв'язку цілого й одиничного, в яких їх поєднання та взаємодія, що виникає при цьому породжує нову якість. Ця модель потребує теоретичних і методичних пояснень, без яких її опис може стати лише умовною схемою, бездіяльною абстрактною конструкцією. Тому ефективність моделювання, тобто відповідність моделі реальній дійсності, її прогностична адекватність і валідність, визначаються первинними теоріями та гіпотезами. Вони, з одного боку, вказують на межі допустимих спрощень, з другого – визначають дослідницьке поле моделі. Один із визначальних критеріїв дієвості будь-якої моделі – фізичної, математичної, семантичної – міра її адекватності [176].

Щодо сучасних педагогічних досліджень, то поширення методу моделювання, на наш погляд, зумовлюється розмаїттям його гносеологічних функцій, що своєю чергою передбачає залучення спеціальних об'єктів – моделей для вивчення й обґрунтування педагогічних процесів та явищ. При цьому модель виступає, зазвичай, як проміжний елемент між предметом дослідження та педагогом, який здійснює це дослідження. Отже, стосовно **педагогічного моделювання**, то під ним *розуміється дослідження педагогічних об'єктів (явищ) за допомогою моделювання понятійних, процесуальних, структурно-змістових, концептуальних характеристик й окремих «сторін» навчально-виховного процесу в межах топічно визначеного соціокультурного простору на загальноосвітньому, професійно орієнтованому або іншому рівнях* [281]. Соціокультурна природа педагогічної діяльності, а також процесуальна сутність педагогічного моделювання зумовлює його мету, об'єкт і предмет [497].

Для опису ефективності моделювання у педагогіку введено спеціальне поняття – **педагогічна валідність**, яке наближене до достовірності, адекватності, однак не тотожне цим двом поняттям. Педагогічну валідність обґрунтовують комплексно: *концептуально, критеріально та кількісно*, оскільки моделюються, зазвичай, різноаспектні явища [176]. Валідність

відрізняється від достовірності наявністю критеріальної бази, яка дає змогу визначити рівень ефективності моделювання. Валідність містить певний ізоморфізм між структурними елементами моделі й операційними критеріями відповідності елементів конкретним аспектам реального явища.

Моделювання у педагогіці, на думку В. Михеєва, має декілька **аспектів застосування**: 1) *гносеологічний*, в якому модель відіграє роль проміжного об'єкта у процесі пізнання педагогічного явища; 2) *загально-методологічний*, який дає змогу оцінювати зв'язки і відношення між характеристиками стану різних елементів навчально-виховного процесу на різних рівнях їх опису та вивчення; 3) *психологічний*, який дає змогу вести опис різних сторін навчальної і педагогічної діяльності та виявляти на цій основі психолого-педагогічні закономірності [305, с.8].

Залежно від характеру завдань дослідження виділимо два типи педагогічного моделювання: *фрагментарно-предметне* та *знакове*. Такий погляд на моделювання корелюється з позицією Н. Салміної про предметне та знакове моделювання будь-яких явищ і процесів, у т.ч. педагогічних [264, с.253]. Однак педагогічні «предмети» моделювання – це все ж реальні фрагменти педагогічної діяльності, які відтворюють конкретні функції та властивості початкового явища, що моделюється.

Слід наголосити, що існують різні умови класифікації педагогічних моделей. Залежно від специфіки явища, яке змінюється з часом, використовують поняття *динамічної* та *статичної* моделі. Так, наприклад, логічна структура навчального матеріалу певного розділу (модуля) конкретної дисципліни має усі властивості статичної моделі. Однак, для дослідження педагогічних явищ і процесів здебільшого використовують динамічні моделі, до складу яких входять як модель структури явища, так і модель функціонування, тобто її динамічна складова (у цьому випадку мова йде про структурно-функціональну модель). Педагогічні моделі також характеризуються невизначеністю результатів моделювання, особливо в

довготривалій перспективі, тому в педагогічному моделюванні важливо враховувати принцип невизначеності.

Перш ніж перейти до розгляду специфіки моделювання соціальних систем, якою також вважається педагогічна, виховна, розвивальна, дидактична, методична та інші системи, слід визначитися зі змістом поняття «система». Услід за В. Ешбі, вважатимемо **системою** сукупність (об'єднання) взаємопов'язаних і розташованих у відповідному ієрархічному порядку елементів певного цілісного утворення [207, с.18]. Система може бути сукупністю принципів, які складають підґрунтя спеціального теоретичного опису певного явища або об'єкту. У цьому випадку мова йде про теоретичну систему, створену з метою адекватного опису та прогнозування розвитку конкретного явища чи феномену.

Певна невизначеність, як важлива характеристика моделей у педагогічних дослідженнях, свідчить, що результати взаємодії і розвитку педагогічних систем не можуть бути передбачені детально та з великою ступінню ймовірності. Процес моделювання методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій також містить елементи невизначеності як власне в навчальних досягненнях студентів, так і в процесуальній частині, що має стохастичний характер. Виходячи з принципів, запропонованих Є. Лодатко [281], нами побудована модель очікуваних результатів в операційній формі, яка передбачає контроль і систему зворотного зв'язку управлінської дії з метою коригування проміжних результатів.

Погоджуючись з Є. Лодатко відносно невизначеності характеристик і принципів дослідження педагогічних систем, слід зазначити, що з цієї на перший погляд складної гносеологічної проблеми існує вихід. Він пов'язаний з науковими розвідками у галузі застосування ймовірнісного знання при проектуванні самоорганізуючих систем, які володіють високою ступінню невизначеності. Тобто нині варто говорити про новий клас педагогічних моделей, що ґрунтуються на ймовірнісному моделюванні. До

них належать «стохастичні» (В. Гузеєв [169]) або «м'які» (В. Тестов [430]) моделі.

Результати професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва мають дві складові: *прогнозовану (інваріантну)* та *варіативну*, т.б. таку, яка спочатку характеризується невизначеністю, непередбачуваністю. Майстерність викладача полягає в умінні поєднати ці складові у процесі планування результатів навчального процесу. Аналогічно, планування результатів й освітня компетенція також містять невизначеність і непередбачуваність. Відмінність компетентності від планування результатів, які іноді є простим переліком якостей, властивостей, знань й умінь, функцій тощо, полягає в ієрархізації структури освітньої компетенції.

Вчені виділяють модель навчання, яка складається з педагогічної техніки та дидактичної основи, що містить систему методів й організаційних форм навчання [28, с.118-119]. Також існує поняття «**навчальна модель**», яка належить лише до дидактичної основи моделі навчання та має такі різновиди: 1) *семіотична навчальна модель* – містить систему завдань, які передбачають роботу з текстом як семіотичною системою, що цілеспрямовано забезпечує переробку знакової інформації; 2) *імітаційна навчальна модель* – передбачає вихід студента за межі текстової навчальної інформації шляхом її співвідношення з ситуаціями майбутньої професійної діяльності; 3) *соціальна навчальна модель* – стимулює додаткову динаміку в колективних формах роботи учасників освітнього процесу.

У нашому випадку вибір моделювання як методу дослідження пояснюється тим, що за допомогою моделі достатньо легко прослідкувати діалектичну залежність між елементами та підсистемами досліджуваної системи. Процедура формування моделі, за В. Биковим, передбачає виконання таких основних етапів: 1) створення моделі; 2) виведення теоретичних співвідношень, аналітичних уявлень і залежностей; 3) оцінка параметрів моделі; 4) отримання чисельних передбачень; 5) уточнення

моделі [34]. З другого боку, при побудові педагогічної моделі Н. Кузьміна виокремлює такі основні етапи: 1) визначення об'єкту дослідження; 2) активізація накопичених знань про оригінали; 3) обґрунтування необхідності застосування методу моделювання; 4) вибір як істотних змінних тих, що найлегше піддаються вивченню [267].

Наслідуючи вище названі етапи побудови моделі, нами враховувалися основні принципи моделювання: наочність, визначеність й об'єктивність, які детермінують не лише можливості та тип моделі, а також її функції у педагогічному дослідженні. Згідно з В. Михеєвим, при дотриманні цих умов «спостереження, як метод наукового дослідження, дає змогу об'єднати емпіричне і теоретичне в педагогічному дослідженні, тобто поєднувати у процесі вивчення педагогічного об'єкту пряме спостереження, факти та експеримент (емпіричний рівень) з побудовою логічних конструкцій і наукових абстракцій (теоретичний рівень)» [305, с.8]. Таким чином, спостереження можна вважати методом опосередкованого пізнання різних педагогічних об'єктів і процесів шляхом: 1) побудови певних моделей, що зберігають деякі основні особливості цих об'єктів і процесів; 2) вивчення функціонування отриманих моделей; 3) формулювання висновків, що стосуються предмета дослідження, використовуючи метод редукції.

Як зазначалося вище, у дослідженні нами використовувалося тлумачення поняття «модель», запропоноване В. Штоффом [483]. При цьому ми керувалися **формальними критеріями**, яким повинна задовольняти теоретична модель: 1) *цілісність*, яка передбачає обмеження дослідження виділенням істотних залежностей між окремими об'єктами; 2) *стабільність*, основними ознаками якої є відтворюваність (модельований об'єкт може функціонувати у різноманітних умовах і ситуаціях, однак є інваріантним при зміні низки параметрів) і технологічність (модель повинна перевірятися в реальному експерименті); 3) *спостереженість* – необхідність пов'язувати ключові моменти теоретичної моделі з реальними ефектами в досліджуваних

об'єктах, які можна зафіксувати; 4) *осязність* – необхідність включати в модель мінімальну, тобто осязну кількість параметрів [203, с.8].

Вимогами до педагогічного моделювання, які сприятимуть ефективності формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь, обрано такі: 1) створення єдиного освітнього простору шляхом моделювання навчально-виховного процесу; 2) професійна спрямованість фахової підготовки викладача у навчанні етнодизайну; 3) реалізація принципів неперервності освіти; 4) готовність викладачів до застосування технології педагогічного моделювання; 5) проведення моніторингу рівня сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь та готовності до професійно-творчої діяльності, зокрема організації творчого процесу в умовах ЗВО декоративно-прикладного мистецтва тощо.

Змістовно-смісловне наповнення концепції формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь передбачало врахування таких основних **положень** теорії педагогічного моделювання:

1) основними етапами педагогічного моделювання є: вибір його методологічних засад, якісний опис предмета дослідження, конструювання моделі (уточнення залежності між основними елементами об'єкту, визначення його параметрів, критеріїв оцінювання динаміки розвитку цих параметрів, вибір діагностичного інструментарію), застосування моделі та змістовна інтерпретація результатів моделювання;

2) логіка процесу педагогічного моделювання пов'язана з висуненням ідей у межах певної системи цінностей і підходів у розв'язанні суперечностей та проблем;

3) результатом педагогічного моделювання можуть бути: методична система, система управління навчальним процесом, система методичного і технологічного забезпечення тощо.

У концепції підкреслюється, що забезпечується формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва художньо-проектних знань

й умінь в галузі етнодизайну. Звернемося до поняття «**формування**», яке розглядається у контексті різних підходів до його визначення: 1) *формування* – надання певної форми завершеності чому-небудь (освіта, розвиток); 2) *формування* – становлення особистості під впливом різних чинників; результат на даний момент (певний рівень стабілізації, набуття форми – комплексу властивостей, якостей особистості); 3) *формування* – процес розвитку особистості під впливом зовнішніх і внутрішніх чинників (виховання, навчання, соціального і природного середовища, власної активності тощо).

Під формуванням у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь розуміється не «*укладання*» в готову форму, а розуміння «*набуття*» цієї форми з допомогою діяльнісного опанування певного змісту. При цьому мова йде про пряме й опосередковане управління процесом навчання з боку викладачів, створення відповідних організаційно-педагогічних умов, використання традиційних й інноваційних методів, прийомів, форм, засобів тощо.

Отже, пошук найбільш раціонального варіанту побудови моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій здійснювалося на основі вивчення різних підходів до вибору моделі, описаних в науково-педагогічній літературі, науково-обґрунтованого передбачення майбутнього стану системи, її основних складників і компонентів на основі знання тенденцій її розвитку та появи нового змісту.

Мета створення моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій полягає в розробці конструкції, що упредметнює абстраговану структуру та реальний проєктований процес і результат, та реалізації дослідження згідно з відповідним алгоритмом перебігу цього освітнього процесу.

Таким чином, для того, щоб уявити досліджуваний процес в динаміці, нами була побудована й обґрунтована його логіко-змістова модель, яка дозволила відобразити: мету, концептуально-методологічні засади, структурні модулі та компоненти, які завдяки створенню відповідних організаційно-педагогічних умов, використанню навчально-методичного супроводу і засобів педагогічного моніторингу уможливають отримання прогнозованого результату – високого рівня сформованості етнодизайнерських художньо-проектних знань й умінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва (рис. 3.2).

З логіко-змістового боку розроблену модель можна оцінювати як шлях, логічний спосіб, за допомогою якого викладачі можуть побудувати навчальний процес з метою підвищення рівня сформованості у студентів етнодизайнерських художньо-проектних знань й умінь. Бажаючи підкреслити змістовно-методологічну сутність моделі методичної системи, її також можна представити як форму руху змісту навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій.

Модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій побудована з урахуванням того, що з одного боку вона сама є складною системою, з другого – компонентом більш широких систем професійної підготовки фахівців для освітньої галузі 023 «Культура і мистецтво». Тому спроектовані структурні та функціональні модулі системи формування у студентів художньо-проектних знань й умінь у галузі етнодизайну спрямовані як на розвиток загальноосвітніх компонентів змісту, так і формування професійно-орієнтованих видів діяльності.

Розроблена модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій містить такі **структурні модулі**:



Рис. 3.2. Модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі ІТ

1. Цільовий модуль – зумовлений тим, що мета в діяльності художника декоративно-прикладного мистецтва визначає вибір способів і дій та виступає як засіб управління, порівняння результатів цих дій з прогнозованими результатами. З другого боку, цей модуль спрямований на виховання інтелектуальних мотивів, що ґрунтуються на усвідомленні студентами значущості етнодизайнерських знань й умінь для майбутньої професійно-художньої діяльності.

Центральним системоутворювальним компонентом досліджуваної методичної системи є її *мета*, яка характеризується такими аспектами: 1) мета як ідеальний або уявний результат; 2) мета як рівень вимог до готовності особистості виконувати функції майбутньої професійної діяльності майбутнього художника (параметри професійної здатності і професійної готовності особистості; професійно важливі і професійно значущі якості; рівні досягнень компонентів особистісного розвитку та досвіду професійної діяльності, емоційно-вольової і мотиваційної сфер, креативності і творчої активності особистості тощо); 3) мета як цілісний і динамічний процес розгортання ієрархії цілей і рівня досягнень в навчальній діяльності, прийнятих особистістю, яка починає виступати суб'єктом навчальної діяльності.

У процесі набуття професії майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва формування мети розпочинається з передачі студентам нормативної мети-результату, яка містить зміст методологічного, предметного та методичного компонентів професійно-творчої підготовки. Завдання викладача на цьому початковому етапі навчання полягає в формуванні у студентів уявлень про нормативний результат діяльності.

Аналізуючи різні види діяльності, В. Шадріков виділив два види мети-результату: 1) *мета-образ* – безпосередньо спрямовує та регулює навчальну діяльність упродовж усього терміну професійної підготовки (наприклад, освітньо-професійна програма, навчальний план, програми

навчальних дисциплін); 2) *мета-завдання* – регулює навчальну діяльність через кінцевий результат, який виступає у формі неподільного знання [480].

Формування уявлення про те, що отримується у результаті навчальної діяльності, – лише перший етап формування мети-результату. Далі формується уявлення про якісні та кількісні параметри нормативного результату діяльності. Діагностованою орієнтованою основою навчальної діяльності може виступати, наприклад, анотована навчальна програма – проектування у згорнутому вигляді змісту та структури навчальної дисципліни. Якісні параметри анотованої навчальної програми задаються компонентним складом, способами виконання навчальної діяльності та їх послідовності з проектуванням теоретичного й емпіричного знання, практичного і прикладного компонентів, репродуктивної і проблемно-пошукової, евристичної та творчої діяльності.

Таким чином, цільовий модуль методичної системи містить: *мету* – формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну та *основні завдання*: 1) навчальні: оволодіння студентами теорією, методикою, технологіями художньо-проектної діяльності; теоретичним і прикладним змістом навчальних курсів «Комп'ютерна графіка» та «Комп'ютерне проектування»; формування практичних умінь і навичок етнодизайнерського проектування в умовах цілеспрямованої полісуб'єктної взаємодії та спільної творчої діяльності викладача та студентів; 2) розвивальні: розвиток творчих здібностей до художньо-проектної діяльності на основі інформаційних технологій; 3) виховні: виховання художньо-проектної культури, самостійності та творчої активності в галузі етнодизайну.

Реалізація цільового модуля моделі методичної системи можлива за умови дотримання таких положень: 1) опираючись на розвиток мотивації досягнення у процесі формування етнодизайнерських знань й умінь як продукту професійно-пізнавальної діяльності; 2) створення ситуацій успіху

та відкритості, підтримка прагнень майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до засвоєння художньо-проектних знань й умінь й організації творчої діяльності в галузі етнодизайну; 3) опирання на життєвий досвід як спосіб використання наявного досвіду задля здійснення емоційно комфортного процесу засвоєння художньо-проектних знань й умінь під час навчання етнодизайну.

2. Змістовно-процесуальний модуль – визначає стійкий, послідовний і цілеспрямований характер перебігу процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. Основна функція цього модуля – створення організаційно-педагогічних умов для формування у студентів художньо-проектних знань й умінь в галузі етнодизайну.

Змістовно-процесуальний модуль моделі містить змістовний та процесуальний блоки-компоненти. Змістовний компонент – визначає зміст процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій в інтеграційно-функціональному конструкті фахових навчальних дисциплін, виступаючи як педагогічна система. Процесуально-діяльнісний компонент містить ефективний дидактичний інструментарій: доцільний підбір форм, методів, прийомів і засобів, реалізація яких детально прописана в технологічному забезпеченні процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

Отже, змістовний компонент фахової підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва ґрунтується на основі механізмів і зв'язків інтеграції змісту психолого-педагогічних, методичних, техніко-технологічних і художньо-естетичних дисциплін. Однак, на наше переконання, зазначені вище традиційні цикли навчальних дисциплін недостатньо спрямовані на формування у студентів художньо-проектних знань й умінь та оволодіння методикою навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій. У цьому сенсі незаперечною вбачається важливість упровадження інтеграційно-функціональних модулів

етнодизайну до навчальних курсів «Композиція», «Проектування», «Робота в матеріалі», «Етнографічної практики», «Комп'ютерне проектування», які виконують роль своєрідного інтегровального компонента психолого-педагогічної, методичної, техніко-технологічної і художньо-естетичної підготовки, стаючи важливим чинником навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. Зміст спецкурсів враховує специфіку професійно-творчої етнодизайнерської діяльності художника декоративно-прикладного мистецтва, особливості навчання студентів комп'ютерному проектуванню та організації проектно-технологічної діяльності в ЗВО декоративно-прикладного мистецтва.

3. Організаційно-управлінський модуль – пов'язаний з раціональним підбором організаційної системи та різних методів організації навчання і творчої художньо-проектної діяльності студентів (лекції, практичні заняття, самостійна робота, навчально-дослідницька діяльність, практики, випускові роботи тощо), а також з управлінням якістю освітнього процесу на кожному з етапів навчання за допомогою спеціально розробленого для цього матеріально-технічного і методичного забезпечення. При цьому особлива увага приділяється чіткому плануванню навчальних занять і науково-дослідницької роботи студентів, їх ефективній організації, посиленню зворотного зв'язку в процесі навчання, використанню в кожному компоненті системи самостійної роботи як головного засобу активізації навчальної діяльності студентів й управління нею. Види діяльності викладача і студентів конкретизуються і визначаються цілями та змістом стратегій, а також закладеними в них характером і рівнем художньо-проектної діяльності з наступним посиленням її рефлексії етнодизайнерської тематики.

4. Результативно-оцінювальний модуль – відображає вимоги до якості творчої художньо-проектної діяльності, визначені Галузевим стандартом вищої освіти напряму підготовки 023 «Культура і мистецтво», освітньо-кваліфікаційною характеристикою, освітньо-професійною

програмою та іншими нормативними документами. Цей модуль пов'язаний зі створенням діагностично-моніторингового супроводу, що дає змогу визначити рівень сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь.

Педагогічну діяльність викладача та пізнавальну діяльність студентів при організації навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій можна умовно поділити на чотири **послідовні етапи**:

1 етап – набуття, поповнення й удосконалення викладачем своїх знань у галузі етнодизайну і комп'ютерного проектування та методики організації творчої етнодизайнерської діяльності, а також розробка комплексу методів найбільш ефективної передачі студентам художньо-проектних знань й умінь (етап підготовки викладача до занять);

2 етап – узагальнення викладачем нових знань у галузі етнодизайну і комп'ютерного проектування й сприйняття їх студентом (етап навчально-виховної роботи викладача зі студентами);

3 етап – удосконалення та закріплення в пам'яті студента засвоєних знань у галузі етнодизайну і комп'ютерного проектування в результаті самостійної роботи з різними інформаційними джерелами, у процесі виконання творчих проектно-технологічних робіт, при проходженні навчальної та виробничої практик, написанні курсових і випускових робіт (етап самостійної роботи студента);

4 етап – перевірка рівня засвоєння студентом етнодизайнерських знань та вмінь використовувати їх у творчій діяльності, а також оцінка результативності процесу навчання (етап перевірки та оцінки знань й умінь).

Розробляючи зміст і методику навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, ми виходили з того, що досягнення необхідного рівня сформованості етнодизайнерських художньо-проектних знань і вмінь

художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій можливе за умови, коли в основі художньо-проектної діяльності лежать передовсім не природні обдарування і здібності, а раціональне знання про способи застосування художніх матеріалів й інструментів, образотворчо-графічних дій і правил ефективного виконання зображень та їх поетапного практичного втілення на персональному комп'ютері.

Варто наголосити, що основи дидактики художньої освіти достатньо ґрунтовно представлені у монографії С. Ломова [282], інноваційну тьюторську модель методики навчання художнім дисциплінам пропонує Л. Рилова [375]. Визначення сучасних методів навчання образотворчому мистецтву, які суголосні загальнодидактичним принципам, найбільш змістовно подане у згаданому раніше навчальному посібнику О. Рудницької «Педагогіка: загальна та мистецька» [384]. Цінність цього посібника полягає в тому, що в ньому розкриті сучасні досягнення теорії і практики викладання дисциплін художньо-естетичного циклу, схарактеризовані культурологічні та психолого-педагогічні концепції розвитку творчої особистості, окреслені пріоритетні напрями подальшого вдосконалення мистецької освіти, висвітлені методологічні засади організації навчально-виховного процесу, розкритий взаємозв'язок колективних й індивідуальних форм організації навчання художніх дисциплін.

Аналіз згаданих літературних джерел з педагогіки, дидактики і методики викладання образотворчих дисциплін дозволив нам усі **методи навчання** етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій звести до таких:

1. *Інформаційно-рецептивний метод*. Згідно з цим методом діяльність педагога полягає у передачі певної теоретичної інформації та здійснюється у формі лекцій, вступних бесід перед навчальними натурними постановками; педагогічних установок, спрямованих на усунення помилок під час навчання, коментування під час екскурсій в художні музеї, на виставки, вернісажі, в майстерні відомих митців різних жанрів і стилів. При цьому педагог

використовує різноманітні засоби навчання: наочні посібники, зразки навчальних робіт, репродукції тощо.

Діяльність студентів спрямована на засвоєння отриманої інформації усіма органами сприйняття та здійснюється у формі засвоєння лекційного матеріалу, бесід, установок педагога, запису в спеціальних зошитах, виконання схематичних рисунків з питань теорії та методики етнодизайну, опрацювання різноманітної навчальної і методичної літератури.

За допомогою цього методу розв'язуються завдання із засвоєння майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва теоретичних знань в обсязі, необхідному для подальшого здійснення художньо-проектної етнодизайнерської діяльності. Цей метод застосовується у взаємозв'язку та, зазвичай, передує іншим методам навчання етнодизайну.

2. Репродуктивний метод передбачає демонстрування педагогом способів, прийомів образотворчо-графічної діяльності, методичної послідовності виконання різних видів зображень, способів використання художніх матеріалів та інструментів. Показ здійснюється у вигляді рисунків, які виконуються на окремих аркушах паперу, а також за допомогою програмного забезпечення персонального комп'ютера – як для усієї групи студентів, так і індивідуально для окремих з них у випадку необхідності додаткових дидактичних впливів.

При використанні цього методу діяльність педагога носить дидактично спрямовуючий, коригувальний характер, а студент виконує практичні роботи з етнодизайну за допомогою комплексу різноманітних вправ. Цей метод використовується упродовж усього періоду навчання етнодизайну та є основним у формуванні практичних умінь і навичок.

3. Проблемний метод використовується лише після того, як у студентів сформується певні уміння і навички етнодизайнерської діяльності. Він вважається перехідним до вищого за рівнем творчого методу навчання. У цьому випадку діяльність педагога полягає в постановці перед студентами проблемної ситуації. Так, наприклад, їм пропонується завдання на

самостійне виконання перспективного зображення різноманітних форм на основі національних орнаментальних мотивів на персонального комп'ютері. Хоча студенти і зображали національні орнаментальні мотиви, це завдання викликає у них певні труднощі. Тому цей метод сприяє підвищенню рівня самостійності, активності кожного студента в навчальному процесі.

Слід зазначити, що на початку навчання етнодизайну проблемний характер має бути притаманний більшості індивідуальних графічних завдань, які пропонуються на самостійну поза аудиторну роботу. Цим створюється достатньо міцне підґрунтя у майбутньому для композиційних пошуків під час виконання художніх проєктів. Після виконання студентами проблемних графічних завдань викладачеві необхідно провести аналіз кожної виконаної роботи та вказати на характерні недоліки і помилки. Це дає змогу підвищити ефективність застосування проблемного методу та дає змогу перейти до наступного творчого методу навчання етнодизайну.

4. *Творчий метод* передбачає застосування навичок репродуктивної образотворчої діяльності в змінній, нестандартній ситуації. Він використовується, як і проблемний метод, після засвоєння основних теоретичних положень етнодизайну та виконання початкових вправ на персональному комп'ютері, наприклад, при засвоєнні прийомів роботи з растровою та векторною графікою. Застосування творчого методу навчання сприяє активізації самостійної роботи студентів при незначній коригувальній ролі викладача. У процесі творчого навчання етнодизайну здійснюється поетапне засвоєння студентами творчої образотворчо-графічної діяльності: від виконання зображень по пам'яті й уяві до самостійного відтворення композиційно складних натюрмортів за власним задумом. При використанні цього методу важлива роль належить викладачеві, який організовує процес навчання у формі евристичних бесід під час обговорення графічних завдань творчого характеру, виконаних студентами у позааудиторний час.

Вказані методи навчання (інформаційно-рецептивний, репродуктивний, проблемний і творчий) передбачають застосування різних методичних

прийомів навчання, а їх вибір передовсім залежить від змісту програмного матеріалу, який необхідно засвоїти студентам, а також їхніх індивідуальних здібностей та якостей творчої особистості.

Підсумовуючи зазначимо, що цільовий модуль методичної системи є системоутворювальним, визначаючи функції усіх інших модулів і компонентів. Він містить: мету – формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на галузі етнодизайну, а також основні завдання: 1) навчальні: оволодіння студентами теорією, методикою і технологіями образотворчої, художньо-проектної та інформатичної діяльності; теоретичним і прикладним змістом дисципліни «Комп'ютерне проектування»; формування практичних умінь і навичок етнодизайнерського проектування в умовах цілеспрямованої полісуб'єктної взаємодії та спільної творчої взаємодії викладача і студентів; 2) розвивальні: розвиток здібностей, передовсім творчих, до художньо-проектної діяльності; 3) виховні: виховання естетичного смаку, художньо-проектної культури, самостійності, творчої активності та ін.

Змістовно-процесуальний модуль моделі методичної системи складається зі змістовного та процесуально-діяльнісного компонентів. Досліджуючи змістовний компонент процесу формування у студентів художньо-проектних знань й умінь, були з'ясовані сутність і зміст дизайну як творчої художньо-проектної діяльності, культурно-ціннісної універсалії та психолого-педагогічної проблеми, а також встановлена сутність категорії «художньо-проектна діяльність» через змістовно-сміслові співвідношення понять «проектування» і «конструювання», «художнє проектування» та «художнє конструювання».

Змістовний компонент фахової підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій ґрунтується на основі механізмів і зв'язків інтеграції змісту психолого-педагогічних, методичних, техніко-технологічних, художньо-естетичних та

інших дисциплін. Нами розроблена структура і зміст інтеграційно-функціональних навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» для спеціальностей «художні вироби з дерева», «художня кераміка», «монументально-декоративний живопис», які виконують роль своєрідного інтегровального компонента психолого-педагогічної, методичної, техніко-технологічної і художньо-естетичної підготовки, стаючи важливим чинником формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських художньо-проектних знань й умінь на основі інформаційних технологій.

Процесуально-діяльнісний компонент моделі методичної системи навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій ґрунтується на специфіці змісту та психолого-педагогічних засадах розвивального навчання з урахуванням вікових й індивідуально-психологічних особливостей студентів. Він містить технологію формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь, що складається зі сукупності методів, форм організації, засобів навчання та способів творчої художньо-проектної діяльності в галузі етнодизайну та здійснюється на основі педагогічної взаємодії в творчо-розвивальному та інформаційно-комунікаційному середовищі.

Організаційно-управлінський модуль моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій передбачає раціональний підбір організаційної системи управління якістю навчання та творчої художньо-проектної діяльності студентів. З урахуванням положень Болонської декларації, особлива увага приділяється використанню самостійної роботи як головного засобу активізації навчально-пізнавальної та творчої діяльності студентів. Організаційно-управлінський модуль пов'язаний з управлінням якістю навчального процесу за допомогою як спеціально відібраного матеріально-технічного і навчально-методичного забезпечення, так і впровадження комплексу інноваційних технологій

(предметно-зорієнтованого діалогу, інтерактивного навчання, коучінгу, ситуаційного аналізу, тьюторства та ін.). Крім цього, особливе місце в організації самостійної роботи студентів займають етнографічна і технологічна практики, курсові та випускові роботи, які сприяють активному становленню майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, спонукають їх до самостійної творчої етнодизайнерської діяльності.

Результативно-оцінний модуль моделі методичної системи відображає вимоги до якості професійно-мистецької підготовки студентів та пов'язаний зі створенням відповідного діагностично-моніторингового супроводу, який дає змогу перевірити, проконтролювати й оцінити результати творчої художньо-проектної і навчально-методичної діяльності студентів, а також визначити рівень сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь. Важливим компонентом результативно-оцінного модуля є рейтингова система оцінювання успішності навчальних досягнень, яка поєднує практично усі переваги відомих способів контролю рівня засвоєння знань і сформованості вмінь студентів.

Представлене змістовно-смісловне наповнення концепції дослідження через цільовий, змістовно-процесуальний, організаційно-управлінський та результативно-оцінювальний модулі моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій дозволили описати зміст і процес організації суб'єкт-суб'єктної взаємодії та співтворчості, виявити спрямовуючу, спонукальну і смислоутворювальну функції, визначити організаційно-педагогічні умови та розробити навчально-методичний супровід і діагностичний моніторинг цього освітнього процесу.

3.3. Організаційно-методичні умови впровадження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій

Багаторічний досвід свідчить, що саме у процесі творчої етнодизайнерської діяльності майбутні художники отримують змогу розвинути власні творчі здібності, розкрити індивідуальність і водночас сформувати систему професійно важливих художньо-проектних знань, умінь та навичок, які стануть основою їхньої компетенції у галузі етнодизайну. Не менш важливим аспектом творчої художньо-проектної діяльності є те, що майбутні фахівці отримують можливість через творче й оригінальне етнодизайнерське втілення власного задуму, безпосередньо впливати як науково-практичну галузь життєдіяльності людей, так і соціокультурний простір загалом.

Під *творчою етнодизайнерською діяльністю* майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій нами розуміється процес самостійного створення студентами (від виникнення ідеї до її практичного втілення) елементів духовно-матеріального світу людини з урахуванням усіх основних вимог та етапів художнього проектування, наближених до реальних умов професійної діяльності. Такий підхід, на нашу думку, дає змогу наповнити процес художньо-проектної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва якісно новим змістом. При виконанні конкретних навчально-творчих художніх проектів кожна проблемна ситуація, поставлена перед студентами, отримує реальну значущість і цінність. Саме осмислена творча етнодизайнерська діяльність студентів дає змогу їм безпосередньо пізнати результати упредметнення своїх творчих задумів, реально відчутти власну вагомість, оцінити свій внесок у розвиток навколишнього предметного світу, що надасть змогу їм сформувати це розуміння та мотивацію до творчості в умовах професійної діяльності.

Прилучення майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до творчої етнодизайнерської діяльності є доволі цікавим і одночасно складним завданням. І найбільшою перешкодою на цьому шляху, як не дивно, є відчуття невпевненості студентів при композиційних пошуках, передачі в художньому проекті образної виразності форми, пропорцій, об'єму, кольору, простору, побоювання помилок при виконанні різноманітних творчих дій. Тут важливо, щоб подолання студентами цих труднощів у процесі творчої художньо-проектної діяльності викликало у них відчуття задоволення, віру у власні сили, творчі здібності. На переборення аспектів стримування повинні спрямовуватися зусилля педагогів і використовуваних ними методик формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва художньо-проектних знань й умінь у навчанні етнодизайну. Допомогти в цьому може неухильне дотримання таких **методичних підходів**:

- визнання пріоритетом індивідуальність студента як носія важливого суб'єктивного соціокультурного досвіду;
- студент є суб'єктом пізнання, тому головними в художньо-проектній діяльності є його творчі задуми та розуміння способів їх втілення в образі та матеріалі;
- зміст навчальних етнодизайнерських завдань має відповідати рівню образотворчої підготовки студентів і враховувати можливості його підвищення, а послідовне ускладнення художніх технік – забезпечувати перспективи розвитку їхньої художньо-проектної творчості;
- для кожного заняття необхідно виділити провідне навчальне художньо-проектне завдання у галузі етнодизайну, а також передбачити поступове та послідовне їх ускладнення;
- на етапі залучення до процесу самостійної творчої етнодизайнерської діяльності має максимально враховуватися суб'єктивний досвід кожного студента.

Отже, максимально ефективна реалізація цих підходів можлива лише за умови цілеспрямованого залучення студентів до самостійної творчої етнодизайнерської діяльності. Важливу роль у цій діяльності відіграє саме наявний особистісний досвід студента та його здатність генерувати нові етнодизайнерські ідеї, обґрунтовувати, обстоювати й успішно реалізовувати власні творчі задуми.

Як зазначає у своїх дослідженнях М. Курач [264], визначальною особливістю художньо-проектних знань і умінь є те, що вони формуються і проявляються лише у творчій діяльності. Тобто ці знання й уміння, професійно значущі для майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, зароджуються, розвиваються і проявляються виключно у процесі самостійної творчої діяльності. Важливою особливістю методики формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь, поряд із тим, що вони традиційно формуються у процесі вивчення різних професійно-орієнтованих дисциплін, є ще й те, що у процесі навчання етнодизайну відбувається безпосереднє прилучення студентів до соціокультурно-значущого процесу створення і видозмінення навколишнього предметного світу. При цьому студент безпосередньо стає творцем реального соціокультурного образу існуючого предметного світу. Завдяки цьому в значній мірі й забезпечується творча, художньо-проектна та соціокультурна складові його особистісного розвитку як художника декоративно-прикладного мистецтва.

Наступний важливий аспект полягає у тому, що творча етнодизайнерська діяльність майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва може бути зреалізована лише в тих галузях, які дозволяють виділяти основні соціокультурно-значущі властивості об'єктів. Адже відповідні рівні репрезентації предметного світу формуються на основі засвоєння ними загальних суспільних критеріїв розвитку предметного середовища, закріплених в соціокультурно-значущих предметах, нормах і еталонах діяльності, що в подальшому дасть змогу їм передати ці елементи у

своїх творчих роботах у галузі етнодизайну.

Однак таку передачу цінностей майбутній художник декоративно-прикладного мистецтва зможе зробити лише у випадку, якщо в процесі професійної підготовки у художньому ЗВО повною мірою оволодіє навичками самостійної творчої етнодизайнерської діяльності. На наш погляд, саме на цей важливий аспект мають спрямовуватися основна увага та зусилля методики навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій.

Ефективність методичної моделі навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій залежить від реалізації відповідних **організаційно-педагогічних умов**. Вони дозволяють доповнити структуру методичної моделі та концепції даними праксеологічного характеру, забезпечуючи їх цілісність та замкнутість, розкривають авторське бачення перспектив і можливостей подальшого розвитку досліджуваного феномену, визначають місце творчої художньо-проектної діяльності в освітньому процесі, а також ступінь її «вбудованості» у систему реальних педагогічних взаємозв'язків і взаємодій.

В одинадцятитомному Словнику української мови одне з тлумачень поняття «**умова**» – це «необхідна обставина, яка робить можливим здійснення, створення, утворення чого-небудь або сприяє чомусь» [425]. У філософському довіднику цей термін визначається як «те, від чого залежить дещо інше (обумовлене); важливий компонент комплексу об'єктів (речей, їх станів, взаємодій), за наявності якого уможлиблюється існування даного явища» [457, с.707]. У психолого-педагогічному словнику розглядаються «умови навчальної діяльності» як сукупність обставин, в яких вона здійснюється, й обставин життєдіяльності її суб'єкта. Ці обставини трактуються як чинники, що сприяють або перешкоджають успішності особистості [346]. Тобто умови є важливими чинниками і обставинами результативності середовища, в якому досліджувані явища та процеси формуються й реалізуються.

Похідною від поняття «умови» є дефініція «педагогічні умови», під якою розуміються обставини, супутні чинники, що впливають на навчально-виховний процес, забезпечуючи його найбільш ефективний перебіг і сприяючи досягненню поставлених цілей. Однак педагогічні умови не можна зводити лише до організаційного аспекту, тобто зовнішніх впливів, обставин і чинників, сукупності об'єктів та явищ, що позначаються на навчально-виховному процесі, адже «освіта особистості є єдністю суб'єктивного й об'єктивного, внутрішнього та зовнішнього, сутності і явища» [4]. Необхідно враховувати особистісний аспект, який передбачає взаємодію суб'єктів навчально-виховного процесу. Педагогічні умови, на наш погляд, слід розглядати як сукупність зовнішніх характеристик функціонування навчально-виховного процесу (об'єктивних можливостей, змісту, форм, методів, педагогічних прийомів тощо) та внутрішніх параметрів (якостей і властивостей) особистості, від яких залежить формування у студента етнодизайнерських знань й умінь та реалізуються всі компоненти спроектованої нами методичної системи.

У процесі дослідження встановлено, що навчанню студентів етнодизайну *сприяють*:

- розвиток інтересу до творчої етнодизайнерської діяльності (цілеспрямоване, систематизоване використання мистецтвознавчих матеріалів, які активізують увагу студента, емоційну і естетичну чутливість; відбір об'єктів проектування та ін.);
- активні й інтерактивні технології навчання (ділові ігри, імітаційні вправи, метод проектів, комп'ютерне проектування, конструювання, моделювання, макетування та ін.);
- навчання мові образотворчо-графічної грамоти як засобу вираження ідеї, художнього образу об'єкта проектування (застосування різноманітних художніх технік і матеріалів; зміна видів образотворчої діяльності; поєднання індивідуальних і колективних форм роботи та ін.);

- встановлення педагогічно доцільних міжпредметних зв'язків між пропедевтичною дисципліною «Композиція», курсами «Комп'ютерне проектування», «Роботою в матеріалі», «Етнографічною практикою» та іншими дисциплінами фахової підготовки;

- систематичний контроль за самостійною етнодизайнерською діяльністю студентів на основі використання інформаційних технологій;

- індивідуальний підхід, заснований на створенні ситуації успіху в навчанні для студентів з низьким рівнем мотивації, формуванні ціннісних орієнтації, якостей творчої особистості, необхідних для етнодизайнерської діяльності;

- спеціальні умови, котрі забезпечують формування креативності (заохочення творчої активності студентів, створення ситуації вільного вибору теми художнього проекту, програмного забезпечення тощо).

У зв'язку з вище зазначеним, для визначення організаційно-педагогічних умов ефективного функціонування методичної моделі навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій ми виходили зі специфіки освітнього процесу у ЗВО та сутності художньо-проектної діяльності як творчої. Крім того, запропоновані нами умови повинні забезпечувати реалізацію як окремих модулів моделі методичної системи, так і загалом увесь процес навчання студентів основам етнодизайну.

Спираючись на теоретико-методологічні засади дослідження, виділені цілі та завдання, а також основні ідеї і положення концепції методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, вважаємо, що успішна реалізація цієї моделі, розробленої на основі системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого і проектно-технологічного підходів можлива при дотриманні певних необхідних і достатніх **організаційно-педагогічних умов**. Під *необхідними умовами* функціонування моделі

методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій ми розуміємо умови, без яких ця модель не може бути повною мірою зреалізованою. Необхідні умови нами визначалися на основі аналізу психолого-педагогічної літератури, досвіду роботи у ЗВО, результатів констатувального етапу педагогічного експерименту з урахуванням особливостей взаємозв'язків між компонентами розробленої моделі. Під *достатніми умовами* функціонування моделі методичної системи розуміємо умови, яких вистачає для її результативної роботи. Достатність визначається позитивними результатами дослідно-експериментальної роботи.

Виходячи з вище зазначеного, необхідні і достатні організаційно-педагогічні умови результативного функціонування моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій нами поділено на три **групи**:

1) *зовнішні умови*, спрямовані на створення розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності;

2) *внутрішні умови*, які визначаються особистісним потенціалом майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва;

3) *умови*, що уможливають результативну організацію навчання студентів художнього проектування на основі інформаційних технологій.

Як зазначалося, до *зовнішніх організаційно-педагогічних умов*, які сприятимуть успішній реалізації моделі методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій віднесені такі:

- *націленість* педагогічного процесу на розвиток творчої особистості майбутнього художника, його індивідуальності та неповторності, формування здатності до продуктивної етнодизайнерської діяльності;

- *єдність* організації репродуктивної, проблемно-пошукової і творчої діяльності, спрямованої на послідовне формування у студентів цілісної системи художньо-проектних знань та вмінь при навчанні етнодизайну на основі інформаційних технологій;
- *оптимізація* змісту, форм і засобів організації процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій;
- *використання* доцільних прийомів і методів навчання етнодизайну студентів, які приносять максимальний ефект при відносно незначних витратах зусиль і часу. Ці зовнішні умови спрямовані на створення розвивального середовища творчої художньо-проектної діяльності студентів при навчанні етнодизайну.

Розвивальне середовище слід розглядати як складний багатокомпонентний і багатофакторний педагогічний феномен, сукупність соціальних, духовних, предметно-матеріальних та інших феноменів, тобто усіх зовнішніх чинників, обставин, явищ тощо, властивих процесу навчання.

Поняття «розвивальне середовище» запозичене педагогікою з філософії, де воно ототожнювалося зі смисловим еквівалентом «середовище» (Аристотель, Д. Дідро, Б. Спіноза, Р. Декарт, І. Кант та ін.). З погляду філософії під середовищем розуміється речовина, що заповнює будь-який простір і має певні властивості; сукупність природних і соціальних умов, в яких здійснюється життєдіяльність організму; суспільні, матеріальні і духовні умови існування, формування і діяльності людини [456; 457].

Розвивальне творче середовище етнодизайнерської діяльності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій має володіти певними властивостями. Характеристика та критерії оцінювання властивостей творчого середовища подано у таблиці 4.1.

Таблиця 4.1

**Властивості розвивального творчого середовища
етнодизайнерської діяльності майбутніх художників**

№ з/п	Властивості	Характеристика	Критерії оцінювання
1.	Спостережність	Цілеспрямоване сприйняття творчого розвивального середовища етнодизайнерської діяльності	Дизайн предметного середовища, виставки творчих робіт студентів, майстер-класи, тренінги, конкурси
2.	Насиченість	Наявність ресурсів, пов'язаних з включенням студента в розвивальне творче середовище етнодизайнерської діяльності	Розмаїття форм і методів навчання та виховання студентів
3.	Пластичність	Здатність розвивального творчого середовища етнодизайнерської діяльності набувати заданої стабільної форми	Відкритість до нового, різноманітність навчально-методичного змісту
4.	Автономність існування	Незалежна цілісність розвивального творчого середовища художньо-проектної діяльності, яка має межу співвідносно до навколишніх систем	Наявність історії, традицій розвивального творчого середовища етнодизайнерської діяльності, логіки і перспектив його функціонування
5.	Синхронізованість	Узгодженість у часі перебігу реальних процесів, що відбуваються у розвивальному творчому середовищі художньо-проектної діяльності	Наявність часового періоду, у межах якого відбувається формування досвіду творчої етнодизайнерської діяльності

6.	Векторність	Спрямований навчальний ефект при розв'язанні різнорівневих художньо-проектних завдань	Чітко поставлені мета і завдання функціонування розвивального творчого середовища етнодизайну
7.	Цілісність	Єдність і взаємозв'язок змісту розвивального творчого середовища етнодизайнерської діяльності	Відповідність змісту цілям розвивального творчого середовища етнодизайнерської діяльності
8.	Мотивогеність	Можливість розвивального творчого середовища етнодизайнерської діяльності впливати на мотиваційну сферу студента й управляти нею	Стійка мотивація студентів до учіння та творчості
9.	Іммерсивність	Можливість залучення студента в систему відносин, яка визначається змістом розвивального творчого середовища етнодизайну	Безперервний потік стимулів до творчої навчальної діяльності у галузі художнього проектування
10.	Інтерактивність	Взаємодія студента з розвивальним творчим середовищем етнодизайнерської діяльності, яке служить сферою набуття досвіду колективної діяльності	Можливість управління студентами змінами в розвивальному середовищі етнодизайнерської діяльності та участь у його формуванні
11.	Креативність	Спрямований ефект розвитку готовності майбутнього художника до творчої етнодизайнерської діяльності, готовності створювати соціально значущі продукти	Розвиток якостей особистості які визначають креативність

12.	Політехнічність	Виявлення загальних науково-технічних основ типових об'єктів техніки та технологій, функцій праці й етапів виробництва тощо.	Сформованість уміння перенесення знань (загально-технічних, технологічних, художньо-проектних, конструкторських, економічних та ін.
13.	Виробнича спрямованість	Спрямованість на створення об'єктів проектування та виготовлення продуктів праці	Художньо-проектні вміння та вміння і навички втілення проектів у різноманітні продукти праці
14.	Матеріальність	Наявність матеріалів, інструментів, обладнання, устаткування	Відповідність матеріально-технічної бази встановленим нормативам
15.	Безпечність	Створення умов, що забезпечують дотримання техніки безпеки і санітарно-гігієнічних вимог	Відповідність інструментів, обладнання й устаткування вимогам безпечної праці

Показниками ефективності впливу розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності на особистість майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва є такі:

- прийняття студентом розвивального творчого середовища художньо-проектної етнодизайнерської діяльності з властивими йому функціональними й естетичними характеристиками, наданими можливостями професійного і міжособистісного спілкування як суб'єктивно значущого простору та переживання свого перебування у ньому через почуття прихильності, приналежності до творчого співтовариства тощо;

- повнота (різнобічність) входження у розвивальне творче середовище художньо-проектної етнодизайнерської діяльності й орієнтування у ньому; відкриття для студента можливостей самореалізації в навчальній, творчій,

інформаційній, комунікативній, професійній сферах;

- наявність у студента стійкої сфери взаємодії у певній референтній групі (дизайн-лабораторії, студії етнодизайну, школі етнодизайну тощо), як забезпечує відкрите, творче, неформальне спілкування;

- ставлення до розвивального творчого середовища художньо-проектної етнодизайнерської діяльності як до джерела додаткового професійного досвіду й особистісного зростання.

Включення майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва у розвивальне середовище творчої етнодизайнерської діяльності вже на початковому етапі навчання забезпечує його професійно-особистісний розвиток, освоєння специфічного способу життя у професійно-мистецькому середовищі. Основою психологічного механізму впливу середовища на становлення фахівця є актуалізація ціннісного орієнтування у розмаїтті інформаційних потоків, етичних зразків, моделей самореалізації, вимог референтної групи; формування уміння виявити свою професійно-особистісну роль, статус, позицію; забезпечення свого роду підпорядкування середовища потребам особистісної і професійної соціалізації [264].

При проектуванні та створенні розвивального середовища творчої художньо-проектної етнодизайнерської діяльності перспективним є середовищний підхід, який можна розглядати не лише як методологію дослідження, а й технологію організації такого середовища. Можна виділити два рівні реалізації цієї технології: *макрорівень* (як проектування і побудова творчого середовища у межах кафедри, факультету, напряму підготовки 023 «Культура і мистецтво» у міжвузівському сенсі) і *мікрорівень* (реконструкція творчого середовища у педагогічному сенсі – проектування ситуації особистісного творчого розвитку студента на основі актуалізації етнодизайнерської діяльності, яка дає змогу розкрити його внутрішні потенційні можливості). Ідея середовищного підходу полягає в поєднанні, гармонійному застосуванні цих макро- і макрорівнів. Проектування ситуацій

особистісного розвитку як середовищного феномену відрізняється від створення навчальних ситуацій на основі постановки звичайних предметних завдань. Відмінність ґрунтується на включенні студентів в різноманітні середовищні контакти, які розширюють простір їхньої життєдіяльності, імітують світ майбутньої професії художника декоративно-прикладного мистецтва, забезпечуючи свідомий вибір способу життя у професійному середовищі, кола спілкування, ставлення до професії за фахом.

У розвивальному середовищі етнодизайнерської діяльності студенти повсякденно вирішують, як збудувати взаємини з іншими студентами та викладачем з метою реалізації цікавого проекту; до кого звернутися за порадою і підтримкою у випадку «творчого згасання»; як економно використовувати час на виконання трудомістких завдань, пов'язаних зі складними графічними побудовами; на чому зупинити свій вибір об'єкту проектування тощо.

Ефективність технології проектування розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності детермінована виконанням низки умов: включенням студентів у процес проектування на етапі аналізу цього середовища й очікувань від нього; наданням рівноцінної уваги усім суб'єктам навчального процесу (студентам і викладачам); організацією середовища на макро- і мікрорівнях; узгодженістю, конгруентністю і когерентністю (за горизонталлю і вертикаллю) розвивального творчого середовища на профільній кафедрі, з середовищем інших кафедр факультету, міжвузівським об'єднанням напряму підготовки 02 «Культура і мистецтво».

Динамічність розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності зумовлена впливом зовнішніх чинників й інформації, отриманої від суб'єктів навчального процесу – студентів і викладачів. Однак принципово важливою залишається орієнтація студентів на сприйняття й осмислення життєвих і професійних ситуацій, які виникають у цьому середовищі, для самостійного перетворення їх в ситуації особистісного творчого розвитку.

Усі компоненти розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності мають бути зорієнтовані на підтримку доміанти самовдосконалення особистості студента. Проте, таке цілеспрямоване професійно-особистісне самовдосконалення стане ефективним у випадку, коли студент розглядатиме різні грані й аспекти своєї життєдіяльності, проблеми, успіхи і невдачі у середовищі та поза ним, як джерело саморозвитку, а ідея саморозвитку стане для нього особистісно значущою, домінантною, перетвориться на духовний чинник внутрішнього життя, стане рушійною силою розвитку творчої особистості.

До *основних внутрішніх умов*, які впливають на ефективність формування у майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерської знань й умінь відносимо: 1) якість мотивацій до художньо-проектної етнодизайнерської діяльності; 2) зміст ціннісно-сміслової сфери особистості; 3) особливості особистості майбутнього художника, що акумулюються в професійно важливих якостях.

Використання професійно зорієнтованих завдань дає змогу формувати у студентів групи наступні *фахові якості*: 1) ділові якості (професійна сфера): заповзятливість, дисциплінованість, працьовитість, прагматичність, мобільність та ін.; 2) якості, що характеризують ставлення до інших людей (сфера взаємодії між людьми, комунікативна сфера): доброзичливість, товариськість, відвертість, колективізм та ін.; 3) якості, що характеризують ставлення до життя і майбутньої професії художника (емоційна сфера): життєрадісність, різнобічність, оптимізм, захопленість, активність та ін.; 4) індивідуальні якості, що підвищують самооцінку (сфера власного «Я»): самостійність, принциповість, оригінальність, організованість тощо.

До внутрішніх умов формування у майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва технологій етнодизайнерських знань й умінь ми також відносимо досвід роботи, оскільки досягнення відповідності хоча б нормативним вимогам неможливе без занурення у практику професійної зорієнтованої художньо-проектної і творчої діяльності. Опирання лише на

отримані теоретичні знання у декоративно-прикладного мистецтва, набуття етнодизайнерських знань й умінь у межах спеціальної підготовки не дає змогу сформуванню комплексного уявлення про професійно зорієнтовану діяльність (художньо-проектну і творчу). Досвід потрібний, щоб майбутній художник мав можливість освоїти основні процедури, зміг усвідомити себе суб'єктом цієї діяльності. «Досвід роботи створює основу для подальшого розвитку професійних умінь, здібностей і в цілому... » [332, с. 112].

Зазначимо, що останнім часом проблема професіоналізації і набуття досвіду практичної діяльності розглядаються з позицій професійної компетентності фахівця (Н. Бібік, В. Бондар, А. Вербицький, М. Головань, І. Єрмаков, Е. Зеєр, І. Зимня, В. Луговий, О. Овчарук, І. Родигіна, Л. Сохань, Ю. Татур, В. Шадріков та ін.). Особливо це важливо для майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, оскільки його фахово зорієнтована діяльність пов'язана з розв'язанням значної кількості складних художньо-проектних, техніко-технологічних, освітніх, методичних та інших завдань, які вимагають від нього креативності, підготовленості, узагальнення власного професійного досвіду. Упровадження сучасних психолого-педагогічних підходів у практику підготовки майбутнього фахівця, надання йому можливості за допомогою спеціального навчання, до якого й належить творча етнодизайнерська діяльність, освоїти способи аналізу і реалізації професійно зорієнтованих завдань проблемного характеру, створення сприятливого середовища для осмислення емпірично набутих способів професійної діяльності істотно полегшать і підвищать ефективність процесу його навчання.

Зміст ціннісно-сислової сфери проявляється через ціннісні орієнтації та відіграє важливу роль в житті людини (В. Франкл, Е. Еріксон, М. Рокич та ін.). Саме цінності та сенси визначають відносини і взаємодії з іншими людьми, самим собою та навколишнім світом. Оскільки цінності та сенси служать орієнтирами для людини у предметному і соціальному житті, їх зміст є щонайпотужнішим чинником становлення і розвитку особистості на

будь-якому віковому етапі. Зміст ціннісно-сислової сфери особистості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва складає певну нормативну базу поведінки у процесі професійно-педагогічної діяльності; ціннісні орієнтації знаходять своє місце у структурі його особистості, проявляються через професійно важливі якості. Можна сказати, що ціннісні орієнтації складають основу оцінно-аналітичної діяльності художника. На думку В. М'ясищева, «тут відбувається формування ціннісного відношення до себе та інших» [264, с. 220]. У процесі набуття студентами практичного досвіду та спеціальної фахової підготовки у галузі декоративно-прикладного мистецтва відбувається актуалізація або утворення тих чи інших цінностей (можливість творчої етнодизайнерської діяльності, інтелектуального, духовного розвитку тощо), з-поміж яких основною вважаємо ставлення до фаху художника як цінності.

Таким чином, провідні мотиви майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, що знаходяться в тісному взаємозв'язку з ціннісними орієнтаціями, визначають траєкторію його особистісного розвитку. Інтерес до комп'ютерного проектування, організації творчого процесу зі створення естетично довершених проектів виробів складають основу мотивації майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, зорієнтованого на освоєння і досягнення високих результатів у етнодизайнерській діяльності. Це визначає його траєкторію руху в особистісно-професійному розвитку з врахування етнічних традицій. При мотивації майбутнього фахівця на вивчення методичних аспектів професійно-творчої діяльності та інтересі до дослідження прикладних проблем освітньої галузі 02 «Культура і мистецтво» можна говорити про його орієнтацію на науково-дослідницьку (методичну) діяльність, розвиток його як художника-методиста етнодизайнерського напрямку.

До *матеріальних умов*, що забезпечують ефективність формування у майбутнього фахівця декоративно-прикладного мистецтва художньо-проект-них етнодизайнерських знань й умінь через організацію предметного

середовища слід віднести технологічний і науково-методичний супровід художньо-проектної підготовки відповідно до її пріоритетів. Розглядаючи ефективність з позицій оптимізації, вважаємо, що саме продуктивний вплив цих видів супроводу на розгортання процесу фахової підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва і оптимальне досягнення поставлених цілей є найважливішою умовою підвищення ефективності формування і розвитку етнодизайнерських знань і вмінь. При цьому, *технологічний супровід* художньо-проектної підготовки студентів при навчанні етнодизайну забезпечується впровадженням у навчальний процес інформаційних технологій, передовсім програмних засобів комп'ютерної графіки (КГ) та систем автоматизованого проектування (САПР), а *науково-методичний супровід* – створенням навчально-методичного забезпечення етнодизайнерської діяльності з використанням сучасних педагогічних програмних засобів (електронних посібників, навчально-методичних комплексів дисциплін та ін.).

Отже, підпорядкована загальній меті та відповідна змісту фахової підготовки єдність технологічного і науково-методичного супроводу дає змогу створити розвивальне творче середовище навчання етнодизайну, що є системою заходів адекватного управлінського впливу як на процес навчання загалом, так і на творчу етнодизайнерську діяльність майбутнього фахівця декоративно-прикладного мистецтва.

Як зазначалося, для ефективної етнодизайнерської діяльності сучасний художник декоративно-прикладного мистецтва має володіти достатньо складною системою художньо-проектних знань та вмінь. У подальшому розвитку вищої художньої освіти ця вимога буде лише посилюватися, а безпосередньо система етнодизайнерських знань та умінь – зростати й ускладнюватися. Ефективність етнодизайнерської підготовки майбутніх художників у ЗВО декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій залежить від багатьох чинників:

матеріально-технічного забезпечення, ступеня фахової кваліфікації і педагогічної майстерності викладачів, рівня базової образотворчої підготовленості та вмотивованості студентів, використовуваних принципів, змісту, методів навчання комп'ютерного проектування, форм організації творчого процесу тощо.

Безсумнівно, що всі ці аспекти є важливими складовими ефективності будь-якої методики навчання, у тому числі і методики навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій. Саме тому, нами було приділено належну увагу цим аспектам у попередніх підрозділах дослідження. У сенсі формування тих чи інших етнодизайнерських знань й умінь цих аспектів для більшості методик було б цілком достатньо, проте дещо інша ситуація стосується методики навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій, тому розглянемо її більш докладно.

Традиційно, що компоненти художньо-проектних знань і умінь формуються у процесі вивчення майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва різних навчальних дисциплін, починаючи від проектної графіки, композиції, креслення, спецрисунку та ін. При вивченні цих дисциплін, на лекційних, практичних й індивідуальних заняттях студенти отримують первинні художньо-проектні знання й уміння. Для кваліфікованого художника декоративно-прикладного мистецтва цього недостатньо, адже отримані ним таким чином знання й уміння зазвичай розрізнені та несистематизовані, а найголовніше – недостатньо спрямовані на формування умінь і навичок організації та здійснення творчої етнодизайнерської діяльності на основі інформаційних технологій.

Досягнення необхідного рівня сформованості етнодизайнерських знань і умінь майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва можливе за умови, коли в основі творчої художньо-проектної діяльності лежать не лише природні обдарування та здібності, а раціональне знання про способи

застосування інформаційних технологій, образотворчо-графічних дій і правил ефективного виконання зображень з допомогою програмного забезпечення комп'ютерної графіки. У контексті проблеми дослідження нами розроблений зміст і методика викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування», від якої безпосередньо залежить якість підготовленості студентів до художньо-проектної діяльності на основі інформаційних технологій. В основу навчання етнодизайну покладено виконання студентами комплексу графічних робіт з використанням етнографічних елементів, тобто візуалізації зображень предметів й об'єктів навколишньої дійсності на основі різних програмних засобів.

У процесі навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва важливим є неухильне дотримання викладачами таких **методичних підходів**:

1) пріоритетне визнання індивідуальності студента як носія важливого суб'єктивного соціокультурного досвіду;

2) студент є суб'єктом пізнання, тому головними в художньо-проектній етнодизайнерській діяльності є його творчі задуми та розуміння способів їх втілення в образі та матеріалі;

3) зміст навчальних художньо-проектних етнодизайнерських завдань має відповідати рівню образотворчої підготовки студентів і враховувати можливості його підвищення, а послідовне ускладнення художніх технік – забезпечувати перспективи розвитку їхньої художньо-проектної творчості;

4) для кожного заняття необхідно виділити провідне навчальне художньо-проектне етнодизайнерське завдання, а також передбачити поступове та послідовне їх ускладнення;

5) на етапі залучення до процесу самостійної творчої художньо-проектної етнодизайнерської діяльності має максимально враховуватися суб'єктивний досвід кожного студента.

У процесі самостійної художньо-проектної етнодизайнерської діяльності майбутні фахівці декоративно-прикладного мистецтва засвоюють

різноманітні творчі процедури:

- 1) самостійне (ближнє або дальнє) перенесення раніше засвоєних знань та умінь у нову нетипову ситуацію;
- 2) нове сприймання проблеми в типовій ситуації;
- 3) уявлення нової функції предмета, визначення його структури;
- 4) бачення альтернативних шляхів розв'язання поставлених завдань;
- 5) комбінування раніше засвоєних методів діяльності та ін.

Ці процедури складають творчий механізм реалізації комплексу художньо-проектних етнодизайнерських завдань. Творча діяльність студентів передбачає використання низки методів оптимізації шляхів пошуку розв'язання етнодизайнерських завдань (мозкова атака; морфологічний аналіз; фокальні об'єкти; алгоритм розв'язання винахідницьких задач та ін.) та складається з таких **стадій**:

- 1) попереднє вивчення завдання на проектування (аналіз пропозиції: технічної характеристики, вихідних параметрів, особливостей об'єкту проектування та ін.);
- 2) збір інформації про об'єкт етнодизайнерського проектування, вивчення аналогів, нормативних вимог тощо;
- 3) аналіз (розробка програми вимог до об'єкту проектування: вибір методів і способів проектування, визначення стилю і кольорового рішення);
- 4) синтез (ескізне проектування: розробка варіантів проектного задуму у вигляді концепт-ескізу, клаузур);
- 5) детальне пророблення проектного задуму у вигляді креслень;
- 6) розробка проекту в матеріалі (макету, моделі, прототипу виробу);
- 7) презентація проекту.

На всіх стадіях творчої етнодизайнерської діяльності студенти постійно занурюються у творчу атмосферу, яка імітує процес професійної діяльності художника та забезпечує успішне формування у них системи цілісних художньо-проектних знань та умінь.

Висновки до третього розділу

1. Розроблена концепція методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій містить: 1) нормативно-правові підвалини; 2) основні джерела та методологічне підґрунтя, представлене у вигляді універсальних категорій з використанням системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів; 3) мету концепції, яка полягає в теоретико-методологічному та навчально-методичному забезпеченні формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь як специфічного процесу, спрямованого на становлення творчої особистості майбутнього фахівця, якому властиве цілісне сприйняття художньо-проектної, техніко-технологічної і педагогічної діяльності; 4) ядро концепції, яке складають закони, закономірності, принципи функціонування і розвитку досліджуваних процесів та явищ, а також проблеми, що дозволяють оцінити сучасний стан, простежити динаміку становлення і перспективи розвитку творчої етнодизайнерської діяльності студентів; 5) змістовно-смісловне наповнення концепції екстраполюється у модель методичної системи, яка містить цільовий, змістовно-процесуальний, організаційно-управлінський і результативно-оцінювальний модулі.

2. Під моделлю методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій розуміємо сукупність взаємозв'язаних модулів: цільового, змістовно-процесуального, організаційно-управлінського та результативно-оцінюального, які екстраполюються в мету, зміст, умови, організаційні форми, методи, технології, засоби тощо, необхідні для створення цілеспрямованої, чітко визначеної педагогічної взаємодії суб'єктів творчого освітнього процесу, прогнозованим результатом якої є високий рівень сформованості у студентів етнодизайнерських знань та вмінь.

3. У дослідженні на основі комплексного аналізу наукових джерел розкриті психолого-педагогічні засади формування у майбутніх фахівців етнодизайнерських знань й умінь. У зв'язку з тим, що кожен конкретний тип професії ставить до людини низку специфічних вимог, розглянуті психологічні вимоги до професій типу «людина-художній образ», що характерні для творчої художньо-проектної діяльності. Розкрита сутність психологічних якостей і властивостей особистості (наочно-образна пам'ять, просторова і творча уява, наочно-образне мислення, художні здібності, естетичний смак, креативність та ін.), необхідних для успішного здійснення творчої етнодизайнерської діяльності.

4. Обґрунтовано, що процес етнодизайнерської підготовки майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва має бути спрямований на освоєння механізмів творчої діяльності, що дасть змогу студентам набути значущі особистісні характеристики креативності. Зроблено висновок, що під час навчання етнодизайну кожен студент повинен індивідуально пройти усі етапи творчості й особисто зазнати виникаючих психологічних станів.

5. Встановлено, що процесу навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій сприяють такі чинники: 1) розвиток інтересу до творчої етнодизайнерської діяльності; 2) активні й інтерактивні технології навчання; 3) навчання мові образотворчо-графічної грамоти як засобу вираження ідеї, художнього образу об'єкта етнодизайнерського проектування; 4) встановлення педагогічно доцільних міжпредметних зв'язків між навчальними дисципліною «Комп'ютерне проектування», курсами «Композиція», «Робота в матеріалі» та іншими дисциплінами фахової підготовки; 5) систематичний контроль за самостійною художньо-проектною етнодизайнерською діяльністю студентів і коригування його перебігу; 6) індивідуальний підхід, заснований на розкритті потенціалу та створенні ситуації успіху в навчанні етнодизайну для студентів з низьким рівнем мотивації, формуванні ціннісних орієнтації, якостей творчої особистості, необхідних для

етнодизайнерської діяльності вихованні у студентів віри у власні сили, здібності тощо; 7) специфіка, котрі забезпечують формування креативності.

6. Ефективність методичної моделі навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій залежить від реалізації таких організаційно-педагогічних умов:

- 1) зовнішніх, які спрямовані на створення розвивального середовища творчої етнодизайнерської діяльності:
 - а) націленість педагогічного процесу на розвиток творчої особистості майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва та технологій, його індивідуальності та неповторності, формування здатності до продуктивної етнодизайнерської діяльності;
 - б) єдність організації репродуктивної, проблемно-пошукової і творчої діяльності, спрямованої на послідовне формування у студентів цілісної системи етнодизайнерських знань та вмінь;
 - в) оптимізація змісту, методів, засобів, форм організації навчання етнодизайну;
 - г) використання доцільних прийомів і методів формування етнодизайнерських знань і вмінь студентів, які приносять максимальний ефект при відносно незначних витратах зусиль і часу;
- 2) внутрішніх, які визначаються особистісним потенціалом студента:
 - а) якість мотивацій до етнодизайнерської діяльності;
 - б) зміст ціннісно-сміслової сфери особистості;
 - в) особливості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, що акумулюються в професійно важливих якостях особистості;
- 3) матеріальних, що уможливають результативну організацію навчання студентів комп'ютерного проектування:
 - а) технологічний супровід – впровадження у навчальний процес сучасних інформаційних технологій, передовсім графічних пакетів комп'ютерної графіки та систем автоматизованого проектування;
 - б) науково-методичний супровід – створення та використання педагогічних програмних засобів.

Основні положення третього розділу опубліковані в наступних роботах [46], [55], [57], [78-79], [80-83], [85-90], [105], [119].

РОЗДІЛ IV

РОЛЬ І МІСЦЕ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ ДЕКОРАТИВНО- ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА

Активний процес розвитку інформатизації характеризується в першу чергу широким впровадженням сучасних інформаційних технологій у різні сфери людської діяльності. Інформатизація суспільства, з одного боку, дає змогу задовольнити інформаційні потреби окремої особистості, а з другого, – означає, що новостворена інформація стає надбанням людства, сприяє демократизації суспільного життя, створення «відкритого суспільства», ґрунтовним ресурсом людської діяльності, головною цінністю соціуму [165].

Важливість і необхідність впровадження інформаційних технологій у процес навчання відзначаються міжнародними експертами у «Всесвітній доповіді з комунікації та інформації», підготовленому ЮНЕСКО та виданим агентством «Бізнес-Прес». У передмові до доповіді Генеральний директор ЮНЕСКО Федеріко Майор пише, що нові технології повинні сприяти «створенню кращого світу, в якому кожна людина буде отримувати користь від досягнень освіти, науки, культури та зв'язку». Інформаційні технології зачіпають всі названі сфери, але, мабуть, найбільш сильний позитивний вплив вони роблять на освіту, так як «відкривають можливості абсолютно нових методів викладання і навчання» [262, с.1].

У контексті вищесказаного слід також зауважити такий важливий факт, що в умовах вступу світової спільноти в інформаційне суспільство як якісно новий етап свого розвитку набуває впровадження і активне використання ІТ в освітньому процесі підготовки фахівців різноманітних напрямків. У сучасній професійній діяльності фахівця художньо-проектної галузі, декоративно-прикладного мистецтва зокрема, необхідно володіти відповідними навичками та вміннями дії в умовах впровадження ІТ і

опанувати новими галузями їх застосування, поглиблювати і розширювати навчання для здобуття знань.

Актуальні методи пізнання світу дозволяють розглядати художню освіту, що включає інформаційні технології як інтегративну основу інноваційної діяльності у галузі всієї загальної освіти, оскільки поєднує в собі три фундаментальних компонента сучасної педагогіки: «творчість» (розвиток творчого мислення), «проектність» (розвиток проектного мислення), «інформаційні технології» (як нова інструментальна сфера творчої пізнавальної діяльності) [398, с.3].

Впровадження інформаційних технологій в освітню сферу зумовило появу великого спектру проблем, які супроводжують будь-яку інноваційну діяльність. Декларований розробниками інформаційних технологій творчий розвиваючий потенціал комп'ютерної техніки не використовується сповна, можливості ІТ залишаються прихованими. Комп'ютер розглядається як новий технічний засіб навчання, функції і можливості якого досі не оцінено у повному обсязі.

Сьогодні можна зробити висновок, що за впровадження інформаційних технологій у сферу гуманітарної діяльності і освіти, експериментальний і методологічний етапи освоєння були опущені або здійснювалися недостатньо. Інноваційна технологія отримала масове поширення, не маючи при цьому теоретичних підстав для їх повноцінної інтеграції зі сформованими формами педагогічної діяльності.

4.1. Особливості використання інформаційних технологій у процесі навчання етнодизайну студентів мистецьких закладів вищої освіти

Інформатизація сучасного суспільства спричинила перетворення характеру професійної діяльності людини у зв'язку з впровадженням нових інформаційних технологій, що змінило підходи до підготовки фахівців у різних галузях виробництва. Необхідно зазначити, що останнім часом

спостерігаються певні трансформації й у сфері художньо-проектної діяльності, пов'язані з активною інтеграцією інформаційних технологій у структуру професійної діяльності та появою нових видів дизайну (стайлінг-дизайн, веб-дизайн, фіто-дизайн, арт-дизайн, психо-дизайн, дизайн інтерфейсу та ін.).

Накопичено значний досвід використання нових інформаційних технологій у навчальному процесі, який висвітлено в працях В. Бикова, В. Болтянського, В. Беспалька, А. Верляня, М. Грузмана, А. Гуржія, А. Єршова, М. Жалдака, Ю. Дорошенка, Л. Макаренко, В. Монахова, Н. Морзе, Ю. Первіна, С. Ракова, Ю. Рамського, В. Розумовського, І. Следзинського, С. Шварцбурда, С. Яшанова та ін. Психологічні аспекти проблем інформатизації навчального процесу досліджували П. Гальперін, В. Зінченко, Ю. Машбиць, В. Рубцов, Н. Тализін, І. Яглом.

Пошук підходів до побудови освітніх моделей, що ґрунтуються на можливостях інформаційних технологій, інтенсивно розвивається і є предметом діяльності багатьох сучасних учених і педагогів-теоретиків (О. Андреев, В. Беспалько, Б. Гершунський, В. Гура, Л. Зазнобіна, І. Роберт, В. Стародубцев, О. Тихомиров та ін.). Відомі приклади ґрунтовного осмислення практичного досвіду і підходів до інтеграції інформаційних технологій у сферу художньої освіти (О. Бондаренко, І. Красильников, Т. Селіванова, М. Фомінова).

Методологічною основою таких досліджень є: філософські праці теорії пізнання (Т. Кун, Д. Поппер, О. Уайтхед); теорії інтегративних систем (П. Анохін, Н. Вінер); культурно-історична концепція психологічного розвитку особистості (К. Виготський, О. Лурія, Ж. Піаже); праці в галузі когнітивної психології та лінгвістики (Д. Брунер, Д. Лакофф, Н. Хомський); педагогічні теорії ігор та ігрових методів пізнання (Р. Кайуа, Ф. Фребель, Й. Хейзинга, Г. Щедровицький); положення теорій про діяльнісній сутності людини і його творчої активності (Д. Дьюї, О. Леонт'єв); філософські положення, які визначають взаємодію культури, науки і техніки (Е. Капп,

М. Маклюєн, П. Енгельмейер); теорія проектної культури (Ф. Райт, Р. Курьєрова, О. Генісаретський); концепції художньої освіти (А. Бакушинський, А. Мелік-Пашаєв, Б. Неменський, З. Новлянська); теорія провідної ролі освіти в сучасному світі, її вплив на становлення людини і розвиток суспільства (Б. Гершунський, Н. Никандров), теоретичні праці в галузі культурної соціології (Т. Адорно, Ж-Ф. Ліотар, Ю. Хабермас, Ю. Фохт-Бабусин); основні положення про шляхи вдосконалення розвиваючого навчання (В. Давидов, В. Зінченко, Д. Ельконін); принципи гуманітарного синтезу, взаємодії мистецтв і участі самих учнів у процесі створення творчого продукту (Б. Юсов); історія й теорії медіа (В. Беньямін, М. Маклюєн, П. Вірлію, Ю. Усов); семіотичні дослідження (Ю. Лотман, Р. Барт).

Але, тим не менш, у сфері підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва поки не існує ні докладно розроблених теоретичних гіпотез, ні глибоких наукових узагальнень педагогічного досвіду, пов'язаних з інтеграцією інформаційних технологій у процес навчання етнодизайну. Пояснюється це тим, що дана сфера діяльності нова.

Історично обумовлено, що термін «технологія» виник у сфері матеріального виробництва, розвивався й досліджувався стосовно виробничих систем. Отже, з одного боку, узагальнене її визначення ґрунтується на властивостях виробничих технологій, а з другого – виробнича інтерпретація є конструктивною базою з визначення нових інформаційних педагогічних технологій, що виникають у наш час. На думку М. Маркова **технологія** – це спосіб реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов'язаних процедур і операцій, які виконуються більш або менш однозначно і мають на меті досягнення високої ефективності [289].

Термін «інформаційні технології» запровадив В. Глушков, там же дано означення: «**Інформаційні технології** – процеси, пов'язані з опрацюванням інформації» [153]. При такому підході стає очевидним, що в навчанні

інформаційні технології використовувалися завжди, тому що навчання є процесом передавання інформації від наставника до учня. Кожна методична система, будучи відділеною від свого автора і відтвореною деякою іншою людиною, перетворюється в технологію, тому що вона описує, як опрацювати, перетворити і передати інформацію для найкращого засвоєння. Це стосується як часткових методик, що належать до будь-якого предмету чи теми, так і загальних, таких, як проблемне навчання, програмоване навчання, «комунікативна орієнтація» (чи комунікативний метод, що використовується у навчанні етнодизайну). Методики не називали інформаційними технологіями лише тому, що даний термін пов'язаний з появою обчислювальної техніки (хоча про неї у означенні інформаційної технології не згадується). Коли ж комп'ютери стали настільки широко використовуватися в освіті, з'явилася необхідність говорити про інформаційні технології навчання, з'ясувалося, що вони давно фактично реалізуються в процесах навчання, і тоді з'явився термін «нові інформаційні технології навчання», а з часом з появою потужних телекомунікації і глобальної мережі Інтернет з'явився уточнюючий термін – інформаційно-комунікаційні технології навчання.

У своїх дослідженнях академік М. Жалдак визначає **«інформаційну технологію»** як *сукупність методів і технічних засобів збору, організації, зберігання, обробки, передачі та подання інформації, що розширює знання і можливості людини з управління технічними та соціальними процесами»* [187-190]. Подібної думки дотримується І. Роберт, який сучасні засоби інформаційних технологій пропонує трактувати як програмно-апаратні комплекси, що функціонують на базі мікропроцесорної обчислювальної техніки, а також сучасні засоби і системи інформаційного обміну, які забезпечують збирання, створення, накопичення, зберігання, обробку та передачу інформації [376].

Під інформаційними технологіями В. Монахов розуміє сукупність

технологічних систем, що виступають новим засобом і методом опрацювання інформаційних даних (створення, передавання, зберігання, подання) з найменшими витратами [309]. Інформаційні технології, на думку Є. Полат, – це технології на базі персональних комп'ютерів і комп'ютерних мереж та засобів зв'язку, що відзначаються наявністю «дружнього» середовища (інтерфейсу) для роботи користувача [322].

До засобів нових інформаційних технологій Є. Романов відносить [380]: електронно-обчислювальні машини; засоби маніпулювання інформацією; інформаційні мережі; периферійні комп'ютерні пристрої; пристрої перетворення інформації; сучасні засоби зв'язку; програмні комплекси (мови програмування, операційні системи, пакети прикладних програм та ін.).

Аналіз різних підходів до визначення поняття «інформаційні технології» уможливив уточнене формулювання дефініції **«інформаційні технології навчання»** (ІТН). Відповідно до цього, *інформаційні технології навчання нами розглядатимуться з погляду вивчення їхніх дидактичних можливостей та планомірного використання у навчальному процесі з метою підвищення його ефективності.*

Нині проблема комп'ютеризації навчання у вищій школі на всіх рівнях активно обговорюється провідними психологами, педагогами, методистами. Основні результати численних досліджень, проведених у цій царині науки, відображені й досить ґрунтовно описані в дисертаційних роботах та психолого-педагогічній літературі вітчизняних і зарубіжних науковців. Позитивні та негативні сторони комп'ютеризації освітньої галузі, психолого-педагогічні особливості застосування ІТ у навчальному процесі викладені в працях М. Жалдака [187-190], Ю. Машбиця [298, 334], В. Монахова [309], Є. Полат [350], І. Роберт [376], О. Тихомирова [436] та ін.

Беручи до уваги результати науково-педагогічних досліджень [188; 350; 376; 380; 309 та ін.], можна виокремити три найбільш перспективні напрями впровадження інформаційних технологій у навчальний процес ЗВО: перший

– застосування інтелектуальних навчальних систем, що передбачає використання баз даних, систем штучного інтелекту та ін.; другий – використання системи гіпермедіа, електронних книг, педагогічних програмних засобів (ППЗ), автоматизованих навчальних систем тощо; третій – впровадження телекомунікаційних засобів навчання (комп'ютерні мережі; телефонний, телевізійний і супутниковий зв'язок).

Уже згадано, що в науковій літературі оперують як поняттями «інформаційні технології», так і «інформаційно-комунікаційні технології». Значення даного поняття ще не стало, але більшість авторів схильні до висновку, що **інформаційно-комунікаційні технології** – інформаційні технології на базі персональних комп'ютерів, комп'ютерних мереж і засобів зв'язку, для яких характерна наявність «доброзичливого» середовища роботи користувача [398, с.9].

Інформаційна технологія у своєму розвитку пройшла декілька еволюційних етапів, зміну яких обумовлював науково-технічний прогрес та поява нових технічних засобів з переробки інформації. Основним таким технічним засобом в сучасному суспільстві є **персональний комп'ютер**. Він в значній мірі вплинув на концепцію побудови та використання технологічних процесів, на якість інформації. Знайшовши пристосування у всіх сферах людської діяльності, персональний комп'ютер кардинально змінив нашу свідомість, ставши провідником з аналогового світу, в якому ми живемо, у світ цифровий, світ віртуальної реальності.

Завдяки неосяжним можливостям комп'ютерної техніки, людина в світі *virtus* (віртуальна реальність, істинний спосіб буття) відчуває себе творцем, своєрідним «деміургом», підкоряючи собі закони існування особистого віртуального світу. Безпосередньо, в цей віртуальний простір комп'ютерних комунікацій все більше стали переміщуватися місця ділового спілкування, обміну ідеями та взаємного консультування, такі як web-клуби та internet-освітні центри, засоби взаємного проектування та просування проектів – це

web-лабораторії та обмін банерами. Виникають цілі віртуальні «поселення», своєрідні комуни з проблемно-орієнтованою соціальною структурою [468].

Застосування комп'ютера дає змогу підвищити якість професійної підготовки студентів за рахунок використання програмних продуктів, засобів мультимедіа, які сприяють підготовці навчальних матеріалів, що володіють високою наочністю і динамічністю. При роботі у студентів проявляється інтерес до досліджуваної проблеми; посилюється мотивація навчання, інтелектуальна активність; розвивається самостійність, схильність до дослідницької діяльності; підвищується повнота й міцність знань [264].

Згідно наукової концепції М. Селіванова, всю сферу ІТ, всі прояви цифрової техносфери слід розділяти на три групи, по їх відношенню до комп'ютерних технологій: *власне комп'ютерні, опосередковані комп'ютером, похідні від комп'ютерних технологій*. Такий поділ дає змогу здійснювати різнопланову, зокрема художню, освітню діяльність, об'єднувати цілісним уявленням про можливості та сенсі впровадження комп'ютерних технологій в сферу творчої художньої діяльності [398, с.12].

Слід зауважити, що, ми поділяємо думку, згідно якої інформаційні технології повинні використовуватись у поєднанні з традиційними, і це дасть якісні результати навчальної діяльності [242].

Очевидно, саме по собі введення сучасної комп'ютерної техніки в навчально-виховний процес навчальних закладів різного типу не забезпечує автоматично розв'язання завдань інформатизації навчального процесу. Щоб зробити навчальний процес за нових умов ефективним, необхідно вирішити багато психолого-педагогічних проблем, зокрема пов'язаних з дослідженням головних напрямів інформатизації навчання, коли комп'ютер виступає перш за все як засіб навчально-пізнавальної діяльності, а крім того і як об'єкт вивчення [398, с.12].

Важливою віхою на шляху впровадження сучасних інформаційних та комунікаційних технологій в навчальний процес, постановки і вирішення значної кількості проблем інформатизації навчального процесу у середніх і

ЗВО було опублікування у 1989 році посібника для вчителів «Изучение языков программирования в школе» (м. Київ, автори М. Жалдак, Н. Морзе, Ю. Рамський, М. Шкіль) [191]. Цей посібник став поворотним пунктом в подальшому розвитку і становленні методичної системи навчання інформатики в середніх і вищих педагогічних навчальних закладах, а також і у становленні та розвитку комп'ютерно-орієнтованих методичних систем навчання різних навчальних предметів.

Дослідники К. Колін, Л. Грейдіна, А. Андрєєв, В. Грачів і ін., надаючи колосального значення використанню інформаційних і комунікаційних технологій в освітньому процесі, відзначають, одночасно, негативні впливи на користувача. Ця нова, вища інформаційна технологія може, як і всі попередні технології, служити добру й злу. У цьому зв'язку людина повинна зробити особливий, «зверхдетермінуючий» вибір, заснований на чіткому розумінні жахаючої сили пов'язаних з нею негативних наслідків, а також конструктивних, позитивних можливостей [319].

Вивчення українських і зарубіжних науково-практичних джерел із даної проблеми (М. Жалдак, В. Биков, Ю. Рамський, Ю. Дорошенко, В. Лапінський, Ю. Красильников, М. Селіванов, Т. Селіванова, О. Ческідова та ін.) дає змогу констатувати, що для успішного вирішення поставлених завдань необхідно створення **наступних умов**:

- врахування зміни особливостей професійної діяльності в умовах інформатизації суспільства при постановці цілей і завдань навчання;
- забезпечення викладачів та студентів навчальних закладів відкритим і зручним доступом до інформаційно-комунікаційних, у тому числі комп'ютерних ресурсів всіх видів, необхідним для успішного здійснення навчальної та проектної діяльності;
- приведення у відповідність змісту навчальних дисциплін з сучасним рівнем розвитку науки і техніки в їх предметній галузі, що має носити прогностичний характер;

- створення сприятливих умов для розвитку інтелектуальних і творчих здібностей студентів й творчої праці викладачів;
- здійснення регулярного моніторингу зміни характеру практичної та експериментальної діяльності у предметній галузі навчальних дисциплін в умовах розвитку інформаційних, у тому числі комп'ютерних, технологій;
- розширення змісту навчання викладачів комп'ютерним технологіям шляхом включення аспектів людських зв'язків й динамічних дій у контексті конкретної професійної діяльності;
- гуманізація загальної освіти та виховання із застосуванням ІТ;
- впровадження інноваційних освітніх технологій у систему освіти.

Вищевідзначені тенденції накладають свій визначальний відбиток на систему вищої професійної освіти і систему підвищення кваліфікації, висуваючи все більш високі вимоги до якості формування відповідних психолого-педагогічних умов сучасної підготовки педагогів, рівнем їх професійних здібностей, умінь і навичок [262, с.3].

Щодалі діалог між новітніми технологіями і фахівцями художньо-проектної сфери стає більш актуальним та складним. З одного боку, слід відзначити **позитивні якості** інформаційних технологій на основі комп'ютерних систем, а саме:

- прискорення пошуку інформації та процесу проектування;
- стимулювання фантазії, пропонуючи нові засоби образної виразності, та надання можливості створити безпосередній зв'язок між вигадкою та реальним втіленням;
- полегшення процесу знаходження оптимальних форм виробів, демонструючи можливі проектні рішення;
- надання можливості отримання тримірних твердотілих макетів об'єкту, що проектується, сприяння зниженню імовірності проектних помилок, оскільки всебічно оцінити тримірний об'єкт можливо маючи перед собою його тримірне «матеріальне» зображення;
- заміна фахівця-художника, проектанта у процесі рутинної праці тощо.

З іншого боку, необхідно визнати **негативні моменти**, що виникають у процесі «діалогу» представників художньо-проектної галузі з новітніми технологіями на основі комп'ютерних систем:

- автоматизація процесу творчості;
- скорочення інтенсивності людської праці;
- культивування ідей «тотального дизайну» (проектування системами автоматизованого оточення та життя людини);
- приведення до деградації людського розуму тощо.

Бурхливий розвиток і широке використання інформаційних технологій у другій половині ХХ ст. і на початку ХХІ ст. вимагає високого рівня сформованості інформаційної культури й інформатичної компетентності.

Інформаційна культура – прояв загальної культури особистості у сфері використання інформаційних технологій. Інформаційна культура передбачає: знання основ теорії інформації; наявність навичок ефективного збирання, зберігання, опрацювання, передавання та захисту повідомлень; уміння аналізувати, класифікувати, оцінювати нові повідомлення, синтезувати нові знання; готовність не тільки отримувати нові знання, а й ділитися своїми; готовність сприймати різноманітні повідомлення, навіть такі, що ламають установлені і звичні стереотипи; високий рівень культури міжособистісного спілкування; уміння аргументовано вести дискусії, готовність визнати себе переможеним у цій дискусії; знання норм і правил, що регламентують використання інтелектуальної власності та готовність незаперечно дотримуватися їх тощо. Тематиці формування основ інформаційної культури студентів в навчальних закладах декоративно-прикладного мистецтва присвячена авторська наукова робота, ряд інших праць [188, 33].

Значною мірою розвитку інформаційної культури людини сприяє її інформатична компетентність. **Інформатична компетентність** – сукупність знань, навичок та умінь, необхідних для ефективного використання комп'ютерних інформаційних технологій і систем. Компетентність є саме інформатичною, оскільки серед усіх інформаційних технологій

найважливіше та найскладніше опанувати комп'ютерні, а культура – інформаційною, позаяк культурний рівень потрібно виявляти, не лише працюючи за комп'ютером.

Інформатична компетентність є інтегрованою здатністю людини ефективно та результативно працювати в умовах інформаційного середовища; вона проявляється під час інформаційної діяльності та оцінюється за результатами діяльності. Формування інформатичної компетентності може бути декларовано за мету інформатичної дисципліни, якщо зміст та методи навчання конструюються за методикою продуктивно-технологічного навчання. За цих умов результат навчання оцінюється за формальними діагностичними методами та засобами [435].

Поняття «інформатична компетентність» та «інформаційна культура» часто використовуються авторами досліджень або розробниками інформатичних навчальних дисциплін як категорії, які є цілеутворюючими у формуванні та відборі змісту загальної та спеціальної інформатичної освіти. Історично першим з'явилося поняття «інформаційна культура», але у зв'язку з появою міжнародних освітніх нормативів [517-524], які декларують компетентнісний підхід, більшість авторів, описуючи цілі інформатичної освіти, використовують поняття «інформатична компетентність». Як правило, сучасні науковці зосереджуються або на понятті «інформаційна культура» або «інформатичній компетентності»; мало хто з них проводить порівняльний аналіз цих понять.

Як природний результат широкого використання інформаційних технологій в розряд універсальних висувається система інформатичних компетентностей. Розвиток методичної системи навчання в умовах відкритості освіти передбачає орієнтацію на формування ключових компетентностей, серед яких інформатичні компетентності є пріоритетною метою загальної освіти, а комунікаційні компетентності – одним із її видів [349, с.145-172].

У зв'язку з цим постала актуальною проблема організації навчання студентів – майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у вищій професійній школі не тільки при вивченні дисциплін спеціалізації із застосуванням інформаційних технологій («Основи комп'ютерної графіки», «Комп'ютерне проектування» та ін.), але і дисциплін, які раніше не передбачали використання технічних і програмних засобів, таких як «Проектування», «Композиція» тощо. Варто зазначити, що робота над етнодизайнерським проектом є одним з видів навчальної і професійної діяльності майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва.

На основі аналізу наявних трактувань понять «комп'ютерна грамотність», «інформаційна компетентність», «інформаційна культура» і співвіднесення із запропонованою Б. Гершунським ієрархією і трактуванням таких понять, як «грамотність», «компетентність» і «культура», під **інформаційною компетентністю** розуміється якість людини, що дає змогу цілеспрямовано, свідомо, відповідально й ефективно здійснювати індивідуальну і колективну інформаційну діяльність, зокрема, з використанням засобів інформаційних комп'ютерних технологій [349, с.148].

Визначення основних компетентностей випускника вищого навчального закладу та їх відповідність цільовим установкам дає змогу будувати якісні методичні системи навчання різних навчальних предметів, що відповідають високому рівню технологічності. Саме такого погляду дотримується Є. Ракітіна, стверджуючи, що, в процесі побудови методичної системи навчання предмета доцільно здійснювати добір змісту навчання, форм, методів і засобів його реалізації, попередньо сформулювавши цілі освітньої галузі (стандарт на вході), визначивши результати, які можуть бути досягнуті усіма учасниками педагогічного процесу, визначивши основні компетентності випускника (стандарт на виході), перевіривши відповідність цільовим установкам сучасної системи освіти і суспільства [372].

Важливе значення, на думку С. Яшанова, має і те, що ІТ не лише значно збагачують теорію навчання, а й викликають до життя принципово нові

форми організації навчального процесу. Передусім це стосується процесу засвоєння навчальної інформації, де студент виступає як суб'єкт навчальної діяльності, готуючи завдання і програмуючи комп'ютер розв'язувати різноманітні завдання за допомогою евристичних засобів. У процесі навчання студент, індивідуально здобуваючи знання, формує необхідні навчальні уміння і навички, які забезпечують самостійність навчальної діяльності, змінюючи статус студента, котрий усвідомлює себе як людину, здатну самостійно приймати рішення та забезпечувати їх реалізацію. Це розкриває нові можливості у практичній реалізації принципу гуманізації навчання, сутність якого – формування повноцінної особистості [500].

На інформаційному рівні людина задовольняє свої потреби в актуалізації, розкритті своїх талантів і здібностей, творчості, пізнанні та самовдосконаленні. Методологічні аспекти комунікативної раціональності, її обґрунтування в контексті сучасної філософської думки, практика комунікативного моделювання стали предметом дискусій. Інформація поряд з закономірностями просторового побудови інформаційних систем є об'єктом вивчення інформології – загальнонаукового, теоретичного напрямку, в сучасному уявленні репрезентує такі визначення-функції, як «простір – це організована середовище» і «інформація – це стан простору» [249].

Такий підхід передбачає як мінімум **інформологічну компетентність**, яка визначає розвиток модельованого простору отримання та розповсюдження інформації, адекватного умовам інформаційно-комунікативної реальності. Найважливішою складовою інформологічної компетентності в свою чергу є **інформаційно-комунікаційна компетентність**, яку можна розглядати як «комплексне вміння самостійно шукати, відбирати потрібну інформацію, аналізувати, організовувати, представляти, передавати її; моделювати і проектувати об'єкти й процеси, реалізовувати проекти, у тому числі індивідуальної та групової людської діяльності» [249].

Практика показує, що з впровадженням нових інформаційних технологій відбувається формування нової структури суспільства – так званої **мережевої структури** [249]. М. Кастельєс вважає, що «саме мережі складають нову соціальну морфологію наших суспільств, а поширення «мережевої» логіки значною мірою позначається на хід та результат процесів, пов'язаних з виробництвом, повсякденним життям, культурою і владою». З цим неможливо сперечатися: ХХІ століття увійде в історію як століття вибухового поширення інформаційних технологій.

Виробництво, розповсюдження, обмін інформаційними повідомленнями є новою сферою, в якій зайняті маси людей. Формується новий соціальний устрій в суспільстві, багато людей вже не уявляють власне існування без сучасних інформаційних технологій. Цей факт дає підставу говорити про формування такого устрою в суспільстві, на який найбільший вплив роблять традиції життєдіяльності в інформаційному середовищі, зокрема, в Інтернеті, і норми особливого виду культури, яку можна назвати **Інтернет-культурою**.

Процес інформатизації, формування інформаційного суспільства, що веде до ефекту **Global village** і проникності просторових, культурних, політичних, мовних та інших бар'єрів, включенню регіонів, держав, тих чи інших соціальних груп в єдиний політичний, економічний, правовий, інформаційний простір, багаторазово примножує ступінь взаємозалежності та процесу моделювання.

Уже констатовано, що в педагогічній практиці поняття «**модель**» трактується як деякий об'єкт, дещо подібний (аналогічний) до оригіналу. Моделювання є найбільш адекватним сучасним вимогам до системи освіти методом включення комп'ютера у навчання, яке забезпечує активний вид навчально-пізнавальної діяльності. Переваги навчального комп'ютерного моделювання пов'язані з подоланням формальності засвоєння знань, розвитком дослідницьких і конструкторських навичок, розвитком інтелектуальних здібностей. Використання комп'ютерного моделювання в навчальному процесі (дослідження явищ на основі готових моделей,

побудова моделей самими учнями) дає змогу підвищити інтенсивність навчання і активність пізнавальної діяльності студентів [398, с.110].

Комп'ютерна модель – це комп'ютерно-базоване середовище (набір програм і даних) для обчислювального експерименту, яке об'єднує в собі на основі математичної моделі явища чи процесу засоби аналізу об'єкта експерименту та відображення інформації. Виділення даного поняття дозволило визначити перший класифікаційний рівень поділу моделей на традиційні й комп'ютерні. Однак існують моделі, які мають властивості і традиційних, і комп'ютерних. Такі моделі називають *комп'ютерними інформаційними моделями*. Зазначимо [398, с.117], що:

1) комп'ютерна інформаційна модель є сукупністю символів деякого алфавіту, тому є традиційною моделлю;

2) комп'ютерна інформаційна модель може опрацьовуватися за допомогою комп'ютера з використанням відповідних програмних засобів, тому є комп'ютерною моделлю;

3) принциповою основою можливості застосування комп'ютера для аналізу математичних моделей у обчислювальному експерименті є алгоритмічний характер математичних моделей.

Навчальні комп'ютерні моделі мають дві основні відмінності від традиційних навчальних моделей:

1) універсальність навчальних комп'ютерних моделей;

2) навчальні комп'ютерні моделі є не лише засобом опанування знаннями, а й роблять доступними способи діяльності: робота з навчальними комп'ютерними моделями дає змогу студентам опанувати вміння і навички використання комп'ютера.

Під **засобами** нових інформаційних технологій будемо розуміти програмно-апаратні засоби й пристрої, що функціонують на базі комп'ютерної техніки, а також сучасних засобів і систем інформаційного обміну, забезпечення операцій щодо пошуку, збирання, накопичення, зберігання, опрацювання, подання, передавання інформації [398, с.121].

До засобів інформаційних й комунікаційних технологій належать: комп'ютери, комплекти термінального обладнання для комп'ютерів всіх класів, локальні комп'ютерні мережі, пристрої введення-виведення; засоби і пристрої маніпулювання аудіовізуальною інформацією (на базі технології мультимедіа і систем «віртуальна реальність»); сучасні засоби зв'язку; системи штучного інтелекту; системи машинної графіки; програмні комплекси (мови програмування, транслятори, компілятори, операційні системи, прикладні програми загального та навчального призначення тощо).

Аналіз психолого-педагогічної і спеціальної літератури показав, що у творчій художньо-проектній діяльності людини все частіше використовуються комп'ютерні технології, які стосовно цілей і завдань формування етнодизайнерських компетенцій у майбутніх художників трансформуються в інформаційні дизайн-технології [413].

Під час вивчення проблеми освіти в галузі декоративно-прикладного мистецтва виявлено, що із упровадженням до освітньої практики засобів нових інформаційних технологій з'явилася реальна можливість навчити майбутніх фахівців основам комп'ютерної графіки і на цій основі сформувані у них необхідні етнодизайнерські компетентності. Проте можливості інформаційних технологій у навчанні етнодизайну поки виявляються нерозкритими саме у зв'язку з недостатньою розробкою освітньої технології, призначеної для цієї мети.

Результативність навчання залежить від особливої технології розробки комп'ютерних навчальних програм; від якості кожної інформаційної дизайн-технології; від наявності комплексного пакету педагогічних програмних засобів; від оптимального поєднання пакету цих засобів із методами традиційного навчання. У цьому контексті погоджуємось із визначенням поняття *інформаційної дизайн-технології* як програмового засобу навчального призначення, використовуваного студентом при досягненні навчального матеріалу відповідно до цілей і завдань дизайн-освіти [424, с.2].

Інформаційна дизайн-технологія (ІДТ) – це сукупність методів, засобів, операцій, які використовуються для проектування візуальних об'єктів. Вона безпосередньо пов'язана з комп'ютерними методами обробки, створення, редагування, імпорту, експорту, запису, відображення, передачі і друку інформації (креслення, графіки, фотографії, тексту) [265, с.25].

Особлива роль в осучасненні методичної системи відводиться комп'ютерним засобам навчання. Упровадження інноваційних методів навчання (комп'ютерне моделювання, комп'ютерна гра, розроблення студентських веб-сторінок та ін.) на заняттях з етнодизайну потребує дидактичного забезпечення на електронних носіях, використання відповідної системи нових (інноваційних) засобів навчання, пов'язаних з комп'ютерною технікою, мультимедійним обладнанням, належним доступом викладачів та студентів до мережі Інтернет. Поєднання традиційних методів освіти з комп'ютерними засобами має значні переваги в організації навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва – зокрема, інтерактивні комп'ютерні програми, що виконують функції редагування й контролю тощо.

Інформаційно технології найповніше реалізуються в **електронних підручниках і посібниках**. З огляду на це Л. Скуратівський, услід за такими вченими, як В. Мадзігон, В. Лапінський, Ю. Дорошенко, вказав на те, що електронному варіанту підручника властиві значно ширші процесуальні можливості для озброєння студентів сучасними методами пізнання (наукового експерименту, порівняння, спостереження, аналогії, абстрагування, узагальнення, конкретизації, індукції, дедукції, аналізу, синтезу, об'єктного моделювання), які мають стратегічне значення для пізнавального й естетичного розвитку. Учений-методист також слушно зазначив, що електронний посібник, на відміну від електронного підручника, повинен бути чіткіше націлений на групову роботу з студентами, розподіленими за рівнями пізнавальних можливостей [271, с.301].

Важливим засобом інтерактивного навчання і комунікації є **Інтернет**. Існують дві основні форми взаємодії з Інтернет-ресурсами: одностороння і двостороння. *Одностороння взаємодія* передбачає звернення до електронних книг (підручників, посібників, довідників та ін.), пошук відеоінформації про художнє проектування різноманітних об'єктів тощо. Проте, ці технології – не більше ніж проста заміна існуючих джерел інформації – книг, відеокасет та ін. Вони не додають нових можливостей і не мають значних переваг перед традиційними способами навчання, хоча й забезпечують при необхідності швидкий доступ до потрібної інформації. *Двостороння інтерактивна форма* передбачає використання відеоконференцій, електронного тестування, скайп-спілкування між студентами і викладачами, що знаходяться в різних місцях.

Говорячи про можливості інтернет-ресурсів, важливо звернути увагу на етичну сторону, коли тексти чи ідеї можуть бути запозичені студентами зі всесвітньої мережі без відповідних посилань. І все ж, порівняно з традиційними формами навчання, інформаційні та комунікаційні технології володіють низкою *суттєвих переваг*, зокрема: 1) високим рівнем мотивації навчального процесу; 2) здатністю комп'ютера миттєво реагувати на введену інформацію; 3) активізацією пізнавальної діяльності; 4) урахуванням принципу індивідуалізації навчання; 5) можливістю оброблення, зберігання і застосування великого обсягу інформації для аналізу різноманітних процесів; 6) наочністю подання навчального матеріалу; 7) графічними можливостями комп'ютера при створенні різних підручників і методичних посібників, необхідних для навчання; 8) можливістю інтерактивного спілкування через комп'ютерні мережі (локальні та глобальну мережу Інтернет); 9) можливістю підвищення професійного рівня викладача ВНЗ.

Успішність інтеграції інформаційних технологій у художню освіту з метою творчого розвитку особистості може бути забезпечена при дотриманні

таких педагогічних умов організації цього багатокomпонентного динамічного процесу, як:

- *спрямованість* навчального процесу на розвиток знаково-символічного і творчого мислення студента з опорою на розуміння художньої культури як інтегративної основи включення ІТ у педагогіку мистецтва;

- *побудова* навчальної діяльності на основі специфічних пізнавальних і виразних можливостей інформаційних технологій (інтерактивність, віртуальність, гіпертекстуальність і мультимедійність);

- *використання* інтегративних педагогічних методів навчання, відповідних багатокomпонентній природі комп'ютерних репрезентативних засобів;

- *організації* навчально-виховного процесу у формі творчих проєктів, що дозволяють формувати у студентів мотивацію на подальший саморозвиток і самореалізацію, а також навички їх здійснення в умовах особистісно-орієнтованого навчання;

- *впровадження* у практику педагогічної моделі творчого розвитку, заснованої на наступних принципах: ротації пізнавальних установок в учасників процесу навчання; проблематизації навчального змісту, що забезпечує інноваційний, пошуковий характер діяльності; домінування значення процесу творчої пізнавальної діяльності над її результатом, який дає змогу використовувати дискретність творчої проєктної діяльності в якості інструменту управління освітнім процесом.

Аналіз дисертаційних досліджень в галузі медіаосвіти і використанням технічних засобів навчання [14], [42], [47], [212], [218], [222], [398], [524] підготовлених в останнє десятиліття, показав, що такий значущий для сучасної вітчизняної освіти напрямок, як інформаційні технології, осмислюється головним чином з позицій докомп'ютерних медіа засобів (телебачення, кінематограф, радіо і т.п.). Безумовно, критичний підхід за

односпрямованими «монологічними» формами медіа комунікації має підстави, але водночас не можна погодитися з механічним перенесенням цієї позиції на діалогову форму комп'ютерної комунікації. Безперспективно розглядати дескриптивні критичні педагогічні підходи в якості основи розвитку творчого мислення і впровадження комп'ютерних технологій у художню освіту [398, с.3-4].

Проведений у дисертації М. Селіванова [398] системний аналіз існуючої ситуації дозволив виявити такі **актуальні проблеми** у сфері включення інформаційних технологій до художньої освіти:

- відсутність фундаментальних психолого-педагогічних розробок інтеграції комп'ютерних засобів у художню освіту;
- відсутність методів, що дозволяють освоювати комп'ютерні технології як інструмент для художньої творчості і естетичного розвитку;
- сформований у педагогічній практиці стереотип відношення до комп'ютера як інструменту, що підміняє відомі види діяльності (інструмент для читання, письма, малювання, демонстрації), а не такий, що формує свої специфічні форми творчої пізнавальної діяльності;
- механічне перенесення цілей медіа освіти, що склалися в до-комп'ютерну епоху (мас-медіа), на якісно новий засіб комунікації діалогового типу – інформаційні та комунікаційні технології.

Творчий пошук в цьому напрямку детермінований необхідністю вирішення ключового протиріччя, характерного для сучасної системи художньої освіти: між потребою включення комп'ютерних технологій в освіту й відсутністю розроблених теоретичних основ і методологічних підходів до вирішення цього завдання (рис. 4.1).

М.Л. Селівановим виявлено умови впливу моделі інтеграції комп'ютерних технологій на творчий розвиток підлітків [398, с.13-14]:

- 1) зацікавленість і підвищення інтересу до змісту навчальної програми;
- 2) високий рівень діяльнісної мотивації підлітків у процесі ротації творчих і пізнавальних установок, який проявляється в ініціативності

поведінки: участь в обговореннях, реченні своїх творчих гіпотез, атмосфері творчої свободи та ін;

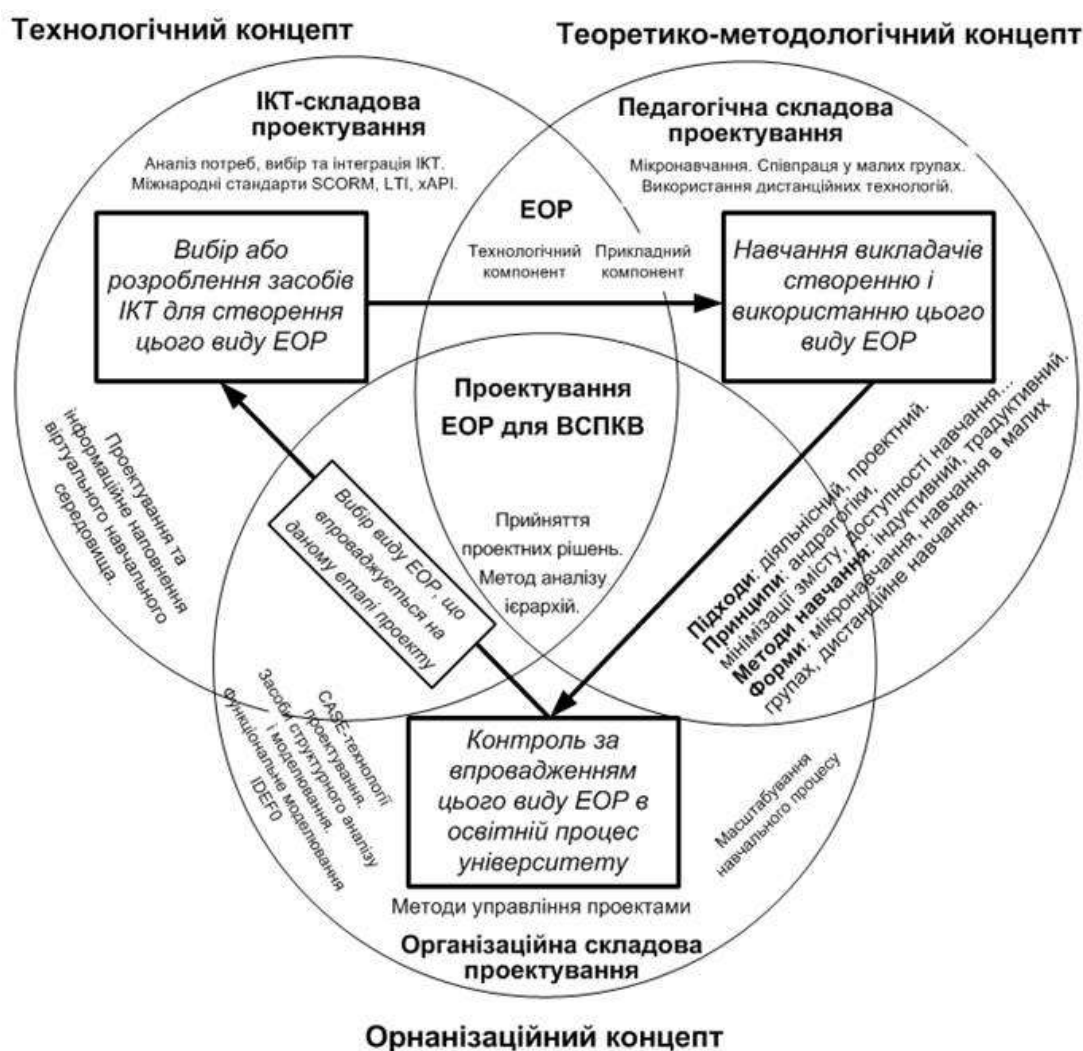


Рис. 4.1. Творчий пошук розвитку електронних цифрових ресурсів на основі інтеграції комп'ютерних технологій у художню освіту

3) подолання соціального відчуження, що виражається у бажанні підлітків спілкуватися між собою, обговорюючи проблематику проектів не тільки на заняттях, але і у вільний час, у створенні своїх тематичних груп, пов'язаних змістом навчання, у соціальних мережах;

4) інтелектуалізація мислення підлітків (глибина концептуального осмислення отриманої інформації, її смислова інтерпретація –

метафоричність, структурна складність проєктів, знаково-символічна насиченість тощо);

5) формування почуття власної повноцінності і почуття власної гідності, які виникають при отриманні досвіду особистої успішності і самостійності у реалізації задуму, у процесі високотехнологічних втілень тривалих і складних проєктних робіт;

б) навички організації своєї самоосвіти і використання всіляких форм самостійної пізнавальної діяльності.

Згадані концептуальні реформації вплинули на сам процес проєктування, і на осмислення ролі й значення проєктної культури. Вона набуває якість структури, здатної акумулювати в собі проєктні інвестиції, і представляє собою інформативний блок, готовий у потрібний момент бути розгорнутим у реалізацію проєкту. Паралельно із мінливим світом теорії і практики навчання етнодизайну формулюється **спектр нових завдань**, що стоять перед підготовкою художників декоративно-прикладного мистецтва у контексті впровадження інформаційних технологій:

- формування у майбутнього фахівця уявлень про художньо-проєктну діяльність як творчу діяльність, спрямовану на створення та формоутворення соціокультурної комунікації в умовах інформаційного суспільства;

- формування у майбутнього фахівця уявлень про основні детермінанти творчої художньо-проєктної діяльності: екологічності, концептуальності, аксіологічності, комунікативності тощо;

- формування активного творчого мислення майбутнього фахівця, готового до саморозвитку й самоосвіти в умовах інформатизації соціуму;

- формування у майбутнього фахівця навичок, структурування та пошуку навчальних повідомлень;

- подолання вузькопрофесійних кордонів у професійній освіті та подальшій професійній діяльності майбутніх фахівців;

- формування у студентів умінь добирати й обґрунтовувати вибір програмних продуктів, засобів і технологій з реєстру інформаційних технологій для реалізації творчого задуму кожної конкретної задачі;

- формування у студентів умінь планувати багаторівневий і процес поліаспектного втілення творчого задуму для кожної конкретної задачі;

- формування навичок, необхідних знань і вмінь для роботи з конкретними (залежно від спеціалізації) програмними продуктами.

Активізація етнодизайнерської діяльності студентів – майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій можлива за наявності як традиційних, так і інноваційних її складових й визначено такими **детермінантами**:

- *концептуальність* комп'ютерного проектування або трансляція проектної культури майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва до відповідної парадигми етнодизайну;

- *екологічність* комп'ютерного проектування в його візуальних, семантичних і технологічних рішеннях;

- *аксіологічність* комп'ютерного проектування, убудованість у систему цінностей майбутнього художника, професійної етики, взаємодії із замовником проекту за допомогою прояснення і обґрунтування вибраних рішень;

- *комунікативність* комп'ютерного проектування закладається у проект як іманентна характеристика сучасного проектування, в якому організація комунікації між споживачем і продуктом художньо-проектної діяльності (візуальної, емоційної, інтелектуальної, тактильної, аудіальної та ін.), є основоположною цінністю;

- *семіотичність* комп'ютерного проектування – тут професійний мова розкривається перформативно.

Зазначимо, що описані детермінанти диференціюються залежно від структурних компонентів проектної культури студентів-художників, таких як: установчий, концептуально-проектувальний, продуктивний.

Другий блок понять, в якому реалізуються можливості активізації навчання етнодизайну студентів-художників, пов'язаний безпосередньо з ІТ. У теоретичних дослідженнях, присвячених впровадженню засобів ІТ в освіту, зазначається існування кількох підходів до позиціонування засобів ІТ, що використовуються в навчальному процесі. Перспективним і змістовним визнано підхід, коли в якості критерію класифікації засобів ІТ виступає галузь **методичного призначення**. Сюди належать такі засоби ІТ: інформаційно-пошукові і довідкові, навчальні, тренажери, імітаційні, демонстраційні, лабораторні, моделюючі, розрахункові, навчально-ігрові.

Для етнодизайнерської діяльності особливе значення має можливість застосування інформаційних та комунікаційних технологій у декількох напрямках, як: засобів пошуку, зберігання, систематизації повідомлень; засобів навчання; художнього вираження; контролю ефективності навчання і перевірки принципової можливості реалізації проекту.

Б.С. Гершунський розглядає інформаційні технології загалом і комп'ютер зокрема як засіб підвищення ефективності педагогічної діяльності, які не тільки «... здатні внести докорінні перетворення в саме розуміння категорії «засіб» стосовно до процесу освіти, але й істотно вплинути на всі інші складові системи – мету, зміст, методи та організаційні форми навчання, виховання і розвитку людини у навчальних закладах будь-якого рівня і профілю» [274, с.292]. У такому розумінні засоби інформаційних технологій є комплексом технічних, апаратних, інструментальних програмних засобів, систем і пристроїв, що функціонують на базі обчислювальної техніки. Окремі інформаційно-комунікаційні технології базуються на використанні глобальних мереж (Internet, Glusnet, Runnet та ін), супутникового зв'язку.

Пошук і зберігання даних може здійснюватися за допомогою використання таких засобів, як: ПК і різне програмне забезпечення, Internet і його похідні пошукові системи, електронні освітні ресурси, електронні бібліотеки, відкриті освітні ресурси, а також засобів цифрової фіксації та отримання зображень. Професійні програми, перевірочні модулі та електронні тести застосовуються для контролю та оцінки навчальних досягнень. Інтернет-спільноти та професійні об'єднання в мережі Internet у деяких випадках можуть бути використані в якості статистичної бази, на стадії критичного аналізу готового проекту. Професійні середовища програмування – для перевірки принципової можливості реалізації проекту в конкретному середовищі.

Методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання **інформаційних технологій** є структурною єдністю і механізмом взаємодії інваріантних компонентів: цільового (цілі системи), змістового, процесуально-управлінського (методи, форми, засоби, використовувані в процесі навчання). Системоутворюючим компонентом є мета. Дидактична та методична література, а також нормативні документи вказують, що стимулювання сил саморозвитку студентів, їх досвіду самоорганізації на основі використання інформаційних технологій може виступати в якості мети педагогічного процесу на найбільш високих етапах його розвитку.

Перш за все, необхідно усвідомити роль самостійної навчальної діяльності у формуванні динамічної, яка швидко адаптується до умов діяльності особистості, в розвитку її пізнавальної активності, саморозвитку та самовдосконалення. І тут переплітаються дві лінії розвитку сучасної освітньої системи в контексті підвищення ролі самостійної навчальної діяльності. Перша тісно пов'язана з реформуванням системи професійної освіти на основі особистісно орієнтованої концепції і теорії безперервної освіти. Основною відправною точкою стає гуманістична ідея, яка ставить у центр всіх освітніх починань людину, якій слід створювати умови для

повного розвитку її здібностей протягом усього життя. Нова парадигма освіти переходить від конструкції «освіта на все життя» до конструкції «освіта через все життя» [156].

Як показують проведені психолого-педагогічні та дидактичні дослідження (Я. Ваграменко, А. Кузнецов, В. Гріншкун, І. Левченко, Т. Піроженко, Є. Полат, І. Роберт та ін.) необхідним потенціалом повною мірою володіють засоби інформаційних технологій (мультимедіа, інтернет, «віртуальна реальність» та інші). Саме ці технології зможуть забезпечити індивідуалізацію навчання, адаптивність по здібностям, можливостям та інтересам студентів, розвиток їх самостійності і творчих здібностей, доступ до нових джерел навчальної інформації, використання інформаційного моделювання досліджуваних процесів і об'єктів. Фактично мова йде про необхідність використання цього величезного потенціалу засобів ІТ при вивченні профільних дисциплін, створення умов для самостійної навчальної діяльності, розвитку творчих здібностей і особистості майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Для студентів, які отримують спеціальну художню освіту гостро, як ніколи, постають питання впровадження інформаційних технологій в сферу навчально-пізнавальної діяльності. Метою цього є освоєння майбутніми кваліфікованими фахівцями науково-культурного простору сучасності. У зв'язку з цим, можна вказати на дві основні задачі: перша – навчитися ефективно використовувати свій час. Друга – це оволодіння сучасними технологіями безпосередньо для образотворчої діяльності. Це стосується майбутніх фахівців усіх галузей прикладної художньої діяльності, бачиться необхідною умовою для успішного включення ІТ в професійну діяльність після закінчення навчального закладу.

Для художників, що займаються «традиційними» видами декоративно-прикладного мистецтва, діяльність яких здійснюється протягом двох чітко розділених етапів: проектування і втілення «у матеріалі», впровадження інформаційних технологій вимагає проведення додаткових досліджень. Так

само, як і для митців, які займаються прикладною графікою – від книжкової до промислової.

І якщо з першим завданням більшість студентів вже справляються самотужки, незважаючи на рівень технічної оснащеності навчальних аудиторій і підготовленість викладацького персоналу, то з другим – оволодінням технологіями і застосуванням їх безпосередньо в образотворчій діяльності – справа йдуть набагато гірше. Частково комп'ютерні технології застосовуються в процесі навчання всіх видів декоративно-прикладного мистецтва. Це, по-перше, проектування в спеціальних програмах, таких, як Corel Draw, Adobe Illustrator і Компас, для діяльності, де потрібно виконувати проектні креслення, вибудовування повторюваних елементів і точних ескізів. І по-друге – це безпосередньо образотворча діяльність, малювання «від руки», яку можна здійснювати за допомогою деяких професійних графічних редакторів, насамперед, таких програм, як всім відомий Adobe Photoshop, Corel Painter Essentials й програма трьохмірної графіки 3D Max.

Отже, інформатизація художньої освіти це спосіб розкриття нових можливостей розвитку майбутнього фахівця декоративно-прикладного мистецтва. Більшість даних для навчання етнодизайну представлено в електронному вигляді, необхідному для роботи будь-якої спрямованості у подальшому. Комп'ютеризовані багато центральних бібліотек, у мережі існують джерела, які дозволяють студенту миттєво перевірити довільний текст на оригінальність, існує безліч спеціальних сайтів для професійного спілкування, двох- і навіть тривимірні зображення пам'яток культури і мистецтва видаються на CD – вміння користуватися цими ресурсами необхідні майбутньому художнику декоративно-прикладного мистецтва.

4.2. Передумови навчання ІТ-проектування засобами спеціального програмного забезпечення растрової та векторної графіки

Сучасні ІТ активно впливають на систему освіти поетапно змінюючи її зміст і технологію навчання. Провідна роль при цьому належить комп'ютерній графіці, особливо у процесі підготовки фахівців, професійна діяльність яких пов'язана з художньо-проектною діяльністю, вмінням використовувати комп'ютер для графічного відображення результатів роботи (створення ілюстрацій, схем, креслень, розробка проектів, тривимірне моделювання та ін.).

Комп'ютерна графіка – це своєрідний симбіоз знань з техніки й естетики рисунка, живопису, композиції, технічної графіки та можливостей сучасних комп'ютерних технологій. Вперше термін з'явився в 60-х рр. ХХ ст. у зв'язку з розвитком і вдосконаленням технологій відображення зображень на екрані монітора [219]. Комп'ютерну графіку, за словами В. Михайленка, доцільно розглядати як наукову дисципліну, що вивчає сукупність засобів та методів автоматизації кодування, обробки та декодування графічної інформації [304]. Комп'ютерна графіка, як стверджує В. Мураховський, – це спеціальна галузь інформатики, яка займається методами і засобами створення й обробки зображень за допомогою програмно-апаратних обчислювальних комплексів. Вона охоплює усі види і форми подання зображень, доступних для сприйняття людиною або на екрані монітора, або у вигляді копії на зовнішньому носії (папір, кінострічка, тканина та ін.) [315].

Деяке інше визначення пропонує В. Кондратова, яка під комп'ютерною графікою розуміє процес створення та маніпуляції графічними зображеннями об'єктів, процесів чи явищ, що представлені у вигляді комп'ютерних геометричних моделей [264]. Під комп'ютерною графікою, вказує Ю. Дорошенко, розуміють сукупність засобів, методів і технологій

взаємодії оператора з комп'ютером на рівні зорових образів чи графічних зображень під час розв'язування різноманітних задач [181].

Узагальнюючи вище викладене, у контексті нашого дослідження під **комп'ютерною графікою** розуміємо спеціальну галузь інформатики, об'єктом вивчення якої є сукупність методів створення, обробки та відображення художньо-графічної інформації засобами комп'ютерної техніки та виведення цієї інформації на площину (здебільшого паперовий носій) для подальшого використання.

Комп'ютерна графіка – функціональний реалізатор інформаційних технологій. Комп'ютерні графічно-інформаційні технології, які нині найбільш динамічно розвиваються, невпинно розширюють свою методологічну основу, інструментальну базу й сферу застосування, охоплюючи все ширше коло найрізноманітніших галузей діяльності людини. При цьому основним функціональним реалізатором таких технологій є саме комп'ютерна графіка – їх видовищна та багатофункціональна складова, що найлегше сприймається, найшвидше обробляється (в інформаційному плані) і засвоюється людиною, і, головне, – повною мірою відповідає природним психологічним особливостям сприйняття навколишнього середовища [181].

Будь-які системи комп'ютерної графіки відтворюють відібрану й певним чином оброблену інформацію про деякий процес чи об'єкт у вигляді синтезованих зображень на екрані дисплея. Застосування графічних редакторів і пакетів програм сприяє естетичному вихованню студентів, оскільки вони наділені великою мірою наочності, формують просторову уяву, підводять до інтуїтивного розуміння суті геометричних перетворень. При цьому комп'ютер полегшує кожному студентові самостійне досягнення результату, який у традиційному навчанні нерідко пропонувався педагогом у готовому вигляді [165, с.16-19].

Використання комп'ютерної графіки як основи інформаційної дизайн-технології у процесі формування етнодизайнерських компетенцій дає

можливість по-новому організувати і сам навчальний процес. Технологічна компонента навчання комп'ютерної графіки має низку особливостей. Застосування технологічних можливостей нових засобів комп'ютерної графіки підвищує творчий потенціал і творчі запити, спонукає до творчих розробок і експериментування, розширюючи відчуття можливого.

Метою вивчення комп'ютерної графіки є формування в студентів знань та вмінь, необхідних для ефективного обробки інформації, поданої в графічній формі, а також для використання комп'ютерних зображень у навчальній і майбутній професійній діяльності. Досягається вона через опанування студентами потрібного обсягу теоретичного матеріалу і практичне оволодіння сучасних графічно-інформаційних технологій та комп'ютерних засобів і середовищ створення, обробки й візуалізації растрових і векторних зображень. Однаково важливими є уміння створювати як нові зображення та рисунки, так і редагувати наявні, перетворювати формати комп'ютерних зображень та їхні колірні моделі, імпортувати належним чином підготовлені графічні зображення в офісні документи, у веб-сторінки, в електронні та поліграфічні видання, у рекламу, розробляти комп'ютерну анімацію.

Завдяки широкому впровадженню інформаційних технологій у різних галузях людської діяльності **спектр використання** комп'ютерної графіки достатньо різноманітний [44-46; 321; 301]:

1) *науково-дослідницькі роботи* – для моделювання (імітації) складних подій та важко прогнозованих ситуацій, дослідження багатофакторних процесів у різних галузях науки і техніки; наочного демонстрування результатів розрахункових робіт (побудова графіків, діаграм тощо);

2) *проектно-конструкторські роботи* – візуалізація результатів винахідницької діяльності, проектування, конструювання та моделювання технічних об'єктів із автоматизованим виконанням необхідної конструкторсько-графічної документації (ескізи, креслення, схеми та ін.);

3) *дизайнерська діяльність* – для розробки дизайн-проектів, створення графічних композицій, оформлення друкованої продукції (ретушування зображень, створення та редагування колажів, колірне і тонове корегування зображень та ін.);

4) *комп'ютерна анімація та мультиплікація* – моделювання анімаційних об'єктів, створення мультиплікаційних фільмів і рекламних роликів, монтаж відеофайлів та ін.

Нині комп'ютерна графіка широко використовується у процесі підготовки фахівців різного профілю, зокрема і майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. Основними завданнями вивчення можливостей комп'ютерної графіки у процесі навчання етнодизайну є залучення студентів до роботи з сучасними графічними редакторами, формування художньо-проектних знань й умінь, розкриття творчого потенціалу, розвиток креативності тощо.

Враховуючи специфіку проблематики наукового пошуку, а також з метою успішного розв'язання завдань дисертаційної роботи, необхідним вважаємо дослідження можливостей використання комп'ютерної графіки в галузях художньо-проектної та етнодизайнерської діяльності, які можна розглядатися як своєрідний симбіоз, що служить основою навчання етнодизайну та комп'ютерному моделюванню майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Важливою перевагою комп'ютерної графіки є можливість подання об'єкта етнодизайнерського проектування у вигляді, максимально наближеному до реального, що досягається завдяки фотореалістичному відтворенню його найдрібніших конструктивних елементів. Наприклад, при візуалізації проекту засобами тривимірної комп'ютерної графіки, достатньо легко забезпечується багатоплановість представлення просторової форми об'єкта, оскільки він розташовується у спеціальному віртуальному середовищі, якому притаманні властивості реального простору. З другого, боку, комп'ютерна графіка надає широкі можливості для підвищення

ефективності процесу проектування технічно складних об'єктів. Набагато швидше й простіше спроектувати модель майбутнього об'єкта проектування засобами комп'ютерних технологій, ніж користуватися методами аналогового моделювання. Відомо, що процесу виготовлення будь-якої продукції передують створення моделі, прототипу майбутнього виробу, яка дає загальне уявлення про його форму, зовнішній вигляд, функціональні особливості, і лише після цього розробляється пакет відповідної конструкторсько-графічної документації [301].

Використання програмних засобів комп'ютерної графіки у процесі етнодизайнерського проектування виробів створює можливості для більш точного представлення форми об'єкта, пропорції і взаємного співвідношення його конструктивних елементів; забезпечує фотореалістичне відображення колірної гами поверхонь та їх фактури.

Застосування технології комп'ютерної графіки сприяє реалістичнішому представленню зовнішнього вигляду етнодизайнерського проекту за рахунок використання різноманітних текстур, фактур, середовищ, матеріалів, які неможливо отримати традиційними засобами. Крім цього, відбувається автоматична побудова тіней об'єкта залежно від його положення у віртуальному просторі, параметрів джерела світла та ін.

Залежно від способу формування зображень, комп'ютерну графіку прийнято поділяти на *растрову, векторну та фрактальну* (програмовану). Окремим напрямом вважається тривимірна (3D) графіка, що вивчає прийоми і методи побудови об'ємних моделей об'єктів у віртуальному просторі. 3D-зображення, як правило, є графікою змішаного типу, оскільки конструкції (каркаси) тривимірних об'єктів зазвичай є векторними, а їх «обтягування» – растровим [45; 321; 301].

У таблиці 4.1 наведено порівняльну характеристику традиційних графічних засобів і можливостей комп'ютерної графіки в процесі художньо-проектної діяльності.

Таблиця 4.1

**Порівняльна характеристика традиційних графічних засобів
і можливостей комп'ютерної графіки**

Художня діяльність	Традиційні графічні засоби	Комп'ютерна графіка
Графічні навички	Узагальненість, свобода у використанні, прямий зв'язок з мисленнєвими процесами.	Специфічні прийоми комп'ютерної графіки вимагають спеціального засвоєння та відпрацювання відповідних навичок.
Зображення просторових об'єктів	Робота на площині (ортогональні проекції, перспектива, аксонометрія).	Робота на площині у вікнах проекцій з автоматичним отриманням наочних зображень у віртуальному просторі (або навпаки). Представлення об'єктів у будь-якому ракурсі.
Якість графічної роботи	Внесення змін у художній проект вимагає повторного виконання зображень.	Багатоваріатність зображень, більш точне і якісне їх представлення з позицій естетичних, ергономічних вимог. Можливість легко видозмінювати художній проект, корекція результату.
Композиція	Обмеженість площиною, розмірами аркуша паперу і площею робочого місця.	Практично необмежений віртуальний простір.
Наочність і візуалізація, ефекти освітлення	Імітація освітлення і фактури поверхонь обмежена рівнем володіння зображувальними техніками та можливостями графічних матеріалів. Велика умовність зображення об'єктів.	Різноманітність матеріалів і текстур, можливість створення реалістичних зображень. Можливість створення та редагування джерел освітлення, врахування результатів впливу зовнішнього середовища (вологи, температури, вітру) та ін.
Демонстрування художнього проекту	Макетування з різних матеріалів або виконання прототипу в матеріалі	Можливість анімації проекту, демонстрування функцій моделі в статичній та динамічній.

Фундаментальне значення комп'ютерно-графічної підготовки в епоху масової інформатизації суспільства загалом, і освіти зокрема, вже не викликає сумнівів. Використання ІТ у вищій освіті стало предметом досліджень зарубіжних й вітчизняних вчених (Д. Гиріна, М. Жалдак, Ю. Дорошенко, В. Корінцев, В. Лапінський, Д. Миронов, Н. Морзе, Ю. Рамський, М. Селіванов, Л. Нодельман, М. Яшанов та ін.), присвячених різним аспектам використання в цілях оптимізації освітнього процесу, розробці педагогічних технологій навчання студентів комп'ютерної графіки, дослідження результатів апробації системи практичних завдань, розвитку творчих здібностей студентів на основі освоєння ІТ і т.д. Ю. Дорошенко вказує, що вплив комп'ютерної графічної підготовки на формування творчої особистості не випадковий [181].

По-перше, відомо, що оптико-моторний гнозис у людини за інформаційною потужністю на кілька порядків (у 1000 разів і більше) перевищує логіко-вербальну компоненту. Відтворення образів комп'ютерної графіки у свідомості через співвідношення геометричних форм, кольорів, масштабів, текстур, а також швидкостей їх зміни створює передумови для динамічного розвитку геометричного (просторового) мислення та ефективного засвоєння нової інформації.

По-друге, останніми роками геометризація сучасної математики та фізики є провідною тенденцією. Особливо велику роль відіграє топологія, яка поступово перетворюється на фундамент усієї математики.

По-третьє, в самій інформатиці та ІТ комп'ютерна графіка, через її предметно-образний стиль та динамічне маніпулювання, стає основним каналом обміну інформацією між людиною і комп'ютером (графічний інтерфейс, інтерактивність, багатовіконність, сценарна організація діалогу тощо). Завершується перехід від етапу символічного програмування до етапу візуального програмування, вивчення методологічних основ та опанування програмних засобів інтерактивної комп'ютерної графіки сприятиме

посиленню інформаційної потужності людини у напрямі створення людино-комп'ютерних систем і технологій.

Велика кількість програмного забезпечення для потреб тривимірного проектування викликає необхідність вибору універсальної системи, на базі якої можна швидко та ефективно навчати майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва основам об'ємного комп'ютерного проектування. Незважаючи на дослідження та обґрунтування вибору програмного забезпечення для графічних побудов (А. Бугаєв, В. Занора, Р. Юринець, О. Ващук, А. Дубів, В. Нелюбов, І. Голяд та інші), практично немає робіт, де висвітлено особливості програмних продуктів для створення об'ємного комп'ютерного проекту.

Аналізуючи наукові роботи у галузі комп'ютерної графіки, виявлено, що більшість досліджень, у яких розглядається побудова об'ємних зображень, висвітлюють послідовність їх створення за допомогою певного програмного забезпечення, але причину вибору графічного пакету та його переваги над програмним забезпеченням, за допомогою якого можна виконувати схожі побудови, практично не розглядаються [328].

За **складністю** такі системи можна умовно поділити на:

- *початковий рівень* – системи створення простих двовірних (2D) креслень, можуть мати невеликий набір функцій для тривимірного (3D) моделювання. Здебільшого це «урізані» версії систем більш високого рівня, призначені тільки для навчання;

- *навчальний рівень* – найбільш поширені системи в навчанні, вони повнофункціональні, передбачають можливість складного параметричного моделювання, підключення зовнішніх модулів та включають спеціалізовані бібліотеки елементів;

- *фаховий рівень (клас high-end)* – системи моделювання, які мають багатофункціональні можливості передбачають роботу зі складними кресленнями, включають у себе велику кількість деталей та вузлів. Цей

рівень характеризується тим, що, крім власне автоматизованого проектування, вони мають безліч модулів, які інтегруються [488].

Аналіз навчальних планів та програм, а також наукових робіт свідчить, що найбільшою популярністю серед художньо-графічних програмних продуктів трьохмірного проектування, користуються пакети 3D Max (важкий рівень), Rhinoceros та SkeachUp (середній рівень), Adobe Photoshop та Adobe Illustrator (легкий рівень).

Ряд науковців у своїх працях відмічають таке спеціалізоване програмне забезпечення, за допомогою якого можна створювати 3D зображення та анімовані відеокліпи. До них належать М. Юсупова, Д. Нечаєва, А. Орещенко, Р. Горбатюк, В. Федорейко, Р. Шехавцов, А. Степних, Ю. Коханова, А. Годла, Е. Хамидулліна, В. Карабчевський, В. Бакалова, О. Баскова та інші.

На ринку програмного забезпечення існує велика кількість програмних продуктів, за допомогою яких можна виконувати побудову об'ємних віртуальних моделей і сцен (сукупності моделей), на їхній основі створювати фото (відео) реалістичні зображення (анімовані кліпи). Часто ці програми можуть взаємодіяти між собою, доповнювати одна одну, дозволяючи користувачеві досягти бажаного результату проектування.

Серед найбільш популярних програм тривимірної графіки виділяють [432]: 1) *комерційні програмні пакети*: Autodesk 3D Studio Max, Autodesk Maya, Autodesk Softimage, Maxon Cinema 4D, Side Effects Software Houdini, New Tek Light Wave 3D, Luxology Modo, Robert Mc Neel & Associates Rhinoceros 3D, Never center Silo, Pixologic ZBrush; 2) *безкоштовні програмні пакети*: Blender (компанія Foundation Blender), K-3D (автор Тім Шид – англ. Timothy M. Shead), Wings3D (автори Björn Gustavsson – Dan Gudmundsson, Richard Jones та інші). Для процесу навчання важливим елементом є демонстрація об'єкту дослідження, а також порядок та методи роботи з ним. Об'ємне комп'ютерне проектування допомагає ефективно

вирішити цю проблему, паралельно з цим відбувається краще розуміння певних розділів навчальних предметів, розвиваються творчі та конструкторські здібності [257].

На основі стандартів освіти М. Ожга виділяє ряд основних особливостей, які повинен мати пакет тривимірного проектування (табл. 4.2.) для того, щоб комплексно забезпечити розв'язання типових задач діяльності, які стоять перед фахівцем. Наприклад, до таких задач належать: проектування комп'ютерних технологій, проектування комп'ютерних засобів навчання, проектування об'єктно-орієнтованих комп'ютерних технологій, розроблення комп'ютерних дидактичних матеріалів, комп'ютерне забезпечення дистанційного навчання [328].

Проведення аналізу програмних продуктів ускладнюється тим, що друкована література відсутня, а переважна більшість інформації у мережі Інтернет є здебільшого рекламною інформацією. На офіційних сайтах виробника програмного забезпечення зазначається наприклад, що їхній продукт дає змогу вирішення всіх задач тривимірної графіки. Щоби провести незалежний аналіз кількох програм, потрібно мати досвід роботи у кожній із них. Це неможливо через те, що на вивчення програмних пакетів тривимірної графіки потрібно витратити місяці або й роки навчання й практичної роботи. У такому випадку про переваги або недоліки того чи іншого редактора, витративши при цьому значно менше часу та зусиль, можна дізнатися з аналізу інтернет-форумів (обговорень), де дискусії ведуться не тільки початківцями, а й спеціалістами з багаторічним стажем роботи у різних тривимірних редакторах. Потрібно зважати також на індивідуальний фактор, адже одним зручно працювати з певним програмним забезпеченням, а іншим з другим.

Аналізуючи інтернет-форуми [423; 198; 525; 222], виділено ряд універсальних програмних продуктів (3ds MAX, Maya, Softimage, Cinema 4D, Modo, Blender), які дозволяють працювати з усім процесом проектування: моделюванням, анімацією, текстуруванням та візуалізацією.

Таблиця 4.2.

Основні вимоги щодо систем тривимірного проектування

	Autodesk 3D Studio Max (3D Studio Max Design)	Blender Foundation Blender	Autodesk Maya	Luxology Modo	Maxon Cinema 4D	Autodesk Softimage
Платформа	Microsoft Windows	Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, BSD, Solaris	Microsoft Windows, Mac OS X, Linux	Mac OS X, Microsoft Windows	Linux, Mac OS X, Microsoft Windows, Amiga OS	Microsoft Windows, Linux
Основна сфера використання	Дизайн, проектування, архітектура, відеоігри	Відеоігри, кіно та відеоіндустрія	Відеоігри, кіно та відеоіндустрія	Дизайн, відеоігри, кіно та відеоіндустрія	Відеоігри, кіно та відеоіндустрія	Відеоігри, кіно та відеоіндустрія
Російськомовний інтерфейс	+	-	+	-	+	+
Навчальні матеріали:						
- література	+	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-
- відеоуроки	+	+/-	+	+/-	+/-	+/-
Наявність бібліотек об'єктів	+	-	-	-	-	-
Підтримка виробника	+	-	+	+	+	+
Вартість:						
- комерційна версія;	41574 грн.	Безкоштовно	32960 грн.	12034 грн.	9412 грн.	26737 грн.
- для навчання;	Безкоштовно (реєстрація на офіційному сайті)	Безкоштовно	Безкоштовно (реєстрація на офіційному сайті)	2004 грн.	Безкоштовно (протягом 18 місяців)	Безкоштовно (реєстрація на офіційному сайті)
Модельовання:						
- полігональне	+	+	+	+	+	+
- NURBS	+/-	+/-	+	-	+	+
На основі:						
- поверхонь Безье	+	+	+	-	+	+
- сплайнів	+	+	+	+/-	+	+
- примітивів	+	+	+	+	+	+
Анімація	+	+	+	+	+	+
Текстурування	+	+	+	+	+	+
Візуалізація	+	+	+	+	+	+

А також програмні продукти тривимірної графіки, які використовуються тільки для певних етапів проектування (Poser, Rhinoceros 3D, Daz 3D, Hexagon, Bryce, K-3D, Wings3D, ZBrush, Silo, Light Wave 3D), їхній інструментарій не дає змогу в повній мірі виконувати процес тривимірного проектування.

На форумах спеціалістами тривимірної графіки зазначено, що порівнювати редактори об'ємної комп'ютерної графіки недоречно з тієї причини, що кожен із них передбачається для виконання конкретних дій, і в професійній роботі великих компаній часто виконують певні частини проекту в різних програмах. Водночас, зважаючи на сьогоднішній ринок конкуренції, якщо певні якісь функціональні можливості відсутні в одному редакторі, то вони з'являються у ньому із подальшим оновленням.

Отже, на основі аналізу офіційних сайтів виробників тривимірних редакторів, літератури, інтернет-форумів для навчання систем об'ємного комп'ютерного проектування нами було обрано універсальний програмний пакет 3d Studio MAX Design. Його функціональні можливості розраховані на фахівців із візуалізації у сфері архітектурного дизайну, проектування та конструювання, а також вони можуть бути розширені завдяки можливості підключення додаткових плагінів для підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. Наявність великої кількості літератури, відео-уроків, інтернет-форумів та бібліотек моделей зменшать термін навчання майбутніх художників основ тривимірної графіки. Компанією Autodesk передбачена безкоштовна ліцензія для навчальних закладів.

Дослідниками визначено принципи індивідуально орієнтованої методики освоєння ІТ, розроблені підходи до вивчення курсу «Комп'ютерна графіка» для студентів мистецьких спеціальностей, орієнтовані на взаємодію з спеціалізованими навчальними дисциплінами (малюнком, живописом, композицією, проектуванням, декоративним мистецтвом, перспективою, технічним малюнком і нарисної геометрією), створені різні педагогічні технології (продуктивно-діяльнісна технологія навчання двомірної

комп'ютерної графіки, технологія візуальної комунікації в архітектурному середовищі та інші). Аналіз програм з ІТ, які можуть бути застосовані в навчанні, показує, що найбільш розробленим видом використання ІТ є **метод проектів**, який представлено у розробках багатьох вчених [397].

Досить активно застосовуються навчальні WWW-сервери, які дозволяють вирішувати не тільки інформаційні, але і тестові, імітаційні та проблемні завдання на заняттях із декоративно-прикладного мистецтва. Використання комп'ютера як засобу наочності є предметом уваги авторів методик навчання на основі використання інформаційних технологій. Напрямок впровадження ІТ у художню освіту, що активно розвивається можна назвати *інтегровані педагогічні технології*, а також методики навчання ІТ в *додатковому навчанні* (неформальній освіті). Педагогами зазначається, що впровадження ІТ значно оптимізує навчальний процес, видозмінюючи і полегшуючи форми подачі інформації. Для цього можливості комп'ютера використовуються для створення наочно-дидактичних посібників [261].

Значним потенціалом в розширенні використання можливостей ІТ має вивчення *існуючого у світі досвіду* в цій галузі. Серед найбільш відомих прикладів продуктивного включення комп'ютерних технологій у навчальний процес на заняттях мистецтвом назвемо ряд коледжів Німеччини, Англії, Австралії, США, Канади, кіно і медіа школи, які мають відділення комп'ютерної графіки (наприклад, Бостонська кіношкола, Королівський коледж мистецтв Великобританії та інших) [511].

Педагогами художньої освіти добре освоєні **методики контролю** за якістю навчання засобами ІТ. Так, наприклад, комп'ютерна презентація може містити контрольні запитання і завдання, що включають в себе репродукції творів мистецтва, елементи етномотивів. Викладачі можуть використовувати і програмні системи контролю знань. Активно розробляється потенціал комп'ютерних презентацій: це можуть бути не тільки презентації – супровід

лекцій, але й презентації-діагностики, коли студенти, наприклад, визначають твір за його фрагментом тощо.

Майбутні художники декоративно-прикладного мистецтва – насамперед обдаровані та творчі особистості. На основі аналізу наукових ідей академіка М. Махмутова в галузі теорії інтелекту і навчання обговорюється методологія формування інтелектуального потенціалу суспільства через технологічні аспекти розвитку обдарованої особистості засобами ІТ. На прикладі вивчення впливу трансформації традиційних сфер творчої діяльності на розвиток мислення, інтерпретується процес сприйняття і відображення художнього образу обдарованих в галузі комп'ютерної графіки та анімації. Поставлена психолого-культурологічна проблема комп'ютерної залежності як «картини» культурного розумового кризи [403, с.320].

Питання ролі ІТ у розвитку креативності обдарованих залишається дискусійним, але один істотний аспект визначається чітко: *з появою інформаційних технологій відбулася трансформація традиційних сфер творчої діяльності*. Комп'ютерна графіка та анімація істотно видозмінює процес сприйняття і відображення художнього образу, що формує певні зміни мислення, особливо у галузі абстрактного мислення.

У теорії проблемного навчання М. Махмутов обґрунтовує необхідність створення педагогічних і технологічних умов для реалізації логічних і інтуїтивних форм мислення підлітка, наділеного здатністю «працювати» з комп'ютерною інформацією, інтуїція постає як безпосереднє знання тільки у тому розумінні, що на момент зародження (а як це важливо для творця!) нове не слідує строго логічно з попередніх знань і досвіду. І тільки обґрунтовуючи це нове, думка розгортається у довгі ланцюги форм опосередкування і доказу. Таким чином, інтуїтивний компонент у спілкуванні з технікою, звичайно, із необхідністю вимагає дискурсивного. Також, мислення художньо обдарованої людини (область комп'ютерного дизайну і графіки) підтверджує це. Водночас, незважаючи на те, що мислення дизайнера-

художника прагне до логічної послідовності, воно інтуїтивно, оскільки містить елементи, не є логічними до інших елементів думки. Отже, «інтуїтивні дискурсивні компоненти мислення – дві взаємопов'язані необхідні складові» [403, с.323].

Аналіз інтерв'ю, який проводився неодноразово І. Сібгатуллою, І. Лушпаєвою серед випускників художніх навчальних закладів ближнього зарубіжжя (Росія) та ряду Європейських країн (Німеччина, Австрія, Бельгія та ін.) підтверджує гіпотезу про те, що всякий розумовий процес при створенні нового художнього образу за допомогою комп'ютера здійснюється в ході безперервної взаємодії інтуїтивних і дискурсивних компонентів мислення. Причому, в мистецькій галузі в більшій мірі – інтуїтивні, а в галузі програмування – дискурсивні.

Зручним засобом комп'ютерної графіки, що уможливорює швидке й ефективно розв'язання етнодизайнерських завдань, є пакети прикладних програм, які, залежно від призначення, можна умовно поділити на дві групи: спеціалізовані й універсальні. **Спеціалізовані** прикладні програмні засоби (ПЗ) призначені для розв'язання будь-якої однієї задачі і можуть використовуватися як автономно, так й у складі універсальних систем. Залежно від завдань етнодизайнерської діяльності розрізняють такі види спеціалізованих прикладних графічних програм: *плоскографічні* – для автоматизації графічних робіт на площині (усі завдання розв'язуються у двовимірній системі координат); *об'ємнографічні* – для геометричного моделювання просторових форм (усі завдання розв'язуються у тривимірній системі координат), однак можуть використовуватися й для розв'язання метричних і позиційних задач та побудови плоскографічних моделей. **Універсальні** графічні системи призначені для розв'язання широкого кола завдань, пов'язаних з комплексною автоматизацією процесів проектування й можуть включати одну або декілька спеціалізованих систем [363].

Більшість графічних редакторів організовані за єдиним принципом – виконання дій зводиться до відпрацювання окремих команд програми,

зокрема: рисування графічних примітивів; редагування зображень (копіювання, переміщення, видалення, трансформація та ін.); управління масштабом відображення зображень на екрані монітора; збереження і виведення графічної інформації (створення та завантаження файлів, друк зображень та ін.) [44].

Незважаючи на велику кількість прикладних графічних програм, що можуть використовуватися у фаховій підготовці майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, їх функції та можливості не завжди відповідають завданням творчої етнодизайнерської діяльності студентів. Відповідно, необхідно здійснити попередній аналіз можливостей графічних ПЗ різних типів з метою їх об'єктивного відбору. При цьому, потрібні чіткі критерії оцінювання ПЗ, які б враховували можливість їх використання майбутніми вчителями технологій для ефективного розв'язання завдань художнього проектування. До об'єктивних критеріїв підбору графічних редакторів більшість дослідників [46; 264; 239; 301] відносять: 1) простоту використання ПЗ, його, функціональність; 2) гнучкість ПЗ – можливість відмінити довільну кількість операцій та дій користувача на будь-якому етапі роботи; 3) надійність в експлуатації; 4) можливість одночасної роботи з кількома зображеннями; 5) «підтримку» популярних графічних форматів.

Загальними дидактичними **вимогами** до графічних комп'ютерних програм з позиції ефективності їх використання у навчальному процесі можуть стати [264]: доступність для вікової групи учнів (студентів); можливість розв'язання необхідних навчальних завдань; професійно-технічна *якість* ПЗ (не «зависає», добре узгоджується з роботою інших програм та ін.); простота в опануванні, наявність «дружнього» інтерфейсу; відповідність ергономічним вимогам (якість зображень, раціональне просторове розміщення інструментальних засобів, глибина колірної гами, можливість налаштування режиму роботи під конкретного користувача).

Зважаючи на вище зазначене та специфіку етнодизайнерської діяльності студентів, можна виокремити такі *вимоги до прикладних графічних*

програмних засобів: 1) популярність графічного редактора серед студентів та викладачів; 2) детальність і доступність висвітлення можливостей ПЗ у вітчизняній науково-методичній літературі з проблем комп'ютерної графіки; 3) діапазон виконуваних етнодизайнерських завдань; 4) простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами; 5) доступність на ринку ПЗ; 6) невимогливість до апаратного забезпечення (матеріально-технічної бази); 7) сумісність з роботою інших (однотипних) програмних засобів.

Досвід навчання роботі з комп'ютерною графікою, результати опитування й анкетування студентів і викладачів художніх ЗВО дали змогу виокремити найбільш поширені графічні редактори, які використовуються у навчальному процесі, зокрема при розв'язанні етнодизайнерських завдань: 1) растрові – Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Ulead PhotoImpact, Procreate Painter, Microsoft Paint; 2) векторні (художня графіка) – Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand; 3) векторні (інженерна графіка) – Компас, Auto Cad, T-Flex Cad; Solid Works; 4) тривимірної графіки – 3D Studio Max (3ds Max), Maya, Blender.

З метою дидактичного відбору комп'ютерних графічних редакторів для розв'язання етнодизайнерських завдань використовувався метод експертних оцінок, який передбачав попереднє з'ясування кількості експертів, факторів і максимальну кількість балів для кожного фактора [441].

Роль експертів виконували викладачі ЗВО, які читають навчальні курси, пов'язані з художнім проектуванням (креслення, рисунок, комп'ютерна графіка, САПР) для студентів напряму підготовки 02 «Культура і мистецтво».

Факторами (критеріями) оцінювання програмних засобів виступали означені вище вимоги до ПЗ; кількість факторів – $n = 7$. Кожному фактору, за яким оцінювався ступінь відповідності комп'ютерного графічного редактора художньо-проектним завданням присвоювався ранг у діапазоні від 1 до 5, залежно від рівня прояву показника.

Експертиза програмних засобів здійснювалася окремо для кожного графічного редактора з наступним порівнянням результатів у межах програм однакового типу (растрові, векторні художньої графіки, векторні інженерної графіки, тривимірні редактори), оскільки комплексне порівняння різних за принципом роботи ПЗ є некоректним.

Експертиза графічного редактора вважається надійною лише за умови узгодженості відповідей всіх експертів, що зумовлює подальшу статистичну обробку одержаних результатів. При цьому, аналіз експертних оцінок передбачає виявлення конкордації – узгодженості думок експертів щодо факторів, які безпосередньо визначають кінцевий результат дослідження (придатність графічного редактора для розв'язання художньо-проектних завдань).

З цією метою розраховувався **коефіцієнт конкордації** W , тобто коефіцієнт рангової кореляції у групі з m експертів. Розрахунок значення даного коефіцієнта [264; 441] передбачав попереднє знаходження суми рангів (S_j) за кожним із факторів та відхилення суми рангів від середньої суми (d_j).

Результати експертизи растрового графічного редактора Adobe Photoshop представлені у вигляді матриці опитування (табл. 4.3).

Сума рангів по кожному з факторів визначалася за формулою 4.1,

$$S_j = \sum_{i=1}^m X_{ij} \quad (4.1)$$

а відхилення суми рангів від середньої суми – за формулою 4.2:

$$d_j = S_j - \bar{X} = S_j - \frac{\sum_{j=1}^n S_j}{n} \quad (4.2)$$

Оскільки, експертами присвоювалися однакові ранги для ряду суміжних факторів, тому розрахунок коефіцієнта конкордації W здійснювався за формулою 4.3 [441]:

Таблиця 4.3

Експертна оцінка растрового графічного редактора Adobe Photoshop

Експерти	Фактори (показники) оцінювання						
	популярність графічного редактора	висвітлення можливостей ПЗ у літературі	діапазон виконуваних завдань художнього проектування	простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами	доступність на ринку ПЗ	невимогливість до апаратного забезпечення	сумісність з роботою однотипних ПЗ
Adobe Photoshop							
1	5	5	4	2	1	1	5
2	5	4	3	2	2	1	5
3	5	5	4	2	1	1	5
4	5	5	4	2	2	1	5
5	5	5	4	2	1	2	5
6	5	5	4	2	1	1	5
7	5	4	3	2	1	1	5
8	5	5	4	2	1	1	5
9	5	5	3	2	2	1	4
10	5	5	3	2	1	1	5
S_j	50	48	36	20	13	11	49
\bar{X}	32,43						
d_j	17,57	15,57	3,57	-12,43	-19,43	-21,43	16,57
d_j^2	308,76	242,47	12,76	154,47	377,47	459,18	274,61
S	1829,71						

$$W = \frac{S}{\frac{1}{12} \left[m^2(n^3 - n) - m \sum_{i=1}^m T_i \right]}, \quad (4.3)$$

де n – кількість факторів, за якими здійснюється оцінка ($n = 7$);

m – кількість експертів ($m = 10$);

S – сума квадратів різниць (відхилень);

T_i – проміжна величина, яка визначається за формулою 4.4:

$$T_i = \sum_{l_i=1}^L (t_i^3 - t_i), \quad (4.4)$$

де L – кількість груп однакових рангів;

t_i – кількість однакових рангів у кожній групі.

Для одержаних результатів (див. табл. 4.3) кількість груп однакових рангів у рядку для 1-го експерта становила: $L = 2$ (значення «5» для факторів 1, 2, 7 та «1» для – 5 і 6). Відповідно $t_{1-1} = 3$; $t_{1-2} = 2$.

Для 1-го експерта: $T_1 = (3^3 - 3) + (2^3 - 2) = 24 + 6 = 30$. Аналогічно здійснювався розрахунок проміжної величини (T) для значень усіх десяти експертів: $T_2 = 12$, $T_3 = 30$, $T_4 = 30$, $T_5 = 30$, $T_6 = 30$, $T_7 = 12$, $T_8 = 30$, $T_9 = 12$, $T_{10} = 30$.

Звідси:

$$T_i = \sum_{l_i=1}^L (t_i^3 - t_i) = 30 + 12 + 30 + 30 + 30 + 30 + 12 + 30 + 12 + 30 = 246.$$

Сума квадратів різниць (відхилень) S встановлювалася за формулою 4.5 [441]:

$$S = \sum_{j=1}^n \left(\sum_{i=1}^m X_{ij} - \bar{X} \right)^2 = \sum_{j=1}^n d_j^2 \quad (4.5)$$

Коефіцієнт конкордації складав:

$$W = \frac{1829,71}{\frac{1}{12} \left[10^2 (7^3 - 7) - 10 \sum_{i=1}^{10} T_i \right]} = \frac{1829,71}{\frac{1}{12} [100 \cdot 336 - 10 \cdot 246]} = \frac{1829,71}{\frac{1}{12} [33600 - 2460]} = 0,71.$$

Коефіцієнт конкордації є випадковою величиною, тому потребував додаткової перевірки на надійність. З цією метою нами використовувався критерій Пірсона χ^2 , який обчислювався за формулою 4.6:

$$\chi^2 = \frac{\sum_{j=1}^n d_j^2}{\frac{1}{12} \left[m \cdot n \cdot (n+1) - \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^m T_i \right]} \quad (4.6)$$

Значення критерію Пірсона становило:

$$\chi^2 = \frac{1829,71}{\frac{1}{12} \left[10 \cdot 7 \cdot (7 + 1) - \frac{1}{7-1} 246 \right]} = \frac{1829,71}{\frac{1}{12} [560 - 41]} = \frac{1829,71}{43,25} = 42,3.$$

Одержане значення критерію Пірсона χ^2 було зіставлено з табличним значенням χ_m^2 для $n - 1$ ступенів свободи ($10 - 1 = 9$) при достовірній ймовірності ($p = 0,95$).

Емпіричне значення критерію Пірсона $\chi^2 = 42,3$ виявилось більшим ніж табличне ($\chi_m^2 = 16,919$) [407], що дало нам змогу з ймовірністю 95 % стверджувати про статистично достовірний коефіцієнт конкордації і, відповідно, узгодженість думок експертів щодо аналізу можливостей використання графічного редактора Adobe Photoshop у процесі етнодизайнерської діяльності майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва.

Аналогічно здійснювалася експертиза інших растрових редакторів комп'ютерної графіки – Corel PhotoPaint, Ulead Photo Impact, Procreate Painter, Microsoft Paint.

Зведені результати експертизи растрових програмних засобів на їх відповідність і доцільність використання для розв'язання етнодизайнерських завдань майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва у навчальному процесі наведені у таблиці 4.4.

Порівняльний аналіз результатів експертизи, наведених в таблиці 4.4, дає підстави аргументовано стверджувати, що беззаперечною популярністю серед викладачів користується графічний редактор Adobe Photoshop, який у сумі набрав максимальну кількість балів (50) в анкетах десяти експертів.

Найнижча оцінка за популярністю у програми Procreate Painter, оскільки вона є маловідомою серед українських користувачів комп'ютерної графіки. За другим критерієм відбору (висвітлення можливостей ПЗ у науково-методичній літературі) лідером став графічний редактор Microsoft Paint (50 балів), що входить як стандартна програма до складу операційної системи

(ОС) Windows; дещо нижчу позицію займає Adobe Photoshop (48 балів) і найменшу кількість балів знову набрав Procreate Painter (31 бал).

Таблиця 4.4

Зведені результати експертної оцінки растрових графічних редакторів

Растрові графічні редактори	Фактори (показники) оцінювання						
	популярність графічного редактора	висвітлення можливостей ПЗ у літературі	діапазон виконуваних завдань художнього проєктування	простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами	доступність на ринку ПЗ	невимогливість до апаратного забезпечення	сумісність з роботою однотипних ПЗ
Adobe Photoshop	50	48	36	20	13	11	49
Corel PhotoPaint	42	42	34	20	12	15	46
Ulead Photo Impact	38	37	34	22	12	17	41
Procreate Painter	25	31	30	21	11	23	37
Microsoft Paint	30	50	21	50	48	50	24

Найбільше можливостей для виконання етнодизайнерських завдань має Adobe Photoshop (36 балів) завдяки розмаїттю інструментальних засобів, наявності фільтрів (ефектів), «масок» та можливості роботи з шарами зображення. Найменшу кількість балів за цим показником набрав Microsoft Paint (21 бал), оскільки цей програмний засіб не є професійно-орієнтованим, а призначений лише для виконання найбільш простих функцій комп'ютерної обробки растрових зображень. Проте, за простотою інтерфейсу (4-й показник) цей ПЗ є безумовним лідером (50 балів) в силу обмежених можливостей роботи з комп'ютерною графікою. Найскладнішим для опанування інтерфейсом, на думку експертів, володіють Adobe Photoshop та Corel PhotoPaint (по 20 балів), що зумовлено великою кількістю професійних засобів обробки графічних зображень практично усіх доступних форматів.

Найдоступнішим на ринку ПЗ виявився Microsoft Paint (48 балів), оскільки він, зазвичай, інсталується разом з ОС Windows і є доступним на більшості персональних комп'ютерів (ПК); найменш доступний – Procreate Painter (11 балів). Найвимогливішим до апаратного забезпечення ПК, на переконання експертів, є Adobe Photoshop (11 балів) в силу потужних інструментальних засобів та можливості одночасної роботи з великою кількістю шарів зображення, натомість Microsoft Paint не потребує суттєвих ресурсів комп'ютера, тому експерти віддали цьому ПЗ – 50 балів.

За сумісністю з роботою однотипних ПЗ (7-й показник) знову лідером визначено Adobe Photoshop (49 балів), оскільки він дає змогу користувачеві працювати з усіма можливими форматами файлів растрової графіки, а найнижчий результат за цим показником у Microsoft Paint (24 бали).

Отже, експертна оцінка растрових графічних редакторів засвідчила, що найпопулярнішим серед растрових ПЗ є Adobe Photoshop, який володіє найбільшою кількістю засобів і можливостей для розв'язання студентами етнодизайнерських завдань. Програма Adobe Photoshop досить широко застосовується у різних галузях художньо-проектної діяльності, доступна та зрозуміла (після нетривалого навчання) у роботі, тому її вивчення вважаємо доцільним у межах курсу «Комп'ютерне проектування» (див. додатки). Інші растрові графічні редактори (Corel Photo Paint, Ulead Photo Impact, Procreate Painter, Microsoft Paint) мають вужчу спрямованість й дещо обмежені можливості для розв'язання етнодизайнерських завдань.

Зведені результати експертизи векторних редакторів художньої графіки на їх відповідність та доцільність використання майбутніми фахівцями декоративно-прикладного мистецтва у процесі художнього проектування наведені у таблиці 4.5.

Порівняльний аналіз результатів експертизи, наведених у таблиці 4.5, дає підстави стверджувати, що за популярністю серед векторних редакторів художньої графіки (48 балів), висвітленням можливостей ПЗ у науково-методичній літературі (45 балів), діапазоном виконуваних завдань худож-

нього проектування (35 балів) та сумісністю з роботою однотипних ПЗ (50 балів) лідером став графічний пакет Adobe Illustrator, який за своїми функціональними можливостями перевершує усі доступні ПЗ та дає змогу розв'язувати широке коло завдань, пов'язаних з комп'ютерною обробкою графічних зображень. Найнижчі показники за цими параметрами у графічного пакета Macromedia FreeHand (26, 23, 30 та 39 балів відповідно).

Таблиця 4.5

Зведені результати експертної оцінки векторних редакторів художньої графіки

Векторні редактори художньої графіки	Фактори (показники) оцінювання						
	популярність графічного редактора	висвітлення можливостей ПЗ у літературі	діапазон виконуваних завдань художнього проектування	простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами	доступність на ринку ПЗ	невимогливість до апаратного забезпечення	сумісність з роботою однотипних ПЗ
Adobe Illustrator	48	45	35	44	15	35	50
Corel Draw	40	41	32	44	17	30	47
Macromedia FreeHand	26	23	30	43	24	40	39

За простотою інтерфейсу найвищий результат отримали Corel Draw та Adobe Illustrator (по 44 бали відповідно), проте найменш доступним на ринку ПЗ виявився Macromedia FreeHand (24 бали). Менш вимогливим до якісних характеристик апаратного забезпечення персональних комп'ютерів, на думку експертів, став графічний редактор Macromedia FreeHand (40 балів), а найбільш програмоемним – Corel Draw (30 балів).

Узагальнюючи результати експертної оцінки векторних комп'ютерних редакторів художньої графіки, можна зробити висновок про можливість та

доцільність розв'язання окремих етнодизайнерських завдань засобами графічного пакета Adobe Illustrator, а також необхідність його вивчення у межах навчального курсу «Комп'ютерне проектування» (див. додатки).

Зведені результати експертизи векторних редакторів інженерної графіки на їх відповідність і доцільність використання у процесі художнього проектування наведені у таблиці 4.6.

Таблиця 4.6

Зведені результати експертної оцінки векторних редакторів інженерної графіки

Векторні редактори інженерної графіки	Фактори (показники) оцінювання						
	популярність графічного редактора	висвітлення можливостей ПЗ у літературі	діапазон виконуваних завдань художнього проектування	простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами	доступність на ринку ПЗ	невимогливість до апаратного забезпечення	сумісність з роботою однотипних ПЗ
Компас	45	47	32	47	49	47	48
Auto Cad	45	48	35	35	37	45	48
T-Flex Cad	40	41	32	41	38	45	44
Solid Works	38	40	35	42	35	39	43

Порівняльний аналіз результатів експертної оцінки векторних редакторів інженерної графіки (табл. 4.6) засвідчив перевагу (за більшістю критеріїв відбору) системи Компас над іншими аналогічними САПР, що зумовлює висновок про доцільність її використання у процесі навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва.

Найближчим конкурентом Компас виявилася САПР Auto Cad, проте ця програма складна в опануванні, має «важкий» інтерфейс, тому більшою мірою підходить для використання висококваліфікованими професійними конструкторами.

Зведені результати експертизи редакторів тривимірної графіки на їх відповідність та доцільність використання у процесі художнього проектування наведені у таблиці 4.7.

Таблиця 4.7

**Зведені результати експертної оцінки редакторів
тривимірної графіки**

Редактори тривимірної графіки	Фактори (показники) оцінювання						
	популярність графічного редактора	висвітлення можливостей ПЗ у літературі	діапазон виконуваних завдань художнього проектування	простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами	доступність на ринку ПЗ	невисвітленість до апаратного забезпечення	сумісність з роботою однієї ПЗ
3D Studio Max	47	48	39	45	44	41	47
Maya	45	44	35	43	40	39	46
Blender	28	30	35	42	40	38	46

Порівняльний аналіз результатів експертної оцінки редакторів тривимірної комп'ютерної графіки (табл. 4.7) засвідчив однаковість думок експертів щодо вибору програми 3D Studio Max. Цей ПЗ є найпопулярнішим, найбільш потужним і гнучким редактором, що володіє широким спектром інструментальних засобів для 3D-моделювання, візуалізації й анімації та оснащений спеціалізованими модулями для розширення функціональних можливостей.

Необхідно зазначити, що належне опанування будь-яким тривимірним графічним редактором вимагає значних витрат навчального часу та розумових зусиль, постійного вдосконалення фахового рівня, тому у процесі художньо-проектної діяльності програма 3D Studio Max може мати лише часткове застосування, зокрема для моделювання простих об'єктів художнього проектування та різнобічної візуалізації їх форм. Проте у процесі навчання етнодизайну майбутніми художниками декоративно-прикладного

мистецтва, відповідно до спеціалізації, доречно опанувати різні спеціалізовані програмні засоби комп'ютерної графіки.

Таким чином, аналіз одержаних даних засвідчив, що серед популярних редакторів комп'ютерної графіки, що певною мірою можуть використовуватися у художньо-проектній діяльності студентів, доцільно виокремити Adobe Photoshop, CorelDraw, Компас та 3D Studio Max, кожен з яких є найбільш ефективним серед однотипних ПЗ.

Сучасний віртуальний простір гнучко піддається проектним трансформаціям та деформаціям. Віртуальна реальність для дизайнерів та художників – це один з найперспективніших напрямків комп'ютерної графіки. Технологія віртуальної реальності забезпечує високо реалістичне моделювання тримірного простору та підтримує динамічну інтерактивну взаємодію з користувачем, яка створює ефект занурювання до кіберпростору, що моделюється. Художній образ можна створити і за допомогою двомірних графічних додатків від ескізу до кінцевої стадії роботи. Фахівець художньо-проектної галузі поряд з цим дуже часто використовує у своїй графіці багато фільтрів для комп'ютерної обробки фото та відео зображень.

4.3. Електронні освітні ресурси як засіб формування етнодизайнерських компетентностей майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

Методологія інтеграції інформаційних технологій до навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва розглядається як змістовна та інноваційна діяльність у галузі художньої освіти, так як поєднує у собі три базові компоненти сучасної освіти: «творчість» – розвиток творчого мислення на досвіді творчої діяльності; «проектність» – розвиток проектного мислення на досвіді проектною діяльності творців; «комп'ютер» – комп'ютерна грамотність, розвиток індивідуальних методів репрезентації [398, с.3].

Як уже зазначалося, суттєвим моментом використання комп'ютера в художній освіті є його програми. Відбір комп'ютерних програм, осмислене формування програмного середовища є вирішальним чинником при підготовці навчального процесу. Тут закладається можливість і обмеження майбутньої освітньої творчої діяльності. Проблема вибору програмного забезпечення для цілей навчання етнодизайну виглядає ще більш гостро через високу вартість дизайнерських та редакційних програм.

Ідеологію підходів до формування **комплексу комп'ютерних програм** для навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва складає:

- *визначення інтегральної основи* – «головної» програми, що дає змогу здійснювати збірку самих різних проектів;
- *варіативність проектів*, забезпечену використанням різних програм, результати яких вбудовуються в «головну» програму;
- *відкритість програмних засобів* для творчого процесу.

Основу методології інтеграції комп'ютерних технологій у навчанні майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва складають **проектно-творчі форми** організації і здійснення навчального процесу, що обумовлено проектною специфікою ІТ. В якості базових форм проектної творчої діяльності, що включає ІТ, можна виділити:

- *віртуальне моделювання*, засноване на методах інформаційної архітектури та включає всі способи комп'ютерної репрезентації, включаючи тривимірну візуалізацію;
- проектування графічних *комп'ютерних форм*;
- проектування *користувальницького інтерфейсу* як інтегральної основи всіх комп'ютерних репрезентацій;
- проектування *гібридних форм* медіа текстів;
- розробку *художніх оповідань* – послідовностей, орієнтованих на репрезентацію у формі медіа текстів.

Творча проектна діяльність, пов'язана з комп'ютером, розвивається в рамках **діалогової моделі комунікації**. Накопичений досвід навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва дає змогу констатувати, що інтелектуалізація освіти даної категорії фахівців на основі інтеграції ІТ, повинна здійснюватися за такими напрямками [139]:

- розвиток *проектного мислення*;
- розвиток *метафоричного мислення*, навичок семантичного конструювання, заснованих на досвіді художньої культури;
- розвиток *аналітичного мислення*, оснащеного методами аналізу різних інформаційних структур;
- розвиток *навичок* системної організації інформації.

До перших і основних вимог розробки основ створення **електронних учбово-методичних ресурсів** для системи освіти й взаємодії на їхній базі можна віднести наступні [121] :

1. Забезпечення спеціальними заходами підготовки студентів до здійснення навчальної діяльності у віртуальному освітньому середовищі на базі електронних ресурсів.

2. Підготовка фахівців, здатних створювати ресурси й кваліфіковано су-проводжувати процес навчання.

3. На основі системного підходу й відповідно до особливостей робочого у віртуальному електронному середовищі вироблення вимог і принципів, що стосуються засобів, форм, методів навчання й діяльності учасників освітнього процесу із застосуванням технологій віртуальної взаємодії.

Важливим компонентом відкритості освіти є процес навчання, що включає методи активного навчання за допомогою інформаційних і телекомунікаційних технологій. Тут необхідно виділити діагностику й контроль за допомогою технологій як один з напрямків, що дозволяють об'єктивно оцінити рівень компетентності учасників освітнього процесу й

дають можливість оперативної перебудови занять, прогнозування й планування підготовки фахівців у цілому [428].

Оскільки разом із стрімким розширенням світу розвивається мережа Інтернет, то багато хто розглядає її як величезне поле для професійної діяльності, розширюється й освітній простір, що акумулює у собі різні методики, які дозволяють підвищити ефективність освітньої діяльності, представляється доцільним удосконалити метод проектів.

Інтернет – це сукупність окремих документів, об'єднаних у електронній мережі через посилання [42]. Саме ці документи (сторінки) відкриваються користувачу електронної мережі Інтернет. Численні питання, які стосуються підготовки відповідних фахівців, дизайн-рішень і оформлення веб-сторінок, відмінності веб-дизайну від інших видів графічного дизайну регулярно озвучуються у ЗМІ та у професійних колах.

Актуальність питання полягає також у технології розвитку Інтернету, яка суттєво випереджає теоретичну думку, пов'язану власне з художньою стороною справи. Питання естетики, загальної художньої культури і графічної мови, як і загалом мистецтвознавче осмислення творчих процесів роботи у веб-дизайні, та зокрема, створення веб-сайтів потребують систематичної наукової бази. До теми веб-дизайну звертаються конгреси і конференції графіків-дизайнерів, асоціації рекламистів, у тому числі Міжнародна Рада Асоціацій Графічного Дизайну – Ікограда (Icoграда) кінця 1990-х – початку 2000-х років [42].

Невеликий час, упродовж якого з'явився і розвивається веб-дизайн дає змогу говорити про загальносвітові тенденції у веб-дизайні. Водночас спостерігається знеособлення таких традиційних для багатьох культур понять, як «національне», «етнічне». Також виявляється феномен глобалізації, який, з одного боку, універсалізує продукцію та комунікацію, а з другого – нівелює історико-культурну своєрідність світу. У такому розумінні пошук зв'язку між напрацьованою метамовою веб-дизайну та його

національною і художньою самобутністю стає одним із найбільш суттєвих завдань професійної підготовки.

Середовище **Інтернет** дослідники пропонують розглядати як сукупність технічних, функціональних, інформаційних, соціальних, економічних, юридичних компонентів, що забезпечують існування, функціонування й діяльність індивідуальних і групових користувачів, що становлять аудиторію мережі:

- *Технічний рівень* включає телекомунікаційну інфраструктуру: сервери, комп'ютери, модеми, канали зв'язку, технології побудови мереж, мережні пристрої й т.д. Даний рівень розкриває технічну реалізацію доступу індивідів і соціальних груп у мережу Інтернет.

- *Функціональний рівень* містить мережне програмне забезпечення серверів, клієнтських станцій, протоколи побудови мереж, сукупність служб мережі Інтернет: електронну пошту, WWW і т.д., забезпечуючи діяльність в Інтернет індивідуальних і групових користувачів.

- *Інформаційний* рівень середовища мережі Інтернет розкриває її інформаційну насиченість, все сутнісне наповнення переданої, розташовуваної, пропонованої інформації в Інтернет.

- *Соціальний* рівень становлять соціальні компоненти: аудиторія Інтернет, Інтернет-співтовариства й соціальні властивості мережі Інтернет: інтеграційні, комунікаційні.

- *Економічний* рівень середовища Інтернет включає платіжні системи, аукціони, торгівельні площадки, банерні мережі й т.д.

- *Юридичний* рівень середовища Інтернет розкриває правові основи функціонування мережі Інтернет, норми мережного етикету тощо, регламентуючи діяльність індивідуальних і групових користувачів, що становлять аудиторію Інтернет.

Інтернет має унікальні можливості для підвищення якості навчання й збереження культурної спадщини. За допомогою Інтернет можна

представити свою освітню або культурно-пізнавальну інформацію в самому зручному й наочному виді. Технічні й інформаційні можливості глобальної мережі Інтернет постійно вдосконалюються й розвиваються. Цей новий феномен – Інтернет має всі технічні, програмні й комунікаційні можливості для використання в саморозвитку особистості й організації навчального процесу, з використанням самого широкого спектра інформаційних ресурсів, про які мріяло не одне покоління педагогів. Однак з появою такого феномена, що володіє всіма цими можливостями, їхнє використання відбувається стихійно, хаотично й не системно. Обмеженість подання в мережі Інтернет науково-популярної, наукової, культурної й освітньої інформації приводить до того, що в молодого покоління виробляється стереотип про Інтернет як розважальному й комерційному інструменті. Хоча Інтернет розвивається як надскладна транспортно-інформаційна система, що самоорганізується, обумовленою відкритістю й нелінійністю, проте, на наш погляд, при деяких умовах і підходах цими процесами, якоюсь мірою, можна управляти, створюючи цільові інформаційні ресурси. Створення в мережі Інтернет інформаційного культурно-освітнього середовища, дасть змогу використовувати цей багатофункціональний і ефективний інструмент для підвищення культурно-освітнього рівня [125].

Готовність до педагогічної взаємодії в освітньому просторі засобами застосовуваних електронних ресурсів та технологій їх розробки, подання та аналізу наявних електронних ресурсів, є необхідною інтегративною якістю учасників освітнього процесу, їх професійних навичок. Якщо розглядати її в цілісності взаємопов'язаних процесів, то можна встановити, що вона схильна до впливу того середовища, того освітнього простору, в якому здійснюється взаємодія [121].

Підготовка майбутніх фахівців до педагогічної взаємодії на базі електронних ресурсів в інформаційно-освітньому просторі є підготовкою до певного роду діяльності. Ми поділяємо думку про те, що психолого-педагогічні аспекти такої взаємодії базуються на особистісно-орієнтованому

підході в освіті, коли студент стає на чолі процесу навчання, його активним суб'єктом, а викладач – компетентним консультантом і помічником, формує пізнавальну самостійність студента. Традиційна парадигма освіти «викладач - підручник - студент» доповнюється схемою «студент - база електронних ресурсів - викладач», що відбиває гуманістичні тенденції у педагогіці і пропонує додаткову умову традиційної освіти – наявність готових, систематизованих знань, що підлягають засвоєнню, а творчий підхід до пошуку та аналізу інформації для вирішення педагогічних завдань.

Отже, до перших і основних вимог розробки основ створення **електронних навчально-методичних ресурсів** та взаємодії на їх базі можна віднести наступні [121, 125]:

1. Забезпечення спеціальними заходами підготовки студентів до здійснення навчальної діяльності у віртуальній освітньому середовищі на базі електронних ресурсів.

2. Підготовка кадрів, здатних створювати ресурси і кваліфіковано супроводжувати процес навчання.

3. На основі системного підходу і відповідно до особливостей процесу взаємодії у віртуальній електронному середовищі вироблення вимог і принципів, що стосуються засобів, форм, методів навчання і діяльності учасників освітнього процесу із застосуванням технологій віртуальної взаємодії.

Потрібно знаходити правильний баланс між величезними інформаційними ресурсами і обмеженим тимчасовим інтервалом, відведеним для підготовки студентів до художньо-проектної діяльності, робити особливий наголос на систематичність і методичність викладу, наочність представлення матеріалу. Для цього необхідно систематично розробляти відповідні дидактичні матеріали до навчальних занять різних типів і дослідницької роботи студентів, проводити експериментальні дослідження з перевірки ефективності розроблених технологій і вносити необхідні корективи в організацію як навчально-пізнавальної, так і творчої роботи

студентів, систематично підвищувати кваліфікацію викладачів у галузі телекомунікаційних технологій для навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

З усього різноманіття педагогічних застосувань засобів інформаційних технологій особливо потрібно виділити використання програмних засобів у зв'язку з їх широкою популярністю в практиці освітнього процесу.

Програмні засоби навчального призначення для навчання розробляються з метою використання в навчально-виховному процесі задля розвитку особистості студента, інтенсифікації процесу навчання і поділяються за ознаками функціонального і методичного призначення.

У свою чергу розподіл за **функціональним призначенням** передбачає:

- *педагогічні програмні засоби*, призначені для організації і комп'ютерної підтримки навчально-пізнавальної діяльності;
- *діагностичні тестові програми*, мета яких – констатація причин помилкових дій студента, оцінка його знань, умінь, навичок;
- *інструментальні програмні засоби*, призначені для конструювання програмних засобів (систем) навчального і іншого призначення, підготовки або генерування навчально-методичних і організаційних матеріалів, створення графічних включень, сервісних «надбудов» програми;
- *предметно-орієнтовані програмні середовища*, що дозволяють здійснювати моделювання об'єктів, що вивчаються, або їх взаємозв'язків у певному предметному середовищі;
- програмні засоби, призначені для *формування культури навчальної діяльності, інформаційної культури* на основі застосування системи підготовки текстів, електронних таблиць, графічних і музичних редакторів або інтегрованих систем їх комплексного використання;
- програмні засоби, призначені для *автоматизації процесу опрацювання результатів навчального експерименту*, у тому числі

програми для вимірювання і контролю датчиків, які дозволяють отримувати, записувати і візуалізувати інформацію про реальний перебіг процесів;

- *навчальні середовища програмування*, призначені для початкового навчання візуального програмування і формування основних компонентів алгоритмічного стилю мислення.

І.В. Роберт [376, с.121] запропонувала наступний **склад системи засобів навчання** нового покоління, до якого входять засоби навчання, що функціонують на базі інформаційних технологій: *засоби навчання, об'єктно-орієнтовані програмні системи, навчальне демонстраційне обладнання, системи штучного інтелекту, предметно-орієнтовані середовища навчального і розвивального призначення.*

Під **структурою** навчально-методичного комплексу на базі засобів ІТ розумітимемо певні взаємозв'язки і взаєморозташування його складових частин [398, с.124].

Склад навчально-методичного комплексу на базі засобів інформаційних технологій можна варіювати в залежності від цілей, задач і змісту навчального предмета (курсу), вивчення якого проводиться з використанням засобів інформаційних й комунікаційних технологій. Навчально-методичний комплекс на базі засобів ІТ можна запропонувати для використання в процесі навчання будь-якого загально освітнього предмета при умові забезпечення можливості перекомплектації окремих його блоків і наповнення компонентів (окремі засоби навчання, програмні засоби, навчально-наочні допомоги тощо) відповідним предметним змістом.

Ефективність засобів навчання визначається наступним:

- наскільки вони відповідають тим або іншим потребам навчально-пізнавальної діяльності; традиційно функції засобів навчання розглядаються у взаємозв'язку з діяльністю викладача; при такому підході виділяються дві основні функції; інформаційна і функція управління пізнавальною діяльністю студентів;

- умовами, в рамках яких ці засоби використовуються; до таких умов належать навчальна ситуація, викладач і аудиторія, що сприймає навчальну інформацію.

Широке використання засобів і методів сучасних інформаційних технологій в навчальному процесі дає можливість розкрити значний гуманітарний потенціал природничо-наукових дисциплін, пов'язаний з формуванням наукового світогляду, розвитком логічного і творчого мислення, формуванням суспільної свідомості та свідомого ставлення до навколишнього світу [188]. Ці зміни підвищили вимоги до професійних якостей фахівців художньо-проектного напрямку і у галузі етнодизайну, оскільки за родом своєї професійної мистецької або педагогічної діяльності він стикається з ситуаціями, де потрібно знання **ІТ-проектування**.

У науковому дослідженні М.Л. Селіванова [398] дається теоретичне обґрунтування інтегративності як концептуальної основи педагогічних методів розвитку художнього мислення з допомогою комп'ютерних технологій. Положення теорії поля художнього навчання (Б. Юсов), метод інтеграції засобів вираження (взаємодія різних мов мистецтва, авторів, епох і т.п.), визначаються як методологічна основа впровадження комп'ютерних технологій у творчий освітній процес. Аналізуються загальнонаукові, філософські та концептуальні передумови інтеграції комп'ютерних технологій у художню освіту підлітків; визначаються ключові психолого-педагогічні ідеї, що дозволяють осмислити комп'ютерні технології у рамках педагогічної теорії. Ґрунтуючись на ідеях активного пізнання (Д. Поппер) і випереджальних механізмів мислення (П. Анохін), аналіз історичного процесу розвитку синтезу мистецтва і технічних засобів репрезентації дозволяють визначати інтегративність як загальний принцип становлення людського мислення, наукової та художньої творчості.

Розкрито фундаментальне значення проектування як «методу відкриттів» (А. Уайтхед) для всіх форм творчого пізнання, визначаються проектні методи навчання, вирішальні ключові мотиваційні, творчі та

пізнавальні завдання; формується мислення, яке знаходиться на «щаблі персоналізації» (за класифікацією В. Слободчикова). Сформульовано розуміння сутності проектної діяльності в контексті критичного аналізу «методу проектів» (Д. Дьюї, В. Килпатрик) і його сучасної інтерпретації (Є. Полат) в контексті авторської концепції інтеграції комп'ютерних технологій у художню освіту. Як теоретично значущою основи розвитку проектного мислення виділено методологію проектно-ігрових розвиваючих конструкторів австрійського педагога Ф. Фребеля. У руслі програмованого навчання (Б. Скіннер, Н. Краудером) розглядається методологія американського математика і педагога Пейперта, який виділив творчі проектні можливості персонального комп'ютера, його культурне, а не технічне значення для цілей освіти [398, с.11].

Комплексний підхід до застосування інформаційних технологій у навчанні графічних дисциплін розкрито у дослідженні [242]. Велику увагу вдосконаленню традиційних методів навчання графічних дисциплін приділяють В. Сидоренко, А. Верхола, Д. Ткач, В. Михайленко та ін. [407; 132; 440; 304].

А. Верхола серед найсуттєвіших проблем у діяльності вищої школи називає збільшення кількості навчальних дисциплін, а це, в першу чергу, призводить до зниження якості підготовки. На думку А. Верхоли, Д. Ткач, цьому може завадити системний аналіз дисципліни, який має відображати її місце й роль у загальній структурі підготовки фахівця [132; 440].

З розвитком комп'ютеризації навчання «**технологія навчання**» стала усвідомлюватись як система засобів, методів організації й управління навчально-виховним процесом. На кінець 70-х – початок 80-х років відокремились дві складові педагогічної технології: використання системного знання для вирішення практичних задач і використання в навчальному процесі технологічних засобів [136].

Під **інструментами комп'ютерного проектування** розуміється різноманітне програмне забезпечення, використовуване практично на всіх

стадіях розробки об'єкта. Безпосередньо будь-який процес проектування починається з аналізу, тобто збирання інформації про попередні аналоги певного об'єкта. У такому випадку, всесвітня мережа Інтернет, вживана для пошуку інформації, є своєрідним інструментом художньо-проектної діяльності на основі використання ІТ.

Подальше ескізування може проходити двома способами, які припускають використання інструментів комп'ютерного дизайну. Перший спосіб полягає в роботі на графічному планшеті в редакторі типу Adobe Photoshop для растрових зображень. Другий спосіб – це робота в програмах тривимірного моделювання, наприклад в 3D Max, SolidWorks, RhinoCeros, SkeachUp, де відразу можна будувати тривимірну форму без традиційного, попереднього ескізування.

Варіантні формоутворення товару або послуги часто здійснюється в САПР системах SolidWorks, AutoCAD, Catia, Inventor, Pro/Engineering та інших, де один і той же об'єкт можна побудувати різними способами.

Алгоритм кожної програми «зорієнтований під більш вузьку спеціалізацію і володіє явно вираженою функціональною спрямованістю і великим арсеналом можливостей у цьому сегменті». Фахівець вільний вибирати систему для побудов, ґрунтуючись на власному досвіді, але «можливі ситуації, коли для вирішення проектних завдань, може бути використана тільки одна, конкретна система, з ряду аналогічних» [131].

Можливість створення натурального зразка засобами тривимірною друку (3DP), системи швидкого прототипування (RP) надає система автоматизованого проектування SolidWorks. Форма матеріалізації здійснюється за допомогою CNC технології – комп'ютеризованого числового програмного керування, використовуваного для управління і програмування сучасних верстатів [131].

Комп'ютерні програми тривимірного моделювання 3D Max, RhinoCeros, SkeachUp, SolidWorks дають можливість не тільки створювати дизайн, але і швидко вносити до нього зміни, що є головною перевагою по відношенню до

традиційних методів проектування, відповідно автор може розробити більшу кількість концепцій об'єкта за менший час. Такі програми також сприяють позбавленню від неточностей, притаманних ескізу, виконаного вручну. Це показово при проектуванні невеликого об'єкта: декоративної вази, ювелірного виробу, дерев'яної шкатулки у яких частка точності вимірюється міліметрами, і де дуже важлива ретельна деталізація в поєднанні з нюансуванням й пошуком красивого формоутворення, використання інструментів комп'ютерного дизайну є найбільш оптимальним рішенням.

Застосування комп'ютерних технологій для виконання завдання такого характеру є найбільш **оптимальним варіантом**. Як правило, використання комп'ютерних засобів проектування дає змогу не тільки розробити деталізовані тривимірні концепції об'єкта, де деталі, поєднуючись один з одним, утворюють цільну збірку, але й уникнути великої кількості неточностей у супідрядності. Сутність цих процесів майбутній художник повинен собі чітко уявляти.

Поєднання різнонаправлених програм при проектуванні одного і того ж об'єкту може призвести до неточностей у побудові конструкції або повного повторення побудови геометрії об'єкта, що буде означати зайві витрати коштів і часу. У цьому разі доречніше застосовувати програмні доповнення САПР систем для спрощення і прискорення процесу розробки виробів. Такі програми дозволяють легко і гнучко редагувати моделі, створені в програмах тривимірного моделювання, причому все це відбувається без порушень початкової конструкції.

Прикладом такого роду доповнень є програмне забезпечення для тривимірного моделювання SpaceClaim. Розробники даного інструменту комп'ютерного проектування стверджують, що працювати з моделями інших САПР-систем «...так легко, ніби ці моделі були створені у SpaceClaim» [131].

Як приклад, наведемо елементи педагогічного проектування дисципліни «**Комп'ютерне проектування**», до якого входять матеріали різних галузей науки про створення візуальних об'єктів, що мають загальну мету, спільні

поняття і терміни, оптимальною формою інтеграції буде вертикальна інтеграція, що становитиме основу змісту експериментального курсу.

Наступним етапом педагогічного проектування інтегрованого курсу дисципліни «Комп'ютерне проектування» є відбір навчального матеріалу, що відповідає рівневі розвитку науки, техніки й культури; віковим особливостям та пізнавальним можливостям осіб, які навчаються, головним ідеям і структурним поняттям науки, що є базовою для відповідного курсу (предмету); тісним міжпредметним та внутрішньо предметним зв'язкам; можливостям ознайомлення з методами науки; розвитку творчого мислення; забезпеченню зв'язку теорії з практикою.

Навчальний матеріал курсу «Комп'ютерне проектування» разом із відображенням у ньому в найсучаснішому і найкращому систематизованому вигляді наукового знання повинен бути доцільним з погляду подальшої професійної діяльності майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, а також доступним з погляду можливостей його засвоєння. Зміст вказаної навчальної дисципліни повинен сприяти реалізації триєдиного процесу творення особистості: соціального досвіду, виховання та розвитку.

Відбір навчального матеріалу для формування змісту дисципліни «Комп'ютерне проектування» підпорядковується певним принципам і критеріям. При використанні загальної схеми процесу формування змісту навчального предмета матеріал дисципліни відібрано з урахуванням загально-методичних та специфічних умов підбору навчального матеріалу, а також педагогічних умов предметно-дидактичної підготовки майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва у галузі етнодизайну.

Для формування програми навчальної дисципліни визначені наступні загальні принципи відбору навчального матеріалу: врахування соціального досвіду; науковість; системність – врахування логіки системи знань і закономірностей розвитку наукових понять; принцип посильності – врахування рівня підготовки студентів; єдність навчання і виховання, з

метою формування і розвитку особистості студента; принцип функціональної повноти компонентів курсу; принцип врахування моделі спеціаліста.

Підсумовуючи сказане, можна виокремити такі **групи принципів**, на які спираємося при відборі матеріалу для навчального курсу:

1) *загально дидактичні*: науковості й історизму; функціональної повноти компонентів курсу;

2) *загально методичні*: формування всебічно розвиненої особистості; системності; єдності навчання і виховання;

3) *спеціальні* (специфічні для підготовки за фахом): фундаментальності в галузевому розумінні; врахування моделі предметно-дидактичної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до створення візуальних об'єктів.

Відбір матеріалу для формування навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» проводився у **наступні етапи**:

1) формалізація поняття «етнодизайнерська діяльність», визначення його основної мети;

2) проведення опитування з метою визначення ставлення до виховання етнодизайнерської культури та доцільності введення подібного курсу;

3) вивчення думки викладачів навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва про характер, зміст і спрямованість дисципліни;

4) аналіз власного досвіду викладання курсів етнодизайнерської спрямованості при підготовці фахівців декоративно-прикладного мистецтва;

5) розробка компетенцій студентів у галузі художньо-графічної діяльності на основі ІТ;

6) аналіз літератури як спеціальної фахової, що використовується для підготовки фахівців у галузі проектування, а також методичної літератури для підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Виконання практичних робіт (етнодизайнерських проектів). Після закінчення навчального курсу кожен зі студентів під час екзамену-перегляду

має захистити створені ним протягом вивчення матеріалу власні проекти, методичні та дидактичні матеріали. Під час захисту розробленого проекту його складові оцінюються іншими студентами та викладачами за допомогою спеціальних вимог до таких проектів.

Загальні вимоги до оформлення плакатів (проектів): Графічна частина виконується на планшетах (плакатах) розміром 600x900 мм з можливим використанням компоновання проектних розробок вертикальної або горизонтальної орієнтації. Оформлення усіх планшетів виконується в єдиному графічному стилі, кожен планшет повинен сприйматися закінченим, самостійним, цілісним графічним об'єктом (рис. 4.3-4.7).

Графічний матеріал подається у роздрукованому вигляді (повноколірний друк). Основні графічні матеріали мають виглядати як цілісна композиційно-художня експозиція. Для усіх зображень та креслень обирається єдиний графічний стиль, відповідно до фірмового стилю всього проекту. Масштаб виконання графічних складових – М 1:1 або зменшений (узгоджений з керівником). Кількість ілюстративних матеріалів залежить від складових елементів проекту. Прийняте студентом дизайн-рішення презентується малюнками, кресленнями, графіками, схемами.

Назви експозиційного плакату (проекту) та назви теми завдання (модуля) курсової роботи слід виконувати шрифтом однієї гарнітури у стилістичному поєднанні з етно-дизайн-пропозицією усієї розробки. Виокремимо підходи щодо **оформлення** курсових плакатів (проектів):

Варіант 1 – концептуальний. Тут може бути представлена базова образно-стильова метафора, загальна схема ключових складових проекту, структура або узагальнена концепція проекту (рис. 4.8).

Варіант 2 – стандартний. Зверху – напис теми розробки, нижче – образно-стильова концепція або концептуальна схема взаємодії ключових складових у рамках авторської концепції, структура бренду тощо (рис. 4.9).

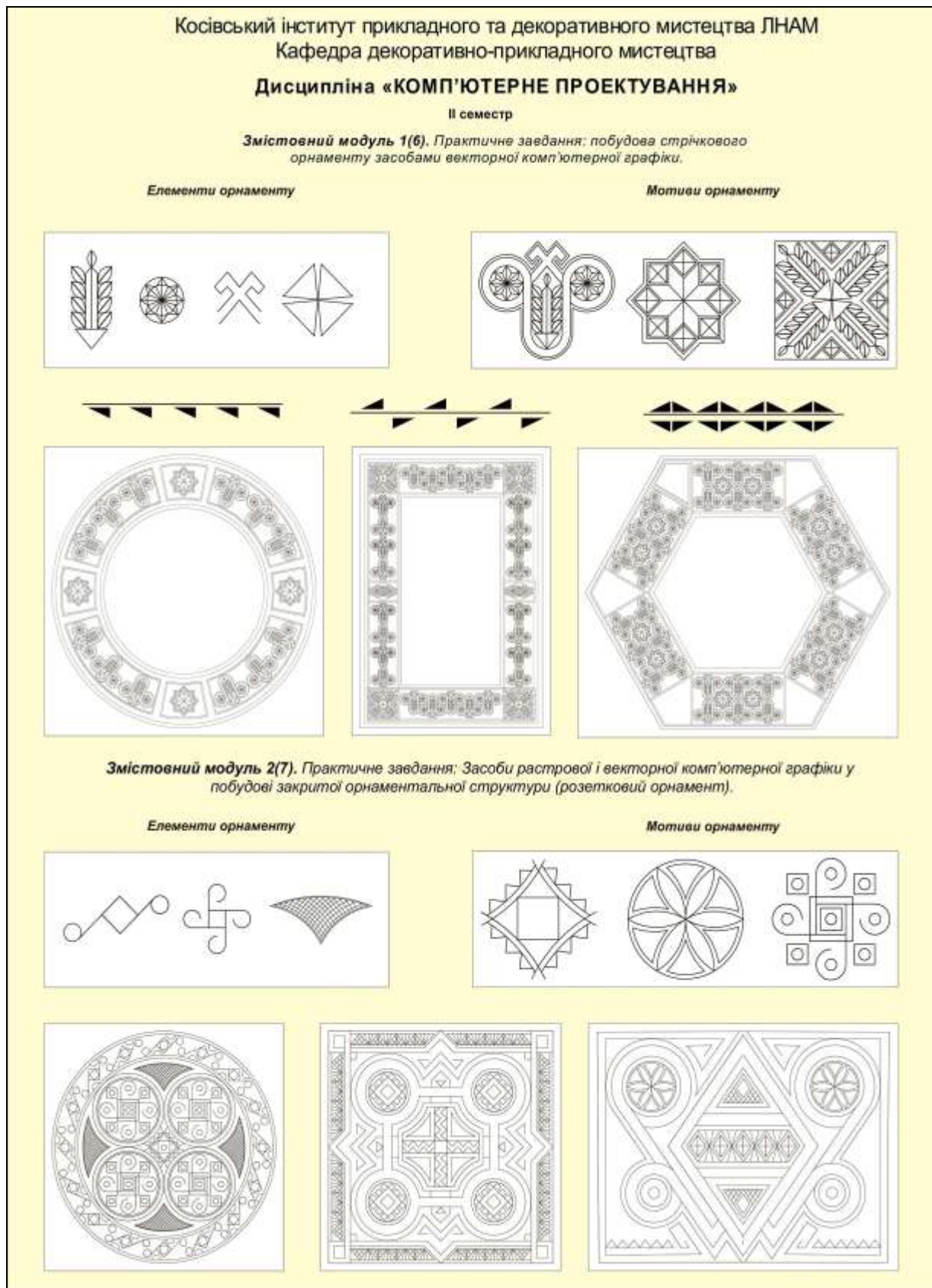
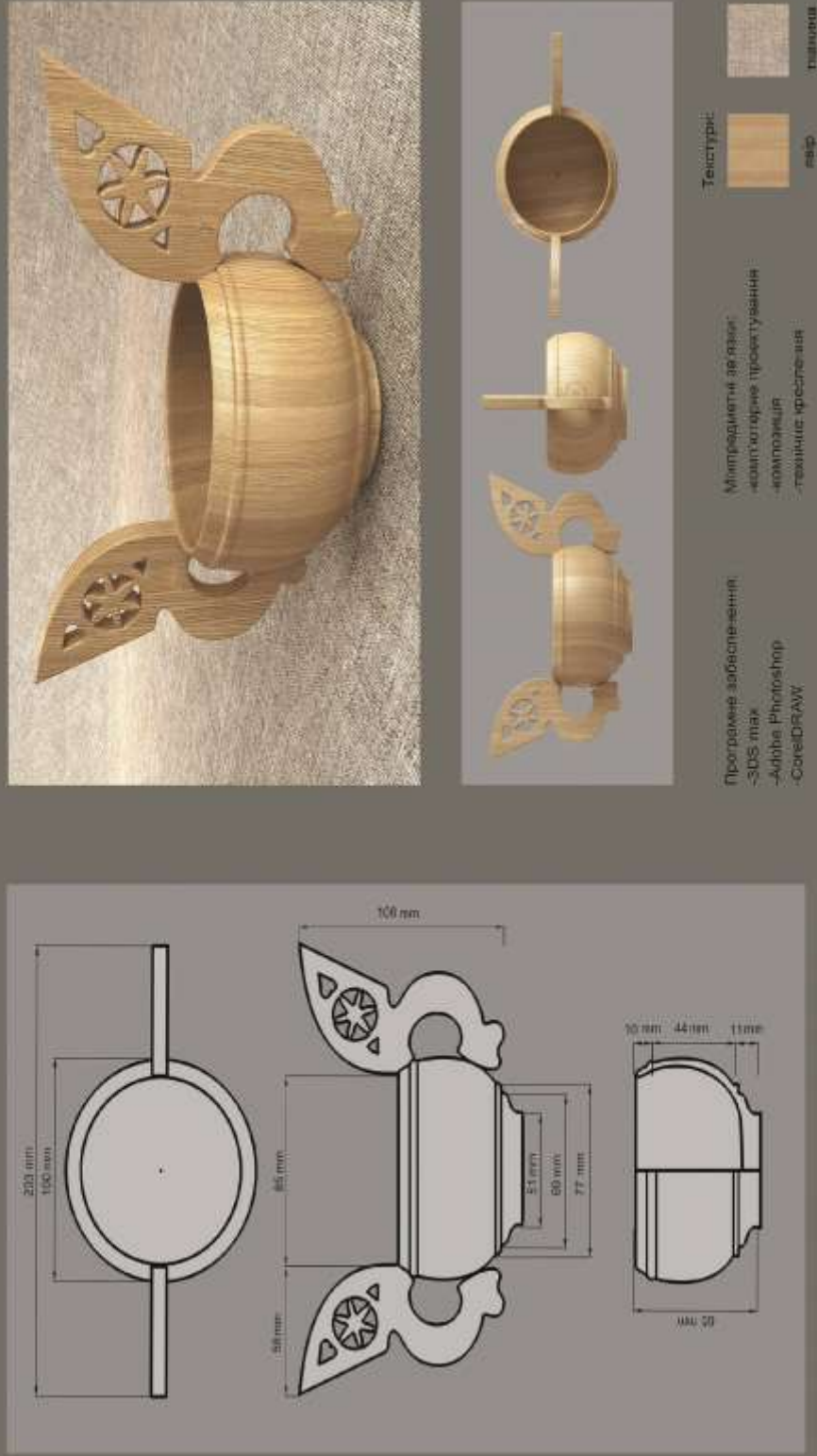


Рис. 4.3. Загальний вигляд презентації курсового проекту роботи кваліфікаційного рівня «Бакалавр» (I курс)

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва ПНАМ
Дисципліна: "Комп'ютерне проектування"

Завдання 1: Візуалізація дерев'яних виробів (ковш) ужиткового призначення на ПК



Виконав студент II курсу ХВД Борук М.Д. викладач, доцент Близнюк М.М. 2015р. (I семестер)

Рис. 4.4. Загальний вигляд презентації курсового проекту роботи кваліфікаційного рівня «Бакалавр» (III курс)

Змістовний модуль 3(2)
Практична робота "Візуалізація свічника засобами комп'ютерної графіки"



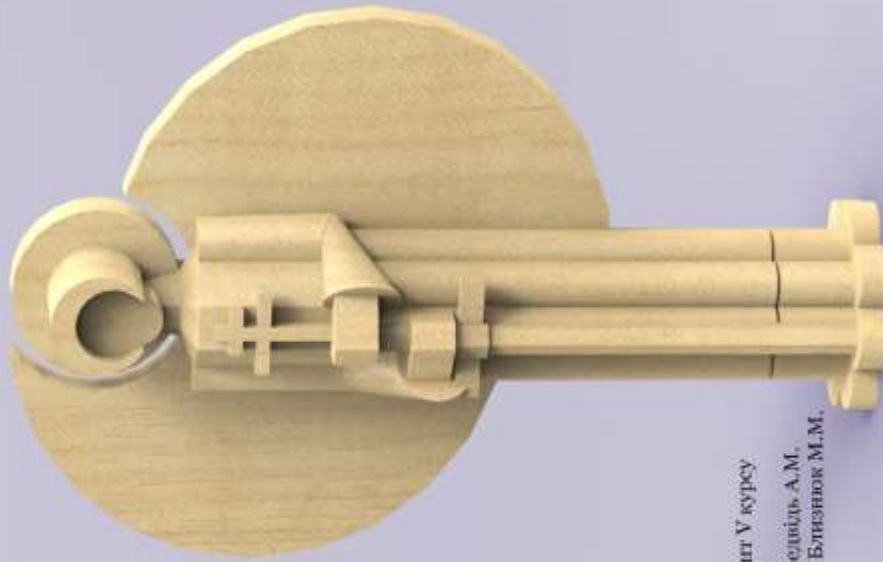
Виконав: студент III-го курсу відділу ХВД Борух М., Викладач: доцент Близнюк М.М., I сем. 2016р.

Рис. 4.5. Загальний вигляд презентації курсового проекту роботи кваліфікаційного рівня «Бакалавр» (III курс)



Рис. 4.6. Загальний вигляд презентації курсового проекту роботи кваліфікаційного рівня «Бакалавр» (IV курс)

Проект дерев'яної скульптури
"Ангел хоронитель"



Выполнил студент V курса
кафедры ДПМ
факультета ХВД Медведь А.М.
выкладчик доц. Близнюк М.М.

Програмне забезпечення:
SketchUp 8, KeyShot 5, Photoshop CC

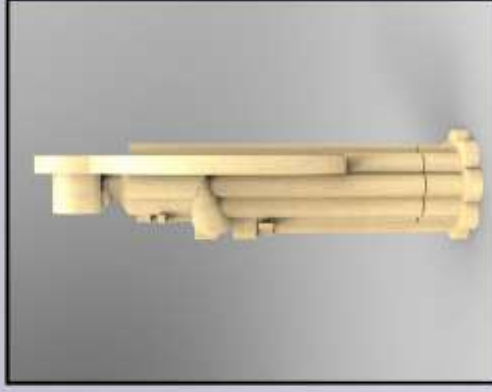
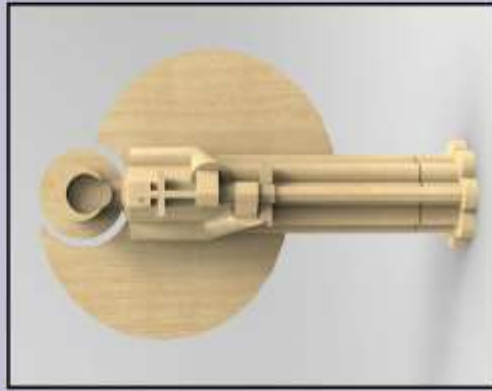
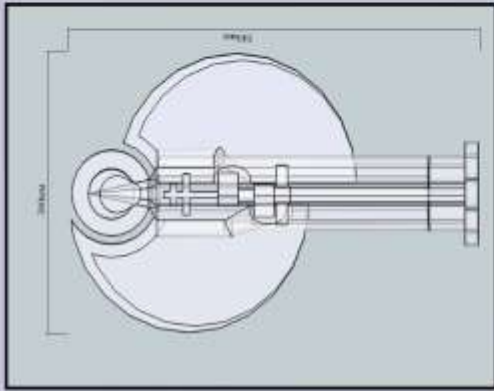


Рис. 4.7. Загальний вигляд презентації курсового проекту роботи кваліфікаційного рівня «Спеціаліст» (V курс)

Авторські (студентські) елементи проектної розробки (графічні об'єкти – константи фірмового стилю, шрифти, модульні сітки, знаки, символи, піктограми, рекламні персонажі, варіанти написання, варіанти кольорового рішення в моделі СМУК). У схемах допускається мінімальне використання текстових коментарів (рис. 4.10-13).

Змістове розкриття теми розробки за номенклатурою конкретних об'єктів (робочі креслення, конструктивні елементи, набір текстур, ситуаційний план, вигляд за проєкціями, загальний вигляд моделі, програмне забезпечення, анотації тощо). Склад проектних об'єктів (носіїв) комплексної розробки художніх виробів із дерева узгоджується з керівником курсового проекту (рис. 4.14).

Електронна версія проектної розробки містить макети планшетів та презентаційних матеріалів, фото макетів та пояснювальну записку. Електронна версія проектної розробки має бути подана на захист записаною на CD- чи флеш дисках.

Отже, для успішного та якісного виконання проектних завдань із дисципліни «Комп'ютерне проектування» для спеціалізації «Художні вироби з дерева» необхідно формувати уміння та навички опрацювання графічних зображень засобами комп'ютерних технологій. Інноваційні підходи до технік зображення відкривають широкі можливості для розвитку композиційних умінь, уяви і творчих здібностей молоді, усвідомлення ними художньо-естетичної основи створення графічних зображення та моделювання, розуміння їх прикладного значення, що дасть змогу удосконалити фахову підготовку фахівців у галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Навчання художнього проектування з використанням інформаційних технологій передбачає різнорівневу інформаційно-комп'ютерну підтримку навчальних курсів. При цьому, С. Яшанов виділяє три рівні інформатичної підготовки майбутніх фахівців [500]: перший рівень – *елементарна готовність* (система масово-репродуктивної підготовки);



Рис. 4.8. Загальний вигляд презентації курсового проєкту роботи кваліфікаційного рівня «Спеціаліст» (VI курс)

КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА ЛНАМ
Дисципліна "Комп'ютерна і проєктна графіка"

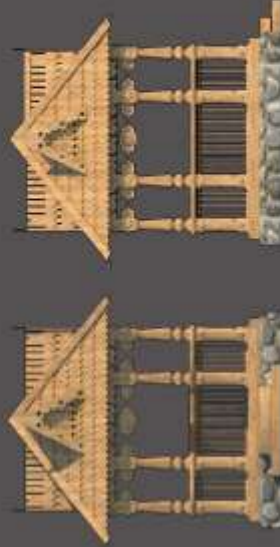
Змістовний модуль 3(1)

Практична робота "Візуалізація вказівного знаку засобами комп'ютерної графіки"

Об'єкт в екстер'єрі



Тришарнірна модель



Міжпредметні зв'язки:
Композиція;
Комп'ютерне проєктування;
Технічне креслення;
Робота в матеріалі

Програмне забезпечення:

3DS max,
Adobe Photoshop,
CorelDRAW

Текстури



Брунеліва



Смєрєка



Газон

Виконав: студент III-го курсу відділу ХВД Гаврилюк М., Викладач: доцент Близнюк М.М., I сем. 2016р.

Рис. 4.9 . Концептуальне вирішення оформлення планшету проєкту



Вміював студент IV курсу ХВД заочного відділення Калинич Р. керівник Стефурак С.Д. 2016р.

Рис. 4.10. Стандартне вирішення оформлення планшету проекту



Рис. 4.11. Загальний вигляд презентації проєктної розробки рівня «Бакалавр»



Рис. 4.13. Проект дипломної роботи рівня «Магістр»



***Рис. 4.14. Проектні об'єкти комплексної розробки
художніх виробів із дерева***

другий рівень – *функціональна готовність* (система масово-репродуктивної підготовки з елементами творчої діяльності); третій рівень – *системна готовність* (система індивідуально-творчої підготовки).

Погоджуючись з С. Яшановим в оцінці впливу інформаційних технологій на формування інформатичної готовності студентів, відзначимо, що у випадку навчання основам етнодизайнерського проектування потрібний диференційований підхід, який враховує рівень оснащення ВНЗ комп'ютерною та оргтехнікою, кваліфікацію і кадровий склад викладачів, здатних використовувати інформаційні технології при викладанні, програмну і дидактичну оснащеність, а також рівень інновацій, який передбачає використання (або готовності використовувати) разом з традиційними методами навчання новаторські.

На наш погляд, на першому етапі перспективним видається створення електронних підручників і підручників, переклад інформації з паперових носіїв на цифрові та ін. З методичного погляду, на другому етапі доцільним видається послідовне впровадження у навчальний процес графічних редакторів різних поколінь (растрових – Adobe Photoshop, GIMP, Artweaver; векторних – Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Free Hand, Inkscape; гібридних – RasterDesk, Spotlight, тривимірних – 3D Studio Max, Maya та ін.) та систем автоматизованого проектування (САПР – SolidWorks, Autodesk Inventor, Компас, CATIA, Autodesk Architectural Desktop, AutoCAD Revit Architecture Suite, Piranesi, ArchiCAD та ін.), які містять програмні продукти, що забезпечують виконання більшості графічних операцій, компоувань, розрахунків тощо. Необхідно використовувати широкі обчислювальні можливості комп'ютера і розробляти на цій основі методичне забезпечення навчального процесу, яке дозволяло б розв'язувати певні класи художньо-проектних і технологічних завдань. Отже, технологічний і методичний супровід навчання студентів етнодизайну передбачає поступове впровадження інформаційних технологій з урахуванням існуючої матеріальної бази, кадрового складу та кваліфікації викладачів, а також програмного і дидактичного оснащення навчального процесу.

Отже, умовами формування пізнавального інтересу при навчанні в дидактичному комп'ютерному середовищі є наступні види диференціації: за рівнем мотивації, по напрямку інтересів у комп'ютерному навчанні, по індивідуальних здібностях і можливостям студентів. Якщо будуть ураховуватися дані види диференціації, то нові для студентів комп'ютерні методи навчання не викличуть непереборних труднощів – студенти будуть швидко освоювати керування програмами, усвідомлено використовувати комп'ютерні інструменти й самостійно ставити й творчо вирішувати значимі для себе завдання, що свідчить про високий рівень пізнавального інтересу в навчанні етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Висновки до четвертого розділу

1. У процесі дослідження отримала підтвердження гіпотеза про те, що виявлені автором педагогічні умови інтеграції комп'ютерних технологій у художню освіту декоративно-прикладному мистецтву створюють ефективне середовище для творчого розвитку студентів (включаючи розвиток інтелектуального мислення, підвищення мотивації до творчої діяльності, пізнавальну мотивацію та ін.)

2. Встановлено, що інтеграція комп'ютерних технологій до навчального процесу підготовки художників декоративно-прикладного мистецтва є основою для розвитку знаково-символічного і творчого мислення, заповнюючи дефіцит творчої та практичної діяльності та забезпечуючи повноцінний розвиток особистості сучасного студента. Таким чином, основою для здійснення інноваційної педагогічної діяльності з навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій має стати художня культура, яка об'єднує в собі досвід цілісного пізнання світу в процесі творчої, проектної та етнодизайнерської діяльності.

3. Визначено, що необхідними педагогічними умовами інтеграції комп'ютерних технологій у художню освіту декоративно-прикладному мистецтву студентів є: 1) опирання на концептуальні позиції культуроцентричності навчального процесу; 2) використання специфічних пізнавальних та виражальних можливостей комп'ютерних технологій (інтерактивність, віртуальність, гіпертекстуальність і мультимедійність), 3) інтегративність використовуваних педагогічних методів навчання; 4) організація освітнього процесу у формі творчих проектів та етнодизайнерської діяльності; 5) використання ротаційного принципу зміни пізнавальних установок у учасників процесу навчання; 6) проблематизація та інтелектуальна насиченість навчального змісту, що забезпечує інноваційний,

пошуковий характер діяльності студентів; 7) перенесення значення з результату творчої діяльності на процес досягнення цього результату; 8) використання дискретності етапів проектного процесу для управління навчанням.

4. Основними показниками підвищення рівня творчого розвитку майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, здійснюваного у процесі реалізації педагогічної моделі, є зростання інтересу до змісту навчальної програми; високий рівень діяльнісної мотивації студентів (ініціативність, активна участь в підготовці графічних проектів та ін.); подолання соціального відчуження; інтелектуалізація мислення (глибина концептуального осмислення отриманої інформації, її смислова інтерпретація – метафоричність, структурна складність проектів, знаково-символічна насиченість і т.п.); прояви почуттів власної повноцінності та власної гідності; високий рівень оволодіння навичками організації своєї самоосвіти; використання всіляких форм самостійної пізнавальної діяльності.

5. Формування сучасної культури мислення творчо обдарованих студентів – майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами інформаційних технологій бачиться у аналізі зв'язків способів мислення, які формуються в процесі взаємодії людини з навколишнім середовищем, з урахуванням його індивідуальних та культуральних особливостей. Важливо враховувати вплив на формування культури думки як культурно-історичних факторів, так і соціо-культурних традицій тому, що кожен суб'єкт або культурна група, маючи свою «картину світу», структуру переваг і цінностей, вибірково реагує на зовнішні детермінації впливу.

6. Професійне використання засобів ІТ у процесі художнього проектування зумовлює зміни у підходах до фахової підготовки майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, вимагає досконалого володіння комп'ютерною технікою та сучасним програмним забезпеченням. Провідна роль при цьому належить комп'ютерній графіці. Основними завданнями вивчення можливостей комп'ютерної графіки у процесі навчання

етнодизайну є залучення студентів до роботи з сучасними графічними редакторами, формування художньо-проектних знань й умінь, розвиток творчого потенціалу особистості.

7. Незважаючи на велику кількість прикладних графічних програм, що можуть використовуватися у професійній підготовці майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, їх функції і можливості не завжди відповідають завданням творчої етнодизайнерської діяльності студентів. Це зумовило необхідність попереднього аналізу можливостей програмних засобів і дидактичного відбору найбільш ефективних графічних редакторів комп'ютерної графіки, який дав змогу встановити графічні редактори, найбільш ефективні для організації етнодизайнерської діяльності студентів.

8. Усвідомлюючи необхідність опанування майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва основ комп'ютерної обробки графічних зображень для успішного навчання етнодизайну, вдосконалено зміст навчальної програми дисципліни «Комп'ютерна графіка» та розроблено курс «Комп'ютерне проектування». Мета вивчення цього курсу полягає в ознайомленні студентів з теоретичними відомостями про комп'ютерну графіку; формуванні початкових умінь і навичок створення та редагування зображень засобами графічних редакторів; надання пізнавальної і практичної діяльності студентів проблемно-пошукового і творчого характеру; сприяння формуванню гармонійно розвиненої творчої особистості.

Основні положення четвертого розділу опубліковані в наступних роботах [44-48], [59], [67-72], [74-76], [92-93], [97-99], [102-109].

РОЗДІЛ V
ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА
ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ЕТНОДИЗАЙНУ
МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА НА ОСНОВІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Важливість наукових досліджень з проблем етнодизайну стверджується тим, що зростання попиту на фахівців художньо-проектного напрямку обумовлено переходом суспільства від індустріальної до інформаційної стадії розвитку, необхідністю підвищення конкурентоздатності продукції та її представлення на споживчому ринку.

Необхідний для підготовки художника декоративно-прикладного мистецтва синтез художньо-образного мислення, технічної творчості та наукових знань, потребує, в сучасних умовах, наукової обґрунтованості результатів проектування, застосування методів, прийомів і засобів удосконалення графічної продукції. Це зумовлює інтеграцію культурологічних, технологічних, психологічних наук та утворення нових знань щодо закономірностей організації інформаційно-графічних повідомлень різного рівня складності.

Успішне розв'язання майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва різнорівневих етнодизайнерських завдань можливе лише за умови належного володіння ними відповідними теоретичними знаннями, широким спектром творчих умінь і навичок, наявності професійних й особистісних якостей, необхідних для творчої художньо-проектної діяльності, спрямованої на естетизацію предметного середовища.

Теоретичні і методичні засади навчання етнодизайну майбутніх художниками декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, які детально розкриті у попередніх розділах дисертаційного дослідження, зумовлюють необхідність ефективної організації і проведення

науково-педагогічного експерименту, спрямованого на підтвердження висунутої наукової гіпотези та перевірку компонентів розробленої моделі методичної системи.

5.1. Програма і хід дослідно-експериментальної роботи навчання етнодизайну на основі використання інформаційних технологій

Результатом широкого запровадження інформаційних технологій до навчального процесу, удосконалення комп'ютерів та їхнього програмного забезпечення є корінна перебудова процесу навчання, яке стає якісно відмінним від традиційного. Постає проблема перегляду теорії навчання та розробки дидактичної технології. Сучасні ІТ вносять зміни не тільки до усіх компонентів методичної системи навчання, але й збагачують зміст традиційних дидактичних принципів. Потребують перегляду й уточнення їх традиційного змісту з позицій навчання у нових умовах [243, с.3-4].

Зарубіжна та вітчизняна практика методичного забезпечення навчальних дисциплін установлювалась упродовж тривалого часу, викристалізувавшись на основі низки вимог, які диктували насамперед не практику чи традиції того чи іншого навчального закладу (інституту, університету), а ринкові вимоги до якості підготовки випускників. Згідно із проведеним аналізом до складу методичного забезпечення належать [157, 439, 170, 330, 369]:

- нормативна та робоча програма навчальної дисципліни (курсу);
- підручники для різного рівня вивчення дисципліни (курс лекцій);
- методичні вказівки для викладача (рекомендації для роботи);
- методичні вказівки для студента (практичні заняття, самостійні та індивідуальні заняття);
- план проведення занять;
- робочий зошит;
- опорний конспект;
- банк тестів та задач (залікові, модульні, контрольні та екзаменаційні питання);

- банк розв'язків;
- банк кейсів (ситуаційних вправ);
- методичні вказівки до обговорення ситуаційних вправ;
- банк ділових ігор та тренінгових вправ;
- банк (база даних) інтернет-ресурсів/ словник-довідник (глосарій);
- банк наукових публікацій викладача/ бібліографічний покажчик до дисципліни;
- програмне забезпечення (програмні засоби).

Робоча програма (один із найголовніших елементів методичного забезпечення дисципліни) – це, насамперед, рекламно-інформаційний проспект дисципліни та викладача, що її читає. Проспект призначений для розповсюдження серед студентів, тому інформація такої робочої програми містить скеровану прив'язку до практики навчального процесу.

Підручник – це фактична основа забезпечення навчальної дисципліни. Підручники створюють з орієнтацією на початковий рівень вивчення курсу (1-2 роки навчання), середній (3-4 роки навчання) та вищий. Останній із них орієнтований на студентів магістерського рівня підготовки.

Методичні вказівки для викладача є незамінною складовою системи методичної підтримки будь-якого підручника. Фактично, методичні вказівки для викладача – це книга, зміст якої повністю відповідає змістові того підручника, відповідно до якого вони створені, є конспектом викладача для підготовки до занять. Вони суттєво економлять час підготовки викладача, оскільки відображають готові основні положення з відповідного підручника.

Традиційно розділ методичних вказівок викладача присвячений певній темі, містить такі пункти, частина яких повторює пункти відповідного підручника. Різниця полягає у короткому викладі змісту розділу, де у формі тез викладають основну інформацію, перелік ключових термінів, визначень та концепцій, що зустрічаються у темі, відомості про практичні ділянки застосування наведених концепцій, формул й знань загалом.

Методичні вказівки для студента фактично є коротким конспектом. Відповідно до цього будується структура розділу методичних вказівок із вивчення дисципліни.

План проведення заняття є робочим документом викладача у процесі проведення заняття. У такому плані подається детальний похвилинний розподіл часу заняття.

Робочий зошит – це об'єднаний набір форм та бланків, які необхідно заповнити в процесі розв'язання завдань, наведених у іншому методичному забезпеченні в процесі вивчення дисципліни. Особливо він ефективний у курсах, де є велика кількість задач, економічних й дизайнерських завдань, що вимагають обчислень та спеціального формату представлення даних у вигляді графіків та таблиць.

Опорний конспект використовують з метою зробити вивчення курсу зручнішим. На відміну від методичних вказівок для студента, останній більше акцентує увагу на веденні робочих записів під час заняття.

Банк тестів та задач є важливим елементом у процесі проведення контролю засвоєння матеріалу, його ресурсним забезпеченням. Такий банк, як правило, складається з декількох частин.

Банк розв'язків – це елемент комплексу методичної підтримки навчальної дисципліни, який фактично є набором детальних розв'язків тих задач, що наводяться в тексті підручника. Також він містить методичні вказівки студентів з вивчення курсу та банку тестів і задач. У практиці вітчизняної вищої школи його називають розв'язком задач.

Банк ситуаційних вправ – це набір ситуаційних вправ для використання в процесі викладання певної навчальної дисципліни. Він повинен містити один або кілька кейсів для кожної теми курсу. Важливими характеристиками подібних ситуаційних вправ є їхня практична спрямованість та наявність прототипу реальної ситуації. Ефективні вправи

обов'язково містять діалектичну проблему, вирішення якої не має єдиного розв'язання.

Методичні вказівки до обговорення ситуаційних вправ. Жодну ситуаційну вправу (кейс) неможливо ефективно розглянути без використання методичних вказівок щодо її обговорення. Як правило, такі методичні вказівки складає сам автор-укладач вправи. Вони можуть включати такі частини: назва вправи, опис основної проблеми, концепції, навчальних цілей та використання вправи, опис рекомендованого завдання для студентів, список рекомендованих додаткових джерел інформації. Варто згадати аналіз проблеми, описаної у вправі, її ключові моменти, на яких слід акцентувати увагу, можливі запитання для організації дискусії в аудиторії, стратегію проведення заняття за даною вправою та рекомендований план заняття.

Банк ділових ігор та тренінгових вправ є важливим елементом комплексу методичної підтримки навчальних дисциплін, особливо проектно-технологічного та етнодизайнерського спрямування. Вони мають складатися з комплекту матеріалів та предметів, необхідних для проведення навчальної гри, комплексу мультимедійної підтримки та методичних вказівок інструктора щодо розгляду ситуаційних вправ.

Банк (база даних) інтернет-ресурсів – це список важливих адрес мережі Інтернет, відвідини яких збагатять курс необхідною додатковою практичною інформацією. Переважно такий банк містить посилання на веб-сторінки порталів, що висвітлюють інформацію з різних галузей знань.

Інтернет-курс для дистанційного вивчення – це новий елемент, який з'явився в системі методичної підтримки навчальних дисциплін.

Програмне забезпечення – набір спеціалізованих комп'ютерних програм, що використовується для виконання конкретних мистецьких завдань.

Контроль успішності студента. Виходячи зі структури педагогічної діяльності, основним предметом оцінки результатів освіти є знання, результатів навчання – уміння та навички, а результатів виховання –

світоглядні настанови та позиції, інтереси, мотиви й потреби особистості. Суб'єктом оцінювання виступає сам викладач або кваліфікаційна комісія. При цьому об'єктом контролю у ЗВО залишається саме педагогічний процес.

Методичне забезпечення – це система взаємодії викладача та студента, що включає, окрім методичного оснащення (навчальних і робочих програм, методичних розробок, дидактичних посібників), такі компоненти, як апробація та впровадження у практику ефективних моделей, методик, технологій тощо [369, с.198].

Підбір та застосування засобів навчання має здійснюватися комплексно, з урахуванням специфіки спеціалізації, основних характеристик і компонентів навчально-виховного процесу. Розглянемо основні критерії комплексного підходу до методичного забезпечення навчально-виховного процесу засобами навчання етнодизайну під час підготовки майбутніх фахівців спеціалізації «Художні вироби з дерева».

Навчальна програма. Вихідним документом для розробки комплексу методичного забезпечення предмета (професії) є навчальна програма, що визначає зміст процесу навчання у відповідності до вимог сучасного виробництва, науково-технічного процесу до підготовки кваліфікованих робітників певної галузі. Комплекс засобів навчання має охоплювати основний зміст усього програмного матеріалу.

Програма нормативної навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалавра з галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» спеціалізації «Художні вироби з дерева» [83, 56, 487].

Предметом навчальної дисципліни є вивчення основ комп'ютерної графіки, її видів, закономірностей, прийомів, засобів візуалізації та проектування, що сприяє грамотному використанню засобів інформаційного моделювання в процесі творчої інтерпретації елементів предметного середовища на основі народних традицій деревообробництва, що

безпосередньо відображено у взаємозв'язку завдань із предметом «Композиція», курсового та дипломного проектування. Структурою програми передбачено послідовне вивчення тем, які охоплюють комп'ютерне моделювання основних типологічних груп виробів та технік обробки дерева. Програма поєднує в собі лекційні заняття – теоретичний матеріал до кожної теми, із практичними завданнями та самостійною роботою. На лекції студенти знайомляться з основними теоретичними положеннями, що пояснюють завдання, визначають способи їх практичного виконання. Виклад лекційного матеріалу супроводжується електронною демонстрацією засобів комп'ютерної графіки, ілюстративно-методичного матеріалу із фондів кафедри. Практичні заняття курсу реалізуються через дві основні форми роботи: аудиторну й самостійну. Аудиторні заняття передбачають:

- вправи на закріплення теоретичних положень курсу, розвиток грамотного застосування засобів, властивостей, правил і прийомів комп'ютерної графіки;
- розробку комп'ютерних ескізів елементів майбутньої композиції виробу;
- знайомство з растровою, векторною та трьохмірною комп'ютерною графікою;
- застосування засобів комп'ютерної графіки відповідно до специфіки технології художньої обробки дерева;
- пошукову роботу в мережі Інтернет.

Зміст практичної частини курсу передбачає самостійне використання студентами засобів комп'ютерної графіки під час виконання композиційних завдань та проектування художніх етнодизайнерських творів. Курс «Комп'ютерне проектування» синхронно входить до комплексу дисциплін відділу художніх виробів з дерева. Міждисциплінарні зв'язки здійснюються з такими предметами, як «Композиція», «Проектна графіка», «Конструювання», «Перспектива», «Основи архітектурних стилів»,

«Креслення», «Технологія», «Робота в матеріалі», також технологічною та етнографічними практиками.

Програма навчальної дисципліни складається з таких *модулів*:

1. Основи комп'ютерного проектування. Закономірності організації фронтальної композиції засобами площинної комп'ютерної графіки.

2. Візуалізація орнаментальних структур засобами растрової та векторної комп'ютерної графіки.

3. Формотворення та декорування виробів із дерева засобами комп'ютерної графіки.

4. Реалізація декоративної трансформації форм у фронтальних композиціях засобами комп'ютерної графіки.

5. Комп'ютерне моделювання організації архітектурно-просторового середовища засобами художніх виробів з дерева.

6. Комп'ютерне моделювання естетичної організації та оздоблення житлових, громадських і культових інтер'єрів засобами проектування художніх виробів з дерева.

7. Художній образ у творах декоративно-прикладного мистецтва на основі засобів комп'ютерної графіки.

8. Особливості та способи образотворення в декоративних композиціях художніх виробів з дерева засобами комп'ютерної графіки.

9. Твори декоративно-прикладного мистецтва як засіб формування естетичних та функціональних якостей архітектурного середовища на основі інформаційних технологій.

Метою навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» є формування умінь і навичок творчого застосування комп'ютерних засобів і технологій у проектуванні виробів з дерева. Кожне завдання має на меті формування у студентів художньо-образного та просторового мислення на основі застосування інформаційних технологій; збагачення їхнього емоційно-естетичного досвіду під час художньо-практичної діяльності; формування ціннісних орієнтирів, потреби у творчій самореалізації.

Важливою умовою успішного виконання завдань є актуальність обраної теми для проектування, творче використання та синтез знань із фахових предметів: технології, композиції, малюнка, живопису, креслення та ін.

Мета курсу досягається крізь призму формування уявлень про цілісність і гармонію навколишнього світу шляхом інтеграції навчальних дисциплін – композиції і проектування та інформатики й комп'ютерної графіки через розвиток комунікаційних і творчих здібностей студентів за допомогою креативних інформаційних технологій; шляхом практичного оволодіння студентами навичками роботи з основними складовими визначеного програмного забезпечення персонального комп'ютера, призначеного для роботи з комп'ютерною графікою. Оволодіння навичками роботи з об'єктами растрової і векторної, трьохмірної графіки, а також виконання творчих практичних робіт із кожної теми.

Кінцевим результатом ефективного навчання за програмою є вміння кожним студентом застосовувати інформаційні технології під час курсового та дипломного проектування, а також у майбутньому під час безпосередньої професійної діяльності у галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Основні *завдання* вивчення дисципліни «Комп'ютерне проектування»:

- оволодіння навичками застосування растрової, векторної і трьохмірної комп'ютерної графіки під час навчання художньому деревообробництву;
- набуття студентами основних теоретичних знань й безпосереднього досвіду створення об'єктів комп'ютерної графіки з чіткою проекцією на художнє проектування;
- формування практичних навичок створення та редагування різних об'єктів комп'ютерної графіки з використанням прикладного програмного забезпечення;
- формування авторського креативного мислення в процесі візуалізації композиційних завдань художнього деревообробництва;
- усвідомлення взаємозв'язку внутрішньої гармонії із законами гармонії навколишнього світу, інформаційний пошук у мережі Інтернет;

- формування професійних навичок щодо гармонізації фронтальних, об'ємних та об'ємно-просторових композицій у електронному (цифровому) вигляді.

Згідно з вимогами програми студенти повинні *знати*:

- фундаментальні принципи сучасних комп'ютерних технологій;
- загальні засади постановки та розв'язування прикладних задач за допомогою інформаційних технологій;
- можливості художнього формотворення, візуалізації та моделювання засобами інформаційних технологій;
- основні галузі застосування комп'ютерної графіки у художньому деревообробництві;
- теоретико-методичні основи навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у відкритому інформаційно-освітньому середовищі мережі Інтернет.

Згідно з вимогами програми студенти повинні *вміти*:

- відповідно до творчого задуму виражати проектні ідеї на фаховому рівні різними засобами комп'ютерної графіки;
- відбирати й аналізувати необхідні джерельні матеріали в мережі Інтернет, уміти здійснювати навігацію та користуватися гіпертекстом, користуватися можливостями браузера, аналізувати та зберігати знайдені веб-сторінки, друкувати веб-сторінки, записувати та посилатися на Інтернет-ресурси, користуватися тощо;
- зображати об'єкти предметного світу, простір, природну форму та застосовувати різні способи трансформації (інтерпретації, стилізації, імпровізації) з метою створення тематичної композиції засобами растрової комп'ютерної графіки;
- володіти сучасними засобами векторної комп'ютерної графіки, узгоджувати графічну мову проектної частини і специфікою засобів виразності матеріалу та технікою художньої обробки дерева.

- розробляти проект (макет, ескіз) декоративно-вжиткового або меблевого виробу, малої архітектурні форми з прив'язкою до конкретного архітектурного середовища, організувати їх у єдиний ансамбль за художньо-стильовими ознаками засобами трьохмірної комп'ютерної графіки.

Для навчання за програмою розроблено методичні вказівки та спеціальний посібник, який має подвійне призначення – бути робочим електронним зошитом у процесі навчання та слугувати довідником у подальшій роботі під час використання інформаційних технологій для реалізації методичних і навчальних цілей та завдань. Посібник супроводжуватиметься спеціально розробленим компакт-диском.

На вивчення навчальної дисципліни відводиться наступна кількість годин за курсами:

Таблиця 5.1

Кількість навчальних годин в системі ECTS та національній шкалі

Курс	Кількість годин/кредитів
Перший	70 годин / 2 кредити ECTS
Другий	70 годин / 2 кредит ECTS
Третій	70 годин / 2 кредити ECTS
Четвертий	58 годин / 1,5 кредита ECTS
П'ятий	70 годин / 2 кредита ECTS
Шостий	16 годин / 0,5 кредита ECTS

Усього на цикл комп'ютерного проектування відводиться 424 годин /10 кредитів ECTS.

На наш погляд, **система оцінювання** повинна задовольняти критеріям простоти, доступності й однозначності, тобто бути зрозумілою студентам. Важливо, щоб вони були переконані в її адекватності, тобто відповідності оцінки рівню їхніх знань, а також усвідомлювали справедливість дій викладача. При цьому слід наголосити, що студенти з різним рівнем знань,

умінь, творчих здібностей не можуть бути зведені до одного оцінного показника [282, с.71]. Ці міркування послужили підґрунтям для розробки рейтингової системи оцінки творчих досягнень студентів у галузі комп'ютерного проектування та методики організації творчої художньо-проектної етнодизайнерської діяльності студентів.

Рейтингова система оцінювання успішності навчання дає змогу поєднати у собі практично усі переваги відомих способів контролю етнодизайнерських знань й умінь студентів та звести до мінімуму недоліки кожного з них. Її основу складають поопераційний контроль і накопичення рейтингових балів за різнобічну навчальну діяльність студентів, а завданнями визначено: інтенсифікацію навчального процесу та підвищення якості підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва; підвищення мотивації студентів до активного, свідомого навчання, систематичної самостійної роботи впродовж семестру та відповідальності за результати своєї навчальної діяльності; встановлення постійного зворотного зв'язку з кожним студентом і своєчасне коригування перебігу його навчальної діяльності; забезпечення змагальності та здорової конкуренції в навчанні; підвищення об'єктивності оцінювання рівня підготовки студентів; зменшення психологічних, емоційних і фізичних перевантажень у період екзаменаційних сесій.

Визначення рейтингу навчальних досягнень студентів передбачало створення системи накопичення умовних одиниць знань впродовж усього періоду вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування». Залежно від кількості балів, отриманих за кожен виконаний вид навчальної роботи, студент після завершення курсу отримував достатньо адекватну загальну оцінку. Підґрунтям для розробки рейтингової системи з цих навчальних дисциплін, на які відводиться певна кількість кредитів, став розподіл аудиторного часу на різні види навчальних занять, які планувалися в робочих навчальних планах, а також контрольні роботи, індивідуальні завдання репродуктивного, творчого і дослідницького характеру тощо.

Для побудови рейтингової системи оцінювання навчальних досягнень студентів нами передовсім була визначена система контрольних заходів: індивідуальні семестрові завдання; контрольні роботи, які передбачені в робочому навчальному плані; звіти та захисти самостійних навчальних і творчих робіт, а також поточний контроль на практичних і семінарських заняттях. Після побудови системи контрольних заходів визначалися максимальні бали з кожного контрольного заходу (вагові бали) з урахуванням важливості, трудомісткості й обсягу конкретної навчальної роботи студента. Сума вагових балів, в свою чергу, визначала розмір (R) шкали рейтингової системи з навчальної дисципліни. Цей розмір з навчальної дисципліни, семестрова атестація з якої передбачалася у вигляді екзамену, формувалася як сума вагових балів контрольних заходів упродовж семестру та вагового балу з екзамену R_E за формулою 5.1:

$$R = R_C + R_E, \quad (5.1)$$

де R_C – сума вагових балів контрольних заходів упродовж семестру з навчальної дисципліни;

R_E – ваговий бал з екзамену.

При цьому складова екзаменаційного контролю (R_E) мала бути не меншою ніж 30-40 % від загальної кількості балів, отриманих студентом за увесь навчальний курс. Ураховуючи обсяг і складність навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» та особливості її вивчення, розмір рейтингової шкали був різним, стандартною лише залишалася система переведення рейтингової оцінки в Європейську систему переведення та накопичення кредитів ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) та традиційні оцінки за національною шкалою.

У дослідженні ми дотримувалися положення про те, що система оцінювання якості навчання студента (зарахування залікових кредитів) має бути стандартизованою і формалізованою [264]. Для цього, виходячи зі

значення вагових балів, розроблялися критерії оцінювання в системі «якість – рейтингові бали» для кожного контрольного заходу з визначенням певних рівнів засвоєння навчального матеріалу та сформованості вмінь студентів. Так само, виходячи з розміру шкали R_E , розроблялися критерії екзаменаційного оцінювання («якість – бали r_E »). За виконання творчих робіт з дисципліни «Комп'ютерне проектування», наприклад, участь в факультетських, університетських і всеукраїнських конкурсах та олімпіадах, колективних й індивідуальних виставках творчих робіт, виконання завдань з удосконалення дидактичних матеріалів для навчання етнодизайну тощо, студентам нараховувалися додаткові, заохочувальні бали. Крім цього, за несвоєчасне виконання індивідуальних завдань або захист художніх проектів, за відсутність без поважних причин на практичних заняттях тощо нараховувалися штрафні бали. Сума заохочувальних або штрафних не перевищувала $0,1 R_C$.

Рейтингова оцінка (RD) з навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування», семестрова атестація з якої передбачена у вигляді заліку, формувалася як сума всіх рейтингових балів, до яких додавалися заохочувальні або штрафні бали. Рейтингова оцінка (RD) з навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування», семестрова атестація з якого передбачена у вигляді екзамену, формувалася як сума балів поточної успішності навчання – стартового рейтингу та екзаменаційних балів r_E .

Рейтингова оцінка з курсового проекту навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» мала дві складові: перша характеризувала якість пояснювальної записки та художньо-графічного матеріалу (сучасність прийнятих рішень, глибину обґрунтування, якість оформлення, виконання вимог нормативних документів тощо), а також якість виконання графіку роботи над художнім проектом; друга складова характеризувала якість захисту (рівень володіння матеріалом, аргументованість рішень, вміння захищати власну творчу ідею).

Переведення значення рейтингових оцінок в систему ECTS та національну шкалу здійснювалося відповідно до значень, представлених у таблиці:

Таблиця 5.2

Значення рейтингових оцінок в системі ECTS та національній шкалі

Значення рейтингу	Оцінка ECTS та визначення	Відсоток	Національна шкала	
			екзамен	залік
$0,95 R \leq RD$	A – відмінно	10	відмінно	зараховано
$0,85 R \leq RD < 0,95 R$	B – дуже добре	25	добре	
$0,75 R \leq RD < 0,85 R$	C – добре	30		
$0,65 R \leq RD < 0,75 R$	D – задовільно	25	задовільно	
$0,6 R \leq RD < 0,65 R$	E – достатньо (задовольняє мінімальні критерії)	10		
$RD < 0,6 R$	F _x – незадовільно	–	незадовільно	не зараховано
$RD < 0,4 R$ (залік)	F – незадовільно (потрібна додаткова робота)	–	не допущено	не допущено
$RD < 0,4 R_c$ (екзамен)				

Студенти своєчасно інформувалися про всі отримані рейтингові бали. Значення поточних рейтингів студентів з дисципліни «Комп'ютерне проектування» періодично доводилися до студентів і кафедри та використовувалися для коригування навчального процесу й управління навчальною діяльністю кожного студента. Гласність результатів рейтингової системи оцінювання успішності навчання студентів забезпечувалася шляхом систематичного роздрукування та розміщення рейтинг-листів на інформаційних дошках в начальному закладі.

Отже, значення рейтингової системи оцінювання успішності навчання студентів полягає в наступному: 1) рейтингова система дозволила постійно і

цілеспрямовано впродовж семестру коригувати стан навчального процесу, тобто забезпечувати ефективне управління на оперативному рівні; 2) рейтингова система сприяла підвищенню об'єктивності й достовірності оцінки художньо-проектних етнодизайнерських знань й умінь майбутніх фахівців та використовувалася як один з елементів управління навчально-виховним процесом; 3) рейтингова система створила умови для реалізації творчого потенціалу студентів, сприяла систематичному та вдумливому вивченню навчальних дисциплін, стимулювала пізнавальну активність упродовж семестру, підвищувала ритмічність роботи студентів, вносила елемент змагальності, сприяла індивідуалізації навчання, підвищувала міцність знань за рахунок систематичної роботи, збільшувала об'єктивність підсумкової оцінки. З другого боку, результати проведеного дослідження дають підстави стверджувати, що рейтингова система оцінювання успішності навчання студентів стала потужним стимулом для науково-методичної діяльності викладача, бо передбачала неперервну індивідуальну роботу з кожним студентом впродовж усього навчального року.

Програмні засоби. Серед широкого спектру програмних засобів у навчальному процесі та дисертаційному дослідженні зі студентами Косівського інституту декоративно-прикладного мистецтва Львівської національної академії мистецтв для спеціалізації «Художні вироби з дерева» застосовано такі графічні редактори – програми площинної графіки, як Adobe Photoshop і Illustrator, Corel Draw, а також програми трьохмірного моделювання 3D Max, Sketch Up, Компас 3D та Art Cam. У попередньому підрозділі здійснено їх аналіз, а додатках подано коротку характеристику.

Виявлення результатів дослідно-експериментальної роботи пов'язане з проблемою вибору **критеріїв і показників**, що дають змогу об'єктивно встановити рівень навчальної підготовки в галузі етнодизайну майбутніх художниками декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. Визначення критеріїв і показників, а також рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь здійснювалося на основі науково-

теоретичних положень С. Архангельського [10], Ю. Бабанського [12], С. Гончаренка [160], М. Данилова [264], М. Загвязинського [195], Н. Кузьміної [267], М. Скаткіна [416], М. Фіцули [458] та ін. Вченими-дослідниками науково обґрунтовуються й використовуються різні критерії оцінювання успішності перебігу процесу навчання та його результатів.

Термін «*критерій*» – означає засіб для судження; ознака, на підставі якої проводиться оцінка, визначення або класифікація чого-небудь; мірило оцінки [419]. Розробка критеріїв для оцінки педагогічних явищ завжди викликала певні труднощі, оскільки сам предмет педагогіки є складним і багатограним у своїх проявах. Аналіз наукової літератури і результатів досліджень засвідчує розмаїття підходів до визначення критеріїв у педагогіці. Зокрема, критерієм оптимальності у навчанні Ю. Бабанський називає досягнення кожним учнем (студентом) такого рівня успішності, вихованості й розвиненості, який відповідає його реальним навчальним можливостям в зоні найближчого розвитку [12].

Досліджуючи критерії сформованості особистісно орієнтованої навчально-пізнавальної діяльності, І. Якиманська виокремлює навчально-пізнавальні вміння, знання та суб'єктивні відчуття (особистий досвід діяльності) [489]. Для оцінювання сформованості навчально-пізнавальної діяльності й активності особистості С. Архангельський пропонує такі критерії: знання, способи діяльності, ставлення до діяльності, самооцінка, самовизначення [10].

У дослідженнях Н. Матяш запропоновано критерії та показники ефективності підготовки майбутніх фахівців до навчання творчій проектній діяльності. На думку автора, для вибору критеріїв необхідно визначити ознаки, що задовольняють їх реальне визначення: об'єктивність, комплексність, інтегративність, адекватність (валідність). Об'єктивність полягає у тому, що критерії повинні однозначно оцінювати реальний стан об'єкта або процесу в конкретний часовий період. Комплексність й інтегративність критеріїв взаємопов'язані та визначають повноту охоплення

й інтегрування усіх істотних характеристик досліджуваного явища або процесу. Адекватність (валідність) вказує на відповідність критеріїв та їх придатність для оцінки тих процесів, явищ, станів чи якостей особистості, які цікавлять дослідника [294]. Головною вважаємо тезу, що сукупність критеріїв оцінювання має включати як кількісні, так і якісні показники.

Відповідно до цього, у межах дисертаційного дослідження необхідно було встановити критерії сформованості етнодизайнерських знань й умінь у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. Зважаючи на вище викладене, для якісної оцінки рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів нами виділені такі основні критерії (когнітивний та операційний) і показники.

Когнітивний критерій:

1. *Змістовність знань (відповідність змісту навчання)*, що включає знання:

- основних понять художньо-проектної діяльності (дизайн, технічна естетика, формоутворення, композиція, ергономіка та ін.);
- ергономічних й економічних вимог до об'єктів художнього проектування;
- способів продуктивної предметно-перетворювальної діяльності;
- структури, етапів і змісту творчої художньо-проектної діяльності;
- класифікації навчальних творчих проектів за напрямками та змістом;
- основних вимог до об'єктів художнього проектування (графічних, естетичних, ергономічних, технологічних, функціональних та ін.), критеріїв оцінювання виконаних художніх проектів та їх захисту;
- правил побудови композиції, засобів і прийомів композиційного рішення;
- законів кольорознавства, правил складання й застосування контрасту і нюансу у колірному рішенні композиції тощо;

- принципів застосування кольору у художньому проектуванні (конструктивний, лаконічний, композиційний, функціональний, експлуатаційний);

- способів здійснення різних видів етнодизайнерської діяльності (ескізування, моделювання, макетування та ін.).

2. *Якість знань* – правильність, повнота, осмисленість, глибина, гнучкість, дієвість, системність, міцність.

3. *Рівень прояву мисленнєвих операцій* – вміння аналізувати, синтезувати, класифікувати, узагальнювати, порівнювати, абстрагувати тощо;

4. *Ступінь самостійності при застосуванні набутих знань.*

Операційний критерій:

1. *Сформованість* етнодизайнерських умінь:

- здійснювати аналіз передпроектної ситуації, тобто проводити пошук й обґрунтувати соціально-економічну потребу в об'єкті проектування, здобувати необхідну інформацію, користуватися банком проектів, вивчати інтелектуальні та матеріальні можливості, формулювати загальні риси майбутнього проектного образу об'єкту проектування як художньої моделі;

- формулювати проблему, визначати цілі, завдання, зміст, засоби, методи художньо-проектної діяльності, обґрунтовувати вимоги до об'єкту проектування (функціональні, ергономічні, екологічні, морфологічні, конструктивні, технологічні, художньо-естетичні та ін.), виявляти ознаки, що створюють достатнє уявлення про художньо-проектний образ об'єкту, визначати проектну дизайн-концепцію;

- виконувати різноманітні види зображень (клазури, ескізи, схеми, креслення та ін.) традиційними методами або з допомогою інформаційних технологій;

- здійснювати вибір та обґрунтування пропозицій щодо об'єкту проектування, тобто за допомогою клазур, ескізів, схем, креслень, текстових

пояснень аргументувати оптимальний типаж і запропонувати перспективний ряд базових моделей об'єкту проектування;

- розробляти завершальний ескізний та технічний проекти узгодженого варіанту об'єкту проектування, який містить основні принципові дизайн-рішення та зумовлює його завершеність, гармонійність, і в образі якого розкрита ідейно-тематична етнографічна основа проектного задуму та соціально-культурний зміст;

- підбирати необхідні матеріали, інструменти та раціонально організувати індивідуальне робоче місце з дотриманням санітарно-гігієнічних умов, правил техніки безпеки та культури праці;

- виконувати кінцевий варіант морфологічної та технологічної форми у матеріальному вигляді прототипу виробу (моделі, макету та ін.) з дотриманням композиційно-пластичних, кольорографічних, фактурних й ергономічних вимог, а також текстовий виклад з обґрунтування ідеї та змісту етнодизайнерських рішень об'єкту проектування;

- давати художньо-естетичну, конструкторську, технологічну, функціональну, ергономічну, економічну оцінку об'єкту проектування.

Рівень (показники) опанування етнодизайнерськими знаннями й уміннями значною мірою залежить від сформованості відповідних якостей особистості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, що забезпечують успішність розв'язання етнодизайнерських завдань різних рівнів складності. Як зазначалося раніше, до таких якостей належить: художньо-проектне мислення; технологічний світогляд; установка на творчу художньо-проектну етнографічну діяльність; потреба в удосконаленні власних етнодизайнерських здібностей; орієнтація на творчість в діяльності (креативність), розвиненість фантазії та уяви; розвиненість дизайнерських здібностей, почуття краси й естетичних ідеалів; прагнення до постійного вдосконалення у художньо-проектній творчості тощо.

Крім цього, на думку Б. Нешумова, Є. Щедрина [320], у студента повинні бути сформовані: розумова здатність до художньо-проектної та предметно-

перетворювальної діяльності, що зорієнтовані на створення духовних і матеріальних цінностей; спрямованість мислення на пошук актуальних проблем (тем) для творчих проєктів; розуміння оптимальних засобів перетворення речовини, енергії та інформації у потрібний для людини продукт.

Все ж головним ми вважаємо зорієнтованість майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва на продуктивну творчість, прагнення до створення нових духовних і матеріальних цінностей, непереборне бажання творити «за законами краси» й народних традицій, удосконалювати власні естетичні смаки та ідеали.

Процес виявлення рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів здійснювався з урахуванням встановлених вище критеріїв і показників, які складають якісну оцінку навчально-пізнавальної діяльності студентів. Крім того, бралися до уваги й кількісні показники, одержані на основі аналізу результатів педагогічного діагностування.

Таким чином, враховуючи теоретичні положення наукових досліджень [17; 25; 290; 347; 351; 365; 490], рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів встановлювався у процесі тривалих психолого-педагогічних спостережень, індивідуальних бесід з викладачами та студентами, за результатами аналізу поточної успішності студентів та виконання тестових завдань і художнього-проектних задач репродуктивного, проблемно-пошукового та творчого характеру. Аналіз одержаних результатів уможливив окреслення якісної оцінки сформованості етнодизайнерських знань й умінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

Репродуктивний (низький) рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій характеризується: 1) відсутністю цілісної системи теоретичних і практичних знань основ художнього проєктування; 2) слабкою узгодженістю художньо-проектних знань з відповідними

уміннями і навичками; 3) нездатністю до організації творчої навчально-пізнавальної діяльності, особливо при виконанні художньо-проектних завдань та втілення їх у матеріалі; 4) відсутністю професійно значущих якостей, зокрема: почуття гармонії, цілісності, художньої виразності, композиційної і стильової єдності тощо; 5) низьким рівнем креативних здібностей; 6) неспроможністю виконувати художньо-естетичну, конструкторську, технологічну, функціональну, ергономічну, економічну оцінку об'єкту проектування; 7) низьким рівнем готовності до організації художньо-проектної та техніко-технологічної діяльності студентів.

Репродуктивний рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь свідчить про слабе володіння студентом понятійним апаратом науки, знання лише окремих методів оцінки (аналізу) творчих проектів як у художньо-естетичному, конструкторсько-технологічному та інших аспектах. Студенти не здатні розв'язувати завдання творчого характеру, а відтворюють лише знайомі й апробовані прийоми діяльності. У результаті, в таких студентів проявляється пасивне і навіть негативне ставлення до процесу навчання етнодизайну. Проте, усвідомлюючи особисті труднощі у здійсненні навчально-пізнавальної діяльності, вони разом з викладачем здійснюють спроби відтворення та перетворення засвоєної інформації з метою розв'язання поставлених художньо-проектних завдань.

Студенти з низьким рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь здебільшого не справляються з виконанням тестових завдань та художнього-проектних задач творчого характеру.

Частково-перетворювальний (середній) рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь має такі особливості: 1) поверхневе й неусвідомлене розуміння цілісної системи теоретичних і практичних знань основ художнього проектування; 2) недостатня узгодженість етнодизайнерських знань з відповідними уміннями і навичками; 3) низький рівень володіння уміннями організації творчої навчально-пізнавальної діяльності при виконанні етнодизайнерських завдань та втілення їх у

матеріалі; 4) слабкий прояв відповідних професійно значущих якостей особистості та здібностей до креативності; 5) недостатній рівень сформованості вмінь виконувати художньо-естетичну, конструкторську, технологічну, функціональну, ергономічну, економічну оцінку об'єкту проектування; 6) недостатній рівень готовності до організації етнодизайнерських та техніко-технологічної діяльності.

Частково-перетворювальний рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь свідчить про частково-перетворювальний характер діяльності студентів, що проявляється у належному володінні і вмінні оперувати сукупністю засвоєних знань. У процесі художнього проектування студенти допускають значну кількість помилок, їм потрібна постійна допомога та консультація з боку викладача. Студенти не можуть однозначно окреслити цілі навчальної діяльності та створити умови для їх успішної реалізації; не здатні доповнити систему знань новими відомостями, а також скористатися системою знань для розв'язання навчальних проблем, що вимагають встановлення нових зв'язків між поняттями. Водночас ці студенти готові до пошуку й засвоєння нового досвіду художньо-проектної діяльності, свідомо прагнуть до якісних особистісних змін.

Студенти з середнім рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь частково виконують тестові завдання, проте зовсім не справляються з розв'язанням художнього-проектних задач творчого характеру.

Реконструктивний (достатній) рівень сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь зумовлюється:

1) оптимальним володінням цілісною системою теоретичних і практичних знань основ художнього проектування; 2) середнім проявом професійних ознак узгодженості етнодизайнерських знань з відповідними уміннями і навичками; 3) належним рівнем володіння уміннями організації творчої навчально-пізнавальної діяльності при виконанні етнодизайнерських завдань та втілення їх у матеріалі; 4) стабільними ознаками прояву здібностей до творчого мислення у процесі виконання етнодизайнерських

завдань; 5) відповідним, проте нестійким проявом професійно значущих якостей (відчуття гармонії і пластики, цілісності, образної уяви та ін.), необхідних для успішної етнодизайнерських діяльності; 6) достатнім рівнем сформованості вмінь здійснювати художньо-естетичну, конструкторську, технологічну, функціональну, ергономічну, економічну оцінку об'єкту проектування; 7) достатньо високим проявом готовності до організації етнодизайнерської та художньо-творчої діяльності.

Реконструктивний рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь характеризує реконструктивний тип навчально-пізнавальної діяльності студентів, здатність до використання системи знань й умінь для успішного розв'язання як типових, так і нетипових завдань. Навчально-виробничі ситуації, що вимагають аргументації й аналізу не викликають особливих труднощів, спостерігається яскраво виражена здатність до адекватної самооцінки власної етнодизайнерських діяльності. Студенти здебільшого здатні до виконання завдань творчого характеру, проте їх розв'язання не відрізняється особливою оригінальністю. Студенти працюють організовано, самостійно контролюють і планують власну етнодизайнерських діяльність.

Студенти з реконструктивним рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь здебільшого успішно виконують тестові завдання, проте у відповідях зустрічаються неточності, пов'язанні з неправильним розумінням умови завдання або усвідомленням способів його розв'язання. Творчі художньо-проектні задачі студентами розв'язуються лише частково та мають здебільшого реконструктивний характер.

Творчий (високий) рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь має такі особливості:

1) володіння на високому рівні цілісною системою теоретичних і практичних знань у галузі художнього проектування; 2) стійкий прояв професійних ознак узгодженості етнодизайнерських знань з відповідними вміннями і навичками; 3) уміння організовувати творчу навчально-пізнавальну діяльність у процесі виконання етнодизайнерських завдань та

втілення їх результатів у матеріалі; 4) яскравий прояв художньо-проектних здібностей у процесі виконання етнодизайнерських завдань творчого характеру; 5) наявність професійно значущих якостей (відчуття гармонії і пластики, цілісності, образної уяви тощо), необхідних для успішної етнодизайнерської діяльності; 6) високий рівень сформованості вмінь здійснювати конструкторську, технологічну, функціональну, ергономічну, економічну, художньо-естетичну оцінку об'єкту проектування; 7) висока мотивація і готовність до організації творчої етнодизайнерських та техніко-технологічної діяльності.

Творчий рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь свідчить про творчий характер діяльності студентів, що проявляється у професійному володінні понятійним апаратом науки, міцності знань в галузі дизайну, композиції, методики етнодизайнерської діяльності. У практичній роботі студенти проявляють високий ступінь самостійності, характеризуються бездоганним застосуванням етнодизайнерських знань й умінь. Виконані майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва завдання вирізняються оригінальністю і неповторністю. Студенти здатні до самостійного здобуття нових знань та способів творчої діяльності, беруть відповідальність за результати своєї роботи. Студенти адекватно оперують основними поняттями, висувають оціночні судження, а також формулюють висновки, що відзначаються теоретичною обґрунтованістю вихідних позицій.

Студенти з високим рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь успішно виконують тестові завдання та художньо-проектні задачі творчого характеру.

5.2. Методика проведення науково-педагогічного експерименту навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій

Загальною основою дослідження теоретичних засад художньо-проектної діяльності й встановлення її інфраструктури, є фундаментальні праці

науковців В. Глазичева, В. Даниленка, Є. Лазарева, М. Кагана, Г. Рунґе, В. Сеньковського. Умови системного підходу до проектування розглядаються в роботах Н. Валькової, Ю. Грабовенка, І. Розенсон. Творчий характер проектної діяльності, її специфічні відмінності й методи підвищення ефективності дій проектувальників, висвітлено у наукових працях Г. Альтшуллера, Д. Джонса, В. Папанека. Окремі аспекти, пов'язані з виявленням чинників, впливових на властивості продукції дизайну й декоративно-прикладного мистецтва, знаходимо у роботах В. Абизова, К. Данилова, І. Крилова, А. Лаврентьєва, Є. Лазарева, Ю. Легенького, А. Моля, О. Павловської, Г. Почепцева.

Психофізіологічні механізми образного мислення і сприйняття візуальної інформації, досліджено у працях О. Авраменко, Р. Арнхейма, Г. Голіцина, В. Зінченка, Т. Краско, А. Лебедева-Любімова, Р. Харріса. Семіотичні властивості візуальної мови розглядались у роботах Каспера Дж. Веркмана, Ю. Лотмана, Л. Резнікова, О. Рубіна, В. Семенова, К. Холмквіста, В. Ценева, О. Черневич, М. Єльбрюна. Принципи композиційної організації об'єктів проектування досліджено науковцями Й. Іттенном, В. Кандинським, Ф. Ковальовим, Т. Костенко, І. Ревель, В. Устіном, Є. Шороховим, М. Яковлєвим. Деталізований огляд закономірностей і правил колористичного кодування продукції дизайну здійснено у дослідженнях Г. Автанділова, Г. Ашкеназі, В. Бересневої, М. Дерібе, Й. Іттена, Л. Міронової, С. Прищенко, Н. Романової, М. Суріної, О. Суріна, Ф. Юрьєва.

Питання забезпечення функціонального спрямування візуальних комунікацій та їх складових розглядаються в роботах значної кількості науковців і практиків художньо-проектної діяльності й декоративно-прикладного мистецтва. Застосований у роботі об'єктністний підхід ґрунтується на висновках науковців психологічної галузі та мистецтвознавства О. Авраменко, В. Турчина, В. Сидоренка, згідно з якими специфіка художньо-проектної діяльності визначається через сукупне і цілісне зіставлення якісних характеристик, відповідних як мисленню

проектувальників, так і результатам проектування. Доцільність такого підходу, заснованого на системному врахуванні вимог, стверджено у працях науково-дослідних установ, а також у роботах науковців Н. Валькової, Ю. Грабовенка, І. Розенсон.

Сформована ще на початку 70-х років ідея Т. Мальдонадо і А. Моля щодо необхідності класифікації продукції етнодизайну за ступенем її структурної складності, так і не отримала завершеної практичної реалізації у художньо-проектній діяльності. Не відпрацьовані комплексні підходи до вивчення інфраструктури проектування продукції етнодизайну й декоративно-прикладного мистецтва, що негативно впливає на результати роботи фахівців, в той час як вимоги до підвищення якості й обмеження термінів виконання проектів лише посилюються [30]. У дослідженнях І. Розенсон, О. Черневич, В. Устіна наголошується на необхідності суттєвого збільшення кількості часу на виконання проектів, внаслідок поглиблення та ускладнення фахових завдань, застосування «проблемного підходу», постійного розширення «кордонів проектної ситуації», співставлення й вивчення залежностей між індивідуальними властивостями продукції та можливими варіантами графічної мови, задіяними у процесі її створення. Звідси протиріччя між необхідністю постійного варіювання, уточнення, удосконалення і корегування складових підготовки майбутніх фахівців-художників декоративно-прикладного мистецтва та умовами ринкової праці, вимогами до мінімізації зусиль проектувальника і скороченням термінів часу на виконання завдань.

Творчий характер проектної діяльності, її специфіку і методи, що сприяють підвищенню ефективності дій проектувальників, висвітлено Г. Альтшуллером, А. Антоновим, Д. Джонсом, Я. Дітріхом, В. Папанеком та у спеціалізованих виданнях наукових установ. Але наявні у цих працях методичні рекомендації розроблені або для інженерної творчості, або для інших спеціалізацій дизайну і не можуть бути механічно застосовані до

специфіки проектування та властивостей продукції етнодизайну й декоративно-прикладного мистецтва.

Значна кількість вимог і необхідність їх комплексного застосування спонукають здійснити їх узагальнення та співвіднесення з найбільш значущими якісними характеристиками об'єктів проектування. У дослідженні ми схилиємось до думки Т. Божко [41], що комплексні вимоги призводять до формування проектної ситуації, для якої є характерним інваріантний характер зв'язків між чинниками впливу, з переважним впливом одного з угруповань, внаслідок чого: соціокультурні чинники і встановлені ними вимоги виявляються через універсальні якості; вплив естетичних вимог реалізується у естетичних якостях; впливу психологічних чинників і зумовлених ними вимог відповідають консервативні (традиційні) якості; вимоги, подиктовані світоглядними чинниками, реалізуються через креативні якості; вимоги технологічних чинників забезпечуються раціональними якостями; вплив комунікативних чинників закріплюється в утилітарних якостях.

Вирішальну роль у відборі навчальних матеріалів для створюваного курсу навчання етнодизайну на основі ІТ відіграв аналіз літературних джерел, який дав можливість відібраний матеріал згрупувати за змістом в окремі теми. У результаті цієї роботи був відібраний певний матеріал, який склав підґрунтя теоретичної частини курсу «Комп'ютерне проектування».

У межах відібраного матеріалу, можливо, не всі відомості є важливими для вирішення завдань вказаного навчального курсу. Для більшої об'єктивності у відборі матеріалу використано **метод експертної оцінки значущості окремих відомостей**. Цей метод широко і успішно використовувався в дослідженнях А. Верхоли, Б. Гершунського при розробці певних навчальних курсів. Методом передбачається залучення експертів, які умовно поділяються на «внутрішніх» та «зовнішніх». У дослідженні А. Верхоли до «внутрішніх» експертів належать викладачі споріднених

предметів (курсів) одного вузу, а до «зовнішніх» – фахівці-практики, інженери-конструктори певних виробництв [388].

У нашому випадку «внутрішніми» експертами були викладачі споріднених предметів одного навчального закладу декоративно-прикладного мистецтва, а «зовнішніми» – дизайнери-практики та художники-аматори. Рівень компетентності експерта оцінювався відповідним числовим коефіцієнтом. Орієнтовно значення компетентності експерта за окремими показниками визначались наступними числовими коефіцієнтами:

- стаж роботи в галузі проблеми, що обговорюється: до 5 років – 0,4, до 10 років – 0,7, більше 10 років – 0,8;
- наявність кваліфікації: старший викладач, викладач-методист, викладач із науковим ступенем – 0,8, викладач, спеціаліст – 0,6;
- обґрунтування думки з проблеми, що обговорюється: на підставі педагогічного досвіду – 0,6, інтуїтивно – 0,2.

У результаті складання числових коефіцієнтів за кожним показником виходив сумарний бал A , що характеризував експерта. Обрахування загальної компетентності експерта:

$$K = A / A, \quad (5.2)$$

де A – максимально можлива сума балів. Аналіз рівнів компетентності експертів довів, що експерти є достатньо кваліфікованими, тож результати ранжування достовірні.

Таким чином, здійснений нами відбір навчального матеріалу потребує подальшого структурування з метою систематизації та побудови курсу згідно з законами формальної логіки та принципу послідовності і в подальшому – використання системного підходу в навчанні.

Результатами стали художні етнодизайнерські проекти різного типу, для аналізу яких були розроблені критерії, похідні від інтегративної освітньої

моделі, розробленої автором дослідження. Так, критеріями оцінки проектів стали:

- *художність*: візуальна культура, організація зображення, колірне рішення, виразність використання засобів,
- *оригінальність*: індивідуальність, демонстрована у виборі художніх засобів вираження і технологічних можливостей, у формулюванні теми проекту,
- *інтелектуальність*: смислові властивості проекту: метафоричність, знаково-символічна насиченість, концептуальність, структурна складність,
- *технологічність*: рівень використання комп'ютерних технологій визначається наявністю інтерактивних, гіпертекстових і мультимедійних можливостей,
- *пізнавальна мотивація*: організація самостійної пізнавальної діяльності, відвідування теоретичних занять,
- *творча мотивація*: участь у творчих заходах, програмах, майстер-класах, розробка варіантів свого проекту, повна реалізація задуму із завершеною художньою та технологічною формою.

Оцінка проектів за першим чотирма критеріями (оригінальність, інтелектуальність, технологічність, художність) здійснювалася в процесі двох голосувань – групи експертів, що підводили результати конкурсу, і учасниками експерименту. Оцінка мотивацій учасників здійснювалася на підставі списків відвідувань теоретичних занять і майстер-класів.

Слід підкреслити, що за вказаними критеріями «оригінальність», «інтелектуальність», «творча мотивація», студенти, які навчаються в руслі методичної системи навчання етнодизайну на основі розробленої в дослідженні педагогічної моделі, продемонстрували максимальні показники.

Серед літератури, присвяченої розгляду теми використання інформаційних технологій в художньо-проектній сфері, слід виділити видання по оволодінню навичками програм комп'ютерного моделювання. Це

насамперед уже згадані програми як 3ds Max, CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Педагогічна практика навчання декоративно-прикладному мистецтву проходить новий етап комп'ютеризації з різних наукових дисциплін, викликаний розвитком мультимедійних технологій. В інтерактивному режимі роботи графіка, анімація, фото, відео, звук, текст створюють інтегроване інформаційне середовище, в якому користувач знаходить якісно нові можливості, спроможні відігравати роль вагомого засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Вважається, що **мультимедійні технології** – це нові інформаційні технології, які забезпечують синтез різноманітних видів інформації: статистичної візуальної (графіка, текст) і динамічної (музика, анімація, відео фрагменти, мова) в одному програмному продукті, що сприяє підвищенню інтересу до навчання, стимулює до пошуку нових ідей, будучи результатом творчої діяльності [477, с.335-336].

Можливості інформаційних і телекомунікаційних технологій різко зросли і розширилися. Використання електронних засобів навчання помітно впливає на сучасну освіту і культуру, створює умови для розвитку інноваційних методів навчання [154, с.30-31].

Мультимедійні технології дають змогу створювати електронні додатки до існуючих підручників, енциклопедії, довідники, тренажери, розвивальні ігри, що стимулюють пізнавальну активність, розширюють кругозір, формують нові уміння та навички студентів, стають цікавим навчально-інформаційним засобом [218, с. 28-29].

Вивчаючи педагогічні умови застосування медіа-освіти у процесі професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, зазначимо, що термін «мультимедіа» часто використовують для позначення носіїв інформації, які дозволяють зберігати значні об'єми даних і забезпечують достатньо швидкий доступ до них, наприклад CD – Compact Disk, DVD – Digital Versatile Video Disk. Іншими словами, під терміном

«мультимедіа» можна розуміти й мультимедійну програму-оболонку, й продукт, який створено на основі мультимедійної технології, й комп'ютерне забезпечення. Водночас, мультимедіа – це окремий вид комп'ютерної технології, який об'єднує в собі традиційну статичну візуальну інформацію (текст, графіку), так і динамічну – мовлення, музика, відеофрагменти, анімація) [222, с. 9-19].

Мета дослідно-експериментальної роботи, проведеної у межах дисертаційного дослідження, була спрямована на підтвердження ефективності запропонованої методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. Завдання науково-педагогічного експерименту передбачали:

1. Встановлення початкового рівня сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь.

2. Апробацію навчального курсу «Комп'ютерне проектування» у контексті пропедевтичної підготовки студентів до художньо-проектної етнодизайнерської діяльності.

3. З'ясування значення навчального курсу «Комп'ютерна графіка» після удосконалення для підготовки студентів до реалізації етнодизайнерських задач засобами інформаційних технологій.

4. Апробацію експериментальних навчальних курсів «Комп'ютерна графіка» та «Комп'ютерне проектування» як базових елементів процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

5. Виявлення найефективніших традиційних та інноваційних форм, методів і засобів навчання етнодизайну.

6. Перевірку ефективності організаційно-педагогічних умов формування у студентів етнодизайнерських знань та вмінь.

7. Обробку результатів дослідно-експериментальної роботи, формування висновків і рекомендацій.

В дослідженні, яке проходило у чотири етапи, взяли участь загалом 628 студентів художніх навчальних закладів та 34 викладачі вищих педагогічних та художніх навчальних закладів. Безпосередньо до педагогічного експерименту було залучено 370 студентів з різних художніх ЗВО України.

Перший (*констатувальний*) етап (2001-2005 рр.) наукового пошуку передбачав всебічний теоретичний аналіз досліджуваної проблеми з метою з'ясування ступеня її розробленості у філософській, психолого-педагогічній і методичній літературі та дисертаційних роботах; розкриття ролі і значення творчої художньо-проектної діяльності у системі навчання етнодизайну та професійно-педагогічної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва; окреслення методологічних аспектів та розробка концепції методичної системи формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь; обґрунтування моделі методичної системи формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь; виявлення й обґрунтування організаційно-педагогічних умов формування етнодизайнерських знань й умінь; проведення констатувального етапу науково-педагогічного експерименту та аналіз одержаних даних.

Реалізовувалася мета побудови «первинної» теоретичної картини, «клітинок» педагогічної інтеграції в навчальному процесі, проаналізована методична, нормативна, навчальна документація з інформатики та методики навчання етнодизайну, вивчені можливості використання засобів інформаційних технологій у навчальному процесі, створена експериментальна версія курсу «Основи комп'ютерної графіки», розроблена методика ранжирування студентів згідно рівня комп'ютерної підготовки, знань з інформатики, рівня загального розвитку, сформовані індивідуальні завдання з комп'ютерної графіки, які перевірялися на відповідність рівня складності контингенту студентів, виявлено необхідність коригування змісту курсів із навчання етнодизайну, занять, завдань, розроблена технологія варіативного використання комп'ютерного часу.

На другому (*пошуковому*) етапі (2005-2009 рр.) здійснено укладання програми науково-педагогічного дослідження; розробка й апробація експериментального навчального курсу «Комп'ютерне проектування» у контексті пропедевтичної підготовки студентів до етнодизайнерської діяльності; дидактичний відбір графічних редакторів комп'ютерної графіки для розв'язання студентами етнодизайнерських завдань; апробація удосконаленого навчального курсу «Комп'ютерна графіка» як елементу підготовки студентів до реалізації поставлених завдань засобами інформаційних технологій; розробка й апробація експериментальних навчальних курсів «Комп'ютерне проектування» для спеціальностей «художня обробка дерева» та «художня кераміка» як інтеграційно-функціонального конструкту змістового компоненту процесу формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь; проведення пошукового етапу науково-педагогічного експерименту й опрацювання емпіричних даних; впровадження організаційно-педагогічних умов формування у студентів етнодизайнерських знань та вмінь.

Вивчалися питання поглиблення і розширення теоретичних основ навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на прикладі інтеграції педагогічного, художнього і технічно-технологічного знання; здійснено аналіз можливостей особистісно орієнтованого навчання, інформатизації навчання, впроваджена технологія варіативного використання комп'ютерного часу.

На третьому (*формульованому*) етапі (протягом 2009-2014 рр.) науково-педагогічного дослідження безпосередньо проводився формувальний експеримент, який передбачав комплексне впровадження усіх модулів і компонентів моделі методичної системи формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь; здійснювалася статистична обробка й аналіз отриманих експериментальних даних; впорядковувалася текст дисертаційної роботи та формувалися відповідні висновки; впроваджувалися

одержані результати у систему навчання художнього проектування майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Вивчалася специфіка мистецьких ЗВО художньо-проектного напрямку і особливості навчання інформаційних технологій, розроблена теорія координуючої моделі методичної системи навчання студентів етнодизайну на основі інформаційних технологій, розроблено курс «Комп'ютерне проектування» для студентів навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва, створена і впроваджена концепція методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, проведений педагогічний експеримент.

Провідною метою на останньому (*завершальному*), четвертому етапі дослідження (2014-2017 рр.) стало створення та апробація методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій. З 2017 р. проводилася систематизація, узагальнення методичної системи навчання та впровадження отриманих результатів, їх якісний і кількісний аналіз.

Констатувальний етап педагогічного експерименту був націлений на виявлення початкового рівня сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь, а також аналіз, оцінювання та прогнозування можливих шляхів і засобів підвищення ефективності художньо-проектної підготовки студентів; вивчалася ставлення студентів до творчої етнодизайнерської діяльності; виявлялися здібності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до виконання художніх проектів та втілення їх у матеріалі; з'ясовувалися умови, методи, форми і засоби активізації навчання студентів художнього проектування.

Особливе місце у процесі констатувального етапу педагогічного експерименту займала розробка методики проведення занять, орієнтованих на навчання студентів художнього проектування; визначалися модулі і компоненти моделі методичної системи формування у студентів

етнодизайнерських знань й умінь; обґрунтовувалися організаційно-педагогічні умови формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань і вмінь.

Основна мета констатувального етапу експерименту полягала у з'ясуванні доступності та глибини засвоєння студентами етнодизайнерських знань й умінь в умовах нового змісту і методів навчання та спостереженні досліджуваного явища у спеціально створеному і контрольованому педагогічному середовищі.

Реалізація поставлених завдань здійснювалася з використанням таких методів науково-дослідної роботи, як: спостереження за діяльністю майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у процесі виконання етнодизайнерських і технологічних робіт; бесіди з викладачами та студентами; анкетування суб'єктів навчального процесу; аналіз творчих художніх проектів студентів та результатів їх втілення в матеріалі; тестування навчальних досягнень студентів з етнодизайну.

На етапі констатувального експерименту аналізувалося ставлення викладачів до необхідності набуття студентами етнодизайнерських знань і вмінь у процесі роботи над творчими навчальними проектами. До анкетування (див. додатки) було залучено педагогів з різних навчальних закладів західного регіону України (Івано-Франківська, Чернівецька та Львівська області), які мали різний стаж навчально-педагогічної роботи (від 5 до 30 років). Визначаючи сутність поняття «етнодизайнерське проектування», 9,18 % викладачів відповіли, що це процес реалізації творчих задумів у вигляді креслення, рисунку; 25,22 % – процес створення нових предметів, інструментів, обладнання, формування предметного середовища; 58,20 % – різні види проектної діяльності, метою якої є формування естетичних якостей предметного середовища; 7,40 % – будь-які зміни об'єкта з метою покращення його зовнішнього вигляду. З'ясовуючи ступінь розуміння поняття «дизайнер», виявилось, що 26,34 % педагогів вважають, що це митець, художник; 30,27 % – спеціаліст на виробництві, що займається

проектуванням зовнішнього вигляду виробів; 41,06 % – людина широкого профілю й ерудиції і лише 2,33 % стверджують, що усі запропоновані в анкеті визначення можуть підійти під поняття «дизайнер». Це переконливо доводить, що викладачі не мають однозначного уявлення про етнодизайнерське проектування виробів, хоча 100 % педагогів ствердно відповіли про доцільність навчання етнодизайну. Викладачі під час навчання етнодизайну перелічують такі елементи етнодизайнерського проектування: 1) пошук раціональних пропорцій, поєднання кольорів; 2) самостійне складання композиції елементів оздоблення виробів; 3) дизайн-аналіз, дизайн-проектування, дизайн-специфікація; 4) моделювання, конструювання, естетичне оформлення об'єктів; 2) формулювання проблеми, визначення потреби у виробках, вибір найраціональніших методів проектування.

Використання інформаційних технологій, на думку 100 % викладачів, необхідне й доцільне у процесі творчої етнодизайнерської діяльності, хоча про високий рівень володіння комп'ютерною графікою заявили лише 13,74 % педагогів; 24,52 % опитаних вважають власний рівень доволі посереднім і 61,74 % респондентів – низьким.

Отже, у процесі констатувального етапу педагогічного експерименту було встановлено вихідні теоретичні позиції дослідження, визначено цілі та поставлені завдання наукового пошуку, розроблена робоча гіпотеза дослідження. Було встановлено, що відомості про етнодизайнерське проектування студентам практично не надаються, а навички виконання художніх проектів формуються епізодично, здебільшого у межах традиційних графічних дисциплін (перспектива, креслення, проектна графіка). Принципова відмінність етнодизайнерського проектування від технології і графіки полягає в орієнтуванні на розвиток й удосконалення художньо-графічних, кольорографічних, візуальних, естетичних навичок роботи й розвиток творчості, фантазії, уяви, мислення і здібностей студентів. Усе вище наведене переконливо доводить необхідність введення для підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування». Крім цього, для навчання студентів сучасних методів виконання етнодизайнерських проектів раціональним вважається введення удосконалених курсів «Мультимедійне проектування» та «Web-технології».

Таким чином, у процесі *констатувального етапу* педагогічного експерименту встановлено, що:

1. Процес навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва носить здебільшого фрагментарний характер і відзначається відсутністю відповідних теоретико-методологічних засад і науково-методичного інструментарію.

2. Рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів не відповідає соціальному замовленню суспільства до якості професійної підготовки вчителя технологій як творчої особистості.

3. У студентів переважає низький рівень сформованості знань й умінь в галузі етнодизайну, що проявляється, по-перше, у відсутності уявлень про конкретні цілі, завдання, етапи і методи етнодизайнерського проектування на основі інформаційних технологій, а по-друге, в низькому рівні сформованості вмінь працювати з графічними матеріалами та інструментами, аналізувати й оцінювати результати власної діяльності тощо.

4. Низький рівень сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь зумовлений недостатньою розробленістю в теорії і практиці художньої освіти змістового та методичного аспектів цієї актуальної проблеми.

5. Необхідним вважається впровадження у зміст професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва низки спецкурсів, пов'язаних з навчанням студентів етнодизайну та готовністю організувати цей вид творчої діяльності у професійній діяльності.

Пошуковий етап педагогічного експерименту передбачав апробацію окремих модулів і компонентів моделі методичної системи формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь; коригування методики навчання

студентів художнього проектування; виявлення відповідних організаційно-педагогічних умов ефективного формування етнодизайнерських знань й умінь; дидактичний відбір графічних редакторів комп'ютерної графіки для розв'язання етнодизайнерських завдань тощо.

У процесі *формуального етапу* науково-педагогічного експерименту здійснювалося впровадження у зміст професійної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва низки навчальних курсів «Комп'ютерне проектування» для спеціальностей «художня обробка дерева» та «художня кераміка»; впроваджувалися організаційно-педагогічні умови, форми, методи і засоби ефективного формування у студентів етнодизайнерських знань відповідних умінь; встановлювався реальний рівень етнодизайнерських знань й умінь студентів за традиційною й експериментальною методикою; порівнювалися експериментальні дані, формувалися попередні висновки та узагальнення.

Науково-педагогічний експеримент передбачав поділ студентів на контрольні (КГ) й експериментальні (ЕГ) групи. У контрольній групі художньо-проектна підготовка студентів здійснювалася традиційно – у процесі вивчення фахових дисциплін (перспектива, проектна графіка, рисунок, композиція) та інформатики й комп'ютерної графіки. В експериментальних групах студенти опановували навчальні дисципліни: 1) «Композиція» та «Проектна графіка» (за традиційною програмою і методикою); 2) «Комп'ютерна і проектна графіка» (за авторською програмою та методикою, зорієнтованою на підготовку майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до творчої художньо-проектної діяльності; цей курс був введений до навчальних планів, хоча тут важливо зазначити, що в багатьох педагогічних ВНЗ ця дисципліна не входить у структуру навчального плану напряму підготовки 02 «Культура і мистецтво»; 3) «Комп'ютерна графіка» (за вдосконаленою навчальною програмою, спрямованою на вивчення графічних редакторів: Adobe Photoshop, Corel Draw, КОМПАС та 3D Studio Max, що пройшли

дидактичний відбір); 4) «Комп'ютерне проектування» (за авторськими програмами та методиками, спрямованими на розвиток творчої особистості).

Навчальний процес в експериментальній групі був організований відповідно до окресленої моделі методичної системи навчання студентів художнього проектування, а також забезпечувалися відповідні організаційно-педагогічні умови формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь. Будь-яких інших відмінностей у художньо-проектній підготовці студентів контрольних й експериментальних груп зафіксовано не було.

До науково-педагогічного експерименту було залучено 370 студентів (182 у контрольній і 188 – експериментальній групах відповідно) та 34 викладачі з різних педагогічних ВНЗ України. Прийнята величина вибірки забезпечувала достовірність одержаних даних, оскільки повністю відповідала науково-обґрунтованим положенням щодо педагогічних досліджень [342].

У процесі експериментального дослідження були розроблені і підібрані завдання необхідної складності, що відповідали зоні найближчого розвитку кожного студента. Таким чином, успішність педагогічного контролю визначалася на основі співвідношення рівня знань студентів та складності запропонованих завдань. Якщо перший показник (рівень знань) суттєво більший за другий (складність завдань), то студент без особливих зусиль успішно розв'язує завдання без допомоги викладача, тобто це завдання належить до зони його актуального розвитку. Коли завдання за складністю набагато перевищує рівень підготовки (знань), то студент не в змозі його розв'язати навіть з допомогою педагога. Якщо різниця між першим і другим показниками від'ємна, проте не дуже мала, то студент разом з викладачем може успішно його розв'язати. Відповідно, рівень знань студентів і складність завдань були обрані як головні емпіричні індикатори при визначенні границі зон актуального та найближчого розвитку.

Для зниження впливу окреслених чинників була обрана стандартна форма процедури проведення тестування. На переконання вчених-дослідників [264; 342], у процесі педагогічного тестування доцільно звертати

увагу на правильність виконання завдань, не враховуючи при цьому спосіб і характер труднощів, що виникають при їх розв'язанні. Це зумовлює визначення статистичної складності кожного завдання, яка визначається кількістю студентів, які дали правильну і неправильну відповіді.

Таким чином, на етапі апробації тесту визначалася складність кожного завдання, яка характеризується величиною коефіцієнта складності. Коефіцієнт складності вказує на частку студентів, які не виконали завдання й обчислюється за формулою 5.3 [342]:

$$I_m = 100 \cdot \left(1 - \frac{n}{N}\right), \quad (5.3)$$

де I_m – індекс складності (у відсотках);

n – кількість студентів, які правильно розв'язали завдання;

N – загальна величина вибірки студентів у процесі апробації тесту.

Статистична складність дала змогу раціонально розмістити завдання у тесті: легші завдання (з низьким рівнем складності) розміщувалися на початку тесту, важчі (з високим рівнем складності) – наприкінці.

Прийнятним для завдань тесту вважається індекс складності у межах від 30 % до 70 % [342]. Погоджуючись з думкою В. Аванесова, завдання зі складністю понад 80 % і менше 20 % нами відсіювалися, оскільки вони погано диференціюють студентів і не є інформативними [1].

Складність тестового завдання залежить не лише від змісту навчального матеріалу, а й обраної форми представлення. Тому, змінюючи форму відображення навчальних відомостей у змісті завдання, можна коригувати його складність, тобто спростити тест або ускладнити його.

Питання про включення (чи не включення) завдання у тест має вирішуватися не лише з урахуванням його складності, а й цілей тестування, змістової доцільності завдання, можливості його доопрацювання тощо.

Індекс диференційної здатності завдань тесту – величина, що відображає розподіл студентів за рівнем підготовки (сформованості етнодизайнерських

знань й умінь). Високий індекс диференційної здатності вказує, що правильна відповідь на тестове завдання більшою мірою уможливило виявлення кращих студентів серед усіх, хто проходив тестування.

Індекс диференційної здатності обчислювався за формулою 5.4 [342]:

$$I_{\bar{a}} = 2 \cdot \frac{H - L}{N}, \quad (5.4)$$

де H – кількість правильних відповідей у сильній групі студентів;

L – кількість правильних відповідей у слабкій групі студентів;

N – загальна величина вибірки студентів у процесі апробації тесту.

Прийнятним для завдань тесту вважається індекс диференційної здатності не нижчий ніж 0,25 [342].

Таким чином, процес встановлення індексів складності і диференційної здатності педагогічних тестів, призначених для визначення рівня сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь, уможливив виявлення та коригування «сумнівних» завдань, які замінювалися, вилучалися, видозмінювалися.

Важливим етапом у процесі розробки тестового інструментарію була перевірка науково-обґрунтованої якості тесту, що передбачала оцінку його **надійності** та **валідності**. *Надійністю* тесту називається його характеристика, що відображає точність тестування, тобто узгодженість результатів, незалежно від дії випадкових чинників. При цьому, тест вважається надійним, якщо результати, одержані у процесі декількох серій тестування є максимально подібними [310].

У сучасній тестології для оцінки надійності педагогічних тестів найчастіше використовується ретестовий метод, що полягає у двійному тестуванні досліджуваних (студентів) за допомогою одного і того ж тесту. Зазвичай, інтервал між двома серіями тестуваннями складає 2-3 тижні, що виправдане з психолого-педагогічного погляду, оскільки студенти ще пам'ятають зміст навчального матеріалу, поданого у тесті та не надто «просунулися» на шляху засвоєння нових знань. При цьому, оцінка

надійності тесту визначається підрахунком кореляції між двома результатами тестування: чим вища кореляція, тим вища надійність тесту [342].

Підрахунок коефіцієнта надійності згідно ретестового методу здійснювався за формулою 5.5:

$$(r_i)_{\text{дін}} = \frac{N \cdot \sum_{i=1}^N X_i Y_i - \left(\sum_{i=1}^N X_i \right) \cdot \left(\sum_{i=1}^N Y_i \right)}{\sqrt{N \sum_{i=1}^N (X_i)^2 - \left(\sum_{i=1}^N X_i \right)^2} \cdot \sqrt{N \sum_{i=1}^N (Y_i)^2 - \left(\sum_{i=1}^N Y_i \right)^2}}, \quad (5.5)$$

де $(r_n)_{\text{рет}}$ – коефіцієнт надійності тесту за ретестовим методом;

X_i – кількість балів i -го студента за первинне тестування;

Y_i – кількість балів i -го студента за повторне тестування.

Для зручності обчислення коефіцієнта надійності використовувалася зведена таблиця результатів тестування (див. табл. 5.3).

Таблиця 5.3

Зведена таблиця для оцінки надійності тесту (ретестовий метод)

Номер студента, i	Кількість балів при первинному тестуванні, X_i	Кількість балів при повторному тестуванні, Y_i	$X_i Y_i$	$(X_i)^2$	$(Y_i)^2$
1	X_1	Y_1	$X_1 Y_1$	$(X_1)^2$	$(Y_1)^2$
2	X_2	Y_2	$X_2 Y_2$	$(X_2)^2$	$(Y_2)^2$
...					
N	X_N	Y_N	$X_N Y_N$	$(X_N)^2$	$(Y_N)^2$
	$\sum_{i=1}^N X_i$	$\sum_{i=1}^N Y_i$	$\sum_{i=1}^N X_i Y_i$	$\sum_{i=1}^N (X_i)^2$	$\sum_{i=1}^N (Y_i)^2$

Апробація розробленого тесту на виявлення рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засвідчила високу узгодженість одержаних результатів, оскільки коефіцієнт надійності склав 0,81 [342].

Валідність тесту – характеристика його якості, зорієнтована на оцінку відповідності тесту поставленій меті діагностування. Для педагогічних тестів актуальною є змістова валідність, що характеризує репрезентативність його

змісту щодо запланованих для перевірки знань й умінь. Тест вважається валідним, якщо уможлиблює перевірку усіх запланованих розробником (викладачем) положень навчального матеріалу [310].

Оцінка валідності тесту встановлюється за кореляцією між результатами тестування і прийнятим зовнішнім критерієм (наприклад, семестровими оцінками, результатами виконання контрольної роботи, захисту художнього проекту та ін.). При цьому особлива увага приділяється обґрунтованому вибору значущого зовнішнього критерію. У межах дисертаційного дослідження зовнішнім критерієм було обрано результати розв'язання етнодизайнерських задач різного рівня складності.

Підрахунок коефіцієнта валідності здійснювався за формулою 5.6 [342]:

$$r_s = \frac{\sum (X_i - \bar{X}) \cdot (Y_i - \bar{Y})}{N \cdot \sqrt{S_x^2 \cdot S_y^2}}, \quad (5.6)$$

де $X_i - \bar{X}$ – відхилення результатів тестування i -го студента від середньої кількості балів за тест;

$Y_i - \bar{Y}$ – відхилення результатів i -го студента за виконання задач від середнього арифметичного значення оцінок;

S_x^2 – дисперсія балів студентів при тестуванні;

S_y^2 – дисперсія балів студентів при розв'язанні етнодизайнерських задач.

У процесі апробації розробленого тесту коефіцієнт валідності склав 0,74, що свідчить про високу узгодженість результатів тестування з оцінками за виконання етнодизайнерських задач [342].

Тестові завдання для студентів контрольних й експериментальних груп були ідентичними; кількість тестових завдань також була однаковою (20 завдань).

Максимальна кількість балів за тестування становила 100 балів.

Тривалість вхідного тестування становила 90 хв.

Розподіл балів за тестування здійснювався відповідно до табл. 5.4.

Інтерпретація й оцінювання результатів тестування здійснювалася у категоріях теорії шкалювання: первинний бал, конвертація, шкала, оцінка.

Значення первинного бала встановлювалося залежно від кількості правильних відповідей з наступним конвертуванням у відповідну оцінку для однозначного встановлення рівня сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь [342].

Конвертація одержаних балів здійснювалася з урахуванням нормального розподілу результатів тестування відповідно до прийнятої шкали оцінок.

Таблиця 5.4

Розподіл балів за тестування, залежно від складності завдань

№ завдань у тесті	Рівень складності завдання	Кількість балів за одне завдання	Кількість балів за всі завдання
1 – 10	1-й	2	20
11 – 14	2-й	4	16
15 – 18	3-й	8	32
19 – 20	4-й	16	32
Загальна кількість балів:			100

Для обробки результатів тестування використовувалася Z-шкала, що передбачала переведення первинних балів за формулою 5.7:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S_x}, \quad (5.7)$$

де X_i – кількість балів i -го студента за тестування;

\bar{X} – середнє арифметичне значення балів за тестування;

S_x – стандартне відхилення результатів тестування від середнього значення (визначається за формулою 5.8).

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (X_i - \bar{X})^2}{N}}, \quad (5.8)$$

де N – загальна кількість студентів, що брали участь у тестуванні.

Одержані Z -оцінки кожного студента співвідносилися з прийнятою 4-бальною шкалою (відповідно до окреслених рівнів сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь), для якої встановлено такий діапазон значень: до 1,9 – низький рівень; 2 – 2,9 – середній рівень; 3 – 3,9 – достатній рівень; 4 і більше – високий рівень.

Щоб перевести Z -бал у 4-бальну шкалу, необхідно його помножити на вибрану величину стандартного відхилення $S_{x(4)}$ і отриманий добуток додати (з урахуванням знака при Z) до вибраного середнього значення $\bar{X}^{(4)}$ (див. формулу 5.9):

$$X_{i(4)} = Z_i \cdot S_{x(4)} + \bar{X}^{(4)}, \quad (5.9)$$

де $X_{i(4)}$ – бал i -го студента за 4-бальною шкалою оцінювання.

Для обраної 4-бальної шкали середнє арифметичне $\bar{X}^{(4)} = 2,5$, а стандартне відхилення: $S_{x(4)} = 2,5/3 = 0,83$ [342].

Аналіз результатів тестування проводився з використанням редактора електронних таблиць *MS Excel*, що дало змогу автоматизувати процес обробки даних й унеможливити появу випадкових помилок, пов'язаних із зовнішніми об'єктивними чинниками.

Встановлення рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних та експериментальних груп наприкінці науково-педагогічного експерименту здійснювалося за результатами виконання творчих етнодизайнерських задач. Студентам було запропоновано чотири задачі, кожна з яких максимально оцінювалася 25-ма балами.

При розробці комплексу етнодизайнерських задач ми виходили з того, що розвиток у студентів просторового і «площинного» мислення (легкість переходу від однієї наочної основи до іншої) зумовлений характером інформації, що міститься в умові проектного завдання. Недостатність одного з видів інформації – словесної чи графічної – стимулює у студентів компенсаторну діяльність. Так, наприклад, при недостатній кількості словесної інформації переважають прагнення до понятійного осмислення заданих графічних умов і їх вираження на вербальному рівні. Навпаки, при нестачі або відсутності графічної інформації текстова умова доповнюється ескізами, малюнками, кресленнями, що супроводжується активним проявом просторового мислення [143; 482].

Відповідно до цього можна зробити висновок, що дефіцит графічної інформації у змісті завдань творчого спрямування – одна з умов розвитку важливих компонентів здібностей до етнодизайнерської діяльності (легкість асоціювання, образне мислення, продуктивна уява), які стимулюють прояв ініціативності і самостійності студентів у відборі об'єктів проектування.

Формування умінь мисленнево оперувати образами реальних об'єктів і зображеннями їх форми та декору, аналізувати основні ознаки конструкції, відношення її елементів у просторі дає можливість розвивати не лише здібності до швидкого й точного сприйняття і переробки інформації графічними засобами, а й просторове мислення як важливий компонент структури здібностей до етнодизайнерської діяльності. Відомо, що рівень розвитку просторового мислення характеризується такими показниками, як широта та доступність різних типів оперування образами [489].

Важливе значення для навчання студентів етнодизайну мають завдання на розвиток **мнемонічних здібностей**. Зазвичай, це завдання на [480]: 1) *класифікацію* (розподіл об'єктів та їх елементів за класами, розподіл групами на основі загальних ознак); 2) *структурування* (визначення взаємного розташування окремих елементів об'єкта, внутрішньої будови конструкції); 3) *систематизацію* (встановлення певного порядку в

розташуванні елементів проектованого об'єкта); 4) *схематизацію* (спрощене, умовне зображення проектованої конструкції у процесі виконання ескізу, креслення, малюнка, схеми); 5) *аналогію* (встановлення подібності досліджуваних або проектованих об'єктів); 6) *перекодування* (подання інформації у формі, відмінній від вихідної, наприклад, переведення наочного зображення у символну форму); 7) *асоціацію* (встановлення зв'язків за подібністю, протилежністю, суміжністю) та ін.

5.3. Аналіз результатів дослідження процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва

Методи проектування є механізмами корелювання складних ієрархічних зв'язків між засобами і компонентами процесу художньо-проектної діяльності. До методів, відповідних властивостям об'єктів нашого дослідження віднесено: метод структурно-семіотичного аналізу, порівняльний, оцінювальний, метод аналогії, метод синектики, метод асоціацій, матриці ідей, мозкового штурму, метод рольових перевтілень. У дослідженні запропоновано адаптацію кожного з методів до специфічних властивостей продукції етнодизайну й декоративно-прикладного мистецтва і процесу її проектування.

При визначенні якості результатів проектування застосовано критерії оцінювання, що є виміром достовірності, відповідності знань, досягнень, результатів наукового пізнання предметам та явищам об'єктивної дійсності. У встановленні критеріїв враховано: специфіку продукції етнодизайну й декоративно-прикладного мистецтва, структуру процесу проектування, його етапність і наявність типових задач. Якість результатів проектування визначається взаємодією трьох критеріїв: аналітичного, креативного та технічно-графічного, кожен з яких детально розглянутий за складом.

У контрольних групах (КГ) навчання студентів етнодизайну здійснювалося традиційно, здебільшого на основі вивчення фахових

дисциплін та елементів комп'ютерної графіки, комп'ютерного проектування та інформаційних технологій. В експериментальних групах (ЕГ) проходило впровадження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, яка передбачала: 1) вивчення інформатики, основ комп'ютерної графіки та комп'ютерного проектування за вдосконаленими програмами; 2) впровадження нових експериментальних навчальних дисциплін («Основи інформатики», «Комп'ютерна графіка» та «Комп'ютерне проектування»); 3) комплексне використання активних й інтерактивних форм і методів навчання; 4) розв'язання системи фахових завдань репродуктивного, проблемного і творчого характеру; 5) широке застосування графічних комп'ютерних програм (SkeachUp, 3d Max Studio) та найбільш ефективних засобів автоматизації креслярсько-графічних і технології проектно-конструкторських робіт (зокрема САПР КОМПАС, ArtCam Pro).

Надійність і достовірність даних експериментальної роботи забезпечувалася вибором науково-обґрунтованих критеріїв та показників якості художньо-проектної підготовки студентів, а також раціональними методами педагогічного діагностування й оцінювання одержаних результатів. Основними (узагальненими) **критеріями** і відповідними **показниками** етнодизайнерської підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва обрано такі: 1) *якість художньо-проектних знань* (повнота, глибина, конкретність, міцність, гнучкість, усвідомленість, оперативність, узагальненість, системність, систематичність); 2) *ступінь прояву мисленневих операцій* у процесі розв'язання етнодизайнерських завдань (вміння аналізувати, синтезувати, порівнювати, абстрагувати, узагальнювати тощо); 3) *рівень самостійності* у процесі етнодизайнерської діяльності (спонукальний, ситуативний, творчий); 4) *сформованість* етнодизайнерських умінь (склад і якість виконуваних дій, їх усвідомленість, повнота, розгорнутість та ін.);

5) *графічна грамотність* (оптимальність кількості зображень та їх доцільність для повного розкриття форми предмета; необхідність і достатність розмірів; техніка виконання креслень та ін.).

Кількісні та якісні показники художньо-проектної діяльності студентів дозволили виокремити чотири найбільш чітко виражених **рівні етнодизайнерської підготовки** майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва: *низький* (репродуктивний), *середній* (інтерпретуючий), *достатній* (перетворювальний) та *високий* (творчо-дослідницький). Виявлення кількісної та якісної характеристики рівня етнодизайнерської підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на усіх етапах дослідно-експериментальної роботи здійснювалося різними методами діагностування, основними з яких було обрано педагогічне тестування та виконання контрольної (графічної) роботи.

Аналіз результатів вхідного діагностування засвідчив здебільшого низький рівень художньо-проектної підготовки студентів контрольних (50,51 %) й експериментальних (49,35 %) груп. Середній та достатній рівні художньо-проектної підготовки спостерігалися у 31,54 % й 11,54 % студентів КГ й 32,99 % і 12,21 % досліджуваних ЕГ відповідно. Найнижчі показники щодо кількості студентів були зафіксовані на високому рівні художньо-проектної підготовки (6,41 % у КГ та 5,45 % в ЕГ). Аналіз результатів вихідного діагностування майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засвідчив підвищення рівня художньо-проектної підготовки студентів, проте динаміка якісних змін в КГ й ЕГ суттєво різнилася. Порівняльний аналіз величин абсолютного середнього значення якісних змін у контрольних й експериментальних групах уможливив припущення про те, що підвищення рівня фахової підготовки студентів контрольних груп (на 7,69 %) зумовлене вивченням етнодизайну за традиційною методикою, а в ЕГ (на 17,79 %) став результатом успішної реалізації структурних компонентів розробленої методичної системи навчання етнодизайну майбутніх

художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

З метою практичного підтвердження одержаних результатів дослідження та їх значення для професійного становлення майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у процесі дослідно-експериментальної роботи здійснювався аналіз впливу навчання елементів етнодизайну студентів на успішність розв'язання проектно-технологічних задач. Підбір проектно-технологічних задач здійснювався з урахуванням: 1) найбільш актуальних (максимально наближених до потреб фаху) проблем, пов'язаних з художньо-творчою діяльністю майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва; 2) рівня складності задач, що відображає міру інтеграції інформації з різних галузей знань; 3) ступеня проблемності задач, що визначається психологічною складністю знаходження способу розв'язання, тобто характеризується співвідношенням між «відомим» і «невідомим»; 4) можливості інтеграції знань студентів із загально-художніх і технічних дисциплін, технологічного практикуму та ін.; 5) створення сприятливих умов для розвитку етнодизайнерського мислення студентів, просторового уявлення форми та конструктивних особливостей графічних об'єктів на основі поєднання реальних деталей з їх графічними образами (проектом, рисунком, кресленням).

Аналіз емпіричних даних доводить, що переважна більшість студентів із низьким рівнем етнодизайнерської підготовки не зуміли успішно розв'язати проектно-технологічні задачі, водночас студенти із середнім рівнем показали переважно задовільний результат. Студенти з достатнім рівнем етнодизайнерської підготовки здебільшого розв'язали проектно-технологічні задачі на оцінку «добре», а високий рівень етнодизайнерської підготовки забезпечив переважно відмінне розв'язання задач, яке супроводжувалося творчим підходом.

Зведені показники оцінки успішності розв'язання художньо-проектних задач студентами КГ й ЕГ, емпірично підтвердили припущення про те, що

рівень етнодизайнерської підготовки студентів безпосередньо впливає на успішність розв'язання художньо-проектних задач, що слугує одним із важливих показників готовності майбутніх фахівців до етнодизайнерської діяльності в галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Одержані результати дослідно-експериментальної роботи потребували емпіричного підтвердження їх достовірності та об'єктивності, що здійснювалося з допомогою методів математичної статистики. Статистична обробка результатів дослідження з достовірністю 95 % підтвердила припущення (альтернативну гіпотезу) про те, що вищий показник якісних змін рівня художньо-проектної підготовки у студентів експериментальних груп, порівняно з контрольними, є не випадковим, а зумовлений результатом навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій за розробленою методичною системою з дотриманням комплексу відповідних педагогічних умов та використанням ефективних засобів її реалізації.

З'ясовано й описано межі історико-етнографічних етнокультурних середовищ України. Зазначено необхідність використання середовищного підходу до навчання етнодизайну студентів різних типів вищих мистецьких навчальних закладів, щоб оцінювання їхніх навчальних досягнень здійснювалося на засадах взаємодоповнюваності художнього проектування (фігуротворення) і художнього конструювання (формотворення) та з урахуванням особливостей етнічного формотворення і декорування. З огляду на етнографічне різноманіття природних ландшафтів і етнічної своєрідності у формотворенні і декоруванні, до критеріїв навчальних досягнень майбутніх фахівців з етнодизайну віднесено критерій вибору особистісно-ціннісного середовища для розроблення і впровадження власних художніх проектів.

Художньо-проектна творчість зближує майбутнього фахівця декоративно-прикладного мистецтва з матеріально-художнім етнічним середовищем завдяки природному розвитку його просторової уяви. Розроблено психологічну структуру художньо-проектних дій художника, у

якій сформульовано прийоми синтезу уявних образів: загострення, гіперболізація і мінімізація, аглютинація, схематизація, типізація. Актуалізовано теоретичне положення В. Вернадського про три види розвитку «живої матерії» біосфери – психічний, соціальний і фізичний. Обґрунтовано необхідність використання особистісно орієнтованого підходу до оцінювання навчальних досягнень з етнодизайну у студентів вищих мистецьких освітніх закладів і запропоновано критерій сформованості інтегральної проектно-художньої дії з етнодизайну, що характеризується взаємопідсиленням звукового, зорового і предметно-перетворювального художніх образів.

Обґрунтуванню підлягало три **критерії оцінювання** навчальних досягнень студентів етнодизайну: вибір особистісно-ціннісного середовища для розроблення і впровадження художніх проектів (*процесуально-діяльнісний критерій*); розвиток етнічного стереотипу і етнічної ідентичності засобами етнодизайну (*особистісно-мотиваційний критерій*); сформованість інтегральної проектно-художньої дії у майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва етнодизайну (*результативно-оцінювальний критерій*).

До показників *процесуально-діялісного* критерію віднесено: вибір соціокультурного середовища циклічних регіонально своєрідних календарно-обрядових свят, вибір музейного середовища для художнього проектування, конструювання і виставкової презентації етнічних творів; вибір аудиторного навчального середовища для художнього проектування.

Показниками *особистісно-мотиваційного* критерію були такі: прагнення до формотворення з урахуванням етнічного стилю; прагнення до декорування в етнічному стилі; комунікаційні взаємовідносини з членами особистісно ціннісної етнічної групи; наявність екологічного світогляду, цілісності біоадекватного мислення й уяви; етична біоадекватна поведінка в етнокультурному і ландшафтному середовищах етнографічного регіону.

До показників *результативно-оцінювального* критерію віднесено: художнє проектування студентами етнічних артефактів з використанням водночас трьох видів художніх образів – звукового, зорового та предметно-перетворювального; художнє проектування студентами етнічних артефактів з використанням пари художніх образів – звукового і зорового; зорового і предметно-перетворювального; звукового і предметно-перетворювального; художнє проектування студентами етномистецьких артефактів із використанням лише одного з художніх образів: звукового, зорового або предметно-перетворювального.

З урахуванням обраних критеріїв і показників визначено високий, достатній та середній рівні навчальних досягнень студентів вищих мистецьких навчальних закладів з етнодизайну. Низький рівень навчальних досягнень студентів у творчій етнодизайнерській діяльності не передбачався.

Для з'ясування стану навчання етнодизайну студентів вищих мистецьких навчальних закладів проведено констатувальний етап педагогічного експерименту. Його основна мета полягала в з'ясуванні стану взаємодоповнюваності освітнього середовища з етнодизайну та методичної системи навчання етнодизайну студентів у традиційному навчальному процесі вищих мистецьких закладів різних типів та рівнів акредитації. Використано методи спостережень, вивчення навчальної документації, аналізу художніх проєктів, анкетування студентів і викладачів, тестування та ін. З допомогою електронних тестових завдань виявлялися студенти з високим рівнем естетичної обдарованості, потенційними здатностями до художнього проектування та конструювання з урахуванням етнічного стилю формотворення і декорування.

Аналіз результатів констатувального експерименту дозволив зробити **висновки**: 1) *навчальний процес з етнодизайну відбувається розрізнено*, без урахування принципів наступності та неперервності на різних рівнях і ступенях освіти (молодший спеціаліст, бакалавр, магістр), у т.ч. навіть у мистецьких навчально-наукових комплексах «Художнє професійне училище

– Мистецький коледж – Інститут мистецтв (університет, академія)»; 2) процес навчання етнодизайну студентів зазначених типів вищих мистецьких навчальних закладів *носить здебільшого фрагментарний характер*; теоретико-методологічні засади навчання етнодизайну не враховуються, навчально-методичне забезпечення недостатнє, а подекуди й відсутнє; 3) рівень сформованості навчальних досягнень майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва з етнодизайну *не відповідає соціальному замовленню суспільства до якості фахової підготовки*, зазначених у Державних галузевих стандартах та Класифікаторі професій; 4) у більшості учасників навчального процесу *виявлений недостатній рівень* сформованості навчальних досягнень з етнодизайну, що свідчить про недостатню наукову розробленість теорії і практики навчання етнодизайну студентів вищих мистецьких навчальних закладів; 5) позитивний практичний досвід навчання етнодизайну студентів у різних типах навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва *здебільшого не узагальнювався та не поширювався*.

Результативність спеціально створеного освітнього середовища та методичної системи навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва визначалася шляхом експериментальної апробації у процесі формульованого етапу педагогічного експерименту. Його мета полягала в створенні фахового освітнього середовища й апробації методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

Вивчено контингент учасників освітнього процесу у навчально-наукових комплексах «Художнє професійне училище – Мистецький коледж – Інститут мистецтв» і визначено їх місце в експериментальному навчальному процесі: 1) перший етап (*пропедевтично-виконавський рівень навчання етнодизайну*) – формульовальний експеримент з учнями вищих професійних училищ і студентами коледжів мистецького профілю; 2) другий

етап (*фаховий рівень навчання етнодизайну*) – формувальний експеримент зі студентами-бакалаврами вищих мистецьких навчальних закладів; 3) третій етап (*дослідницький рівень навчання етнодизайну*) – формувальний експеримент зі студентами-магістрами. З метою запобігання дублюванню змісту навчання етнодизайну, програми навчальних дисциплін та їх місце у структурі навчальних планів узгоджувалися з викладачами навчально-наукових комплексів.

Аналіз результатів заліків та іспитів, поданих у екзаменаційних відомостях, художніх проектів, тестових завдань показав, що в КГ та ЕГ навчалися студенти з приблизно однаковим рівнем знань і вмінь у галузі етнодизайну. Подальше експериментальне навчання студентів в КГ здійснювалося за традиційною методикою та змістом, де використовувався загальноприйнятий дидактичний матеріал, усталені у вищій школі форми, методи і засоби навчання. В ЕГ освітній процес здійснювався в оновленому освітньому середовищі з використанням удосконаленого змісту традиційних навчальних дисциплін, нових авторських курсів та відповідного навчально-методичного забезпечення реалізації модулів методичної системи навчання етнодизайну.

Формувальний експеримент здійснювався поетапно: *перший* – навчання етнодизайну майбутніх художників-виконавців рівня молодший спеціаліст; *другий* – навчання етнодизайну майбутніх художників-практиків рівня бакалавр; *третій* – навчання етнодизайну майбутніх художників-дослідників рівня магістр. На першому етапі формувального експерименту вдосконалювався зміст навчання етнодизайну у позааудиторній роботі (гуртки, студії, майстер-класи), яка проводилася у мистецьких коледжах і вищих художніх професійних училищах, модернізувалися форми і методи діяльності самодіяльних творчих об'єднань у цих закладах мистецького профілю. Із теоретичної моделі освітнього середовища з етнодизайну виокремлено такий середовищний модуль як аудиторне навчальне

середовище з етнодизайну; трансформовано зміст програмового забезпечення гуртків і студій шляхом включення експериментального тематичного блоку, достатнього і необхідного для майбутніх художників; використано процесуально-діяльнісний модуль, який передбачав художнє проектування, конструювання і пошукове макетування в етнічному стилі; забезпечено взаємодію традиційних й інноваційних форм організації навчального процесу, способів, прийомів і засобів навчання етнодизайну.

На першому етапі формувального експерименту майбутні художники-виконавці виявляли здебільшого показники сформованості навчальних досягнень з етнодизайну за результативно-оцінювальним критерієм, здійснюючи художнє проектування етнічних артефактів з використанням трьох видів художніх образів – звукового, зорового та предметно-перетворювального в їх синтезі, взаємодоповненні або автономності.

На другому етапі формувального експерименту вдосконалювався зміст етнодизайну в авторських програмах для студентів-бакалаврів («Основи комп'ютерної графіки», «Комп'ютерні технології в проектуванні», «Комп'ютерне проектування», «Комп'ютерна і проектна графіка», «Технологічна практика»). Із теоретичної моделі освітнього середовища з етнодизайну виокремлювався такий модуль як інформаційне середовище з декоративно-прикладного мистецтва і народних художніх промислів. У цьому середовищі студентам-бакалаврам ЕГ пропонувався вільний вибір художніх технік декоративно-прикладного мистецтва; модернізовано зміст програмового забезпечення шляхом включення експериментального тематичного блоку, достатнього і необхідного для майбутніх художників-практиків; використано суб'єктно-організаційний модуль теоретичної моделі методичної системи навчання етнодизайну студентів вищих мистецьких навчальних закладів; проведено широку пошуково-дослідницьку діяльність з етнодизайну; забезпечено різноманітні форми взаємодії учасників освітнього процесу (майстер-класи; тренінги, організації виставок, екскурсії; навчально-ігрова діяльність, активні та інтерактивні форми взаємодії студентів); задіяна

сукупність способів, прийомів і засобів навчання етнодизайну, зокрема використання викладачем різних способів розвитку художньо-образної уяви (загострення, аглютинація, гіперболізація і мінімізація, схематизація, типізація), а також забезпечення студентам вільного вибору прийомів проектування (за наочним зразком, поданим зображенням, словесною інструкцією, власним задумом й уявою).

На другому етапі формувального експерименту майбутні художники-практики виявляли здебільшого показники сформованості навчальних досягнень з етнодизайну за процесуально-діяльнісним критерієм, здійснюючи усвідомлений вибір: соціокультурного регіонального середовища; музейного середовища для художнього проектування, конструювання і виставкової презентації етнічних творів; аудиторного навчального середовища для художнього проектування.

На третьому етапі формувального експерименту вдосконалювався зміст етнодизайну у програмовому і навчально-методичному забезпеченні авторських курсів «Комп'ютерна графіка» для студентів училища і «Комп'ютерне проектування» для студентів-магістрів. Із теоретичної моделі освітнього середовища виокремлювався модуль – етнокультурне середовище з такими різновидами етнодизайну: 1) ландшафтів – врахування українського етнічного стилю паркового мистецтва; 2) інтер'єрів – врахування регіональних традицій творів декоративного мистецтва та малярства; 3) костюмів – врахування регіональної своєрідності строю та декору національного одягу; 4) технічних форм – врахування регіональних традицій творів прикладного мистецтва; 5) художньої графіки – врахування традиційних технік осередків художнього розпису; модернізувався зміст програмового забезпечення шляхом включення експериментального тематичного блоку, достатнього і необхідного для майбутніх художників-дослідників; використано ціннісно-смісловий модуль теоретичної моделі методичної системи навчання етнодизайну студентів вищих мистецьких навчальних закладів, який передбачав формування і розвиток

соціокультурних цінностей, норм, переконань, схильність до національних традицій, забезпечення в колективі атмосфери емоційного і фізичного благополуччя, а також самодіагностики здібностей до художнього проектування в етнічному стилі; розширено форми взаємодії учасників навчального процесу з переведенням акцентів на самостійну художньо-проектну і науково-дослідницьку діяльність; задіяна сукупність способів, прийомів і засобів навчання етнодизайну, зокрема: моделювання експериментальних ситуацій, художнє проектування, технічне конструювання з використанням засобів САПР; методи розвитку графічних і колористичних навичок, відчуття кольору; умінь композиційних побудов, формотворення, розробки схем орнаментів тощо.

На третьому етапі формувального експерименту майбутні художники-дослідники виявляли здебільшого показники сформованості навчальних досягнень з етнодизайну за особистісно-мотиваційним критерієм, демонструючи прагнення до формотворення з урахуванням етнічного стилю і наявності екологічного світогляду; прагнення до декорування в етнічному стилі та цілісність біоадекватного мислення й уяви; беручи участь у спілкуванні та взаємовідносинах із членами особистісно ціннісної етнічної групи й дотримуючись етичної біоадекватної поведінки в етнокультурному та ландшафтному середовищах свого історико-етнографічного регіону.

Як свідчать результати формувального етапу педагогічного експерименту, у студентів КГ та ЕГ стабільними виявилися числові значення достатнього рівня навчальних досягнень з етнодизайну, які визначають здатність студентів до художнього проектування на площині, використання різних художніх технік тощо, що характерно для художників з домінуванням творчої образної уяви. Студенти типу «художники-глядачі» з характерним домінуванням мимовільної образної уяви виявилися здебільшого індиферентними до впливу експериментального освітнього середовища та методичної системи навчання етнодизайну.

Показниками критеріїв середнього і високого рівнів характеризуються здатності студентів до художнього проектування об'єктів у просторі, предметно-перетворювальних дій. Для студентів типу «майстри-діячі» (художники предметних форм, фахівці з довільною формотворчою уявою) апробація експериментального дизайн-освітнього середовища та методичної системи навчання етнодизайну виявилася ефективною, що засвідчено кількісним і якісним аналізом результатів дослідно-експериментальної роботи. Отже, теоретичні моделі освітнього середовища та методичної системи навчання етнодизайну за умови їхнього використання у взаємодоповненні забезпечують майбутнім художникам-виконавцям, художникам-практикам і художникам-дослідникам значне підвищення рівня їхніх навчальних досягнень з етнодизайну на основі використання інформаційних технологій.

У процесі статистичної обробки результатів дослідження доведено гіпотезу про те, що вищий середній показник якісних змін рівня навчальних досягнень студентів ЕГ (15,27 %), порівняно з КГ (10,56 %), не зумовлений випадковими чинниками, а є результатом цілеспрямованого і послідовного впровадження модулів методичної системи навчання етнодизайну студентів у вищих мистецьких навчальних закладах.

Виокремлено й експериментально перевірено педагогічні умови застосування розробленої методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій, основними з яких є такі: 1) планування навчального процесу з використанням міжпредметних зв'язків, інтегрування змісту навчальних дисциплін; 2) використання навчальних завдань компетентнісного спрямування, для виконання яких студенти мають застосовувати знання й уміння з різних навчальних дисциплін; 3) система тренувальних вправ, що сприяє формуванню орієнтовної основи діяльності студента на виробничій практиці, що надає йому можливість обрати зміст

навчання, який відповідатиме його конкретній діяльності в процесі проходження практики.

Виходячи з тривалості і масовості вияву ознак, можна виокремити дві **групи критеріїв успішності** підготовки фахівців декоративно-прикладного мистецтва, які умовно називаємо «інтегральними» та «локальними». *Інтегральні* – група критеріїв, у яких відображається сума педагогічних впливів, здійснених у різний час, з використанням різних методів, прийомів та за різних умов, у навчанні різних дисциплін. *Локальними* в контексті дослідження є критерії, за допомогою яких виокремлюють ознаки, які є ситуативними виявами складових професійної готовності, і характеризують теж досить стійкі особистісні утворення. Їх вияви можуть бути джерелом оперативних даних, які характеризують рівень навченості суб'єкта навчання, зокрема після завершення вивчення певного навчального курсу. Критерії розглянуто також з огляду на можливості реалізації процедур отримання експериментальних даних для визначення рівня вияву кожного з них.

Виокремлено як найважливіші такі: 1) успішна фахова діяльність майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва (робота або продовження навчання за отриманим фахом); 2) якості, виявлені суб'єктом навчання в процесі проходження виробничої практики; 3) загальна оцінка за виробничу практику; 4) швидкість включення практиканта в діяльність на робочому місці; 5) рівень самостійності діяльності на робочому місці (за оцінкою керівника виробничої практики; самооцінкою); 6) якість заповнення практикантом звітної документації.

Достовірність науково-педагогічного експерименту забезпечувалася величиною розбіжності між результатами діагностування студентів контрольних й експериментальних груп на початку дослідження. Зведені експериментальні дані щодо кількості студентів КГ й ЕГ з відповідним рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь на початку експерименту наведені у таблиці 5.5.

Таблиця 5.5

**Зведені результати вхідного діагностування рівня сформованості
етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ**

Рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь	Кількість студентів		Показник у % від кількості студентів		Абсолютна розбіжність між показниками КГ й ЕГ
	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	
Репродуктивний (низький)	84	85	45,60%	45,21%	0,39%
Частково-перетворювальний (середній)	57	65	32,42%	34,04%	1,63%
Реконструктивний (достатній)	26	24	14,84%	12,23%	2,61%
Творчий (високий)	14	16	7,14%	8,51%	1,37%
Середнє значення абсолютної розбіжності між показниками КГ й ЕГ:					1,50%

Аналіз зведених експериментальних кількісних даних (табл. 5.5) засвідчує незначну розбіжність між показниками контрольних та експериментальних груп студентів на кожному з рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь. Найменша розбіжність зафіксована на репродуктивному рівні (0,39 %), а найбільша – на реконструктивному (2,61 %). Оскільки середнє значення абсолютної розбіжності між показниками КГ й ЕГ (1,50 %) не перевищує 2 %, можна стверджувати про однорідність двох вибірок і приблизно однаковий рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів на початку науково-педагогічного експерименту.

Результати дослідження, одержані на етапі вхідного діагностування дають підстави для висновку: в обох вибірках студентів здебільшого переважає репродуктивний (45,60 % студентів у КГ й 45,21 % – в ЕГ) та частково-перетворювальний (32,42 % студентів у КГ й 34,04 % – в ЕГ) рівні сформованості етнодизайнерських знань й умінь. Реконструктивний рівень

сформованості етнодизайнерських знань й умінь проявився лише у 14,84 % студентів контрольних і 12,23 % експериментальних груп відповідно. Найменша кількість студентів володіли творчим рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь (7,14 % у КГ та 8,51 % в ЕГ).

Зведені результати вхідного діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів представлені на рис. 5.1. Таким чином, зважаючи на недостатнє підґрунтя для подальшої ефективної художньо-проектної підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, потребує перегляду традиційна система навчання художнього проектування студентів, а також зміст і методика її реалізації.

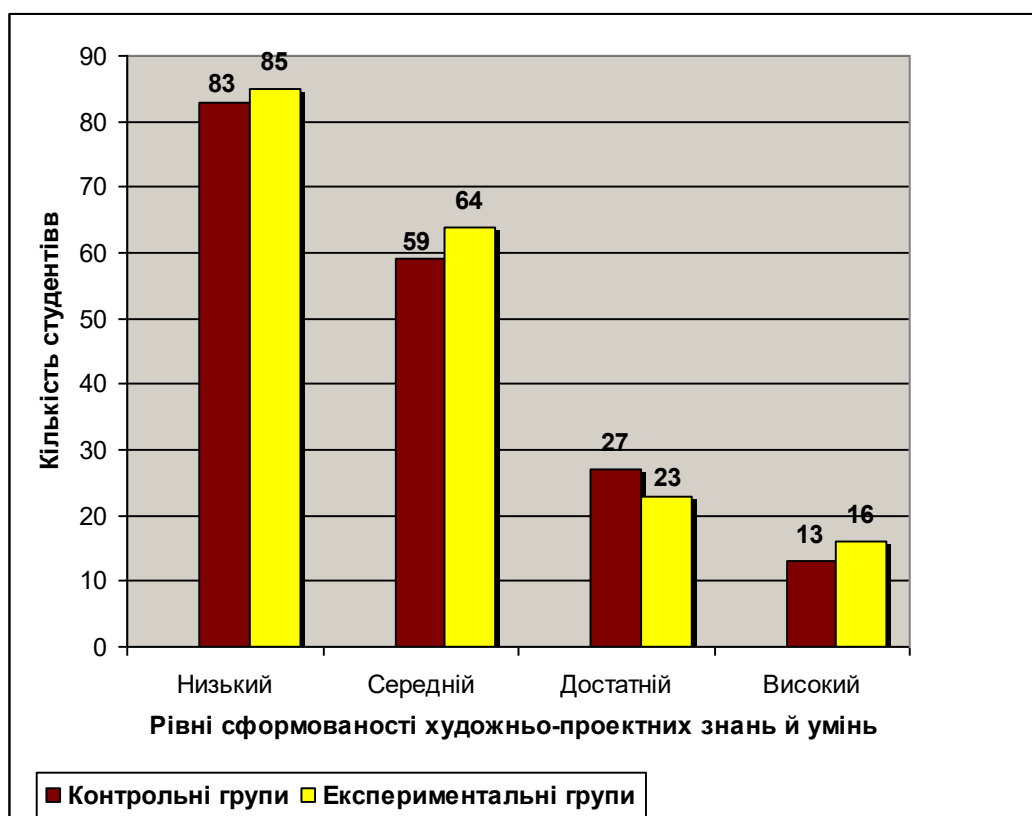


Рис. 5.1. Зведені результати вхідного діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ

Пошуковий етап науково-педагогічного експерименту передбачав апробацію моделі методичної системи формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь; коригування методика навчання студентів

художнього проектування; забезпечення відповідних організаційно-педагогічних умов ефективного формування етнодизайнерських знань й умінь.

У процесі формувального етапу науково-педагогічного експерименту здійснювалося підсумкове діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ на основі розв'язання тестових завдань і творчих етнодизайнерських задач; порівняння експериментальних даних та формулювання висновків про ефективність й доцільність практичної реалізації методичної системи та організаційно-педагогічних умов формування етнодизайнерських знань і вмінь у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Результати підсумкового діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ подано у додатках. Зведені експериментальні дані щодо кількості студентів КГ й ЕГ із відповідним рівнем сформованості етнодизайнерських знань й умінь наприкінці експерименту наведені у таблиці 5.6 та на рис. 5.2.

Таблиця 5.6

Зведені результати підсумкового діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ

Рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь	Кількість студентів		Показник у % від кількості студентів	
	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ
Репродуктивний (низький)	65	21	35,71%	11,17%
Частково-перетворювальний (середній)	50	62	27,47%	32,98%
Реконструктивний (достатній)	42	57	23,08%	30,32%
Творчий (високий)	25	48	13,74%	25,53%

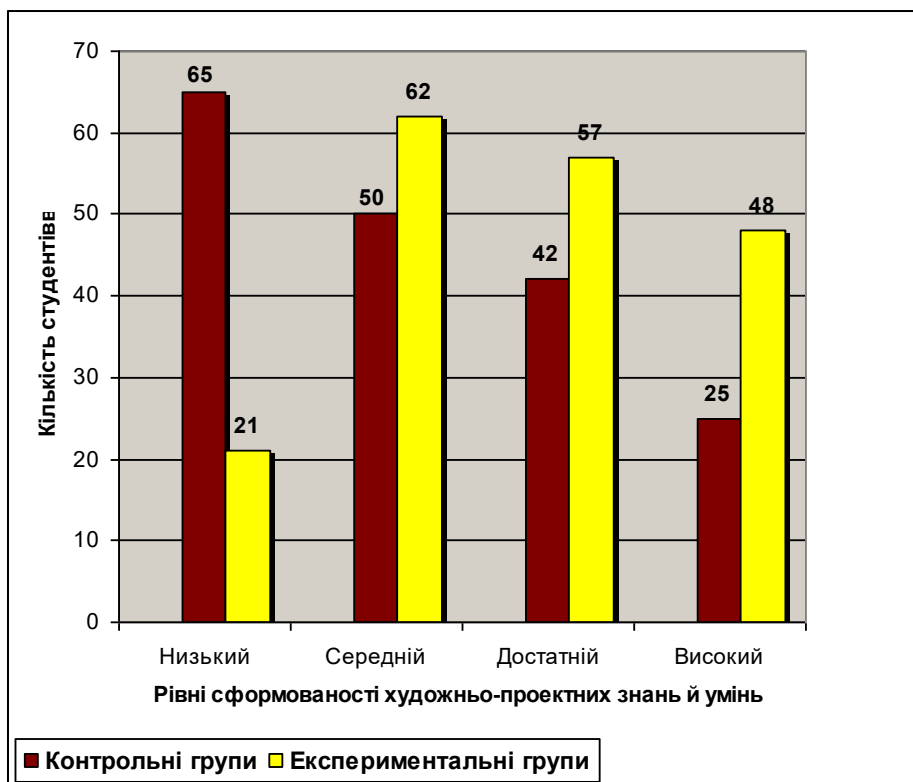


Рис. 5.2. Зведені результати підсумкового діагностування рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ

Аналіз результатів формувального етапу експерименту засвідчує позитивну динаміку якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ. У таблиці 5.7 представлені порівняльні показники сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних груп на різних етапах науково-педагогічного експерименту.

Найбільш суттєві зміни (див. табл. 5.7) відбулися на репродуктивному рівні сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів ($-9,89\%$), а найменш помітні – на частково-перетворювальному ($-4,95\%$). Абсолютне середнє значення якісних змін у сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних груп ($7,42\%$) вказує на результат навчання студентів художнього проектування за традиційною методикою.

Таблиця 5.7

Динаміка сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних груп упродовж науково-педагогічного експерименту

Рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів	Кількість студентів, у %		Динаміка змін, %
	на початку експерименту	наприкінці експерименту	
Репродуктивний (низький)	45,60%	35,71%	-9,89%
Частково-перетворювальний (середній)	32,42%	27,47%	-4,95%
Реконструктивний (достатній)	14,84%	23,08%	8,24%
Творчий (високий)	7,14%	13,74%	6,59%
Абсолютне середнє значення якісних змін:			7,42%

У таблиці 5.8 представлені порівняльні показники сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп на різних етапах науково-педагогічного експерименту.

Таблиця 5.8

Динаміка сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп протягом науково-педагогічного експерименту

Рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів	Кількість студентів, у %		Динаміка змін, %
	на початку експерименту	наприкінці експерименту	
Репродуктивний (низький)	45,21%	11,17%	-34,04%
Частково-перетворювальний (середній)	34,04%	32,98%	-1,06%
Реконструктивний (достатній)	12,23%	30,32%	18,09%
Творчий (високий)	8,51%	25,53%	17,02%
Абсолютне середнє значення якісних змін:			17,55%

Найбільш суттєві зміни в якості сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп (див. табл. 5.8) відбулися на репродуктивному рівні (-34,04 %), а найменш помітні – на частково-перетворювальному (-1,06 %). Проте абсолютне середнє значення якісних змін у студентів експериментальних груп помітно вище (17,55 %), ніж у контрольній групі (7,42 %), що може вказувати на ефективність процесу навчання етнодизайну майбутніх художників за експериментальною методикою з дотриманням організаційно-педагогічних умов формування етнодизайнерських знань й умінь.

Графічно динаміка сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних й експериментальних груп упродовж всіх етапів науково-педагогічного експерименту представлена на рис. 5.3.

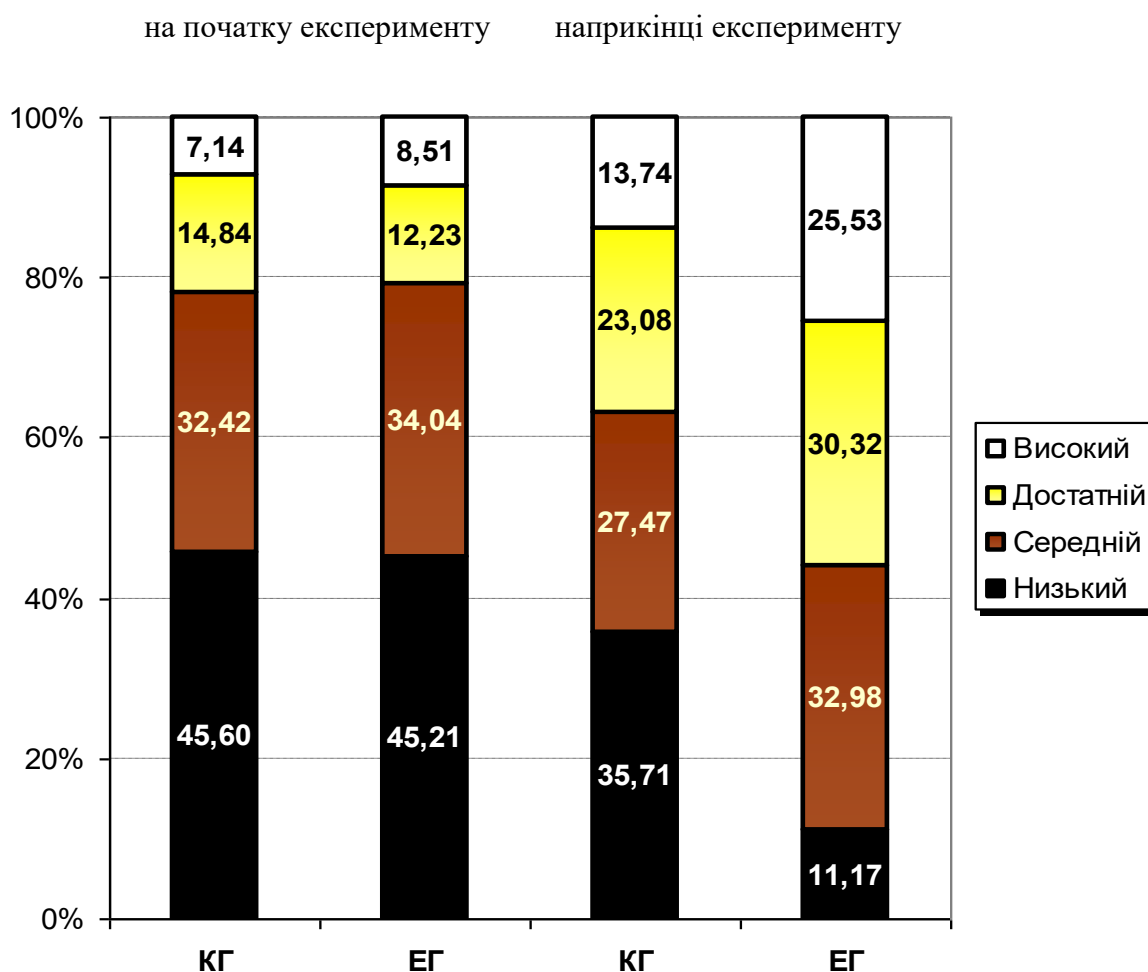


Рис. 5.3. Динаміка сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ й ЕГ упродовж науково-педагогічного експерименту

Кількісна оцінка рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних й експериментальних груп здійснювалася за процентним співвідношенням кількості студентів на кожному з рівнів (репродуктивний, частково-перетворювальний, реконструктивний, творчий) на всіх етапах дослідно-експериментальної роботи.

Для відстежування динаміки якісних змін у навчанні етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва використано середній показник, що обчислювався за формулою 5.10 [264]:

$$C_p = \frac{a + 2b + 3c + 4d}{100}, \quad (5.10)$$

де a , b , c , d – процентна виражена кількість студентів відповідно з репродуктивним, частково-перетворювальним, реконструктивним і творчим рівнями сформованості етнодизайнерських знань й умінь.

Для нашого дослідження середній показник для контрольної й експериментальної груп наприкінці науково-педагогічного експерименту становив відповідно:

$$C_{p(\kappa)} = \frac{35,71 + 2 \cdot 27,47 + 3 \cdot 23,08 + 4 \cdot 13,74}{100} = 2,15.$$

$$C_{p(e)} = \frac{11,17 + 2 \cdot 32,98 + 3 \cdot 30,32 + 4 \cdot 25,53}{100} = 2,70.$$

Ефективність експериментального дослідження перевірялася на основі коефіцієнту ефективності (K), значення якого може спростувати або підтвердити доцільність запропонованої методичної системи та організаційно-педагогічних умов формування етнодизайнерських знань й умінь студентів. Коефіцієнт ефективності вираховувався за формулою 5.11 [264]:

$$K = \frac{C_{p(e)}}{C_{p(\kappa)}}, \quad (5.11)$$

де $C_{p(e)}$ – середній показник рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь у студентів експериментальних груп;

де $C_{p(\kappa)}$ – середній показник рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь у студентів.

Для нашого дослідження:

$$K = \frac{2,70}{2,15} = 1,26. \quad (5.12)$$

Одержане значення коефіцієнту ефективності є більшим за одиницю ($1,26 > 1$), що вказує на кращі (вагоміші) кількісні зміни на кожному з рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь у студентів експериментальних груп і, відповідно, підтверджує доцільність запропонованих нововведень методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Ефективність процесу навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва можлива лише при достатньо яскраво вираженому співвідношенні кількісного переходу студентів з одного рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь на інший. Якщо перехід через границю інтервалу у кількісному співвідношенні незначний, то оцінка результату цього процесу може виявитися неадекватною результатам науково-педагогічного експерименту, тобто не відображати підвищення рівня навчальних досягнень студентів. Це виникає внаслідок неможливості кількісними методами встановити динаміку зростання рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів всередині кожного інтервалу, тобто оцінити якісний приріст. Зважаючи на вище зазначене, окрім кількісної інтерпретації результатів науково-педагогічного експерименту додатково здійснювалася якісна оцінка рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних й експериментальних груп з використанням методів математичної статистики.

Оскільки значення коефіцієнту ефективності (K) вказує на вищий середній показник рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп, порівняно з контрольними, то відповідно до цього було сформульовано нульову та альтернативну гіпотези.

Нульова гіпотеза (H_0) передбачала, що ймовірність одержання однакових середніх показників якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів КГ та ЕГ є рівними ($H_0 : C_{p(k)} = C_{p(e)}$) і не залежать від методики навчання художнього проектування та впроваджених організаційно-педагогічних умов, а різниця у показниках діагностування зумовлюється випадковими чинниками.

На противагу нульовій гіпотезі сформульовано альтернативну (H_a): вищий середній показник якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп, порівняно з контрольними групами, не зумовлений випадковими чинниками, а є результатом впровадження модулів і компонентів методичної системи навчання художнього проектування студентів та дотримання організаційно-педагогічних умов формування у студентів етнодизайнерських знань і вмінь ($H_a : C_{p(k)} \neq C_{p(e)}$).

Оскільки обидві вибірки (КГ й ЕГ) є випадковими та незалежними, то з метою якісної перевірки достовірності одержаних результатів дослідження і підтвердження (спростування) сформульованих гіпотез (нульової й альтернативної) застосовувався непараметричний критерій χ^2 (хі-квадрат), який не передбачає попереднього обчислення параметрів розподілу і дає змогу не розглядати статистичний розподіл як функцію [342]. Тому застосування непараметричного критерію χ^2 до порядкових показників, якими є виділені рівні сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь уможливить високу достовірність одержаних результатів науково-педагогічного експерименту. Критерій χ^2 обчислювався за формулою 5.13:

$$\chi^2 = \frac{1}{N_1 \cdot N_2} \sum_{i=1}^c \frac{(N_1 O_{2i} - N_2 O_{1i})^2}{O_{1i} + O_{2i}}, \quad (5.13)$$

де N_1 – кількість студентів експериментальних груп ($N_1 = 188$);

N_2 – кількість студентів контрольних груп ($N_2 = 182$);

O_{1i} – кількість студентів експериментальних груп зі сформованістю етнодизайнерських знань й умінь на i -у рівні;

O_{2i} – кількість студентів контрольних груп зі сформованістю етнодизайнерських знань й умінь на i -у рівні;

c – кількість рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів ($c = 4$). Для нашого дослідження:

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \frac{1}{N_1 \cdot N_2} \sum_{i=1}^c \frac{(N_1 O_{2i} - N_2 O_{1i})^2}{O_{1i} + O_{2i}} = \frac{1}{188 \cdot 182} \left(\frac{(188 \cdot 65 - 182 \cdot 21)^2}{21 + 65} + \right. \\ &+ \frac{(188 \cdot 50 - 182 \cdot 62)^2}{62 + 50} + \frac{(188 \cdot 42 - 182 \cdot 57)^2}{57 + 42} + \left. \frac{(188 \cdot 25 - 182 \cdot 48)^2}{48 + 25} \right) = \\ &= \frac{1}{34216} \left(\frac{(12220 - 3822)^2}{86} + \frac{(9400 - 11284)^2}{112} + \frac{(7896 - 10374)^2}{99} + \frac{(4700 - 8736)^2}{73} \right) = \\ &= \frac{1}{34216} (820074 + 31692 + 62025 + 223141) = \frac{1}{34216} \cdot 1136932 = 33,23. \end{aligned}$$

Для встановлення закону розподілу вимірюваних ознак було прийнято квантиль (95 %), яка найбільш точно визначається на основі експериментальних даних. Отже, на рівні значущості $p = 0,05$ можна одержати достовірне значення вимірюваних величин, базуючись на нормальному законі розподілу без попередньої його оцінки. Таким чином, для дисертаційного дослідження був прийнятий рівень значущості $p = 0,05$, що передбачав можливо допустиму для педагогічних досліджень похибку (5 %) та високу достовірність одержаних даних (95 %).

При достатньо великій кількості комбінацій можливих значень O_{1i} і O_{2i} , важко сформулювати матрицю точного статистичного розподілу. Проте, розподіл статистики можна апроксимувати розподілом χ^2 з $(c - 1)$ ступенем свободи варіації ($\nu = c - 1$). Оскільки можлива кількість рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів рівна 4 (репродуктивний, частково-перетворювальний, реконструктивний, творчий), то кількість ступенів свободи варіації становить:

$$v = 4 - 1 = 3. \quad (5.14)$$

Таким чином, при рівні значущості $p = 0,05$ і 3 ступенях свободи варіації критичне значення критерію χ^2 становить 7,817 [342].

Оскільки, розрахункове значення непараметричного критерію χ^2 більше за критичне ($\chi^2 = 33,23 > \chi_{кр.}^2 = 7,817$), то нульова гіпотеза відкидається, натомість приймається альтернативна. Тобто підтверджується припущення про те, що вищий середній показник якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп, порівняно з контрольними групами, не зумовлений випадковими чинниками, а є результатом цілеспрямованого впровадження модулів і компонентів методичної системи навчання художнього проектування з дотриманням організаційно-педагогічних умов формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань і вмінь.

Висновки до п'ятого розділу

Навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва уособлює складно-динамічну систему, утворену внаслідок інтеграції різноспрямованих наукових знань, досягнень мистецтва і технологій. Поширена на початку ХХІ ст. відмова від чітко артикульованої, художньо-проектно-виробничої діяльності, зневага до системного пошуку засобів і послідовного встановлення необхідних прийомів образного відтворення змісту, призвели до масового тиражування виробів, позбавлених оригінальності і нецікавих для споживачів. Водночас, необхідність забезпечення якості трансляції змісту візуальної інформації, узагальнення й ущільнення знань щодо створення продукції етнодизайну й декоративно-прикладного мистецтва, разом із мінімізацією часу на її проектування, спонукає як до встановлення і застосування ефективних методів стимуляції конструктивного мислення, так і до вдосконалення методики проектування.

Сучасний стан проблеми характеризується відсутністю комплексного підходу до вивчення інфраструктури проектування продукції етнодизайну, що негативно впливає на результати роботи фахівців. Водночас, методичні рекомендації, спрямовані на значне підвищення ефективності виконання проектів, розроблені переважно для інших спеціалізацій декоративно-прикладного мистецтва, і не можуть бути механічно застосовані до специфіки проектування та властивостей продукції етнодизайну та декоративно-прикладного мистецтва.

1. Вивчення та аналіз наукових літературних джерел, спільно з власними науковими дослідженнями, дозволили упорядкувати, систематизувати і доповнити перелік чинників формування відповідних знань і вмінь під час навчання етнодизайну, серед яких виділено: соціокультурні, естетичні, комунікативні, психологічні, світоглядні, технологічні. Дослідженням встановлено, що комплексний вплив чинників та подиктованих ними вимог призводить до формування проектної ситуації, для якої є характерним інваріантний характер зв'язків.

2. Структурна складність продукції етнодизайну обумовлює взаємодію двох ритмів розумової діяльності: перший з яких спрямований на усвідомлення та встановлення сутності завдань, можливих способів їх вирішення та формування проектного образу. Другий забезпечує комплексну перевірку доречності і якості взаємодії чинників впливу, точність їх графічної фіксації у композиційних схемах, порівняння варіантів технічно-графічних способів виконання елементів та перевірку ефективності. Взаємодія означених ритмів забезпечує перетворення предмету діяльності майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва у продукт.

3. Методи проектування в етнодизайні є механізмами кореляції складних ієрархічних зв'язків між засобами і компонентами процедури проектування. До методів, відповідних специфічним властивостям проектування у етнодизайні віднесено: метод структурно-семіотичного аналізу, порівняльний, оцінювальний, метод аналогії, метод синектики,

метод асоціацій, матриці ідей, мозкового штурму, метод рольових перевтілень. За результатами аналізу сутності кожного з методів запропоновано їх адаптацію до властивостей продукції етнодизайну та декоративно-прикладного мистецтва і процесу проектування.

4. При визначенні якості результатів проектування застосовано критерії оцінювання, що є виміром достовірності, відповідності знань, досягнень, результатів наукового пізнання предметам та явищам об'єктивної дійсності. У встановленні критеріїв враховано: структуру проектування, його етапність і типові задачі. Якість результатів проектування визначається взаємодією трьох критеріїв: аналітичного, креативного та технічно-графічного, кожен з яких отримав деталізоване висвітлення за складом.

5. Вдосконалення проектування забезпечується уникненням значної кількості «випадкових» варіантів вирішення проектної задачі з дотриманням наступних умов: взаємоузгодженням етапів, типових задач та методів проектування, що мінімізує кількість проектних пропозицій, сприяє чіткості визначення і обумовленості засобів, застосованих у виконанні завдань.

6. Виявлення результатів дослідно-експериментальної роботи пов'язане з проблемою вибору критеріїв і показників, що дають змогу однозначно встановити рівень сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь. На основі кількісних та якісних показників діагностування визначено чотири рівні сформованості у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь: перший – репродуктивний (низький), другий – частково-перетворювальний (середній), третій – реконструктивний (достатній) та четвертий – творчий (високий).

7. Аналіз результатів формувального етапу експерименту засвідчує позитивну динаміку якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів контрольних і експериментальних груп. Проте, абсолютне середнє значення якісних змін когнітивного й операційного

критеріїв у студентів експериментальних груп помітно вище (15,27%), ніж у контрольних групах (10,56 %).

У процесі статистичної обробки результатів дослідження доведено припущення (альтернативну гіпотезу) про те, що вищий середній показник якісних змін рівня сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп, порівняно з контрольними групами, не зумовлений випадковими чинниками, а є результатом цілеспрямованого впровадження модулів і компонентів методичної системи навчання етнодизайну з дотриманням визначених організаційно-педагогічних умов формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва відповідних знань і умінь.

Основні положення п'ятого розділу опубліковані в наступних роботах [44-46], [52], [64-65], [78-89], [98], [103], [107], [115-116].

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У сучасних умовах стрімких змін суспільства у XXI столітті гостро стоїть проблема підготовки творчої, всебічно розвиненої особистості, здатної приймати самостійні рішення, знаходити нові, нестандартні шляхи вирішення поставлених перед нею завдань. Звідси різко зростає значимість змістового забезпечення процесу підготовки майбутніх фахівців, формування необхідних професійних якостей, які забезпечували б успіх у діяльності.

Перед державою, суспільством і вищою школою стоїть принципове завдання – створення сучасної індустрії освіти. У зв'язку з цим різко загострилася актуальність і необхідність вирішення проблеми, якості підготовки фахівця на всіх її етапах на кардинально новій науково-педагогічній основі. У фокусі освіти опинилася методологічна підготовка студента (випускника) з кожної дисципліни і насамперед – з профілюючих. Особливе значення починають набувати не тільки міцність і глибина, але і затребуваність фундаменту, на якому вибудовується підготовка. Спільність фундаментальної підготовки створює рівні можливості для «освіти через все життя», сприяє творчому розвитку та самореалізації особистості.

Для майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва фахові знання безпосередньо залежать від якості теоретичних знань і практичних умінь та навичок втілення творчих ідей на практиці.

У дисертаційному дослідженні здійснено теоретичне узагальнення та запропоновано практичне розв'язання проблеми навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій, зумовленої новою освітньою парадигмою професійної підготовки цієї категорії фахівців. Окреслену проблему розв'язано шляхом теоретичного обґрунтування, розроблення, експериментальної перевірки та впровадження у навчальний процес художніх ЗВО авторської методичної системи. Досягнення мети проведеного

дослідження та реалізація поставлених завдань дали підстави для таких висновків і рекомендацій:

1. Комплексний аналіз наукових джерел дозволив уточнити сутність та зміст таких ключових понять, як: «художнє проектування», «художньо-проектні знання й уміння», «художньо-проектна підготовка», «методологія художньо-проектної діяльності», «творча етнодизайнерська діяльність», «методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва».

Аналіз педагогічної практики показав, що нинішній стан формування у майбутніх художників етнодизайнерських знань й умінь в умовах модернізації освітньої галузі 02 «Культура і мистецтво» не відповідає сучасним вимогам, а недосконалість змісту художньо-проектної компоненти в циклі професійно-орієнтованих дисциплін створює недостатні умови для реалізації положень Галузевого стандарту вищої освіти за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація». Крім того, фундаментальних та прикладних досліджень із проблем методики навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, які б розкривали на теоретико-методологічному та концептуальному рівнях педагогічний вплив на процес формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь та пропонували комплексний зміст і навчально-методичне забезпечення, утворюючи цілісну методичну систему, не проводилися.

2. Розроблена концепція методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій є комплексом ключових положень, що всебічно розкриває її сутність, зміст і особливості. Її основними компонентами визначені:

- *нормативно-правові підвалини* – Закони України «Про освіту», «Про вищу освіту», Національна стратегія розвитку освіти на період до 2021 р., Концептуальні засади розвитку художньої освіти України та її інтеграції в європейський освітній простір, Галузевий стандарт вищої освіти

(02 «Культура і мистецтво» для спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація») та ін.;

- *основні джерела* – соціальне замовлення суспільства; зарубіжний і вітчизняний педагогічний досвід; сучасні вимоги до знань й умінь, компетентності викладача навчального закладу декоративно-прикладного мистецтва; практичний досвід навчання студентів етнодизайну тощо;

- *методологічна основа* – універсальні категорії, принципи і положення системного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого та проектно-технологічного підходів до навчання студентів етнодизайну й організації відповідної творчої предметно-перетворювальної діяльності;

- *мета* – теоретико-методологічне та технологічне забезпечення формування у студентів етнодизайнерських знань й умінь як специфічного процесу, спрямованого на становлення творчої особистості художника декоративно-прикладного мистецтва, якому властива цілісність сприйняття й реалізації художньо-проектної та техніко-технологічної;

- *ядро* – дидактичні закони (соціальної зумовленості цілей, змісту та методів навчання; виховуючого і розвивального характеру процесу навчання; єдності і цілісності навчального процесу; єдності та взаємозв'язку теорії і практики; єдності і взаємозумовленості форм, методів і засобів навчання), загальнопедагогічні, загальнодидактичні і специфічні принципи, зовнішні і внутрішні закономірності;

- *змістовно-смісловне наповнення* – модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських на основі використання ІТ.

3. Спроектвана модель методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій, яка містить такі структурно-функціональні модулі:

- *цільовий* – системоутворювальний модуль, який визначає функції усіх інших модулів; зумовлений тим, що мета в діяльності художника характеризує вибір способів і дій та виступає як засіб управління, порівняння результатів цих дій з прогнозованими результатами; спрямований на виховання креативності й інтелектуальних мотивів, що ґрунтуються на усвідомленні студентами значущості етнодизайнерських знань й умінь для майбутньої професійно-творчої діяльності;

- *змістовно-процесуальний модуль* – визначає стійкий, послідовний і цілеспрямований характер перебігу процесу формування у майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва етнодизайнерських знань й умінь, включаючи змістовний (визначає зміст процесу навчання етнодизайну, виступаючи як педагогічна система) та процесуальний (містить ефективний дидактичний інструментарій) блоки-компоненти;

- *організаційно-управлінський модуль* – пов'язаний з раціональним підбором організаційної системи та різних методів організації навчання і творчої етнодизайнерської діяльності студентів, а також з управлінням якістю освітнього процесу на кожному з етапів навчання етнодизайну за допомогою спеціально розробленого для цього матеріально-технічного і методичного забезпечення;

- *результативно-оцінювальний модуль* – пов'язаний зі створенням діагностично-моніторингового супроводу, що дає змогу визначити рівень сформованості етнодизайнерських знань й умінь майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій.

4. Визначено організаційно-педагогічні умови, які сприяють ефективній реалізації методичної моделі формування у студентів етнодизайнерських знань і вмінь:

- *зовнішні* – націленість педагогічного процесу на розвиток творчої особистості майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, його індивідуальності та неповторності, формування здатності до

продуктивної етнодизайнерської діяльності; єдність організації репродуктивної, проблемно-пошукової і творчої діяльності, спрямованої на послідовне формування у студентів цілісної системи етнодизайнерських знань та вмінь; оптимізація змісту, форм і засобів організації процесу формування художньо-проектних знань й умінь в галузі етнодизайну; використання доцільних прийомів і методів формування етнодизайнерських знань і вмінь студентів, які приносять максимальний ефект при відносно незначних витратах зусиль і часу;

- *внутрішні* – якість мотивацій до творчої етнодизайнерської та фахової діяльності; зміст ціннісно-сміслової сфери особистості; особливості особистості майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва, що акумулюються в професійно важливих якостях;

- *матеріальні* – технологічний і науково-методичний супровід процесу навчання студентів основам етнодизайну.

5. Теоретично обґрунтована, розроблена і впроваджена у педагогічну практику підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва методична система навчання етнодизайну на основі використання інформаційних технологій, яка дає змогу кожному студентові індивідуально пройти усі етапи етнодизайнерської творчості й особисто здійснювати інноваційну проектну діяльність засобами ІТ. Методична система передбачає дотримання таких *принципів*: 1) фундаменталізм і практико-орієнтований характер навчальної інформації про структуру, зміст і перебіг творчої етнодизайнерської діяльності та визначення умов, які забезпечують оптимальне співвідношення вербальних і невербальних способів подання цієї інформації; 2) забезпечення оптимального поєднання репродуктивних, проблемно-пошукових і творчих методів в навчальній діяльності студентів на основі поступового збільшення проблемності й об'єктивного оцінювання індивідуального рівня художньо-проектної, техніко-технологічної і методичної підготовки студентів; 3) широке впровадження інформаційних

технологій з урахуванням існуючого програмного та комп'ютерного забезпечення, кваліфікації викладачів і дидактичного оснащення навчального процесу; 4) адекватність форм організації навчального процесу змістові та провідному методу навчання етнодизайну – методу інноваційних проектів; 5) використання рейтингової системи контролю як стимулу до активізації самостійної етнодизайнерської діяльності студентів.

На засадах інтеграції фундаментальної та професійно-орієнтованої складових змісту навчання етнодизайну актуалізовано існуючі та розроблено новий навчально-методичний інструментарій: програми навчальних дисциплін «Основи комп'ютерної графіка», «Комп'ютерне проектування», навчально-методичні посібники «Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект»; електронний посібник-підручник «Крок за кроком: інформаційні технології у підготовці фахівців художнього-проектного профілю», «Практикум з дисципліни «Комп'ютерне проектування», «Основи інформаційно-комунікаційних технологій», «Мультимедійне проектування», що використовуються в системі підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва за умов впровадження системи навчання етнодизайну на основі інформаційних технологій; методичні рекомендації, програми навчально-методологічних тренінгів та науково-методичних семінарів щодо навчання етнодизайну та формування ІТ-готовності викладачів ЗВО художнього напрямку.

Визначальною особливістю методичної системи навчання є те, що етнодизайнерські знання й уміння формуються і проявляються у процесі самостійної творчої діяльності з розробки художніх проектів і втілення їх у матеріалі. Цьому процесу передують пропедевтичне навчання за фахом декоративно-прикладного мистецтва, а завершальним етапом є оволодіння майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва методикою комп'ютерного опрацювання графічних зображень з метою успішного розв'язання етнодизайнерських завдань репродуктивного (на відтворення за зразком), проблемно-пошукового (пов'язані з самостійним пошуком,

аналізом і систематизацією відомостей, фактів, об'єктів та ін., що сприяють вдосконаленню форми, конструкції реальних об'єктів проектування) і творчого (спрямовані на створення суб'єктивно й об'єктивно нових об'єктів проектування) характеру. Тематика і зміст різнорівневих тестів і етнодизайнерських задач, з огляду на гнучкість методичної системи, відібрана на принципах доступності, послідовності, варіативності, фахової спрямованості, можливості трансформації відповідно до рівня підготовленості студента, поступового переходу від інформаційно-рецептивних методів набуття знань до самостійної творчої діяльності.

6. Керуючись усвідомленням провідної ролі інформаційних технологій у розробленій методичній системі, з'ясовані можливості використання комп'ютерної графіки у процесі розв'язання студентами різнорівневих етнодизайнерських завдань. Дидактичний відбір програмних засобів дав змогу встановити графічні редактори, найбільш ефективні для творчої роботи майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва: растрові – Adobe Photoshop; векторні художні – Corel Draw (Adobe Illustrator); векторні інженерні – Компас, тривимірні – 3D Studio Max.

7. Визначено критерії сформованості у студентів етнодизайнерських знань й умінь з відповідними показниками: *когнітивний* (змістовність знань; якість знань; рівень прояву мисленнєвих операцій; ступінь самостійності при застосуванні знань); *операційний* (сформованість етнодизайнерських умінь). На основі комплексного врахування виділених критеріїв і показників встановлено чотири рівні сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів: репродуктивний (низький), частково-перетворювальний (середній), реконструктивний (достатній) і творчий (високий). Важливим компонентом методичної системи є рейтингова система оцінювання навчальних досягнень студентів, в основу якої покладено поопераційний контроль та накопичення рейтингових балів за різнобічну етнодизайнерську діяльність студентів.

8. Експериментальна робота з перевірки ефективності методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі використання інформаційних технологій підтвердила основні положення концепції дослідження, показала її актуальність та засвідчила дієвість. Внаслідок проведеного педагогічного експерименту відбулися статистично значущі зміни у рівнях сформованості етнодизайнерських знань й умінь студентів експериментальних груп (17,55 %), які значно перевищують показники контрольних груп (7,42 %). Ефективність експериментального дослідження перевірялася при визначенні коефіцієнту ефективності, одержане значення якого було більшим за одиницю ($1,26 > 1$), що вказує на вагоміші кількісні та якісні зміни на кожному з рівнів сформованості етнодизайнерських знань й умінь у студентів експериментальних груп і, відповідно, підтверджує доцільність запропонованих нововведень методичної системи.

Виконане дослідження методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва є певним внеском у педагогічну теорію і практику. Перспективи подальших науково-методичних пошуків стосуються широкого кола теоретичних і практичних проблем, зокрема пов'язаних з інтеграцією інформаційних технологій до навчання етнодизайну, яка б спрямовувалася на реалізацію стратегії і змісту професійної підготовки за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво і реставрація» галузі знань 02 «Культура і мистецтво», а також підготовкою відповідного інформаційного, науково-методичного, комп'ютерного супроводу та контрольної-діагностичного інструментарію.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аванесов В.С. Форма тестовых заданий : [учебн. пособ.] / В.С. Аванесов. – 2-е изд., перераб. и расш. – М. : Центр тестирования, 2005. – 156 с.
2. Авраменко О.Б. Теоретико-методичні засади проектування системи «техносвіт – технологічна освіта» у ЗВО: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Авраменко Олег Борисович; Нац. пед. ун-т ім. М.П. Драгоманова. – К., 2013. – 38 с.
3. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач / Г. С. Альтшуллер – [2-е изд., доп.]. – Новосибирск : Наука. Сиб. отд.-ние, 1991. – 225 с. – (Наука и технологический прогресс).
4. Андреев В.И. Диалектика воспитания и самовоспитания творческой личности: Основы педагогики творчества / В.И. Андреев. – Казань: Изд. Казанского ун-та. – 1988. – 240 с.
5. Андрущенко В.П. Основні методологічні принципи філософської рефлексії освіти / В.П. Андрущенко // Вища освіта України. – 2007. – № 3. – С. 5-8.
6. Антонов Н.С. Интегративная функция обучения. – М.: Просвещение, 1994.– 304 с.
7. Антонович Є.А. Етноренесанси в культурі хх століття та їхні дизайнерські виміри / Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст. Кн. 1: зб. наук. праць / редкол.: гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава : ПНПУ імені В.Г. Короленка, 2014. – С.5-11.
8. Антонович Є.А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є. Декоративно-прикладне мистецтво. – Львів: Світ, 1993. – 272 с.
9. Антонович Є.А. Проблеми теорії дизайну: культурологічний вимір / Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1: зб. наук. праць / редкол.: гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і відп. ред.

Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава: Полтавський літератор, 2012. – С.22-29.

10. Архангельский С. И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы / С. И. Архангельский. – М. : Высшая школа, 1980. – 368 с.

11. Ассессоров А.И. Роль проектно-производственной деятельности в формировании профессиональной культуры студента-дизайнера / А.И. Ассессоров // Успехи современного естествознания. – 2009. – № 9. – С.172-173.

12. Бабанский Ю.К. Избранные педагогические труды / Ю.К. Бабанский. – М., 1989.

13. Бабенко Л.В. Комп'ютерна графіка. навч. посіб. для студ. вищих навч. закл. / Л.В. Бабенко, Т.В. Фурсикова. – Кіровоград: РВВ КДУ імені Володимира Винниченка, 2010. – 250 с.

14. Байков А.С. Педагогические аспекты создания интерфейса электронных средств образовательного назначения для высшей школы : автореф. дисс. на соискание уч. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.01 '«Общая педагогика, история педагогики и образования» / А.С. Байков. – Рязань, 2008. – 23 с.

15. Бакалавр педагогічної освіти: Посібник / Упоряд.: М.С. Корець, Т.Б. Гуменюк, А.І. Макаренко, О.П. Гнеденко / За ред. доктора пед. наук, проф. М.С. Корця. – КНПУ, 2010. – 368 с.

16. Баранов С.П. Сущность процесса обучения : [учеб. пособие по спецкурсу для студентов пед. ин-тов] / С.П. Баранов – М. : Просвещение, 1981. – 143 с.

17. Бачило І.Л., Соснін О.В. Інноваційний розвиток нації і становлення засад інформаційного і громадянського суспільства [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://visnyk-psp.kpi.ua/uk/2011-4/1.pdf>. – 09.04.2013. – 10:45.

18. Башарина Л.А. Педагогическое проектирование базовых компонентов информационно-образовательного пространства /

Л.А. Башарина // Современные технологии обучения «СТО-2004»: Материалы X Межд. конференции, г. Санкт-Петербург, 2004 г. – СПб. – Т.2. – С. 24-25.

19. Безрукова В.С. Педагогическая интеграция: сущность, состав, механизмы реализации // Интеграционные процессы в педагогической теории и практике: Сб. науч. тр. / Свердлов. инж.-пед. ин-т. – Свердловск, 1990. – С. 5-25.

20. Белый А. Символизм [Текст] / А. Белый // Серебряный век. В поэзии, документах, воспоминаниях. – М.: Локид, 2001. – С. 18-25.

21. Белкин А.С. Основы возрастной педагогики: В 2 ч.: Материалы экспериментального курса. – Ч.1. / Уральский гос. пед. ин-т. Екатеринбург. 1992. – 73 с.

22. Беляева А.П. Концептуальные основы развития начального профессионального образования [Текст] / Антонина Павловна Беляева. – СПб : Ин-т профтехобразования РАО, 1995. – 64 с. : табл.

23. Бердяев М.А. Людина і машина // Вопр. философии. – 1989. – N 2. – С.147, 149.

24. Бердяев Н.А. Самосознание: Опыт философской автобиографии / Н.А. Бердяев. – М.: Мысль, 1990. – 220 с.

25. Бердяев Н.А. Кризис искусства / Н.А. Бердяев. – репр. воспроизведение изд. Г.А. Лемана и С.И. Сахарова, 1918 г. – М.: СП Интерпринт, 1990. – 47 с.

26. Борулава М.М., Борулава Г.А. Методологические основы инновационной сетевой концепции развития личности в условиях информационного общества // Проблемы управления качеством образования в гуманитарном вузе. – СПб., 2010. – 208с.

27. Борулава М.М. Интеграция содержания образования. – М.: Совершенство, 1998. – 192с.

28. Бершадский М. Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии / М.Е. Бершадский, В.В. Гузеев. – М. : Центр «Педагогический поиск», 2003. – 178 с.
29. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучений. – М.: Изд. Института проф. обр., 1995. – 336 с.
30. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / Владимир Павлович Беспалько. – М. : Педагогика, 1989. – 192 с.
31. Бест Ф. Метаморфозы понятия «педагогика» // Перспективы: Вопросы образования/ ЮНЕСКО, 1989. – №2. – С. 7-14.
32. Бех І.Д. Структура взаєморозуміння у системі «людина-людина»: генезис і корекція / І.Д. Бех, О.В. Вознюк, М.В. Левківський // Вісник Житомирського педагогічного університету. – 2001. – № 8. – С.78-82.
33. Білий В. Проблема формування творчої особистості у галузі декоративно-вжиткового мистецтва у контексті глобалізації сучасних художніх процесів (на прикладі Косівського осередка художньої обробки дерева) // Вісник ХДАДМ. – Харків: ХДАДМ, 2008. – № 10. – С. 10-15.
34. Биков В.Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти : [монографія] / В. Ю. Биков. – К. : Атіка, 2009. – 684 с.
35. Библер В.С. От наукоучения – к логике культуры: Два философских введения в двадцать первый век / В.С. Библер.– М.: Политиздат, 1990. – 413с.
36. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. – М. : Академия, 2002. – 320 с.
37. Бондар В.І. Дидактика : підручник для студ. вищих пед. навч. закладів / В.І. Бондар. – К. : Либідь, 2005. – 264 с.
38. Бондар С.П. Методи навчання / С.П. Бондар // Енциклопедія освіти/ Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – С. 492-494.
39. Бондар С.П. Модернізація методів навчання у профільній школі / С.П. Бондар // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка, 2010. – № 53. – С. 56-61.

40. Боднар О.Я. Динамічна симетрія у природі та архітектурі // Шлях до гармонії: Мистецтво + математика: Тематичн. зб. / Відп. ред. М. Габрель. – Львів, 2008. – С. 234-256.

41. Божко Т.О. Методичні основи удосконалення проектування продукції графічного дизайну [Текст] : автореферат... дис. канд. мистецтвознав., спец.: 17.00.07 - Дизайн / Т. О. Божко. – К.: Київський нац. ун-т культури і мистецтв., 2011. – 20 с.

42. Бородаев Д.В. Веб-сайт как объект графического дизайна: Дис... канд. искусствоведения: 05.01.03 / Харьковская гос. академия дизайна и искусств. – Х., 2004. – 228л.: ил. – Библиогр.: С. 162-180.

43. Бороненко Т.А. Отбор содержания курса методики обучения информатике // Информационные технологии в системе непрерывного педагогического образования (Проблемы методологии и теории): Коллективная монография. – СПб.: Образование, 1996. – С.144-153.

44. Близнюк М.М. Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект: наукове видання / М.М. Близнюк. – К.: Каравела, 2006. – 272с.

45. Близнюк М.М. Методична система навчання етнодизайну на основі інформаційних технології (інтеграційні процеси, інноваційна складова, педагогічна практика): монографія / М.М. Близнюк // За ред. проф. М.С. Корця.– К: Видавництво «Акварель», 2017.– 504с.

46. Близнюк М.М. Е-суспільство: цифрове майбутнє України: монографія / П.Д. Біленчук, М.М. Близнюк, О.Л. Кобилянський, Ю.І. Ковальчук та інші. // За ред. проф. П.Д. Біленчука.– К.: УкрДГРІ, 2018.– 216 с.

47. Близнюк М. М. Формування основ інформаційної культури за допомогою комплексного використання НІТ у студентів вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва / М.М. Близнюк // Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць. Редкол.– К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова.– Випуск 4.– 2001.– С.154-161.

48. Близнюк М.М. Інформатика в коледжі прикладного та декоративного

мистецтва / М.М. Близнюк // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2001.– №1.– С. 46-48.

49. Близнюк М.М. Метод творчих дослідницьких проектів як основа формування інформаційної культури фахівців художньо-мистецьких спеціальностей / М.М. Близнюк // Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць. Редкол.– К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова.– Випуск 3.– 2001.– С.95-101.

50. Близнюк М.М. Прикладне та декоративне мистецтво та сучасна електронно-обчислювальна техніка / М.М. Близнюк // Мистецькі студії: Науковий збірник.– Випуск 2.– 2002.– С. 27-29.

51. Близнюк М.М. Роль інформаційних технологій у розвитку громадянської освіти / М.М. Близнюк // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи/ Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини. Науковий збірник.– №48, 2014.– С.59-64.

52. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології у навчальному процесі художніх закладів освіти (на прикладі викладання предмета «проекування» для спеціалізації «дизайн меблів») / А.І. Андрейканіч, М.М. Близнюк // Вісник Закарпатського художнього інституту.– №5.– 2014.– С.194-196.

53. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн мультимедійної презентації в навчанні декоративно-прикладному мистецтву/ М.М. Близнюк // Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини / [гол. ред.: М. Т. Мартинюк]. – Умань : ФОП Жовтий О. О., 2014. – Ч. 3. – С. 45-56.

54. Близнюк М.М. Теоретико-методологічна база, підстави і фактори педагогічної інтеграції в контексті мистецької освіти на основі інформаційних технологій / М.М. Близнюк // Наукові записки: [збірник наукових статей] / М.-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М.П. Драгоманова.– Випуск СXXXI (131). – (Серія педагогічні та історичні науки) ; упор. Л. Л. Макаренко. – Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2016.– С.20-33.

55. Близнюк М.М. Наукові підходи дослідження, структурування і проектування методичних систем навчання етнодизайну // Фізико-математична освіта: науковий журнал. Вип. 2(12) / Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка, Фізико-математичний факультет, редкол.: О.В. Семеніхіна (гол. ред.) [та ін.]. – Суми : [СумДПУ ім. А.С. Макаренка]. – 2017. – Випуск 2(12). – С.31-36.

56. Близнюк М.М. Український етнодизайн – національний стиль та антиглобалізаційний вимір (педагогічний аспект) / М.М. Близнюк // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Випуск 57: Збірник наукових праць / За науковою редакцією В.Д. Сиротюка; М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М.П. Драгоманова. – Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. – С. 23-33.

57. Близнюк М.М. Наукові підходи до структурування методичних систем навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва засобами інформаційних технологій. – Наукові записки : [збірник наукових статей] / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова ; упор. Л. Л. Макаренко. – Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. Випуск 134. – С.5-18.

58. Близнюк М.М. Екологічний напрям дизайн-процесу як сучасна модель художньо-проектної діяльності/ М.М. Близнюк // Педагогічна освіта: теорія і практика : Збірник наукових праць / Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка; Інститут педагогіки НАПН України [гол. ред. Лабунець В.М.]. – Вип. 24 (1-2018). – Ч.2.– Кам'янець-Подільський, 2018. – С. 393-398.

59. Близнюк М.М. Інформаційні технології у навчанні етнодизайну майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку / М.М. Близнюк // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: Науковий збірник Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини/ [ред. кол.: Безлюдний О. І. (гол. ред.) та інші]. – Умань : ВПЦ «Візаві», 2018.

– Вип. 58. – С.60-67.

60. Близнюк М.М. Мультимедійний посібник «Крок за кроком» – новий інструмент освіти для сталого розвитку / М.М. Близнюк, В.П. Михайленко // Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти: Збірник наукових праць Донбаського державного педагогічного університету. – Слов'янськ: ДДПУ, 2018. – Вип. 7. – С. 50-61.

61. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн як сучасний дидактичний напрям у підготовці майбутніх художників / М.М. Близнюк // Міжнародний науковий журнал «Науковий огляд». – Центр міжнародного наукового співробітництва, видавництво «ТК Меганом». – м. Київ (Україна), м. Дубаї (ОАЕ), Люблінський технологічний університет (м. Люблін, Польща). – Вип. 3 (47), 2018. – С. 5-18.

62. Близнюк М.М. Проектування умінь у педагогічному дизайні навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва/ М.М. Близнюк // Наукові записки : [збірник наукових статей] / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова ; упор. Л.Л. Макаренко. – Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2018. – Випуск 138. – С. 6-14.

63. Близнюк М.М. Педагогічний дизайн на основі інформаційних технологій: аналіз та принципи проектного підходу / М.М. Близнюк // Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка. Серія: Педагогіка // [за заг. ред. Ломаковича А.М., Бенери В.Є.]. – Кременець : ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2018. – Вип. 9. – С. 34-45.

64. Близнюк Н.Н. Проектная деятельность в образовательном процессе / Н.Н. Близнюк // Сборник научных трудов «Актуальные научные исследования в современном мире». – Переяслав-Хмельницкий, 2018. - Вип. 4(36), ч. 8. – С.39-44.

65. Близнюк М.М. Дослідно-експериментальна перевірка ефективності методичної системи навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій /

М.М. Близнюк // *Physical and Mathematical Education : scientific Journal. Issue 1 (15) / Sumy State Pedagogical University named after Makarenko, Physics and Mathematics Faculty ; O.V. Semenikhina (chief editor) - Sumy : [Sumy State Pedagogical University named after Makarenko], 2018.– P.146-152.*

66. Близнюк М.М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект / М.М. Близнюк // *Розвиток національної моделі дизайну і образотворчого мистецтва в умовах глобалізації сучасного світу.– Харківська державна академія дизайну і мистецтв.– 2002.: Вісник ХДАДМ.– Випуск 6.– С.58-60.*

67. Близнюк М.М. Комп'ютерно-орієнтовані технології в декоративно-прикладному мистецтві: короткий аналітичний огляд / М.М. Близнюк // *Технічна естетика і дизайн: міжвідомчий науково-технічний збірник.– К., 2005.– С.122-129.*

68. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології на основі ГІС систем у дослідженні екологічних проблем регіону Гуцульщини Карпат / М.М. Близнюк // *Науковий вісник.– Львів: Український державний лісотехнічний університет.– 2004, випуск 14.3.– С.463-469.*

69. Близнюк М.М. До питання застосування комп'ютерно-орієнтованих технологій в декоративно-прикладному мистецтві / М.М. Близнюк // *Комп'ютерно-орієнтовані технології.– Том II.– 2005.– С.41-46.*

70. Близнюк М.М. Теоретичні основи та мистецькі аспекти комп'ютерної графіки: аналітичний огляд / М.М. Близнюк // *Вісник Львівської національної академії мистецтв.– Спецвипуск VIII.– ЛНАМ.– 2011.– С.184-196.*

71. Близнюк М.М. Комп'ютерне моделювання: теоретичні основи й освітній аспект [Електронний ресурс] / М.М. Близнюк // *Інформаційні технології в навчальному процесі. – Чернігів. – 2013. – Режим доступу: <http://ikt-cn.org/index.php/internet-konferentsiya/materiali-konferentsiji-2013/95-itnp-013/informatichnij-napryamok-2013>.*

72. Близнюк М.М. Мультимедійні технології в навчанні декоративно-

прикладному мистецтву / М.М. Близнюк // Сучасні проблеми архітектури та містобудування: Наук.-техн. збірник / Відпов. ред. М.М. Дьомін. – К., КНУБА, 2016. – Вип. 43. – Частина I. – С.66-77.

73. Близнюк М.М. Карпатська Школа – освітній ресурс для сталого розвитку / В.П. Михайленко, М.М. Близнюк, Г. Денафас, Т. Малькова / Фізична географія та геоморфологія : міжвід. наук. зб. / Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка.– 2017.– Випуск 1(859). – С.137-145.

74. Близнюк М.М. Програмне забезпечення навчання комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева / М.М. Близнюк // «Теорія і практика дизайну»: Збірник наукових праць. Напрямок «Технічна естетика».– К: ЦП «Компринт». 2017.– Випуск 13.– С.3-25.

75. Близнюк М.М. Методичне забезпечення навчання комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева / М.М. Близнюк, О.І. Крицкалюк // Вісник Львівської національної академії мистецтв. Випуск 33.– Львів: ЛНАМ, 2017. – С.187-212.

76. Близнюк М.М. Програмний пакет для просторового моделювання механічної обробки матеріалів Artcam Pro / Проблеми інформатики та комп'ютерної техніки.– Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, 2017.– С.107-109.

77. Близнюк М.М. Кластерна модель в реалізації освіти для сталого розвитку / М.М. Близнюк, В.П. Михайленко // Фізична географія та геоморфологія. – 2018. – Вип. 1 (89). – С.110-119.

78. Близнюк М.М. Основи інформатики: програма навчальної дисципліни [для студентів вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва I-III рівнів акредитації]. – доповнена і вдосконалена / М.М. Близнюк. – Косів: КДПДМ, 2001. – 48с.

79. Близнюк М.М. Комп'ютерна графіка і дизайн: програма навчальної дисципліни [для студентів вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва I-III рівнів акредитації] / М.М. Близнюк.– Косів: КДПДМ, 2001.– 20с.

80. Близнюк М.М. Основи комп'ютерної графіки: програма навчальної дисципліни [для студентів I освітньо-кваліфікаційного рівня навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва] / М.М. Близнюк.– Косів: КУПДМ ЛНАМ, 2008.– 12с.

81. Близнюк М.М. Шрифти і проектна графіка на персональному комп'ютері: програма навчальної дисципліни / Робоча навчальна програма [для студентів напряму 6.020207 «Дизайн», 6.0020208 «Декоративно-прикладне мистецтво»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2009.– 8с.

82. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології в проектуванні: програма навчальної дисципліни [для студентів вищих навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва спеціальності «Художня обробка дерева»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2011.– 30 с.

83. Близнюк М.М. Комп'ютерні технології у проектуванні: програма навчальної дисципліни [для студентів вищих навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва спеціальності «Художній розпис»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2011.– 28с.

84. Близнюк М.М. Основи комп'ютерної графіки: програма навчальної дисципліни [для студентів I освітньо-кваліфікаційного рівня навчальних закладів декоративного мистецтва]. – редакція друга, доповнена й вдосконалена / М.М. Близнюк.– Косів: КУПДМ ЛНАМ. – 2012.– 12с.

85. Близнюк М.М. Основи комп'ютерної графіки: програма навчальної дисципліни [для студентів напряму 6.020207 «Дизайн» спеціальності «Графічний дизайн»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ.– 2012.– 20с.

86. Близнюк М.М. Основи комп'ютерних технологій: програма навчальної дисципліни [для студентів напряму 6.020207 «Дизайн» спеціальності «Дизайн меблів та виробів з дерева»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ.– 2012.– 16с.

87. Близнюк М.М. Інформаційний дизайн: програма навчальної дисципліни [для студентів IV-V курсу з галузі знань 0202 «Мистецтво» за напрямами підготовки 6. 020207, 7. 020207 «Дизайн» спеціальності

«Графічний дизайн»] / М.М. Близнюк. – Косів: КІПДМ ЛНАМ.– 2013-2014. – 24 с.

88. Близнюк М.М. Методичні рекомендації для практичної роботи з предмету «Інформаційний дизайн» [студентам відділення графічного дизайну кафедри дизайн спеціальностей 6.020207, 7.020207 «Дизайн «] / М.М. Близнюк. – Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2014.– 36 с.

89. Близнюк М.М. Комп'ютерне проектування: програма навчальної дисципліни [для студентів вищих навчальних закладів декоративно-прикладного мистецтва спеціальності «художні вироби з дерева»] / М.М. Близнюк.– Косів: КІПДМ ЛНАМ, 2015-2016.– 32с.

90. Близнюк М.М. Комп'ютерний дизайн – важлива складова частина підготовки майбутніх фахівців рекламної діяльності в навчальних закладах декоративно-прикладного мистецтва / М.М. Близнюк // «Реклама ХХІ сторіччя: освіта, культура, економіка»: Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції (17-19 вересня 2001 р.).– К.: Інститут реклами, 2001.– С. 83-85.

91. Близнюк М.М. Методологічні основи становлення курсу «Комп'ютерний дизайн і мультимедійні технології» / М.М. Близнюк // «Наступність у навчанні інформатики майбутніх вчителів початкової школи в умовах ступеневої вищої школи»: Матеріали всеукраїнського науково-практичного семінару (29-30 квітня 2002 р.) .– Хмельницький, 2002.– С. 96-108.

92. Близнюк М.М. До питання методики вивчення інформаційних технологій у вищому навчальному закладі прикладного та декоративного мистецтва / М.М. Близнюк // „Комп'ютерно-орієнтовані та комунікаційні технології у навчальному процесі вищої та середньої школи»: Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції (12-14 травня 2003 р.).– Косів, 2003.– С.145-152.

93. Близнюк М.М. Комп'ютерно-орієнтовані та комунікаційні технології: мистецький аспект / М.М. Близнюк // «Реклама і дизайн ХХІ

сторіччя: наука, освіта, бізнес»: Матеріали IV Міжнародної конференції (17-19 вересня 2003 р.).– К.: Інститут реклами, 2003.– С.11-19.

94. Близнюк М.М. Інвестицій в майбутнє / М.М. Близнюк // «Територія. Сталий розвиток»: Український науково-інформаційний журнал.– К.: ТОВ «Волф», 2004.– С.22-24.

95. Близнюк М.М. Комп'ютерна-орієнтовані технології в регіоні Гуцульщини / М.М. Близнюк // Праці наукового товариства імені Шевченка: Матеріали Косівського осередку НТШ.– Т.І.– Краєзнавство.– Кути: Евріка, 2005.– С. 66-71.

96. Близнюк М.М. Елементи комп'ютерної графіки в декоративно-прикладному мистецтві / М.М. Близнюк // «Сучасні проблеми геометричного моделювання»: Матеріали Міжнародної українсько-російської науково-практичної конференції (19-22 квітня 2005 р.) .– Харків, 2005.– С. 204-212.

97. Близнюк М.М. Становлення, функціонування та перспективи мережі Інтернет в регіоні Гуцульщини / М.М. Близнюк // Праці наукового товариства імені Шевченка. Матеріали Косівського осередку НТШ.– Том II. Краєзнавство.– Кути: Евріка, 2006.– С. 396-405.

98. Близнюк М.М. Реклама і дизайн як складова частина роботи регіонального науково-дослідного центру розробки і впровадження інформаційних технологій в освіту / М.М. Близнюк // «Реклама і дизайн: європейський вибір (освіта, наука, практика)»: Збірник наукових праць V Міжнародної науково-практичної конференції. Випуск 4.– К.: Інститут реклами, 2010.– С. 146-150.

99, Близнюк М.М. Зелені інновації: оптимістичні історії з Карпат (передача знань та практичного досвіду від села до села): Методичне видання / М.М. Близнюк, В.П. Барчук, П.М. Грицишин, К.М. Малькова та інш.– автор-упорядник Т.М. Малькова.– К.: Зелене досє, 2011-2012. – 20 с.

100. Близнюк М.М. Реклама і дизайн як складова частина роботи регіонального науково-дослідного центру розробки і впровадження інформаційних технологій в освіті / М.М. Близнюк // Реклама і дизайн –

європейський вибір (освіта, наука, практика) : Збірник наукових праць. – К.: Інститут реклами, 2012. – Вип. 4. – С. 146-150.

101. Близнюк М.М. Апробація експериментальної навчальної програми з дисципліни «Комп'ютерні технології в проектуванні» в процесі підготовки фахівців художньої обробки дерева та дизайну меблів / М.М. Близнюк, О.І. Крицкалюк // «Феномен українського художнього деревообробництва»: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (20 вересня 2012 р.). – Івано-Франківськ: Вид.-во Прикарпатського національного ун.-ту ім. Вас. Стефаника, 2012.– С. 14-23.

102. Близнюк М.М. Інтеграція комп'ютерних технологій та етнодизайну: витоки та актуальність питання / М.М. Близнюк // «Дизайн-освіта в Україні: сучасний стан, перспективи розвитку та євроінтеграція»: Матеріали Міжнародної науково-методичної конференції у рамках VI Міжнародного форуму «Дизайн-освіта 2013» (2-4 листопада 2013 р.).– Х.: ХДАДМ, 2013.– С.9-11. (мистецтвознавство: №2).

103. Близнюк М.М. Комп'ютерне моделювання: теоретичні основи й освітній аспект [Електронний ресурс] / М.М. Близнюк // «Інформаційні технології в навчальному процесі 2013»: Матеріали науково-практичної Інтернет-конференції (16-20 грудня 2013 р.). – Чернігів, 2013. – Режим доступу: <http://ikt-cn.org/index.php/internet-konferentsiya/materiali-konferentsiji-2013/95-itnp-2013/informatichnij-napryamok-2013>.

104. Близнюк М.М. Система репрезентації КППДМ ЛНАМ і сучасні стандарти корпоративної комунікації.– М.М. Близнюк/ «Косівська мистецька школа як історичне явище у становленні розвитку мистецької Гуцульщини»: Матеріали науково-практичної конференції до 130-річчя Косівської мистецької школи. – Вісник Львівської національної академії мистецтв.– Випуск XXIV. – 2013. – С. 66-72.

105. Близнюк М.М. Інформаційно-комунікаційні технології у підготовці фахівців художньо-проектного напрямку: до питання методики навчання [Електронний ресурс] / М.М. Близнюк // «Інформаційне суспільство XXI

століття: культура, освіта, цивілізація»: Матеріали науково-практичної Інтернет-конференції (22-25 квітня 2014 р.). – Полтавська державна аграрна академія. – 2014, Режим доступу: <http://www.acup.poltava.ua/downloads/konferenciya/2.pdf>.

106. Близнюк М.М. Застосування інформаційних технологій в освітньому процесі художньо-проектного напрямку / М.М. Близнюк // «Проблеми інформатики та комп'ютерної техніки»: Матеріали III науково-практичної конференції (27-30 травня 2014 р.). – Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, 2014. – С. 160-161.

107. Близнюк М.М. Програмне забезпечення навчання етнодизайну засобами мультимедіа / М.М. Близнюк // «Інформаційні технології в освіті, науці й техніці»: Праці III Міжнародної науково-практичної конференції (12-14 травня 2016 р.). – Черкаський державний технологічний університет, 2016. – С. 234-237.

108. Близнюк М.М. До питання методики навчання засобами інформаційно-комунікаційних технологій майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку / М.М. Близнюк // «Проблеми інформатизації навчального процесу в школі та вищому педагогічному навчальному закладі»: Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (10 жовтня 2017 р.). – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. – С. 15-16.

109. Близнюк М.М. «Крок за кроком» – новий інструмент освіти для сталого розвитку / М.М. Близнюк, В.П. Михайленко, К. Минджов, В. Вербицький/ Фізична географія та геоморфологія: Міжвід. наук. збірник. / Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. – 2017. – Випуск 4(88). – С. 118-124.

110. Близнюк М.М. Інформаційно-комунікаційна технологія як новація в навчанні майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва / М.М. Близнюк / «Художні практики початку XXI століття: новації, тенденції, перспективи»: Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (24 листопада 2017 р.). – Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука. – 2017 р. – С. 101-103.

111. Близнюк М.М. Екологічний дизайн: теоретичні основи, принципи, освітня складова / М.М. Близнюк // Вісник Львівської національної академії мистецтв. Випуск 33.– Львів: ЛНАМ, 2017.– С.141-153.

112. Близнюк М.М. Карпатська школа етнодизайну: яворівський ракурс // А.І. Андрейканіч, М.М. Близнюк, О.І. Крицкалюк // Яворів: історія, етнокультурна: Матеріали Регіональної науково-практичної конференції «Яворів у контексті історії і етнокультури Гуцульщини та України», 20 вересня 2014 року.– Косів, 2014.– С. 168-180.

113. Близнюк М.М., Крицкалюк О.І. Методичне забезпечення комп'ютерного проектування художніх виробів з дерева / «Мистецька освіта: традиції, сучасність, перспективи»: науково-практична конференція, приурочена до 110-річчя Вижницького коледжу прикладного мистецтва, 15 жовтня 2015 року.– С. 122-136.

114. Близнюк М.М. Міжнародна Карпатська Школа Етнодизайну в Косові: витоки і перспективи / III Міжнародний конгрес «Етнодизайн у контексті українського національного відродження та європейської інтеграції»// Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка. – 4-6 листопада 2015 року. – 12 с.

115. Близнюк М.М. Програмне забезпечення навчання етнодизайну засобами мультимедіа/ III Міжнародна науково-практична конференція «Інформаційні технології в освіті, науці й техніці» (ІТОНТ-2016).– Черкаси, 12-14 травня 2016 року.– С. 234-237.

116. Близнюк М.М. Близнюк М.М. Методика навчання етнодизайну майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва засобами інформаційних технологій / IV Міжнародний Конгрес «Етнодизайн: пошуки українського національного стилю: Полтава-Петриківка». – 4-8 жовтня 2017 року.– С.145-166.

116. Близнюк М.М. До питання методики навчання засобами інформаційно-комунікаційних технологій майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку / Проблеми інформатизації навчального процесу в

школі та вищому педагогічному навчальному закладі. – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, 2017. – С. 15-16.

117. Близнюк М.М. Інформаційно-комунікаційна технологія як новація в навчанні майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва. – Всеукраїнська науково-практична конференція «Художні практики початку XXI століття: новації, тенденції, перспективи» / Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука. – 24 листопада 2017 року. – С. 101-103.

118. Близнюк М.М. Зміцнення партнерства освітніх установ і громади шляхом проектної діяльності – важлива складова сільської школи майбутнього в Гуцульському регіоні / М.М. Близнюк // Сільська школа: реалії та перспективи. Видання п'яте. – Івано-Франківськ.– 2009.– С. 39-45.

119. Близнюк М.М. Художньо-проектна діяльність: до питання навчання майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва / М.М. Близнюк // Педагогічна освіта: теорія і практика: Збірник наукових праць / Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка; Інститут педагогіки НАПН України [гол. ред. Лабунець В.М.]. – Вип. 25 (2-2018). – Ч.1.– Кам'янець-Подільський, 2018. – С. 284-296.

120. Борисова С. Етнодизайн як явище сучасної культури. Вища школа. Гуманізація навчально-виховного процесу. Випуск LIV. – Слов'янськ – 2011. – С. 27-32.

121. Бровченко А.І. Формування фахової компетентності з основ етнодизайну у майбутніх учителів трудового навчання: автореферат дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.02 – теорія та методика трудового навчання / А.І. Бровченко. – К., 2011. – 21 с.

122. Бровченко А.І. Формування фахової компетентності з основ етнодизайну як психолого-педагогічна проблема / А.І. Бровченко // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. – Випуск 30. – 2011. – Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. – С.28-33.

123. Бутенко В. Дизайн-освіта як актуальна проблема сучасної педагогічної теорії і практики / Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1 : зб. наук. праць / редкол. : гол. ред. М. І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є. А. Антонович, В. П. Титаренко та ін. – Полтава : Полтавський літератор, 2012. – С. 5-9.

124. Буханцева Н.В. Взаимодействие в виртуальном образовательном пространстве: проблемы и перспективы развития.– ГОУ ВПО «Волгоградский государственный университет» [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.naukapro.ru/ot2007/1_017.htm.

125. Буханцева Н.В. Культура взаимодействия в виртуальном пространстве: глобальные этические проблемы глобальной сети [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.naukapro.ru/ot2007/3_018.htm.

126. Бяхов О.В. Роль ИТ-образования в развитии информационного общества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.it-education.ru/2005/reports/1_Vyahov.htm. – 09.04.2013. – 11:03.

127. Вачевський М.В. Формування професійної компетенції. Підручник. – К.: 2005. – 510 с.

128. Ващенко Г. Загальні методи навчання : [підручник для педагогів] / Григорій Ващенко. – [1-е вид.]. – К. : Українська Видавнича Спілка, 1997. – 441 с.

129. Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і гол. ред. В.Т. Бусел]. – К.; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2001. – 1440 с.

130. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.

131. Вергунов С.В. Классификация средств 3D моделирования промышленного дизайнера // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. пр. / За ред. Даниленка В.Я. – Харків, 2009. – №14. – С. 18-23.

132. Верхола А.П. Системний аналіз процесу навчання графічних дисциплін у технічному університеті / А.П. Верхола. – К.; Вища освіта України. – 2005. – №3. – С. 70-73.

133. Велиєва А.Ш. Електронний підручник: можливості та перспективи [Електронний ресурс] / А.Ш. Велиєва, Е.Р. Сулеманова // Матеріали V Міжнародної научно-практичної конференції «Наука в інформаційному просторі» (30-31 жовтня 2009 г.). – Режим доступу : <http://www.confcontact.com/2009ip/velieva.htm>.

134. Вища освіта в Україні і Болонський процес: Навч. посіб. / За ред. В.Г. Кременя. Авторський колектив: М.Ф. Степко, Я.Я. Болюбаш, В.Д. Шинкарук, В.В. Грубіянко, І.І. Бабич. – К.: Освіта, 2004. – 384 с.

135. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры / Л.С. Выготский; под ред. М.Г. Ярошевского. – М. : Изд.-во Института практ. психологии, 1996. – 512 с.

136. Вітвицька С.С. Основи педагогіки вищої школи: Методичний посібник для студентів магістратури. – К.: Центр навчальної літератури, 2003. – 316 с.

137. Вовкотруб В. Принцип наочності й наочні засоби в ергатичній системі «викладач - технічний пристрій - студент» / В. Вовкотруб // Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету ім. В. Винниченка. – 2002. – Вип. 45. – Ч. 1. – С. 49-51.

138. Вознюк О.В. Цільові орієнтири розвитку особистості у системі освіти: інтегративний підхід : монографія / О.В. Вознюк, О.А. Дубасенюк. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. – 684 с.

139. Волков О.И., Ключенко Т.И., Раскин Л.И. Информационно-коммуникативные технологии в образовании информатика-дизайнера / [Электронный ресурс] // Режим доступа : www.ksu.ru/conf/ek2010/sbornik/75.doc.

140. Волинська, О. С. Художня освіта Галичини : навч. посіб. / О.С. Волинська. – Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2011. – 236 с.

141. Воробьева Н.М. Становление дизайнерского образования // Непроизводственная сфера в современном социокультурном и экономическом пространстве: колл. моногр. / колл. авт. под ред. Г.В. Козловой; ГОУВПО «Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина». – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С. 34-59.

142. Воронов Н.В. Суть дизайна / Н.В. Воронов – М.: Изд-во «Грантъ», 2002. – 24 с.

143. Вроблявичюс Ю. Р. Принципы организации выставок (методика преподавания основ художественного конструирования (проектирования) для художественно-графических факультетов педагогических институтов): автореф. дисс. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Ю.Р. Вроблявичюс. – М., 1981. – 22 с.

144. Гальперин П.Я. Введение в психологию : [уч. пособие для вузов] / П.Я. Гальперин.– [3-е изд.]. – М. : Книжный дом «Университет», 2000. – 336 с.

145. Галузевий стандарт вищої освіти. Спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» галузь знань 02 «Культура і мистецтво» / Проект розробл. роб. групою МОН України під кер. В.В. Щуліка. – К., 2017. – 140 с.

146. Ганоцька О. В. Дизайн як творча діяльність, спрямована на виявлення формальних якостей речей / Теорія і практика матеріально-художньої культури: XI електронна наукова конференція, ХДАДМ, 25 грудня 2009 р. / Збірка матеріалів. – Харків: ХДАДМ, 2009. – С. 14-18.

147. Геращенко М.М. Информационные технологии в процессе обучения в высшем учебном заведении [Электронный ресурс].– Сибирская академия государственной службы / Режим доступа: http://www.naukarpro.ru/ot2007/3_001.htm.

148. Гершунский Б.С. Прогнозирование содержания обучения в технике/ Б.С. Гершунский. – М.: Педагогика, 1980. – 144 с.

149. Гершунский Б.С. Философия образования для XXI века / Б.С. Гершунский // В поисках практико-ориентированных образовательных концепций. – М.: Изд-во «Совершенство», 1998. – 608 с.

150. Гельфман Э.Г. Психодидактика школьного учебника. Интеллектуальное воспитание учащихся / Э. Г. Гельфман, М. А. Холодная. – СПб. : Питер, 2006. – 384 с.

151. Гинецинский В.И. Основы теоретической педагогики / В.И. Гинецинский. – СПб.: Изд-во СПбУ, 1992. – 154 с.

152. Глазычев В.Л. О Дизайне / В.Л. Глазычев. – М.: Искусство, 1970. – 113 с.

153. Глушков В.М. Основы безбумажной информатики / В.М. Глушков. – М: Наука, 1987. – 552 с.

154. Гнедко Н. Застосування мультимедійних курсів лекцій в освітньому процесі вищих навчальних закладів / Н. Гнедко // Наука, освіта, суспільство очима молодих: Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції студентів та молодих науковців 13-14 травня 2009 року. – Рівне: РВВ РДГУ, 2009. – С. 30-31.

155. Гмурман В.Е. Эмпирический и теоретический уровни изучения педагогического опыта // Методологические и теоретические проблемы изучения, обобщения и использования педагогического опыта. – М., 1978. – С. 35-40.

156. Голованова М.М. Развитие профессиональных качеств будущего учителя изобразительного искусства в процессе обучения компьютерной графике: Дисс. ... канд. пед. наук. – М., 2007. – С. 51.

157. Головань М. С. Зміст дидактичних принципів в умовах навчання на основі нових інформаційних технологій. Педагогічні науки. Збірник наукових праць. – Суми: СДПУ ім. А.С.Макаренка, 2000. – С. 17-25.

158. Гороль П.К. Сучасні інформаційні засоби навчання / П.К. Гороль, Р.С. Гуревич, Л.Л. Коношевський, О.В. Шестоपालюк. – Вінниця: ВДПУ імені М. Коцюбинського, 2004. – 535 с.

159. Горюнов Д.С. Развитие и сохранение национально-культурных традиций средствами народно-художественных промыслов / Непроизводственная сфера в современном социокультурном и экономическом пространстве: колл. монография / колл. авторов, под ред. Г.В. Козловой; ГОУВПО «Тамб. гос. ун-т им. Г.Р. Державина». – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С. 59-81.

160. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник / С.У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.

161. Горбунова Л. Хаос versus порядок як контроверза мислення у кризовій культурі / Л. Горбунова // Філософія освіти. – 2005. – № 2. – С. 62-76.

162. Горский Д.П. Краткий словарь по логике / Д.П. Горский, А.А. Ивин, А.Л. Никифоров ; под ред. Д. П. Горского. – М. : Просвещение, 1991. – 208 с.

163. Грабарь М.И. Применение математической статистики в педагогических исследованиях / М.И. Грабарь, К.А. Краснянская. – М.: Педагогика, 1977. – 134 с.

164. Грановская Р. Элементы практической психологии / Р. Грановская – [5-е изд., испр. и доп.]. – СПб. : Речь, 2003. – 655 с.

165. Гребенников К.А. Компьютерная графика как средство профессиональной подготовки специалистов-дизайнеров: на материалах среднего профессионального образования: Диссертация канд. пед. наук: 13.00.08. – Воронеж, 2002. – 195с.

166. Гризун Л.Е. Особливості навчальної діяльності з використанням сучасного комп'ютерного підручника / Л.Е. Гризун // Педагогіка та психологія: Зб. наук. пр. – Харків: ХДПУ, 2001. – Вип. 4 частина 2. – С. 105-108.

167. Гужвенко Е.И. Координирующая модель методической системы обучения информатике и информационным технологиям. 13.00.02 – теория и методика обучения и воспитания (информатика, уровень высшего

профессионального образования) / Авт.-т дисс. докт. пед. наук: Учреждение РАО «Институт информатизации образования». – М. – 2010. – 56 с.

168. Гудінг Д. Людина та її світогляд: для чого ми живемо, і яке наше місце у світі : навч.-метод. посіб для навч. закладів системи освіти / Д. Гудінг, Дж. Леннокс ; [груповий пер. з рос. зі звіркою з англ. оригіналом під заг. ред. М. А. Жукалюка]. – К. : УБТ, 2007. – Т.1. – 416 с.

169. Гузеев В. В. Эффективные образовательные технологии: интегральная и ТОГИС / В.В. Гузеев. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – 96 с.

170. Гуржій А.М. Візуальні та аудіовізуальні засоби навчання. Навчальний посібник. / А.М. Гуржій, В.П. Коцур, В.П. Волинський, В.В. Самсонов.– К., 2003. – 173 с.

171. Гуревич Р.С. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: посібник для педагогічних працівників, студентів педагогічних вищих навчальних закладів / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія. – Вінниця, ДОВ «Вінниця», 2002. – 116 с.

172. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1986. – 240 с.

173. Давыдов В.В. Психологический словарь / [сост.: В.В. Давыдов, А.В. Запорожец и др.]. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Педагогика-пресс, 1996. – 440 с.

174. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: Моногр. / В.Я. Даниленко. – Х.: ХДАДМ: Колорит, 2005. – 243 с.

175. Даниленко В.Я. Український дизайн крізь призму селянської та урбаністичної культури українців // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Х., 2004. – №8. – С. 47-56.

176. Дахин А. Н. Моделирование в педагогике / А.Н. Дахин // Идеи и идеалы. – 2010. – № 1(3). – Т. 2. – С. 11-20.

177. Декоративно-прикладное искусство и дизайн: грани соприкосновения / Материалы научно-практической конференции (г.Нижевартовск, 7 февраля 2012 года). Отв. ред. М.М. Новикова. – Нижевартовск: Изд-во Нижеварт. гуманит. ун-та, 2012. – 114 с.

178. Делор Ж. Образование: необходимая утопия / Жак Делор // Образование: сокровище сокровище: Доклад Международной комиссии по образованию для XXI века, представленный ЮНЕСКО: Основные положения. – Париж : Изд-во ЮНЕСКО, 1997. – 46 с.

179. Деркач А.В. Влияние художественных и графических конструктов славянской культуры на проектирование объектов дизайна в условиях современного мегаполиса [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.scienceforum.ru/2016/1432/18025>.

180. Денисенко С.М. Педагогічний дизайн у сучасному освітньому процесі / С.М. Денисенко // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка (3 (81)), 2015. – С. 79-83.

181. Дорошенко Ю.О. Основи комп'ютерної графіки / Ю.О. Дорошенко, І. Завадський Програма курсу за вибором. – К.: Видавнича група ВНУ, 2009. – 10 с.

182. Дорошенко Ю.О. Технологічне навчання інформатики: Навчально-методичний посібник (Педагогічний бестселер) / Ю.О. Дорошенко, Т.В. Тихонова, Г.С. Луньова. – Х.: Вид-во «Ранок», 2011. – 304 с.

183. Дизайн і Ергономіка: термінологічний словник / [авт. упоряд. А. Ашеров, А. Бойчук, В. Голобородько, Є. Лавров, Л. Ремізовський, А. Рубцов, В. Свірко]. – Х.: НТМТ, 2009. – 99 с.

184. Дизайн // Культура и культурология: Словарь / Сост. и ред. А.И. Кравченко. – М.: Академический проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – С. 295.

185. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.

186. Дьяченко И.И. Формирование фундаментальной теории в педагогике (логико-методологический анализ, прогнозирование, психологические основы интегративного направления исследований) / И.И. Дьяченко. – Красноярск, 1976. – 90 с.

187. Жалдак М.І. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання – становлення і розвиток // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 2: Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць – К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2010. – №9(16) – С. 3-9.

188. Жалдак М.И. Система подготовки учителя к использованию информационных технологий в учебном процессе. Автореф. дис.... докт. пед. наук. – М., 1989. – 48 с.

189. Жалдак М.І. Деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі і педагогічному університеті // Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. Випуск 9. Науковий часопис. – К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова.– 2005. – С. 3-14.

190. Жалдак М.І. Проблеми інформатизації навчального процесу в середніх і вищих навчальних закладах // Комп'ютер в школі та сім'ї. – №3. – 2013. – С. 8-15.

191. Жалдак М.И. Изучение языков программирования в школе / М.И. Жалдак, Н.В. Морзе, Ю.С. Рамский, Н.И. Шкиль. – К.: «Радянська школа». – 1988. – 272 с.

192. Жерноклєєв І. В. Система підготовки майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у країнах Північної Європи: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 – теорія і методика навчання технологій / І.В. Жерноклєєв; Нац пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. – К. 2012. – 35 с.

193. Жильцова О.А. Реализация принципов психологической теории деятельности А.Н. Леонтьева в естественнонаучном образовании школьников / О.А. Жильцова, Ю.А. Самоненко // Вопросы психологии. – 2007. – № 1. – С. 136-144.

194. Жук Ю.О. Організація навчальної діяльності у комп'ютерно-орієнтованому навчальному середовищі / Ю.О. Жук // Інформаційне забезпечення навчального процесу: інноваційні засоби і технології : колективна монографія. – К. : Атіка, 2005. – С. 195-204.

195. Загвязинский В.И. Методология и методика социально-педагогического исследования/ В.И. Загвязинский. – Тюмень: Тюм. гос. ун-т. – 1995. – 97 с.

196. Закон України про вищу освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>

197. Закон України про освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1060-12>.

198. 3D редакторы, плюсы и минусы [Электронный ресурс].– Режим доступа : <http://habrahabr.ru/post/136350/>.

199. Зверев И.Д. Межпредметные связи как педагогическая проблема / И.Д. Зверев // Советская педагогика. – 1974. – № 12. – С. 10-16.

200. Зверев И.Д., Максимова В.П. Межпредметные связи в современной школе. М.: Педагогика, 1981. – 160 с.

201. Зиновьева Н.Б. Информационная культура личности: Введение в курс: Учеб. пособие для вузов / Н.Б. Зиновьева. – Краснодар: Краснодар. гос. акад. культуры.– 1996.

202. Зимняя И.А. Педагогическая психология : [учеб. пособие] / И.А. Зимняя. – Ростов н/Д. : Феникс, 1997. – 480 с.

203. Зотов А. Ф. Идеализированная модель как основа научной теории / А. Ф. Зотов // Вопросы повышения эффективности теоретических исследований в педагогической науке. – М. : Педагогика, 1976. – 231 с.

204. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; гол. ред. В.Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.

205. Естетика: навч. посібн. / М.П. Колесніков, О.В. Колеснікова, В.О. Лозовий та ін. – К. : Юрінком Інтер, 2005. – 208 с.

206. Етно-мотиви та світова мода [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://changeua.com/etnomotivi-ta-svitova-moda/>.

207. Эшби У. Р. Общая теория систем / У. Р. Эшби. – М. : Изд-во иностр. лит-ры, 1966. – 256 с.

208. Электроника: Наука, Технология, Бизнес. Научно-технический журнал. – 2/2000. – С.77-78.

209. Єльнікова Г.В. Критерії якості педагогічної діяльності / Г.В. Єльнікова // Енциклопедія освіти: Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – С. 435-436.

210. Ибрагимов Г.И. Проблемы качества подготовки учителя в условиях непрерывного образования // Образование через всю жизнь: непрерывное образование в интересах устойчивого развития: материалы девятой Международной научно-практической конференции. – Санкт-Петербург, 2-4 июня 2011. – С. 570-573.

211. Иванов Н.А. Орнамент в западноевропейской теории дизайна XIX – XXI вв.: дис. ...канд. искусств-ния/ Н.А. Иванов. – СПб., 2010. – С. 3-4.

212. Иванова Е.В. Формирование информационной компетентности – важнейшая задача профессиональной подготовки учителя / Конгресс конференций «Информационные технологии и образование» // www.ito.su/2003/II/3/II-3-3307.html.

213. Івченко А.О. Тлумачний словник української мови / А.О. Івченко. – Харків : Фоліо, 2006. – 766 с.

214. Ильин Г.Л. Теоретические основы проективного образования: автореф. дис. на соискание степени док. пед. наук: спец.13.00.01 «Общая педагогика» / Г.Л. Ильин. – Рязань, 2003. – 21 с.

215. Ильясов И.И. Структура процесса учения : [монография] / И.И. Ильясов. – М. : Изд-во МГУ, 1986. – 200 с.

216. Інформатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології : підручник для студентів вищих навчальних закладів / за ред. О.І Пушкаря. – К.: «Академія», 2002. – 704 с.

217. Інформаційні технології в освіті [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://technologies.su/informacionnyie_tehnologii_v_obrazovanii. – 09.04. 2013. – 10:51.

218. Імбер В. І. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці майбутнього викладача початкових класів: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / В.І. Імбер. – Вінниця, 2008. – 238 с.

219. Искусство дизайна – с компьютером и без... – 2-е изд. / Пер. с англ. В. Г. Иоффе. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. – 208 с.

220. Каган В.И. Основы оптимизации процесса обучения в высшей школе (Единая методическая система института: теория и практика) : науч.-метод. пособие / В.И. Каган, И.А. Сычеников. – М. : Высшая школа, 1987. – 143 с.

221. Каган М.С. Морфология искусства. Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств. / М.С. Каган // Л.: Искусство. – Л., 1972. – 440 с.

222. Казаков Ю.М. Педагогічні умови застосування медіаосвіти в процесі професійної підготовки майбутніх учителів : автореф. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук. : 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / Ю.М. Казаков. – Луганськ, 2007. – 20с.

223. Кайдановська О. Творчі методи навчального проектування у професійній підготовці архітекторів: світовий досвід / О. Кайдановська // Порівняльно-педагогічні студії. – 2013. – № 2 – 3 (16 – 17). – С. 166-172.

224. Каневская И.Г. Формирование творческих способностей студентов в процессе трудового и эстетического воспитания: автореф. дисс. на соискание уч. степени канд. филос. наук: спец. 09.00.02 / И.Г. Каневская. – М., 1989. – 21 с.

225. Кардашов В.М. Художньо-творчий розвиток особистості: теоретичний та методичний вимір: Монографія. – 3-тє вид., допов./ В.М. Кардашов. – Мелітополь: ТОВ «Видавничий будинок ММД», 2011. – 288 с.

226. Карташова Л.А. Система навчання інформаційних технологій студентів гуманітарних спеціальностей у вищих педагогічних навчальних закладах: дис. доктора пед. наук: 13.00.02 – теорія та методика навчання (технічні дисципліни) / Л.А. Карташова. – Інститут педагогіки НАПН України. – Київ, 2011. – 544 с.

227. Кэдыусон Х. Практикум по игровой психотерапии / Х. Кэдыусон, Ч. Шефер. – СПб. : Питер, 2001. – 416 с.

228. Кендюхова А.А. Целостное понимание методов обучения как фактор систематизации дидактических знаний и умений будущего учителя: дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.01 / А.А. Кендюхова. – К., 1990. – 122 с.

229. Кедровіч Г. Оцінка дидактичної придатності вибраних мультимедійних програм / Г. Кедровіч // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2000. – №2. – С.83-88.

230. Кеммен Л. Возможности интеграции в подготовке педагогов / взаимодействие отдельных областей подготовки / Л. Кеммен // Современная высшая школа. – 1981. – № 4 /136/. – С. 245-258.

231. Коваленко О.Е. Методологічні засади професійної освіти: Навчальний посібник для студентів інженерно-педагогічних спеціальностей / О.Е. Коваленко, Н.О. Брюханова, І.С. Посохова, Л.В. Штефан, С.А. Лисенко. – Вид. 2-ге, перероб. і доп. – Харків: УПА, 2011. – 194 с.

232. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: [учеб. пособ. для студ. архитект. и дизайн. спец.] / Н.А. Ковешникова. – М. : Изд. Омега-Л, 2006 – 224 с.

233. Коллективная монография «Информационное право. Актуальные проблемы теории и практики». Под общей ред. д.ю.н., проф. И.Л. Бачило. М.: ЮРАЙТ. – 2009. – 530 с.

234. Кондаков Н.И. Логический словарь / Н.И. Кондаков. – М. : Наука, 1971. – 656 с.

235. Коновальчук В.І. До проблеми глибинно-психологічних детермінант життєворчості особистості / В.І. Коновальчук // Науковий

часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. – К. : Вид-во НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2009. – Вип. 27 (51). – С. 66-72. – (Серія 12. Психологічні науки).

236. Корець М.С. Теорія і практика технічної підготовки вчителів трудового навчання : автореферат дис. ... докт. пед. наук : 13.00.04 / М.С. Корець; Нац. пед. ун-т ім. М.П. Драгоманова.– Київ, 2007. – 38 с.

237. Корницька Л.А. Використання елементів етнодизайну у підготовці фахівців швейного профілю / Л.А. Корницька // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2008. – № 4. – С. 82-92.

238. Короткин Г.Р. Обучение учащихся рациональным приемам усвоения знаний: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.01 Теория и история педагогик/ Г.Р. Короткин. – Минск, 1986. – 18 с.

239. Корчевський Д.О. Теоретико-методичні основи інтеграції змісту практично-технічної підготовки фахівців з комп'ютерної графіки і дизайну: Дис. ... докт. пед. наук : 13.00.02 / Д.О. Корчевський // Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова. – Київ, 2017. – 573 с.

240. КОМПАС. – [Електронний ресурс] / Режим доступу: [Https://uk.wikipedia.org/wiki/КОМПАС](https://uk.wikipedia.org/wiki/КОМПАС).

241. КОМПАС-3D 16. – [Електронний ресурс] / Режим доступу: [Http://programy.com.ua/ua/kompas_3d/#ixzz42rbXVO6d](http://programy.com.ua/ua/kompas_3d/#ixzz42rbXVO6d).

242. Комплексний підхід до застосування інформаційних технологій у навчанні графічних дисциплін // [Http://ua.textreferat.com](http://ua.textreferat.com).

243. Комплексно-методичне забезпечення предметів і професій. – [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://pandia.ru/text/78/097/433.php>.

244. Костандов Э.Я. Когнитивная гипотеза полушарий асимметрии эмоциональных функций человека / Э.Я. Костандов // Физиология человека. – 1993. – № 19. – С. 12-15.

245. Кочегаров Б.Е. Промышленный дизайн: [учеб. пособие] / Б.Е. Кочегаров. – Владивосток: Изд-во ДВГТУ, 2006. – 297 с.

246. Кошаев В.Б. Декоративно-прикладное искусство: Понятия. Этапы развития: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Декоративно-прикладное искусство» / В.Б. Кошаев. – Издательский центр «ВЛАДОС», 2014. – 272 с. ил.

247. Кошаев В.Б. Общественное значение художественно-графического образования и его перспектива / В.Б. Кошаев // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2013. – №2. – С.57-68.

248. Кошелева В.С. Методика формування проектувальних умінь у майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю засобами комп'ютерних технологій: дис. ... канд.. пед. наук: 13.00.02 / В.С. Кошелева. – Х., 2008. – 240 с.

249. Климанова Т.В. Моделирование информационно-коммуникативного пространства как прикладной метод информационной аналитики / Т.В. Климанова. – РАГС: Институт высшего и послевузовского образования. – М., 2007.

250. Клинберг Л. Проблемы теории обучения: Пер. с нем. / Л. Клинберг. – М.: Педагогика, 1984. – 255 с.

251. Клименко В.В. Механізм психомоторики людини / В.В. Клименко. – К. : Шкільний світ, 1997. – 192 с.

252. Клочко В.І. Нові інформаційні технології навчання математики в технічній вищій школі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д-ра пед. наук : 13.00.02 «Теорія і методика навчання» / В.І. Клочко. – К., 1998. – 36 с.

253. Краевский В.В. Основы обучения. Дидактика и методика : учеб. пособие [для студ. высш. учеб. заведений] / В.В. Краевский, А.В. Хуторской. – М. : Академия, 2007. – 352 с.

254. Краснобокий Ю.М. Словник-довідник термінів з інноваційних технологій навчання / Ю.М. Краснобокий, В.Ф. Мішкурова, М.І. Пащенко. – К. : Наук. світ, 2003. – 75 с.

255. Краснянский М.Н. Основы педагогического дизайна и создания мультимедийных обучающих аудио/видео материалов : [учебно-

методическое пособие] / М.Н. Краснянский, И.М. Радченко. – Тамбов : ТГТУ, Педагогический Интернет-клуб. – 2006. – 55 с.

256. Кравчук П.Ф. Формирование творческого потенциала личности в системе высшего образования: автореф. дисс. на соискание уч. степени докт. филос. наук: спец. 22.00.06 / П.Ф. Кравчук. – М., 1992. – 32 с.

257. Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие / А.В. Крапивенко. – М.: БИНОМ. Лаборатория образований, 2009. – С. 17.

258. Нелунова Е.Д., Чиряев А.Н. Информационная культура и компетентность личности как средство и условие самозащиты от внешних и внутренних манипуляций // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – № 5-2. – С. 341-344; [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://applied-research.ru/ru/article/view?id=6742>.

259. Кремень В. Г. Філософія національної ідеї. Людина. Освіта. Соціум. / В.Г. Кремень. – К. : Грамота, 2007. – 576 с.

260. Кречетников К. Г. Педагогический дизайн и его значение для информационных образовательных технологий : [материалы XVI Междунар. конф. "Применение новых технологий в образовании» (Троицк, 28-29 июня 2005 г.) [Электронный ресурс] / К.Г. Кречетников. – Режим доступа : <http://ito.edu.ru/2005/Troitsk/2/2-0-9.html>.

261. Крылов С.К. Современные отечественные методики обучения ИКТ и художественное образование: основные тенденции / С.К. Крылов. – Информационные и коммуникационные технологии в художественном образовании. – 2011.

262. Крылов С.К. Развивающий подход к освоению информационно-коммуникационных технологий в процессе профессионального совершенствования учителей изобразительного искусства [Электронный ресурс] / С.К. Крылов. Информационные и коммуникационные технологии в

художественном образовании. – Электронный научный журнал учреждения РАО.– №4.– 2012.– Режим доступа : <http://www.art-education.ru/AE-magazine/>.

263. Крицкалюк О.І. Заслужений художник України С.В. Бзунько (сакральне мистецтво, церковне облаштування, декоративно-ужиткове мистецтво, громадські інтер'єри, керівництво дипломними роботами) / Електронна презентація // О.І. Крицкалюк, М.М. Близнюк. – Косів, 2010. – 36 сл. (6 частин).

264. Курач М.С. Теоретичні і методичні засади навчання художнього проектування майбутніх учителів технологій : автореферат дис. ... докт. пед. наук : 13.00.02 / М.С. Курач// Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. – Київ, 2016. – 41 с.

265. Курунин В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курунин – М.: ДМК «Пресс», 2001. – 272 с.

266. Кузнецова І.О. Моделювання візуального сприйняття об'єктів дизайну, декоративно-прикладного і образотворчого мистецтва: дис. на здоб. наук. ступ д-ра техн. наук : спец. 05.01.03 «Технічна естетика» / І.О. Кузнецова. / КНУБА – К., 2006. – 415 с.

267. Кузьмина Н. В. Акмеология / Н. В. Кузьмина // Энциклопедия профессионального образования : в 3 т. / Под ред. С. Я. Батышева. – М. : АПО, 1998. – Т. 1 : А-Л. – 568 с. : ил.

268. Кулюткин Ю.Н. Эвристические методы в структуре решений / Ю. Н. Кулюткин. – М. : Педагогика, 1970. – 232 с.

269. Кустов Ю.А., Кустов Ю.Ю. Интеграция как педагогическая проблема // Интеграция в педагогике и образовании / Редкол.: Ю.А. Кустов, Е.М. Садыков, И.Н. Рязанова. – Самара, 1994. – С. 7-17.

270. Кучерук О.А. Система методів навчання української мови в основній школі: теорія і практика : Монографія. – Житомир: Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2011. – 420 с.

271. Кухта М.С. Этнодизайн как основа формирования толерантного отношения к традициям разных культур [Электронный ресурс] / М.С. Кухта

// Вестник тувинского государственного университета, Томск: Режим доступа: [Http://tuvsu.ru](http://tuvsu.ru). – 2015. – С. 161-164.

272. Куцевол О.М. Методика викладання української літератури (креативно-інноваційна стратегія) : [навч. посіб.] / О.М. Куцевол. – К. : Освіта України, 2009. – 464 с.

273. Лапінський В.В. Психолого-педагогічна і дидактична проблематика активного навчання у сучасному навчальному середовищі / В.В. Лапінський, І.Ю. Регейло // Вища освіта України №3 (46) 2012, Тематичний випуск «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології». – Т.3. – К. : Вища освіта України, 2012. – С.595-605.

274. Ларина О.В. Активизация художественно–проектной деятельности студентов – дизайнеров средствами информационно–коммуникационных технологий / О.В. Ларина // Труды Нижегородского государственного технического университета им. Р.Е. Алексеева. – № 1(98). – 2013. – С.292.

275. Левченко Т.И. Современные дидактические концепции в образовании : [монография] / Т.И. Левченко – К.: МАУП, 1995. – 168 с.

276. Легенький Ю.Г. Дизайн. Культурологія та естетика / Ю.Г. Легенький. – К. : КНУТД, 2001. – 312 с.

277. Леднев В.С. Содержание образования: сущность, структура, перспективы / В.С. Леднев. – 2-е изд. – М., 1991.

278. Лекції з педагогіки вищої школи: навчальний посібник / за ред. В.І. Лозової. – 2-е вид., доп. І випр. – Х.: «ОВС», 2010. – 480 с.

279. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2 т. / А.Н. Леонтьев. – М.: Педагогика, 1983. – Т. I. 392 с.; Т. 2. – 320 с.

280. Лисенко С.А. Становлення проблеми проектування професійної кар'єри майбутніми фахівцями у науці та освіті / С.А. Лисенко, С.М. Шепеленко // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер.: Педагогіка і психологія. Зб. статей. – Ялта: РВВ КГУ, 2011. – Вип. 31. – Ч. 1. – С. 164-171.

281. Лодатко Є.О. Моделювання педагогічних систем і процесів : монографія / Є.О. Лодатко. – Слов'янськ : СДПУ, 2010. – 148 с.

282. Ломов С. П. Дидактика художественного образования / С.П. Ломов; Пед. акад., Науч.-образоват. центр искусств. – М.: Педагогическая академия, 2010. – 103 с., ил.

283. Локтюшина Е.А. Формирование творческих качеств личности старшеклассников и студентов при обучении в дидактической компьютерной среде / Е.А. Локтюшина // Дисс. ... канд. пед. наук: Волгоград, ВГПУ, 1998. – 152 с.

284. Лузан П. Г. Формування активності студентів у навчанні / П.Г. Лузан, А.І. Дьомін, В.І. Рябець. – К. : Вища школа, 1998. – 192 с.

285. Мадзігон В.М. Дидактичні вимоги до електронних підручників / В.М. Мадзігон // Проблеми сучасного підручника : зб. наук. праць. – Вип. 10. – К. : Ін-т педагогіки НАПН України, 2010. – С. 4-7.

286. Макаренко А.С. Сочинения: В 7 т. / А.С. Макаренко. – М.: Изд-во АПН СССР. – 1951. – Т. 5. – 540 с.

287. Макаренко Л. Л. Кваліфікаційні ознаки електронних ресурсів / Л.Л. Макаренко // Наукові записки [Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова]. Сер. : Педагогічні та історичні науки. - 2013. - Вип. 114. - С. 142-154. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzped_2013_114_22.

288. Мангейм Дж. Б. Педагогика. Методы исследования: [пер. с англ.] / Дж. Б. Мангейм, Р.К. Рич. – М.: Из-во «ВЕСЬ МИР», 1997. – 544 с.

289. Марков А.А. Теория алгоритмов / А.А. Марков. – М.-Л.: Изд.-во АН СССР, 1954. – 375с.

290. Марченко А.В. Використання новітніх інформаційних засобів навчання у процесі підготовки студентів у галузі етнодизайну // Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1: збірник наукових праць / редкол.: гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава : Полтавський літератор, 2011. – С. 296-300.

291. Мамардашвили М. К. К проблеме метода истории философии [Электронный ресурс] / М.К. Мамардашвили // Как я понимаю философию. – Режим доступа: http://royallib.ru/book/mamardashvili_merab/kak_ua_ponimayu_filosofiyu.html.

292. Маслов В. І. Моделювання у теоретичній і практичній діяльності в педагогіці / В. І. Маслов // Післядипломна освіта в Україні. – 2008. – № 1. – С. 3-9.

293. Маслова Н.В. Ноосферное образование. Научные основы. Концепция. Методология, технология / Н.В. Маслова – М. : Инст. Холодинамики, 2002. – 338 с.

294. Матяш Н.В. Подготовка будущих учителей технологии к обучению школьников проектной деятельности: монография / Н.В. Матяш, Н.З. Семенова. – Брянск: БГПУ, 2000. – 256 с.

295. Маховикова И.А. Подход к обучению flash-технологий студентов информатиков-дизайнеров. / Информационные ресурсы и технологии в гуманитарном образовании: Сб. ст. / СПбГУКИ. – СПб, 2006. – С. 129-131.

296. Махмутов М.И. Взаимосвязь общего и профессионального образования / М.И. Махмутов // Сов. педагогика. – 1984. – № 4. – С. 31-37.

297. Махмутов М.И. Современный урок / М.И. Махмутов – [2-е изд., испр., доп.]. – М. : Педагогика, 1985. – 184 с.

298. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е.И. Машбиц. – М.: Педагогика, 1988.

299. Методика / [под ред. А.А. Леонтьева, Т.А. Королевой]. – [3-е изд., испр.]. – М., 1982. – 112 с.

300. Методичні рекомендації щодо розроблення стандартів вищої освіти: проект [Електронний ресурс] / М.-во освіти і науки України. – К., Режим доступу: <Http://mon.gov.ua/citizens/zv'yazki-z-gromadskistyugromadske-obgovorennya-2016.html>.

301. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д.Ф. Миронов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – (Учебная литература для вузов).
302. Мир профессий : Человек – художественный образ / Сост. А.И. Смирнов. – М. : Молодая гвардия, 1987. – 383 с.
303. Минервин Г.Б. Архитектоника промышленных форм / Г.Б. Минервин. – М.: ВНИИТЭ, 1971. – Вып. 1. – 180 с.
304. Михайленко В.Є., Яковлев М.І. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення): Навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів. – К.: Каравела, 2004. – 304 с.
305. Михеев В.И. Моделирование и методы теории измерений в педагогике : 3-е изд., стереот. / В.И. Михеев. – М. : КомКнига, 2006. – 200 с.
306. Молода мистецька наука України. XII наукова конференція молодих науковців, докторантів, аспірантів, магістрантів, студентів., ХДАДМ, 25 грудня 2009 р. / збірник матеріалів. Частина 1. – Харків: ХДАДМ, 2009. – 200с. (Укр., рос, англ. мов.)
307. Молода мистецька наука України. XII наукова конференція молодих науковців, докторантів, аспірантів, магістрантів, студентів. м.Харків, ХДАДМ, 25 грудня 2009 р. / збірник матеріалів. Частина 2. – Харків: ХДАДМ, 2009. – 208с. (Укр., рос, англ. мов.)
308. Моляко В.О. Психологічна теорія творчості / В.О. Моляко // Актуальні проблеми сучасної української психології : [наук. зап.]. – К., 2002. – Вип. 22. – С. 221-229. – (Ін-т психології ім. Г.С. Костюка; АПН України).
309. Монахов В.М. Что такое новая информационная технология обучения/ В.М. Монахов // Математика в школе. – 1999. – №2. – С.47-52.
310. Морська Л.І. Теоретико-методичні основи розробки та застосування комп'ютерного педагогічного тесту : моногр. / Л.І. Морська. – Тернопіль : Вид. «Астан», 2006. – 160 с.
311. Морзе Н.В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій / Н.В. Морзе.– К.: Видавнича група ВНУ, 2006. – 298 с.

312. Мочалов Г.А. Методические аспекты обучения художественной обработке материалов в образовательной области «Технология» с использованием компьютерных технологий (на примере обработки керамики): автореф. дисс. ... канд. пед. наук/ Г.А. Мочалов. – М., 2003. – 17 с.

313. Мужикова І.М. Методика викладання образотворчого мистецтва : метод. рек. / І.М. Мужикова. – Полтава: ПДПУ, 2004. – 42 с.

314. Мультимедіа та мультимедійні системи: Конспект лекцій для студентів спеціальності «Програмне забезпечення автоматизованих систем. / Уклад. С.С. Забара, О.П. Цурін. – К.: Видавництво Університету «Україна», 2003. – 154 с.

315. Мураховский В.И. Компьютерная графика / В.И. Мураховский; Под ред. С.В. Симоновича. – М.: «АСТПРЕСС СКД», 2002. – 640 с.: ил.

316. Найн А.Я. Интеграционные основы концепции интерсоциального воспитания молодежи // Интеграционные процессы в педагогической теории и практике: Современные педагогические технологии: Сб. науч. тр. Вып. 4. Свердлов. инж.-пед. ин.-та, 1993. – 224 с.

317. Національна стратегія розвитку освіти на 2012-2021 роки [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.mon.gov.ua/images/files/news/12/05/4455.pdf

318. Небесник І. І. Художня освіта на Закарпатті у ХХ столітті: історико-педагогічний аспект [Текст] / І.І. Небесник. – Ужгород : Закарпаття, 2000. – 165 с.

319. Нелунова Е.Д. Целостность человека как личности в мультимедийном образовании [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.naukapro.ru/ot2007/1_023.htm.

320. Нешумов Б.В. Художественное проектирование : учеб. пособие [для студентов пед. институтов] / Б.В. Нешумов, Е.Д. Щедрин, Г.Б. Минервин [и др.]; под ред. Нешумова Б.В., Щедрина Е.Д. – М.: Просвещение, 1979. – 175с.

321. Нищак І.Д. Методична система навчання інженерно-графічних дисциплін майбутніх учителів технологій : дис. ... док. пед. наук: спец. 13.00.02 / Іван Дмитрович Нищак. – Дрогобич, 2016. – 565 с.

322. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат. – М.: Academia, 2000. – 270 с.

323. Новиков А.М. Методология научного исследования / А.М. Новиков, Д.А. Новиков. – М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. – 280 с.

324. Новиков А.М. Развитие дидактической базы: методы и средства / Александр Михайлович Новиков // Школьные технологии. – 2007. – № 5. – С. 40-50.

325. Оборська С.В. Дизайн і проектно-художня творчість: категорії дослідження / С.В. Оборська // Вісник КНУКІМ. Серія «Мистецтвознавство» / КНУКіМ. – К., 2011. – Вип. 24. – С. 145-151.

326. Овсянкін Л. Роль особистісно орієнтованої освіти в сучасному суспільстві / Л. Овсянкін // Вища освіта України. – 2003. – № 1. – С. 101-105.

327. Оганесянц Н.А. Педагогический дизайн и информационно-коммуникационные технологии по специальности PR [Электронный ресурс] / Н.А. Оганесянц. – Режим доступа : <http://svarkhipov.narod.ru/pup/nata.htm>.

328. Ожга М.М. Системи об'ємного комп'ютерного проектування для навчання майбутніх інженерів-педагогів / М.М. Ожга // Проблеми інженерно-педагогічної освіти. – 2013. – № 38-39. – С. 105-115. [Електронний ресурс] Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pipo_2013_38-39_16/.

329. Оконь В. Введение в общую дидактику / Оконь В. ; пер. с польск. Л.Г. Кашкуревича, Н. Г. Горина. – М. : Высш. шк., 1990. – 382 с.

330. Організаційно-методичне забезпечення / Студопедія - Ваша школопедія [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://studopedia.com.ua/>.

331. Оршанський Л.В. Декоративно-ужиткове мистецтво та етнодизайн–традиції і сучасність у художньо-трудовій підготовці майбутніх учителів трудового навчання/ Л.В. Оршанський // Инновационные образовательные

технологии. Рубрика: Педагогика и стратегия обучения: [науч. журнал]. – Минск, 2008. – № 1. – С. 77-82.

332. Оршанський Л. В. Професійна педагогіка : навч. посібник [для студентів спеціальності «Професійне навчання»] / Л. В. Оршанський. – Дрогобич : РВВ ДДПУ, 2007. – 224 с.

333. Оршанський Л., Валько А. Проблема розвитку творчої особистості: філософський та психолого-педагогічний аспекти. – Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка / Л. Оршанський, А. Валько // Молодь і ринок. – №2 (97), 2013. – С. 21-25.

334. Основи інформаційних технологій навчання: посібник для вчителів / [Б.І. Машбиць, О.О. Гокунь, М.І. Жалдак та ін.]; за ред. Ю.І. Машбиця / Інстит. психології ім. Г. С. Костюка АПН України. – К. : ІЗМН, 1997. – 264 с.

335. Павельциг Г. Интеграция дифференциация – прогресс // Интегративные тенденции в современном мире и социальный прогресс / Под ред. М.А. Розова. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989. – С. 27-42.

336. Павх С.П. Удосконалення змісту підготовки майбутніх вчителів технології у процесі вивчення декоративно-прикладного мистецтва / С.П. Павх // Декоративно-ужиткове мистецтво й етнодизайн у технологічній і професійній освіті. Наукові записки. Серія: Педагогіка. – № 3. – 2011. – С.182-187.

337. Падалка Г.М. Педагогіка мистецтва (Теорія і методика викладання мистецьких дисциплін) / Г.М. Падалка. – К.: Освіта України, 2008. – 274 с.

338. Паламарчук В.Ф. Як виростити інтелектуала / В.Ф. Паламарчук. – Тернопіль : Навчальна книга «Богдан», 2000. – 152 с.

339. Пальчевський С.С. Сугестопедагогіка: новітні освітні технології : [навч. посібник] / С.С. Пальчевський. – К. : Кондор, 2005. – 351с.

340. Пальчевський С.С. Сугестопедія : [навч. посібник] / Пальчевський С. С. – К.: Кондор, 2006. – 360 с.

341. Пальчевський С.С. Педагогіка: Навч. посіб. / С.С. Пальчевський. – 2-е вид. – К.: Каравела, 2008. – 496 с.

342. Паращенко Л.І. Тестові технології у навчальному закладі : метод. посіб./ Л.І. Паращенко, В.Д. Леонський, Г.І. Леонська. – К. : ТОВ «Майстерня книги», 2006. – 217 с.

343. Педагогика : учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / [В.В. Воронов, В.И. Журавлев, В.В. Краевский и др.] ; под ред. П. И. Пидкасистого. – М. : Педагогическое общество, 2000. – 640 с.

344. Педагогика : учебное пособие для студентов педагогических институтов / [Ю. К. Бабанский, В. А. Сластенин, Н. А. Сорокин и др.] ; под ред. Ю. К. Бабанского. – [2-е изд., доп., перераб.]. – М.: Просвещение, 1988. – 479 с.

345. Педагогічна психологія : навч. посібник / [Л.М. Проколієнко, М.Й. Боришевський та ін.] ; за ред. Л.М. Проколієнко, Д.Ф. Ніколенка. – К. : Вища школа, 1991. – 183 с.

346. Педагогічний словник / Ред. кол. : М.Д. Ярмаченко, І.А. Зязюн, В.М. Мадзігон, Н.Г. Ничкало та ін. ; за ред. М.Д. Ярмаченко. – К. : Пед. думка, 2001. – 516 с.

347. Педагогічні технології: наука-практиці: навч.-метод. підруч. / за ред. С.О. Сисоєвої. – К. : ВІПОЛ, 2002. – Вип. 1. – 281 с.

348. Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи / С. Пейперт. – М.: Педагогика, 1989.

349. Перуновская И.Н., Китаевская Т.Ю. Проблемы формирования информационных компетенций будущего специалиста – дизайнера в проектной деятельности // Непроизводственная сфера в современном социокультурном и экономическом пространстве: колл. моногр. / колл. авт. /под ред. Г.В. Козловой. – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С.146.

350. Полат Е.С. Метод проектов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.bgpu.ru/intel/representation/gol3_04_02_05.ppt.

351. Покровщук Л.М. Комп'ютерні технології у творчому розвитку майбутніх учителів образотворчого мистецтва: метод. посіб. / Л.М. Покровщук. – Херсон: Айлант, 2005. – 92 с.

352. Пометун О.І. Теорія та практика послідовної реалізації компетентнісного підходу в досвіді зарубіжних країн (Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи: Бібліотека з освітньої політики). Під ред. О.В. Овчарук / О.І. Пометун. – К.: «К.І.С.», 2004. – 112 с.

353. Плахотник В. Інтеграція методичної системи в загальну теорію систем/ Василь Плахотник // Українська мова і література в школі.– 2010.– №8.– С.66-69.

354. Питання термінології в сучасній мистецькій освіті / [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://book.net/index.php?p=achapter&bid=1672&chapter=1>.

355. Пышкало А.М. Методическая система обучения геометрии в начальной школе: Авторский доклад по монографии «Методика обучения элементам геометрии в начальных классах», представленной на соискание ... д-ра пед. наук. М.: Академия пед. наук СССР, 1975. – 60 с.

356. Підласий І.П. Як підготувати ефективний урок : [книга для викладача] / Підласий І. П. – К. : Рад. школа, 1989. – 204 с.

357. Пінчук О. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект / О. Пінчук // Нові технології навчання. – К., 2007. – Вип. 46. – С.55-58.

358. Пінчук О.Ф. Нариси з етно- та соціолінгвістики / О.Ф. Пінчук, П.І. Черв'як. – К. : Просвіта, 2005. – 152 с.

359. Плиско К.М. Принципи, методи і форми навчання української мови (Теоретичний аспект) : [навчальний посібник] / К.М. Плиско. – Харків : Основа, 1995. – 240 с.

360. Подласый И.П. Педагогика : [учебник] / И.П. Подласый. – М. : Высшее образование, 2007. – 540 с. – (Основы наук).

361. Полонский В.М. Научно-педагогическая информация : словарь-справочник / В.М. Полонский. – М. : Новая школа, 1995. – 352 с.

362. Пометун О. Активні й інтерактивні методи навчання: до питання про диференціацію понять / О. Пометун // Шлях освіти. – 2004.– № 3. – С.10-15.

363. Притула Ю.И. Исследование возможностей компьютерных программ для обучения графике студентов факультетов технологии и предпринимательства педагогических вузов: дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Ю. И. Притула. – М., 2004. – 269 с.

364. Професійна дизайн-освіта: теорія і практика художньої обробки деревини / В.П. Тименко, В.К. Сидоренко, Л.В. Оршанський. – К. : Педагогічна думка, 2007. – 288 с.

365. Психологія / [за ред. Ю. Макселона / пер. з пол. Т. Чорновіл]. – Львів : Свічадо, 1998. – 320 с.

366. Психология : словарь / [под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского]. – [2-е изд., испр. и доп.]. – М. : Политиздат, 1990. – 494 с.

367. Пушкарь А.И. Педагогический дизайн мультимедийного образовательного пространства / А.И. Пушкарь, Т.И. Лепейко // Бизнес Информ. – 2011. – № 6. – С. 178-180.

368. Радецька І.А. Формування художньо-проектних умінь майбутніх учителів трудового навчання [Електронний ресурс] / І.А. Радецька // Педагогічний дискурс. – 2009. – Вип. 5. – С. 173-182. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/j-pdf/peddysk_2009_5_42.pdf.

369. Радкевич В.О. Підготовка педагога професійної школи до розробки засобів науково-методичного забезпечення процесу професійного навчання / Педагог професійної школи: Збірник наукових праць. Випуск V. – К.: Науковий світ, 2003. – С.193-200.

370. Радченко К.В. Дизайн: історія і сучасність / К.В. Радченко // Шкільна бібліотека. З досвіду роботи бібліотекаря. – 2002. – С. 171-175.

371. Райковська Г.О. Загальні підходи до побудови інноваційної методичної системи навчання графічних дисциплін засобами інформаційних технологій / Г.О. Райковська // Вісник Житомирського державного університету. – Випуск 49. – Педагогічні науки. – 2009-2010. – С. 31-36.

372. Ракитина Е.А. Построение методической системы обучения информатике на деятельностной основе : Дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02 / Е.А. Ракитина : М., 2002. – 485 с.

373. Рапацевич Е.С. Педагогика. Современная педагогика / Е.С. Рапацевич; общ. ред. А.П. Астахова. – Минск: Современная школа, 2010. – 720 с.

374. Рационов В.Е. Теоретические основы педагогического проектирования. Автореф. дисс.... докт. пед.наук / В.Е. Рационов. – СПб, 1996.– С.15-26.

375. Рылова Л. Б. Теория и методика обучения изобразительному искусству: Инновационная тьюторская модель: учеб.-метод. комплекс / Л.Б. Рылова. – Ижевск: Изд. дом «ERGO», 2010. – 295 с., ил.

376. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования / И.В. Роберт. – М: «Школа-Пресс», 1994, – 205с.

377. Розвиток заради порятунку / Шевчук В.Я., Черняк В.К., Ковальчук Т.Т., Педан М.П., Панков О.І. та ін. – К.: Геопринт, 2016. – 227 с.

378. Розвиток творчої особистості в умовах екологічної кризи: наук. – метод. посіб. У 2 ч. / За наук. ред. О.В. Киричука і В.В. Рибалки. – К.: Ін-т психології АПН України, 1993. – Ч. 1: Результати експериментальних і науково-практичних досліджень. – 124 с.

379. Основы теории дизайна: Учебник для вузов / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2006. – 219 с.

380. Романов Е.В. Теория и практика профессиональной подготовки учителя технологи и предпринимательства в вузе: дисс. ... д-ра. пед. наук : 13.00.08 / Е.В. Романов. – Магнитогорск, 2001. – 324 с.

381. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: [уч. пособ. для студ. высш. учеб. завед.] / С.Л. Рубинштейн. – СПб : Питер, 2006. – 713 с.

382. Руденченко А.А. Етнодизайн як міждисциплінарний феномен створення творчого освітнього простору / А.А. Руденченко // Проблеми підготовки сучасного вчителя.– № 10 (Ч. 3), 2014.– С. 140-146.

383. Руденченко А.А. Теоретичні і методичні засади навчання етнодизайну студентів у вищих мистецьких навчальних закладах / А.А. Руденченко // Дисертація на здобуття наук. ступеня доктора педагогічних наук: 13.00.02 – теорія та методика навчання (технічні дисципліни). – Київ, 2017 – 427 с.

384. Рудницька О.П. Педагогіка: загальна та мистецька : [навчальний посібник] / Оксана Петрівна Рудницька. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2005. – 360 с.

385. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М.: Мз-Пресс, 2003. – 252 с.

386. Руснак І.С. Педагогіка і психологія вищої школи: Навчально-методичний посібник. – 2-ге вид., доповнене / І.С. Руснак, М.Г. Іванчук. – Чернівці: Букрек, 2009. – 176 с.

387. Русова С. Вибрані педагогічні твори : у 2-х книгах / Софія Русова. – К. : Либідь, 1997. – Кн. 2. – 320 с.

388. Савенко І.В. Дидактичні принципи створення навчального курсу «Основи графічного дизайну» / Декоративно-ужиткове мистецтво й етнодизайн у технологічній і професійній освіті: Наукові записки. Серія: Педагогіка. – 2011. – № 3. – С.177-181.

389. Савчук І.В. Педагогічна система художньо-трудової підготовки та умови формування естетичних смаків школярів засобами декоративно-ужиткового мистецтва/ «Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми»: збірник наукових праць [Електронний ресурс]. – Вінниця, 2010. –

№25. – Режим доступу: http://www.nbuiv.gov.ua/portal/soc_gum/Sitimn/201025/analiz%20proble-mu%20gotovnosti.pdf.

390. Сагач Г.М. Україна – неопалима купина: духовно-моральне відродження суспільства в умовах глобалізації / Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1 : зб. наук. праць / редкол. : гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава : Полтавський літератор, 2012. – С. 10-14.

391. Сартр Ж.П. Проблемы метода : [статьи] / Жан Поль Сартр; пер. с фр. В.П. Гайдамака. – М. : Академический Проект, 2008. – 222 с.

392. Сапуглецев И.Н. Педагогический дизайн в условиях ИКТ-инфраструктуры образовательной среды / И.Н. Сапуглецев // Инновационные направления в педагогическом образовании : сборник трудов. III науч.-практ. интернет-конференции. – 55 с.

393. Світлична О. Етнографічні інтерпретації у творчості молодих вітчизняних фахівців графічного дизайну / Вісник Львівської національної академії мистецтв. – Вип. 30. – Львів : ЛНАМ. – 2016. – С. 207-216 : іл.

394. Сериков В.В. Образование и личность. Теория и практика проектирования педагогических систем / В.В. Сериков. – М.: Логос, 1999. – 272 с.

395. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – Т.1. – 816 с.

396. Селиванов Н.Л. О методологических основах интеграции компьютерных технологий в современное художественное образование / Информационное общество, культура, образование: сб. ст. – М., 2007. – С. 623-635.

397. Селиванов Н.Л. Проектирование как творческое познание. Поиск методологических основ для интеграции компьютерных технологий в художественное образование [Электронный ресурс]// Педагогика искусства: сетевой журн. – 2008, №3. – Режим доступа : <http://www.art-education.ru/AE-magazine>.

398. Селиванов Н.Л. Педагогические условия интеграции компьютерных технологий в художественное образование подростков : Автореф. диссертации ... кандидата педагогических наук: 13.00.02 / Н.Л. Селиванов; [Место защиты: Ин-т худож. образования РАО]. – М., 2008. – 22 с.

399. Селиванова Т.В. Значение проектной культуры для художественного образования в контексте развития новых информационных коммуникационных технологий [Электронный ресурс] / Т.В. Селиванова // Педагогика искусства. – 2007. – №1./ Режим доступа : http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2007/selivanova_7-04-2007.htm.

400. Семиченко В. А. Психологія емоцій / В.А. Семиченко. – К. : Магістр-S, 1999. – 128 с.

401. Сеченов И. М. Кому и как разрабатывать психологию? // Психология поведения. Избранные психологические труды / И.М. Сеченов. – М. : МПСИ, НПО «МОДЭК», 2006. – С. 172-286.

402. Сомов Ю.С. Композиция в технике / Ю.С. Сомов. – М.: Машиностроение, 1972. – 155 с.

403. Сибгатуллина И.Ф. Научный вектор современных направлений работы с одаренными в области информационных технологий (культурологический, понятийный и эмоциональный аспекты) / И.Ф. Сибгатуллина, И.И. Лушпаева // Educational Technology & Society. – 9(4). – 2006. – С.320-322

404. Сибгатуллина И.Ф. Диссинхрония психического развития интеллектуально одаренных детей и подростков : Дис. ... д-ра психол. наук : 19.00.01 / И.Ф. Сибгатуллина : Сочи, 2002.– С.206-235.

405. Сидоренко Е.В. Методы математической обработки в психологии / Е.В. Сидоренко. – СПб.: ООО «Речь», 2003. – 350 с.

406. Сидоренко В. Фундаменталізація професійної підготовки як один із пріоритетних напрямів розвитку вищої освіти в Україні / В. Сидоренко, С. Білевич // Вища освіта України. – 2004. – №3. – С.35-41.

407. Сидоренко В.К. Интеграція трудового навчання і креслення як засіб розвитку технічних здібностей школярів (дидактичний аспект): дис ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Віктор Костянтинович Сидоренко. – К., 1995. – 376 с.

408. Сидоренко В.К. Основи наукових досліджень / В.К. Сидоренко, П.В. Дмитренко. – К.: 2000. – РНКЦ «ДІНІТ», 2000. – 259 с.

409. Сидоренко В.Ф. Дизайнерские методы познания / В.Ф. Сидоренко // Дизайн в общеобразовательной системе: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rosdesign.com/design_materials_2/diz_metod.Htm.

410. Сирота А.А. Компьютерное моделирование и оценка эффективности сложных систем / А.А. Сирота. – М.: Техносфера, 2006. – 280 с.

411. Силко Р.М. Розвиток методика прикладного мистецтва Готфрідом Земпером у художньо-промислових школах Західної Європи (друга половина ХІХ століття) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.02 «Теорія і методика навчання (технічні дисципліни)» / Р.М. Силко. – Чернігів, 2010. – 20 с.

412. Синиця М.О. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань // Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання: монографія / за ред. проф. О.А. Дубасенюк. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. – С. 418-438.

413. Симирицкая Э.Г. Мозг человека и психические процессы в онтогенезе / Э.Г. Симирицкая. – М. : МГУ, 1985. – 190 с.

414. Сисоєва С.О. Підготовка вчителя до формування творчої особистості учня: монографія / С.О. Сисоєва. – К.: Поліграфкнига, 1996. – 406 с. – (Ін-т пед. і психол. проф. освіти АПН України).

415. Сікорський П.І. Теорія і методика диференційованого навчання / П.І. Сікорський. – Львів : СПОЛОМ, 2000. – 421 с.

416. Скаткин М. Н. Методология и методика педагогического исследования: В помощь начинающему исследователю / М.Н.Скаткин. – М. : Педагогика, 1986. – 152 с.

417. Слєпкань З.І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі : [навч. посіб.] / З.І. Слєпкань. – К. : Вища школа, 2005. – 239 с.

418. Словарь по кибернетике / [А.А. Дородницын, И.Н. Коваленко, А.А. Бакаев и др.] ; под ред. академ. В.М. Глушкова. – К. : Главная редакция УСЭ, 1979. – 623 с.

419. Словарь-справочник по педагогике / Авт.-сост. В.А. Мижериков; под общ. ред. П.И. Пидкасистого. – М. : ТЦ Сфера, 2004. – 448 с.

420. Співаковський О.В. Теоретико-методичні основи навчання вищої математики майбутніх вчителів математики з використанням інформаційних технологій: автореф. на здобуття наук. ступеня д-ра пед. наук: спец. 13.00.02 «Теорія і методика навчання»/ О.В. Співаковський. – К., 2004. – 42 с.

421. Спирін О.М. Теоретичні методичні засади професійної підготовки майбутніх учителів інформатики за кредитно-модульною системою : монографія / О.М. Спирін ; [наук. ред. акад. М.І. Жалдака]. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2007. – 300 с.

422. Станкевич М.Є. Протодизайн, концепції і морфологія дизайну / Нариси з історії українського дизайну ХХ століття: Зб. статей // Ін.-т проблем сучасного мистецтва НАМ України; За заг. ред. М.І. Яковлева. – К.: Фенікс, 2012. – С. 122-131.

423. Стенина Т.Л. Становление проектной культуры студентов в социально-педагогическом пространстве вуза: автореф. дис. на соискание степени док. пед. наук: спец.13.00.01 «Общая педагогика» / Т.Л. Стенина. – Ульяновск, 2011.– 44 с.

423. Структура та зміст теоретико-методологічного забезпечення педагогічної інтеграції [Електронний ресурс]. – Режим доступа : / <http://ukr-referats.net.ua/struktura-ta-zmist-teoretiko-metodologichnogo-zabezpechennya-pedagogichnoї-integrac/>

424. Сулейманов Р.І. Інформаційні дизайн-технології як засіб формування дизайнерських компетенцій у майбутніх інженерів-педагогів / Р.І. Сулейманов // Педагогічний альманах. – 2011. – Випуск 9. –

[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.uk.orgsun.com/1/1/634-1.php> 12:05 2013-08-28.

425. Сучасний тлумачний словник української мови: 65 000 слів / За заг. ред. проф. В.В. Дубічинського. – Х.: ВД «ШКОЛА», 2006. – 1008 с.

426. Таланчук Н.М. Новое содержание общепедагогической подготовки педагогических кадров: Системно-синергетическая педагогическая теория: В 2 ч. / Н.М. Таланчук. – Ч.1. – Казань: ИССО РАО, 1996. – 97 с.

427. Тархан Л.С. Дидактическая компетентность инженера-педагога: теоретические и методические аспекты: [монография] / Л.С. Тархан. – Симферополь: КРП Издательство «Крымнаучпедизд», 2008. – 424с.

428. Теоретико-історичні аспекти інформаційно-комунікаційної техніки. Аналіз предметної галузі комунікативного аудиту інформаційної діяльності підприємства. Сучасний стан внутрішніх комунікацій. Критерії оцінки ефективності системи внутрішніх комунікацій [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <Http://www.webkursovik.ru/kartgotrab.asp?id=-85>.

429. Теслинов А.Г. Концептуальное мышление в разрешении сложных и запутанных проблем / Андрей Георгиевич Теслинов. – СПб. : Питер, 2009. – 288 с. – (Серия «Мастерская Андрея Теслинова»).

430. Тестов В.А. «Жёсткие» и «мягкие» модели обучения / В.А. Тестов // Педагогика. – 2004. – № 8. – С. 35-39.

431. Токмань Г. Сучасні навчальні технології та методи викладання літератури (Інноваційні технології: модульно-розвивальна система навчання) / Ганна Токмань // Дивослово. – 2002. – № 11. – С. 59-62.

432. Трёхмерная_графика / Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Трёхмерная_графика&stable=1

433. Тищенко В.П. Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості: Монографія / В.П. Тищенко. – К.: Педагогічна думка, 2010. – 380 с.

434. Титаренко В.П. Теорія і практика формування естетичної культури майбутніх учителів трудового навчання засобами українських народних промислів: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 – теорія та методика трудового навчання / В.П. Титаренко; Ін-т пед-ки НАПН України. – К., 2009. – 39 с.

435. Тихонова Т.В. Дидактичний аналіз понять «інформатична компетентність» та «інформаційна культура» [Електронний ресурс] / Т.В. Тихонова // International scientific conference «Open educational environment of modern University». – 2015. – Режим доступу: <http://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/10/10#.VhOq6uztmko>.

436. Тихомиров О.К. Основные психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / О.К. Тихомиров // Вопросы психологии. – 1986. – № 5. – С. 67–69.

437. Тихомирова Е. 800 слов про педагогический дизайн [Электронный ресурс] / Е. Тихомирова. – Режим доступа : <http://magazine.hrm.ru/800-slov-pro-pedagogicheskijj-dizajjn>.

438. Тихомирова О.М. Методы освоения этнодизайна в процес се подготовки специалистов в области дизайна [Электронный ресурс] // Вестник Бурятского государственного университета, 2012. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru>.

439. Тищук В.І., Ковальов В.М. Системний підхід у науково-методичному забезпеченні навчального процесу в професійній школі. Науково-методичне забезпечення діяльності сучасної професійної школи. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції. – Львів, 11-14 травня 1994 р. – Ч.1. – К.: 1994. – С.101-102.

440. Ткач Д.І. Психолого-педагогічні засади обґрунтування системної нарисної геометрії /Д.І. Ткач // Вища освіта України. – 2004. – №4. – С. 68-72.

441. Трасковецька Л.М. Автоматизація математичних методів експертних оцінок / Л.М. Трасковецька, Л.В. Боровик, О.В. Боровик // Збірник наукових праць Національної академії державної прикордонної

служби України. – Серія: Військові та технічні науки. – №2 (60) .– 2013. – С. 373-384.

442. Турбович Л.Т. Информационно-семантическая модель обучения / Л.Т. Турбович. – М.: Педагогика, 1970. – 192с.

443. Тюнников Ю.С. Культурно-освітній простір особи: в пошуках проектних рішень // Проектування інноваційних процесів у соціокультурній та освітній сферах: Матеріали 3-й Міжнар. наук.-метод. конф. – Сочі, 12-14 червня, 2000. – У 2 ч. Ч. 1/ Відп. ред. Ю.С. Тюнников, Г.В. Яковенко. – Сочі: РИО СГУТіКД, 2000. – С. 101-102.

444. Тябут Я.И. Этнодизайн как особый вектор научного исследования / [Электронный ресурс] / Я.И. Тябут. – Режим доступа: [http:// www.science forum.ru/2016/ 1432/18008](http://www.scienceforum.ru/2016/1432/18008).

445. Уваров А.Ю. Создание учебных материалов с учетом принципов эффективного учения [Электронный ресурс] / А.Ю. Уваров // Вопросы интернет-образования. – 2003. – № 10. – Режим доступа : http://vio.fio.ru/vio_10.

446. Удод Н.М. Значение проектной культуры для профессиональной подготовки педагогов дополнительного художественного образования / Научная дискуссия: вопросы педагогики и психологии. № 811 (32): Сборник статей XXXII международной научно-практической конференции. – М.: Международный центр науки и образования. – 2014. – С. 49-54.

447. Удріс І.М. Вивчення вітчизняного етнодизайну українськими мистецтвознавцями початку ХХ століття. / І.М. Удріс // Криворізький державний педагогічний університет [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.librar.org.ua. – Бібліотека України.

448. Удріс І.М. Український стиль у вітчизняному мистецтві та мистецтвознавстві початку ХХ століття: національний та європейський контекст / Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1 : зб. наук. праць / редкол.: гол. ред. М.І. Степаненко, упоряд. і

відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава: Полтавський літератор, 2012. – С. 72-78.

449. Усая Т.В. Развитие художественно-проектной деятельности в процессе профессиональной подготовки студентов университета / Т.В. Усая: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 - теория и методика профессионал. образования. – Магнитогорск, 2004. – 175 с.

450. Ушинський К.Д. Вибрані педагогічні твори. У 2-х томах / К.Д. Ушинський. – Т. 2. – К. : Рад. школа, 1983. – С. 389-449.

451. Федорец Г.Ф. Проблемы интеграции в теории и практике обучения. (Предпосылки. Опыт) // Науч. ред. З.И. Васильева. – Л.: Лен. гос. пед. интим. А.И. Герцена, 1989. – 93 с.

452. Федорак В.В. Історико-культурні засади становлення і розвитку етнотуризму в Україні 1991-2014 рр. (на матеріалах Івано-Франківської обл.) [Текст] : автореф. дис. ... канд. іст. наук : 07.00.01 / В.В. Федорак; Держ. ВНЗ «Прикарпат. нац. ун-т ім. В. Стефаника». – Івано-Франківськ, 2016. – 19 с.

453. Федорчук І.І. Нові інформаційні технології навчання, дистанційна освіта: реалії сьогодення і перспективи розвитку / І.І. Федорчук, І.П. Федорчук // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць: у 2-х ч. / [редкол.: І.А. Зязюн (голова) та ін.]. – Київ; Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2002. – Ч. 1. – Вінниця. – 2002. – С. 515-520.

454. Федотова Л.Д. Теоретические основы интегрированного содержания начального профессионального образования: Автореф. дис. д-ра пед. наук / Л.Д. Федотова. – М.: 1993. – 56 с.

455. Филатова К.В. Сущность, содержание и структура художественно-проектной деятельности студента-дизайнера / Непроизводственная сфера в современном социокультурном и экономическом пространстве: колл. моногр. под ред. Г.В. Козловой, Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С.187-208.

456. Філософія: навч. посіб. / За ред. І.Ф. Надольного та ін. – К.: ВІКОР, 1997. – 584 с.

457. Філософський словник / [за ред. В. І. Шинкарука]. – [2 вид., перероб. і доп.]. – К. : Голов. ред. УРЕ, 1986. – 800 с.

458. Фіцула М.М. Педагогіка: Навчальний посібник для студентів в вищих пед. закладів освіти / М.М. Фіцула. – К.: Видавничий центр «Академія», 2007. – 560 с. (Альма-матер).

459. Франкл В. Человек в поисках смысла : [сборник] / Франкл В. ; [пер. с англ. и нем. / общ. ред. Л.Я. Гозмана и Д.А. Леонтьева; вст. ст. Д.А. Леонтьева]. – М. : Прогресс, 1990. – 368 с.

460. Фридман Л.М. Психологический справочник учителя / Л.М. Фридман, И.Ю. Кулагина. – М. : Просвещение, 1991. – 288 с.

461. Фромм Э. Психоанализ и этика / Э. Фромм. – М.: Республика, 1993. – 415 с.

462. Функції і структура методів навчання / [Онищук В.О., Тимчишин Л.П., Федоренко І.Т. та ін.] ; за ред. В.О. Онищука. – К. : Рад. школа, 1979. – 159 с.

463. Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступл.: Пер. с немец. / М. – М. Хайдеггер: Республика, 1993. – 447 с.

464. Хейнапуу А. Кривая этнофутуризма идет в бесконечность: перевод из газеты Eesti Ekspress 20 мая 1994 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.suri.ee/etnofutu/texts/krivaja.html>, вільний. – 3 екрану.

465. Холодная М.А. Когнитивные стили: О природе индивидуального ума : [учеб. пособие] / М. А. Холодная. – М. : ПЕР СЭ, 2002. – 304 с.

466. Холодная М.А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / Мария Александровна Холодная. – [2-е изд., перераб., доп.]. – СПб. : Питер, 2002. – 272 с. – (Серия «Мастера психологии»).

467. Холмянский Л.М. Дизайн: [кн. для уч.] / Л.М. Холмянский, А.С. Щипанов. – М.: Просвещение, 1985. – 240 с.

468. Хоменко М.О. Інформаційні та комунікаційні технології в дизайні / М.О. Хоменко [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.librar.org.ua – бібліотека України. – <http://librar.org.ua/load.php> 11:56 2013-08-28.

469. Хмельовський О.М. Дизайн програма західної цивілізації: міф і проектні засади // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: Зб. наук. праць. – Харків, 2009. – №6. – С. 129-139.

470. Хуторской А.В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного на учебе / А.В. Хуторской. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – 416 с.

471. Цимбалюк В.С. Інформаційне право – право інформаційного суспільства / В.С. Цимбалюк // К.: Вісник НТУУ «КПІ», Політологія. Соціологія. Право. – Випуск 3(7). – 2010. – 388 с.

472. Чайченко Г.М. Основи фізіології вищої нервової діяльності : [навч. посіб.] / Г.М. Чайченко. – К. : Либідь, 1993. – 218 с.

473. Чапаев Н.К. Педагогическая интеграция: методология, теория, технология [Текст] / Н.К. Чапаев. 2-е изд. испр. и дополн. – Екатеринбург : РГППУ; Кемерово: КГППУ, 2005. – 325 с.

474. Черкесова І.Г. До проблематики природи дизайну та його місця в соціумі та культурі, й в освіті / Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв/ І.Г. Черкесова// [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://intkonf.org/profesor-zasluzheniy-diyach-mistetstv-ukrayini-cherkesova-ig-do-problematiki-prirodi-dizaynu-ta-yogo-mistsya-v-sotsiumi-ta-kulturi-y-v-osviti/> 24.01.2013. – 16.05.

475. Черкесова І.Г. Етностиль як засіб культурної самоідентифікації. – [Текст] - Етнодизайн. Європейський вибір розвитку і національний контекст. Кн. 2 : зб. наук. праць / редкол.: гол. ред. М.І. Степаненко. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін. – Полтава : ПНПУ імені В.Г. Короленка, 2015. – С. 110-116.

476. Чирва О.Ч. Педагогічний дизайн як стратегія становлення проектною культурою дизайнера / О.Ч. Чирва // Вісник Харківської державної академії

дизайну і мистецтв. Мист.-во. – 2013. – № 3. – С. 51-53 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2013_3_15.

477. Чичук В. Застосування мультимедійних технологій в освіті / Збірник наукових праць третьої Міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи» // Секція 2. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання. – Львів, 2014. – С.335-336.

478. Чошанов М.А. Гибкая технология проблемно-модульного обучения: Метод, пособие / М.А. Чошанов – М.: Народное образование. 1996. – 160 с.

479. Чумаченко М.П. Этнодизайн и методы его проектирования в современных текстильных изделиях / Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences, II(6), Issue: 36, 2014 [Электронный ресурс] // Режим доступа: www.seanewdim.com.

480. Шадриков В. Д. Психология деятельности и способности человека : учеб. пособие : 2-е изд., перераб. и доп. / В. Д. Шадриков. – М. : Логос, 1996. – 320 с.

481. Шлыкова О. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студ. вузов / О. Шлыкова – М. : Фаир-Пресс, 2004. – 415 с.

482. Шпара П. Е. Техническая эстетика и основы художественного конструирования / П.Е. Шпара, И.П.Шпара. – К.: Выща школа, 1989. – 262 с.

483. Штофф В.А. Роль модели в познании / В.А. Штофф. – Л. : Изд-во ЛГУ, 1963. – 128 с.

484. Шуляр В. Візуалізація методики вивчення літератури в системі професійно-фахових компетентностей учителя-словесника: постмодерновий погляд / Василь Шуляр // Вища освіта України. – 2007. – № 2. – С. 24-29.

485. Щекин Г. Как читать людей по их внешнему облику / Г. Щекин. – К.: Украина Год, 1993. – 238 с.

486. Юркевич П.Д. Философские произведения / П.Д. Юркевич. – М.: Правда, 1990. – 670 с.

487. Юрченко І.А. Гуцульська різьба. Візуально-морфологічні закономірності орнаменту: теорія і практика [Текст]: [монографія] / Ігор Юрченко; Нац. ун-т «Львів. Політехніка». – Л.: Вид-во Львів. політехніки, 2011. – 365 с.

488. Юсупова М.Ф. Компьютерные информационные технологии в обучении начертательной геометрии: монография / М.Ф. Юсупова. – К. : НПУ им. М.П. Драгоманова, 2006. – 280 с.

489. Якиманская И.С. Развивающее обучение / И.С. Якиманская.– М.: Педагогика, 1979. – 144 с. – (Воспитание и обучение. Б-ка викладача).

490. Якименко А.В. Використання новітніх інформаційних засобів навчання у процесі підготовки студентів у галузі етнодизайну / А.В. Якименко // II Міжнародний конгрес «Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст», 16-18 жовтня 2013. – С.78-81.

491. Яковенко М.Л. Дизайн як сучасна форма вираження естетичного початку в культурі / Східноукраїнський національний університет ім. Володимира Даля // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.info-library.com.ua/books-text-12063.html>.

492. Яковлев И.П. Ключи к общению. Основы теории коммуникаций. / И.П. Яковлев. – СПб.: «Авалон», «Азбука-классика», 2006. – 240 с.

493. Яковлев М.І. Геометричні засади аналізу композиційної побудови творів живопису // Шлях до гармонії: Мистецтво + математика: Тематичн. зб. / Відп. ред. М. Габрель. – Львів, 2008. – С. 422-431.

494. Яковлев М.І. Геометричні принципи художнього формоутворення : Автореф. дис... д-ра техн. наук: 05.01.03 / М. І. Яковлев; Київ. нац. ун-т буд.-ва і архіт. – К., 1999. – 33 с. – укр.

495. Яковлев М.І. Композиція + геометрія [Текст] : навч. посіб. / М.І. Яковлев. – К. : Каравела, 2007. – 240 с.

496. Ярмаченко М.Д. Методи навчання / М.Д. Ярмаченко // Педагогічний словник; за ред. дійсн. члена АПН України М. Д. Ярмаченка. – К. : Педагогічна думка, 2001. – С. 315.

497. Ясвин В. А. Образовательная среда : от моделирования к проектированию. – 2-е изд., испр. и доп. / В.А. Ясвин. – М. : Смысл, 2001. – 366 с.

498. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2001. – 432с.

499. Яшанов С.М. Теоретико-методичні засади системи інформатичної підготовки майбутніх учителів трудового навчання: автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04 / С.М. Яшанов; Нац. пед. ун-т ім. М.П. Драгоманова. – К., 2010. – 44 с. – укр.

500. Яшанов С.М. Система інформативної підготовки майбутніх учителів трудового навчання: монографія / С.М. Яшанов; за наук. ред. акад. М.І. Жалдака. – К. : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2010. – 486 с.

501. Андреев М. Интегративни тенденции в обучение то. София: Нар. Просвета, 1986. – 176 с.

502. ArtCAM 2010 SP4. – [Electronic resource]. – URL: [Http://www.ex.ua/106159](http://www.ex.ua/106159).

503. Autodesk 3ds MAX [Electronic resource]. – URL: [Https://uk.Wikipedia.org/w/index.php?title=Autodesk_3ds_MAX&veaction=edit&vesection=1](https://uk.Wikipedia.org/w/index.php?title=Autodesk_3ds_MAX&veaction=edit&vesection=1).

504. Autodesk 3ds Max 2016 18.0 [Electronic resource]. – URL: http://programy.com.ua/ua/3ds_max/#ixzz42rcDxWg4.

505. Blyzniuk Mykola. Article 6. Sustainable and Integrated Water/River Basin Management / The Carpathian Convention Practical Use (Plain Language Guidebook 2) / Mykola Blyzniuk // This publication was produced by International Charity Organisation «Information Center «Green Dossier» (Kyiv), LEAD International (London): Kyiv, 2007.– P. 21-25.

507. Blyzniuk Mykola. Article 13. Awareness raising, education, and public participation / The Carpathian Convention Practical Use (Plain Language Guidebook 2) / Mykola Blyzniuk // This publication was produced by International Charity Organisation Information Center «Green Dossier» (Kyiv), LEAD International (London): Kyiv, 2007.– P. 43-46.

508. Blyzniuk Mykola. International Investment Project «Carpathian Academy of Ethnographic Design» / Andrei Andreykanich, Mykola Blyzniuk // Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст: зб. наук. праць. / редкол. : голов. ред. М. І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є.А. Антонович, В.П. Титаренко та ін.; ПНПУ імені В.Г. Короленка, Інститут реклами. – Полтава: ПНПУ ім. В.Г. Короленка.– 2013.– Збірник наукових праць: Книга I.– С.268-274.

510. Blyzniuk Mykola. Pedagogical Model & Curriculum Design. Kosiv district, Hutsulshina land – Ivano-Frankivsk region / Tamara Malkova, Mykola Blyzniuk, Olga Ignatenko // New information and communication means for sustainable development of tourism in rural regions of the Carpathians.– UNEP Vienna – Secretariat of the Carpathian Convention (SCC) Vienna International Centre: druck.at Druck- und Handelsgesellschaft mbH 2544 Leobersdorf, Austria.– 2013-2014.– P. 29-37, 60-70.

511. Baumgartner P., Payr S. Learning with the Internet. A Typology of Applications. Proceedings of Ed-Media. Charlottesville, VA: AACE, 1998. – P. 205-209.

512. Gelade G. A. Creativity style, personality, and artistic endeavor / G. A. Gelade // Genetic, Social, and General Psychology Monograph. – 2002. – № 128. – P. 213-234.

513. E. Qureshi. (2004). Instructional design models / E. Qureshi // [Electronic resource]. – URL: http://web2.uwindsor.ca/courses/edfac/morton/instructional_design.htm.

514. Coolahan J. Competencies and knowledge. Materials CE. – CDCC, 1996.

515. Definitions of Instructional Design / Education University of Michigan. [Electronic resource]. – URL: : <http://www.umich.edu/~ed626/define.html>.

516. Etzkowitz, H., and Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: from National Systems and ‘Mode 2’ to a Triple Helix of university-industry-government relations. Research Policy 29, P. – 109–123.

517. Framework for Qualifications of the European Higher Education Area. [Electronic resource] – URL: http://ecahe.eu/w/index.php/Framework_for_Qualifications_of_the_European_Higher_Education_Area.

518. Integration of the Humanities and the Social Sciences. A. Symposium Palles. Univ. Press, Souther Metodist Univ. – 1984. – P.43.

519. Mergel B. (1998). Instructional Design & Learning Theory / B.Mergel // [Electronic resource]. – URL: : <http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/brenda.htm>.

520. Shared ‘Dublin’ descriptors for Short Cycle, First Cycle, Second Cycle and Third Cycle Awards. [Electronic resource] – URL: <http://www.unidue>.

521. Siemens G. (2002). Instructional Design in Elearning / G. Siemens // [Electronic resource]. – URL: : http://www.elearnspace.org/Articles/Instructional_Design.htm.

522. SketchUp. – [Electronic resource]. – URL: [Https:// uk. wik-ipedia.org wiki/ SketchUp](https://uk.wikipedia.org/wiki/SketchUp).

523. Tom Kuhlmann. (2008). What Everybody Ought to Know About Instructional Design / T. Kuhlmann // [Electronic resource]. – URL: <http://www.articulate.com/rapid-elearning/what-everybody-ought-to-know-about-instructional-design/>.

524. Tuning Education Structures in Europe [Electronic resource]. – URL: <http://tuning.unideusto.org>.URL:http://eC.europa.eu/eqf/documentation_en.htm.

525. 3D softwares comparisons table [Electronic resource]. – URL: http://www.tdt3d.be/articles_viewer.php?art_id=99

ДОДАТКИ

Додаток А

Особливості художньо-проектної освіти та етнодизайнерської підготовки в країнах зарубіжжя

Художньо-проектна діяльність, а саме «дизайн», сьогодні асоціюється з найбільш сучасними явищами і прогресивними техніко-технологічними досягненнями. Центральною проблемою дизайну є створення культурно – і антропосообразного предметного світу, естетично оцінюваного як гармонійний, цілісний. Звідси особлива важливість для дизайну – це поряд зі знаннями засобів гуманітарних дисциплін: філософії, культурології, соціології, психології, семіотики та ін., використання ІТ та природознавчих дисциплін. Всі ці знання інтегруються в проектно-художньому моделюванні предметного світу, спираючись на образне, художнє мислення.

Великі відкриття і науково-технічні досягнення відразу ж знаходять своє відображення в дизайні, у вигляді нових художніх форм та нової типології промислових виробів, а часто і нової філософії формоутворення. Особливість дизайну полягає в тому, що кожна річ розглядається не лише з погляду користі і краси, але і у всьому різноманітті його зв'язків у процесі функціонування.

Дизайн як професія виник і сформувався у ХХ столітті. Як професія він виник саме тоді, коли його підвалини почали викладати з кафедри, а видача відповідних визнаних суспільством дипломів поставила фахівців в галузі дизайну в один ряд з представниками інших необхідних суспільству професій. Вперше проблеми викладання основ дизайну були заявлені як такі, що мають самостійні значення при обговоренні підсумків Першої Всесвітньої промислової виставки, що проходила в Лондоні в 1851 році. Це зробила спеціальна комісія, яка займалася реформою художньої освіти і розвитком художньої промисловості, очолювана сером Генрі Колом. У книзі «Наука, промисловість і мистецтво» німецького теоретика мистецтва

Готфріда Земпера, присвяченій урокам Всесвітньої промислової виставки, були надані конкретні пропозиції щодо реформи системи освіти в художніх школах з ідеєю спеціалізації за основними видами дизайнерської діяльності після загальних вступних курсів. Стали виникати спеціальні комітети заохочення зв'язку мистецтва і техніки. З 1849 року в Лондоні почав виходити перший спеціальний журнал з естетичним проблем предметного світу «Journal of Design and Manufactures».

В Англії 1837 року відкрилася школа, яка стала після реорганізації провідним державним навчальним закладом в галузі мистецтва і відома більше під назвою Королівський коледж мистецтв. Під впливом Вільяма Морріса в Англії почали створювати різні об'єднання і школи ремесел. Серед них були Товариства виставок мистецтв і ремесел, Асоціація мистецтв та кустарних промислів, Королівська школа художнього шиття. З найбільш відомих особистостей в художній культурі Англії ХІХ століття, що впливали на формування методики професійної освіти слід зазначити Оуена Джонса, Чарльза Ренні Макінтоша і Уолтера Крейна.

В 1899 році у Королівському коледжі мистецтв було відкрито спеціалізоване відділення для художників промисловості з метою «безпосереднього додатку мистецтва до промисловості». Велику увагу у навчанні на відділенні приділялася розвитку здатності виконувати все своїми руками. Це вважалося корисним для художників, що створюють проекти виробів для машинного виготовлення. У 1913 році в Англії були введені спеціальні дипломи для випускників дизайнерського відділення, в яких посвідчується здатність до самостійної творчості у галузі живопису, моделювання, прикладної графіки та індустріального дизайну.

У 1854 році в Цюріху відкрилася Вища технічна школа. Архітектурне відділення у ній було запропоновано очолити Г. Земперу. Тут він написав свій знаменитий працю «Стиль у технічних та тектонічних мистецтвах, або практична естетика». Французькі художні школи в ХІХ столітті, так чи інакше пов'язані з промисловим прогресом готували майстрів для

мануфактур, відокремилися від загальноосвітніх ремісничих училищ, у бік спеціалізованих шкіл мистецтв і ремесел. Національна школа мистецтв і мануфактур, відкрита у Парижі ще в 1829 році, до середини століття включила у свій курс додаток до традиційних основ художніх ремесел основи механіки, фізики, хімії і випускали фахівців, що сполучали в одній особі художника, інженера і архітектора.

Одним з найбільших навчальних закладів тих років була Школа промислового мистецтва в **Гельсінкі**, пов'язана з діяльністю фінського Суспільства прикладного мистецтва. Склалися методи навчання малюнку, геометричних побудов на площині, у просторі, працювати з деревом, металом, текстилем. Школа стала орієнтуватися в основному на промислове виробництво, зберігаючи зв'язок з прикладної традицією, закладала базу майбутньої професійної дизайнерської освіти.

У кінці XIX століття відкрилося художньо-промислове училище в **Японії**. Після поїздки по Європі один із реформаторів японського традиційного художнього промислу Кайдзиро Нотоми заснував у 1887 році у місті Канадзава училище з трьома відділеннями: мистецтва і предметного проектування, художніх ремесел традиційного типу, креслярсько-графічних робіт. Роком пізніше відкривається Вище художньо-промислове училище у Токіо.

У 1919 році був створений «**Баухауз**», перший навчальний заклад, який готував художників для роботи у промисловості. Школа, на думку її організаторів, мала випускати всебічно розвинених людей, які поєднували б в собі мистецькі, духовні і творчі компетентності. На чолі «Баухауза» став його організатор, прогресивний німецький архітектор Вальтер Гропіус, учень Петера Беренса. «Баухауз» став методичним центром в галузі. Серед його професорів були най-більші діячі культури початку XX століття архітектори Міс ван дер Рое, Ганнес Майєр, Марсель Брейєр, художники Пауль Клее, Василь Кандінській, Ліонель Фенінгер, Піт Мондріан.

Навчання поділявся на технічну підготовку і художню підготовку. Технічна підготовка студентів ґрунтувалася на вивчення верстатів, технології обробки матеріалів. Вивчення матеріалів надавалося велике значення, так як правильне використання того чи іншого матеріалу була однією з основ естетичної програми «Баухауза».

В останні роки існування «Баухауза», коли на чолі його став Ганнес Майєр, особливо підвищилася теоретична підготовка студентів. Для вивчення вимог масового споживача, для того щоб знати його потреби вивчалася соціологія і економіка. Щоб зрозуміти процес виробництва, студенти повинні були пройти безпосередньо всі його етапи. Такий метод вивчення дозволяв їм всебічно вивчити вплив зовнішньої форми предмета, особливості сприйняття форми, фактури, кольору, познайомитися з оптикою, кольоробаченням, фізіологією. Час, коли художник міг розраховувати лише на інтуїцію та власний досвід, так вважали керівники «Баухауза», пройшов; студент формувався як всебічно розвинена творча особистість.

Значення вищої школи «Баухауза» у професійній освіті дуже велике, тому що вища школа не тільки була прикладом організації навчання, але й науковою лабораторією у художньому конструюванні. Методичні розробки у галузі художнього сприйняття, формоутворення, кольорознавства лягли в основу багатьох теоретичних праць і не втратили досі своєї наукової цінності.

У 1955 році в західнонімецькому місті **Ульмі** відбулося офіційне відкриття Вищої школи формоутворення як міжнародного навчального центру. У проект навчальної програми був закладений принцип тріади: теоретичні дисципліни, дослідження, розробки, останні аж до створення досвідчених зразків. Томас Мальдонадо, запропонував класифікацію діяльності, яка знімає протиріччя між «художнім» і «технічним», що видавалось протягом декількох десятиліть не-розв'язним. Він ділить дизайн на дві принципово різні галузі – промисловий і арт-дизайн, в яких співвідношення художнього і технічного обумовлено специфікою

дизайнерської діяльності у кожному з конкретних випадків. Переважання інженерної складової, особливістю якої є динамічність, постійна мінливість, викликана розвитком техніки. Естетична сторона, на думку Мальдонадо, виникає тут сама, якщо правильно, професійно виконана інженерна частина роботи. У своїй моделі освіти він також звертає увагу на міждисциплінарність художньо-проектної діяльності, яка передбачає необхідність фахівця звертатися до знань з інших сфер діяльності – соціологічної, економічної, гуманітарної.

Розробка дослідницького проекту «Універсітас» на рубежі 60-70-х рр. – системи інститутів майбутнього посттехнічного товариства, першим серед яких повинен був стати університет дизайну. Його створенню і служив проект «Універсітас» – так з латині називалися перші європейські університети. Ініціатива розробки проекту належала Фонду Грехема (США). Участь у фінансуванні проекту погодився прийняти Нобелівський фонд. Кінцевою метою проекту була розробка стратегії та дослідження в системі освіти, за яким повинен був бути заснований університет, що з'єднає загальноосвітній, дослідні та проектні функції у широкому діапазоні.

Відштовхуючись від досвіду «Баухауза» і «Ульма», міжнародна група творців проекту втілила його в ідеальній моделі художньо-проектної освіти, у прагненні до університетської форми навчання, посилення гуманітарних і гуманістичних засад. Проект «Універсітас» базується на наступних принципах: спрямованість на єдине предметно-просторове середовище (цілісне і гармонійне), бага-то направленість у підготовці фахівців, що володіють загальним професійним мисленням та відповідної нової культурної реальності. Дана модель носить прогностичний характер і орієнтована на постіндустріальну епоху. Проблема співвідношення художнього і технічного перестає бути актуальною. Проектування, – «процес творення ладу в світі», в якому основними домінантами є соціально-культурні та етичні критерії.

Ідеї проекту зіграла роль у практичному розвитку художньо-проектної освіти, який спрямував у кращих своїх напрямках деяким з цих ідей (Філадельфійський коледж мистецтв і дизайну, Британський коледж мистецтв). Після з'явилися великі центри підготовки, які відіграли значну роль не тільки у професійному розвитку дизайну, але й у культурі загалом: Баухауз в Німеччині, ВХУТЕМАС в Росії, перші американські школи 30-х років, англійські школи 30-40-х років, Ульмська школа. Формувались система дизайнерської освіти в окремих країнах Європи, Азії, Америки, які стали індивідуальними школами в системі професійної освіти дизайну.

Традиційно кращою освітою у галузі дизайну вважається англійська дизайн-освіта. В Англії ідея дизайну як елемента загальної культури та загальної освіти отримала широке поширення. У кінці 1970-х рр. Королівський коледж мистецтв Великобританії виступив з новою пошуковою програмою «Дизайн в системі загальної освіти». Автори програми вважали, що існують особливі, властиві дизайну шляхи пізнання, відмінні від більш відомих – наукових і гуманітарних. Англійська методика викладання полягає в тому, що дизайн-освіта має готувати молодь до швидких змін у суспільстві. Велике значення в навчальному проектуванні відводиться його реалістичності. Ректор педагогічного факультету Коледжу мистецтв Хорнсі (Великобританія) П. Грін, писав ще в 60-ті роки: «Ніякий персональний розвиток неможливий при занятті надуманими проектами. Штучні проблеми позбавлені всякої цінності. Планований нами курс дизайн-освіти не допускає і думки про те, щоб грати в промислових дизайнерів, тобто проектували вироби, які ніхто не виготовлятиме. І без того вже занадто багато занять мистецтвом зводиться до гри, нітрохи не допомагає молоді виробляти критичний підхід і самостійні рішення, не залежні від того, що нав'язує їй мас-медіа або мода. Ми вважаємо, що потребою є уміння справлятися з мінливими умовами сьогоденного світу, усвідомлювати тиск торгової реклами і краще розуміти причини потворності і функціонального бідності більшої частини його оточення» [141, с.36-37].

Завдяки своїм підходам, **Великобританія** протягом багатьох років є загально визнаним світовим лідером за рівнем художньо-проектної освіти. Професійну підготовку в даній галузі здійснюють шість вищих навчальних закладів, серед них є коледжі, що входять до складу одного з найбільших спеціалізованих вищих навчальних закладів Європи – Лондонського Інституту Мистецтв і Дизайну: Camber-well College of Arts, Chelsea College of Arts and Dosing. London College of Printing, Distributive Trade and Central Saint Martin's College Art. Випускниками останнього є видатні дизайнери по костюму: Джон Гальяно, Олександр Маккуїн, Ріфат Озбек, Хусейн Чалаян, Стелла Маккартні та багато інших.

Дизайнер М. Разуміхіна, закінчила Central Saint Martins College Art, у своїх інтерв'ю підкреслює характерну практичну спрямованість процесу навчання: «... У нас тобі дають набір знань, інформацію, яку необхідно засвоїти. Тут же ніхто нічому не вчить, а лише стимулюють творчі здібності і надають повну свободу. Навчання полягає в наступному: студенту видається аркуш паперу з роз'ясненням теми і змістом проекту. Через три-чотири тижні на іспит-презентацію слід представити шість ілюстрацій з докладними технічними ескізами та зразками тканин та фурнітури, а також альбом нарисів, демонструє ваші ідеї та роздуми на задану тему...» [517]. Таким чином, реалістичність навчальних проектів, можливість виконати їх у натурі, практична спрямованість навчання – обов'язкові умови художньо-проектної освіти у Великобританії.

Художньо-проектна освіта в Японії має міцний базис і сприятливі умови для розвитку. На думку відомого японського дизайнера Кензі Екоуен: «Стрижневим у розумінні дизайнерського мислення є вміння серцем побачити душу речей» [141, с.37]. Цього в Японії навчають з дитинства. В Японії художньо-проектна освіта є невід'ємною органічною частиною системи виховання і навчання, починаючи з дошкільного віку і закінчуючи підготовкою менеджерів. З давніх часів для кожного громадянина, для держави і для суспільства гармонія, її досягнення було проголошено вищим

принципом життя і саме гармонія, як основа прекрасного, допомогла у ХХ столітті Японії здійснити прорив на вершину сучасної цивілізації (це положення є епіграфом до державної конституції).

Професійна підготовка художньо-проектного напрямку в **Італії** має численні вищі навчальні заклади цього профілю з різноманітними навчальними програмами, найбільші з них розташовані в Римі, Мілані, Урбіно. Більшість дизайнерських шкіл входить в систему університетів; по завершенні навчання випускники отримують ступінь бакалавра. Провідним навчальним закладом є Європейський інститут дизайну (ЄІД, Istituto Europeo di Design), заснований у 1966 році в Італії. Завдання ЄІД істотно відрізняються від тих, які вирішує класичне академічне навчання. Тут високо цінують практичну підготовку. Принципи ЄІД – стимулювання творчості студентів, використання сучасних технологій, актуальної інформації, залучення студентів до проектної роботи. В інституті працюють дизайнерські школи, які визначають нові напрями, нові тенденції в світі дизайну і при цьому завжди зберігають особливий стиль. У Римі це класичний дизайн одягу, аксесуарів, ювелірних виробів, – все те, що має на увазі стиль і красу. У Мілані, центрі світової моди, крім основ дизайну одягу та аксесуарів, викладають маркетинг і промисловий дизайн.

Добре розвинена система професійної підготовки художньо-проектного напрямку склалася в **США**. Однак фахівці в галузі освіти продовжують дискутувати про методи навчання і навчальних програмах, необхідних для підготовки майбутніх фахівців. Підвищення інтенсивності досліджень в галузі художньо-проектної діяльності сприяло те, що в багатьох інститутах Америки введена програма підготовки докторів наук по дизайну. Перша така програма введена в 1990 році для викладачів Школи дизайну при Іллінойському технологічному інституті в Чикаго. Двома професійними творчими організаціями – Американським інститутом графічних мистецтв (АІГМ) та Американським суспільством промислових дизайнерів (АСПД) – створені спеціальні робочі комітети, які вдосконалюють програми навчання.

Американські школи моди та дизайну у Флориді, Онтаріо, Каліфорнії, Тампі, Атланті, Чикаго і Торонто, належать Міжнародної Академії Дизайну й Технології і реалізують програми різних рівнів підготовки на базі коледжів та університетів. Школи відрізняються один від одного не тільки загальними концепціями і цільовими установкам. Програми з технічним ухилом, як, наприклад, в Інституті дизайну або Стенфордському університеті, мають акцент на процесі художньо-проектної діяльності: дослідженні і вирішенні проблем.

Свої характерні риси має сформована професійна підготовка в галузі художньо-проектної діяльності у **Німеччині**. Методи навчання спрямоване не тільки на розвиток практичних навичок професійної діяльності, але й на застосування комп'ютерних технологій в цій галузі. Всі практичні роботи студенти виконують, використовуючи різну техніку та технологію. Більшість проектних завдань вирішується при використанні комп'ютерної техніки та спеціальних програм. Ескізне проектування моделей виконується студентами з використанням можливостей комп'ютера на заняттях «Комп'ютерної графіки». Спеціальна лабораторія Бременського університету з допомогою студентів і викладачів розробила спеціальне програмне забезпечення для занять з конструювання та моделювання моделей одягу «СОАТ», яке в даний час використовується не тільки в навчальному процесі, але і на багатьох швейних фірмах Німеччини та за її межами.

Френк Ллойд Райт виклав основний принцип промислового дизайну ХХ століття: «Дизайнери повинні створювати прототипи виробів для масового виробництва, попередньо вивчивши технологію сучасного виробництва та властивості матеріалів» [141, с.39]. В зарубіжних вишах є тісна співпраця з виробництвом, у нас такий процес розвивається – напрацьовується впровадження і використання результатів наукових досліджень і розробок на вітчизняні підприємства.

Коротка характеристика напрямів й програмного забезпечення комп'ютерної графіки

Дамо стислу характеристику основним напрямам комп'ютерної графіки. *Растрова графіка* – технологія, яка передбачає комп'ютерну інтерпретацію ручних прийомів виконання зображень у вигляді рисунку або живопису. Методи роботи з растровими зображеннями максимально наближені до традиційних. Растрова графіка широко використовується для створення оригінальних художньо-графічних творів, обробки фотозображень, обміну графічною інформацією з іншими редакторами тощо.

Растрові зображення представляють сукупність окремих пікселів (точок) з їх характеристиками (кольором і координатами). Тому редагування растрової графіки зводиться до маніпуляцій над найменшими структурними елементами – точками. Відчуття растрових зображень ґрунтується не на сприйнятті кожної окремої точки, а комплексній візуалізації цілісної картини, яку формують пікселі в свідомості людини.

Основними перевагами растрової графіки є: 1) простота створення зображень, реалізована на основі технічних можливостей сучасних цифрових пристроїв (сканер, цифровий фотоапарат, графічний планшет, відеокамера та ін.); 2) фотореалістичність зображень, що досягається завдяки потужним засобам роботи з кольором та використанню спеціальних графічних інструментів (ефектів, фільтрів, шарів, масок та ін.). Недоліками растрової графіки вважають: 1) значні обсяги файлів растрової графіки, особливо створених з високою роздільною здатністю і глибиною кольору; 2) неможливість багаторазового масштабування зображень без втрати якості; 3) відсутність можливості адекватного конвертування растрових зображень у векторні зображення.

Векторна графіка візуалізує аналітичні рівняння образів, імітуючи зображення колажного типу, у той час, як растровий формат імітує традиційні, «паперові» методи створення й обробки зображень. У векторній

графіці всі об'єкти здебільшого створюються безпосередньо у векторному редакторі, а у растровій – переважна більшість зображень спочатку оцифровується за допомогою сучасних електронних засобів (сканер, цифровий фотоапарат та ін.).

Векторною графікою усі зображення описуються у вигляді математичних об'єктів – контурів, які можна переміщувати, масштабувати, багаторазово редагувати. Контури фігур створюються за допомогою відрізків ліній (прямих, кривих), які можуть бути замкненими або розірваними. У всіх векторних форматах об'єкти характеризуються товщиною та кольором контуру, а замкнуті – ще й типом заливання. Векторна графіка достатньо зручна для виконання графічних і компоувальних робіт, проте її методи істотно відрізняються від класичного малювання. Крім цього, у векторних редакторах підтримується робота з текстами й експортованою графікою, забезпечується зв'язок з бібліотеками готових елементів, тому вони здебільшого використовуються для створення складних графічних композицій, видавничих макетів та ін.

Основним недоліком векторної графіки є обмеження у графічних засобах, оскільки практично неможливо «вручну» створити фотореалістичні зображення. Векторний принцип опису зображень не дає змогу автоматизувати процес уведення графічної інформації за допомогою зовнішніх цифрових пристроїв. Проте, у векторної графіки є суттєві переваги: малий об'єм файлів зображень; легкість редагування і трансформації об'єктів; можливість багаторазового масштабування зображень без втрати якості. З другого боку, головною перевагою векторної графіки є збереження незалежності об'єктів і неможливість незворотних дій. Будь-яке зображення можна редагувати нескінченну кількість разів без втрати необхідної інформації. Найбільш виразно переваги векторних редакторів (порівняно з растровими) проявляються при роботі над композиціями, які містять текстову інформацію.

Векторну графіку поділяють на художню та інженерну. Пакети художньої векторної графіки застосовуються для створення: складних графічних композицій; видавничий макетів; плакатів, логотипів та іншої високо контрастної графіки; рекламних оголошень; колажів. Інженерна векторна графіка зазвичай представлена спеціальними програмними засобами – системами автоматизованого проектування (САПР), з допомогою яких отримуються робочі креслення деталей, складальні креслення виробів; здійснюється тривимірне моделювання технічних об'єктів з урахуванням конструктивних особливостей форми, забезпечується автоматизований розрахунок окремих характеристик конструкції тощо.

Подамо приклади і коротку характеристику програмних засобів:

1. Графічний редактор **Adobe Photoshop** є лідером з-поміж програм, що працюють з растровою графікою – зображеннями, у яких найменшим структурним елементом виступає піксель (точка). Adobe Photoshop дає змогу редагувати скановані зображення, а також надає великі можливості для творчої діяльності зі створення оригінальних зображень у традиційних техніках рисунку та живопису засобами комп'ютерної графіки. Основна ідея від творців редактора Adobe Photoshop полягає у широкому застосуванні можливостей програми при роботі з багатошаровими зображеннями, а також різноманітність способів виділення графічного об'єкта. Необхідним мінімумом для ефективного використання програми Adobe Photoshop у художньо-проектній діяльності є: 1) знання характеристик растрового зображення (розмір, роздільна здатність, колірний режим); 2) робота з палітрою кольорів; 3) уміння користуватися інструментами виділення об'єкта; 4) робота з інструментами рисунку та ретушування; 5) уміння працювати з шарами зображення.

Завдяки набору ефектних фільтрів, графічний редактор Adobe Photoshop отримав широке використання у процесі стилізації майбутніх виробів під різні види художньо-графічного оздоблення (карбування, випалювання, мозаїка, інкрустація, вишивка та ін.).

Використання Adobe Photoshop для стилізації різних видів художньої обробки матеріалів у процесі фахової підготовки майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва забезпечує швидке одержання відповідної віртуальної моделі майбутнього виробу, відбір необхідних інструментів і технологій виготовлення. Така робота стимулює у студентів інтерес до художньо-проектної діяльності, сприяє активізації пізнавальних здібностей, спонукає до самостійної реалізації творчих задумів й ідей.

Доцільним вбачаємо використання інструментальних засобів Adobe Photoshop для стилізації різьблення деревини. Завдяки потужним можливостям роботи з виділеними фрагментами об'єктів та шарами зображень можна досягти надзвичайно реалістичного результату.

2. Corel Draw – графічний редактор, розроблений канадською корпорацією Corel, призначений для створення і редагування графічних ілюстрацій, заснованих на принципах векторної графіки, у яких найменшим структурним елементом виступає лінія-вектор (контур). Векторний контур може бути як суцільним (виконаним лінією певної товщини і кольору), так і належати до більш складного типу, що містить градієнтні, художні, візерункові й інші види контурів. Для надання контурам певних властивостей (товщини, кольору, градієнта тощо) програма володіє спеціальними інструментальними засобами. Векторний редактор Corel Draw характеризується добре продуманою структурою інтерфейсу, що відповідає всім сучасним вимогам (наявність панелей і палітр, кнопок, «гарячих» клавіш, контекстного меню; можливість вільного переміщення елементів управління у будь-яку точку робочого вікна).

До основних можливостей Corel Draw можна віднести: 1) створення векторної графіки найрізноманітнішого призначення (ескізи, схеми, креслення, візерунки, орнаменти, графічні зображення, проекти, дизайн-рішення та ін.); 2) потужні можливості для редагування векторних зображень (трансформація, масштабування, трасування, заливання та ін.); 3) робота з

текстом (створення шрифтів, об'ємних написів та ін.); 4) можливість роботи з растровими ілюстраціями.

Вивчення програми Corel Draw передбачає ознайомлення студентів з основними принципами та технологією створення векторної графіки й особливостями роботи з векторними об'єктами. Студенти повинні досконало ознайомитися з інтерфейсом програми (рядок меню, робоче поле, смуги прокрутки, панель графічних інструментів, стандартна панель інструментів, панель атрибутів, докер-вікна, способи масштабування робочого поля тощо) та можливими способами його налаштування, враховуючи конкретні вимоги користувача. Інтерактивне редагування контуру об'єкта дасть змогу студентам змінювати його за власним бажанням, моделюючи необхідну форму. Використання засобів редагування контуру, налаштувань його параметрів сприятиме творчому підходу до виконання навчального завдання.

Не менш важливою є робота з шарами зображень, об'єднання об'єктів у групи та їх порядок в ілюстрації, використання різних типів заливання замкнутих контурів, робота з колірними моделями і палітрами програми, що сприяє формуванню умінь створення колірних композицій, успішному розв'язанню дизайнерських рішень у процесі художнього проектування. При цьому використовуються як загальні для спецрисунку, креслення та нарисної геометрії поняття і визначення («пряма», «відрізок», «крива», «овал», «ліпс», «багатокутник», «симетрія», «масштаб», «перспектива» та ін.), так і специфічна для векторної графіки термінологія («замкнуті і відкриті полігони»; об'єднання, перетинання або перетворення об'єктів у набір кривих; вирівнювання, розподіл, копіювання та клонування графічних зображень та ін.).

Важливим і необхідним вважаємо ознайомлення студентів із можливостями Corel Draw для реалізації художньо-проектних завдань. Використовуючи інструменти рисування, а також додаткові операції з контурами (наприклад, обертання, масштабування, викривлення), можна

створювати геометричні візерунки будь-якого рівня складності, які згодом використовувати для оздоблення майбутніх виробів.

Використовуючи інструменти «Сітка» та «Заливання», можна змоделювати орнаментальну композицію майбутньої вишивки. Для цього окремі комірки сітки заливають відповідним кольором, імітуючи найдрібніші елементи – «хрестики». При потребі, колір комірки завжди можна змінити або видалити.

Володіючи інструментальними засобами Corel Draw, можна не лише стилізувати різні види художньої обробки матеріалів, а й повністю створювати моделі майбутніх об'єктів праці.

3. *3ds MAX (3D Studio MAX)* [503-504] – повнофункціональна професійна програмна система для створення й редагування тривимірної графіки й анімації, розроблена компанією Autodesk. Містить найсучасніші засоби для художників і фахівців у галузі мультимедіа. Працює в операційних системах Microsoft Windows і Windows NT (як в 32-бітових, так і в 64-бітових).

Програмний продукт представляється у двох версіях: для потреб мультимедіа (відеоігри, кіно та відео індустрія тощо) – 3D Studio Max; для фахівців із візуалізації, дизайнерів, архітекторів та проектувальників – 3D Studio Max Design. За допомогою 3ds Max можна створювати різноманітні за формою і складністю тривимірні комп'ютерні моделі реальних або уявних об'єктів навколишнього середовища. Процес моделювання можна здійснювати, використовуючи різноманітні техніки і механізми моделювання, які включають: полігональне моделювання; на основі неоднорідних раціональних B-сплайнів (NURBS), поверхонь Безьє (Editable patch); із використанням вбудованих бібліотек стандартних параметричних об'єктів (примітивів) та модифікаторів. Методи моделювання можуть поєднуватися один з одним. Широкі можливості анімації всіх елементів сцени. Можливість підключення зовнішніх рендерів дає змогу досягти високої реалістичності зображень. Для 3D Studio Max існує велика кількість

плагінів, які розшифрують його функціональні можливості. Зважаючи на історію (перша версія появилась 1990 р.) та функціональні можливості 3D Studio Max, його вважають еталоном у сфері тривимірної графіки. 3D Studio Max зарекомендував себе як багатофункціональний програмний продукт із можливістю використання в різних сферах людської діяльності. Велика кількість навчальних матеріалів, бібліотек готових моделей, русифікований інтерфейс, можливість моделювання за допомогою різних методів, а також наявність безкоштовної ліцензії для навчальних закладів дозволяють зробити висновок, що він найбільше підходить для навчання об'ємного комп'ютерного проектування майбутніх фахівців.

Потужні інструментальні засоби програми ефективно й надійно реалізуються на практиці, тому 3D Studio Max вважається одним із найпотужніших і найпопулярніших пакетів тривимірної графіки. Моделювання архітектурних інтер'єрів і фасадів, анімація персонажів, фотореалістичні 3D сцени, візуалізація фізичних процесів – далеко не повний перелік завдань, які успішно розв'язуються цією програмою.

Моделювання різноманітних тривимірних об'єктів передбачає чітке усвідомлення їх конструкції, здатність мисленнєво уявляти весь процес створення моделі та вміння розпізнавати прості базові форми з відтворенням їх на екрані монітора. Комп'ютерний редактор 3D Studio Max володіє набором стандартних й ускладнених тривимірних примітивів, які виступають базовими формами для моделювання складніших об'єктів, використовуючи весь доступний арсенал програмних засобів.

До основних функціональних можливостей 3D Studio Max доцільно віднести: 1) моделювання тривимірних об'єктів довільної геометричної форми; 2) імітацію фізичних властивостей матеріалів об'єктів (шорсткість, блиск, прозорість, світіння та ін.), атмосферних і природних явищ (туман, сніг, вогонь, дим та ін.); 3) імітацію освітлення будь-яких тривимірних сцен, візуалізацію модельованих об'єктів у фотографічній якості; 4) анімацію найпоширеніших параметрів об'єктів (форми, розмірів, просторового

положення, кольору, характеристик матеріалу та ін.); 5) моделювання поступових перетворень одних тривимірних об'єктів в інші (морфінг); б) моделювання динамічних властивостей рухомих об'єктів у їх взаємодії з додатковою можливістю врахування дії зовнішніх сил (тяжіння, інерції, вітру, відцентрової сили та ін.).

Значні можливості 3D Studio Max при роботі з матеріалами і текстурами. На етапі підготовки і призначення матеріалів забезпечується надання об'єктові візуальної правдоподібності, що наближає якість моделі до реального вигляду. Працюючи з матеріалами, можна налаштовувати такі характеристики: сила блиску, прозорість, дзеркальність, рельєфність, фактурність тощо. До складу матеріалів також можна включати реальні фотографії та інші зображення для розширення можливостей візуалізації об'єкта чи тривимірної сцени.

У процесі художньо-проектної діяльності враховуються не лише функціональні властивості виробу, а й зовнішній вигляд, естетичність форми, відповідність колірному рішення, правильність текстуризації матеріалу та ін. Тому на етапі художнього проектування майбутнього об'єкту праці важливим є його попереднє моделювання з фотореалістичним відтворенням форми та просторовим компонуванням усіх конструктивних елементів. Розв'язання цього завдання стає можливим з використанням інструментальних засобів редактора тривимірної графіки – 3D Studio Max.

3ds Max володіє величезними засобами зі створення різноманітних за формою та складністю тривимірних комп'ютерних моделей реальних чи фантастичних об'єктів навколишнього світу з використанням різноманітних технік і механізмів, що включають в себе такі:

- полігональне моделювання, в яке входять Editable mesh (редагована поверхня) і Editable poly (редагований полігон) – це найпоширеніший метод моделювання, використовується для створення складних моделей та моделей для ігор;

- моделювання на основі неоднорідних раціональних B-сплайнів (NURBS);
- моделювання на основі порцій поверхонь Безьє (Editable patch) – підходить для моделювання тіл обертання;
- моделювання з використанням вбудованих бібліотек стандартних параметричних об'єктів (примітивів) і модифікаторів.

Методи моделювання можуть поєднуватися один з одним. Моделювання на основі стандартних об'єктів, як правило, є основним методом моделювання та початковою точкою для створення об'єктів складної структури, що пов'язано з використанням примітивів у поєднанні один з одним як елементарних частин складових об'єктів.

Autodesk 3ds Max – функціональне програмне забезпечення, призначене для 3D-моделювання, анімації, візуалізації. Відрізняється потужними можливостями, що забезпечують поліпшену ефективність роботи в сфері мультимедіа. Autodesk 3ds Max дає змогу створювати різні за формою і рівнем складності тривимірні комп'ютерні моделі існуючих або вигаданих об'єктів, моделювати їхню поведінку. За допомогою цього програмного забезпечення можна візуалізувати всі властивості матеріалів об'єкта й зовнішні ефекти, що використовуються у сцені.

Основні можливості Autodesk 3ds Max:

- складна геометрична обробка;
- моделювання об'єктів із твердими тілами у видовому екрані, моделювання їх рухів, одягу, природних і штучних силових впливів, створення і розрив зв'язків між частинками, їх зіткнення;
- керування волоссям, хутряним покривом, моделювання з урахуванням гравітації, жорсткості, змочування та ін.;
- майстерна анімація людиноподібних персонажів, точне керування структурними й шкірними деформаціями;
- анімація масовки;

- синхронізація звукових доріжок із цільової анімацією, керування хронометражем анімаційних відрізків;
- моделювання рідинних ефектів;
- формування шейдерів (побудова тіней) видового екрану в режимі реального часу, з'єднання різних вузлів;
- вирівнювання об'єктів, їх переміщення вздовж поверхні інших мереж використанням ефекту магнітного притягання, швидкий поворот об'єктів;
- створення параметричних і органічних об'єктів;
- розміщення мозаїкою, використання дзеркального відображення, розмиття, накладення сплайнів, високополігональні об'єкти, видалення спотворень;
- робота з векторними картами;
- підтримка механізмів візуалізації Iray, mental ray;
- сегментування сцен, фіксація, редагування, збереження різних станів сцени;
- величезна кількість джерел світла, об'ємне світло, тональне перетворення, прискорене відтворення потоків частинок.

У літературі новачки знайдуть докладні описи процедур установки і авторизації програми, а також основних засобів та прийомів створення геометричних моделей, систем частинок і джерел об'ємних деформацій, редагування об'єктів із застосуванням модифікаторів, створення і налаштування джерел світла, підготовки матеріалів та призначення їх об'єктів, і застосування до них графічних ефектів.

4. Програма **AutoCAD** розроблена для створення креслень проектів різних предметів інтер'єру (предмети меблів) чи проектів різних механізмів. Навички використання цієї програми дозволяють самостійно розробляти різного виду креслення і проекти дизайн – макетів для виробництва кухонних меблів, меблів для будинку і офісу, моделювання та конструювання одягу, і багато іншого. У літературних дослідженнях розповідається про інструменти тривимірного моделювання в системі

AutoCAD, причому основну увагу приділено питанням твердотілого моделювання, яке дає змогу отримати повноцінну і інтуїтивно зрозумілу модель реального об'єкта з мінімальними витратами. Матеріал дослідження заснований на прикладі навчального проекту, в точності імітує реальний об'єкт. При цьому користувачеві пропонується пройти через всі етапи побудови повноцінної тривимірної моделі складного об'єкта: від створення базового паралелепіпеда до виконання фотореалістичної візуалізації складної сцени.

5. **SketchUp** [504] – це доступна у вивченні програма 3D-моделювання. Її можна використовувати як для реалізації конструкторських ідей, так і для експериментів із 3D-об'єктами. Ви можете накреслити ваш будинок або інші будівлі, а потім використовувати їх для реального проектування або навчання. Можна створювати моделі автомобілів, космічних кораблів, архітектурних споруд і творів декоративно-прикладного мистецтва. Створені моделі можна використовувати спільно з іншими користувачами завдяки службі 3D Сховище Google. А якщо ваша модель має місцезнаходження (при створенні з використанням Google Планета Земля), ви можете переглядати її в Google Планета Земля. Програма SketchUp доступна для особистого та комерційного використання і включає технічну підтримку за допомогою Довідкового центру SketchUp. Ви також можете знайти відповіді, задати питання або висловити свою думку в Довідковій групі SketchUp.

SketchUp – програма для моделювання відносно простих трьохмірних об'єктів – будівель, меблів, інтер'єру. У порівнянні з багатьма іншими популярними пакетами, цей володіє низкою особливостей, що позиціонуються її авторами як переваги.

Основна особливість – майже повна відсутність вікон попередніх налаштувань. Усі геометричні характеристики під час або зразу після закінчення дії інструменту задаються з клавіатури в поле Value Control Box (поле контролю параметрів), яке знаходиться в правому нижньому кутку робочої області, справа від напису Measurements (панель вимірів).

Ще одна ключова особливість – це інструмент Push / Pull («Тягни / Штовхай»), завдяки якому будь-яку площину можна «витягнути» в сторону, створивши, по мірі її руху, нові бокові стінки. Рухати площину можна впритул до наперед заданої кривої, для цього служить спеціальний інструмент Follow Me («Ведення»).

Також можна відмітити наступні можливості:

- підтримка плагінів (додатків) для експорту, візуалізації, створення фізичних ефектів (обертання, рух, взаємодія створених об'єктів між собою);
- підтримка створення макросів на мові Ruby та виклику їх із меню, макросами можна автоматизувати виконання одноманітних дій, доступна функція завантаження та використання багатьох готових макросів, створеними іншими користувачами;
- підтримка створення «компонентів» – елементів моделі, які можуть бути створені, а потім використані багато разів, а потім відредаговані – зроблені зміни відображаються у всіх місцях, де використаний компонент;
- бібліотека компонентів (моделей), матеріалів та стилів робочої області, які можна поповнювати своїми елементами чи завантажувати готові мережу;
- інструмент для перегляду компонентів у розрізі та можливість додавати до моделі виноска з позначенням видимих розмірів у стилі креслень;
- можливість працювати із шарами;
- можливість створення динамічних об'єктів (наприклад: відкриття дверцят шафи при кліку вказівника миші);
- можливість побудови перетину об'єктів;
- можливість роботи зі сценами (сцена включає в себе положення камери та режим підрисовування) та анімувати переходи від сцени до сцени;
- підтримка створення моделі реальних предметів та будівель;
- вказання реальних фізичних розмірів у метрах чи дюймах;
- режим перегляду моделі «від першої особи», з управлінням як у відповідних 3D-іграх;

- існує можливість установлювати географічно достовірні тіні у відповідності із заданою широтою, довготою, часом доби та року;
- інтеграція з Google Earth (онлайн-картою);
- можливість додавати в модель поверхню землі й регулювати її форму – ландшафт.

Проекти SketchUp зберігаються у форматі *.skp. Також підтримується імпорт та експорт різних форматів двохвимірної растрової та тривимірної графіки, зокрема: *.3ds, *.dwg, *.ddf; *.jpg, *.png, *.bmp, *.psd, *.obj.

Імпорт растрової графіки має декілька можливостей: вставка образу в якості окремого об'єкта, у якості текстури та основи для відновлення тривимірного об'єкта по фотографії. Експорт у формат *.jpg здійснюється в якості знімку з робочої області вікна застосунку.

Додатково встановлювані плагіни дозволяють експортувати у формати *.mxs, *.atf, *.dae, *.b3d та ін. Подальше редагування експортованого файлу у відповідних застосунках може здійснюватися без будь-яких обмежень. Плагін V-Ray для SketchUp дає змогу візуалізувати тривимірні сцени.

6. Система КОМПАС-3D [240-241] – інтерактивний графічний редактор із сучасним інтерфейсом, оснащений інструментальними засобами, що дозволяють створювати твердотілі об'єкти з використанням набору елементарних параметричних тіл (циліндр, паралелепіпед тощо), просторові твердотілі та каркасні моделі об'єктів (деталей, вузлів, виробів, будівель і т.п.) при виконанні проектно-конструкторських, технологічних та дизайнерських робіт у машинобудуванні, приладобудуванні, будівництві, архітектурі).

КОМПАС-3D – потужна система тривимірного проектування, що поєднує простоту освоєння й легкості роботи. Цей продукт призначений для створення тривимірних асоціативних моделей окремих деталей і складних систем, що містять як оригінальні, так і стандартні

конструктивні елементи. Численні інструменти програми значно полегшують вирішення різних завдань проектування.

Система КОМПАС-3D забезпечує підтримку найпопулярніших форматів 3D-моделей (*.step, *.acis, *.iges, *.dwg, *.dxf), що дає змогу організувати ефективний обмін даними між різними організаціями та замовниками, що використовують системи CAD/CAM/CAE у роботі.

Серед основних переваг КОМПАС-3D можна виділити наступні: проектування виробів, конструкцій чи будинків будь-якої складності; реалізація від ідеї до 3D-моделі; оформлення технічної документації; використання найсучасніших методик проектування у колективній роботі; потужні функціональні можливості твердотілого й поверхневого моделювання; використання власного математичного ядра С3D; розширюваність можливостей за рахунок додатків, що доповнюють систему ефективним інструментарієм для вирішення спеціалізованих інженерних завдань.

САПР КОМПАС передбачає узгоджене функціонування двох підсистем програми: креслярсько-графічного редактора Компас-Графік (для автоматизації проектно-конструкторських робіт) та редактора тривимірних твердотільних моделей Компас-3D (для створення тривимірних параметричних моделей деталей). Крім цього, програма зорієнтована на проектування виробів, що містять як типові (уніфіковані), так і нестандартні (унікальні) конструктивні елементи. У процесі роботи програма автоматично генерує асоціативні проекції тривимірних моделей виробів (основні, додаткові та місцеві вигляди; розрізи, перерізи), тому будь-які зміни моделі автоматично відображаються на усіх зображеннях відповідних креслень.

Програмний засіб КОМПАС зрозумілий і зручний у користуванні та вдало підходить для ефективного розв'язання завдань з художнього проектування виробів, призначених для реалізації в матеріалі. Використання віртуального моделювання у технологічній підготовці студентів сприяє

оптимізації пізнавального процесу, підвищує об'єктивність одержаних відомостей, посилює мотивацію до здобуття знань, сприяє ефективному використанню навчального часу.

САПР КОМПАС володіє потужними засобами автоматизованого тривимірного моделювання, тому всі зміни в конструкції будь-якої окремої моделі автоматично відображаються на тривимірній збірці. Це значно спрощує процес моделювання виробу, підвищує його наочність, сприяє глибшому усвідомленню конструктивних особливостей форми об'єкта.

Використовуючи тривимірні моделі, САПР КОМПАС автоматично генерує їх двовимірні зображення, на основі яких (після незначного доопрацювання) створюється відповідна конструкторсько-графічна документація (робочі креслення, складальне креслення).

Нині у сучасному виробництві широкого поширення набувають системи автоматизованого проектування (САПР), призначені для автоматизації технологічного процесу проектування виробів, кінцевим результатом якого є розробка комплексу проектно-конструкторської документації, необхідної для виготовлення та подальшої експлуатації об'єкта проектування.

Система автоматизованого проектування КОМПАС, компанії «Аскон», орієнтована на оформлення проектної та конструкторської документації відповідно до стандартів ЄСКД (Єдиної системи конструкторської документації) та СПДБ (Система проектної документації для будівництва). Ця система призначена для успішного розв'язання завдань проектування, конструювання та підготовки виробництва в різних галузях машинобудування, суднобудування, будівництва й архітектури, вона дає змогу проектувати деталі будь-якого рівня складності й отримувати усю необхідну конструкторську документацію.

7. **ArtCAM Pro** [502] – це програмний пакет для просторового моделювання механічного опрацювання (зокрема деревини), який дає змогу автоматично генерувати просторові моделі з плоского малюнка й отримувати з них вироби на верстатах із числовим програмним управлінням (ЧПУ).

ArtCAM Pro пропонує потужний, легкий у використанні набір засобів моделювання, який надає дизайнерові свободу при створенні складних просторових рельєфів.

Особливості та переваги створення 2d елементів:

- імпорт 2d векторів або растрових зображень, створених у будь-якому графічному редакторі, підтримуються формати *.dxf, *.dwg, *.eps, *.ai, *.bmp, *.tif, *.jpeg, *.gif;
- різноманітні інструменти векторного редактора дозволяють швидко створити проект будь-якої складності;
- створення й позиціонування тексту вздовж будь-якої кривої дає змогу легко редагувати положення тексту, керувати відстанню між літерами, словами та реченнями;
- бібліотека векторів для збереження та пошуку часто використовуваних елементів, символів і логотипів;
- інструменти пошуку та виправлення помилок імпортованих векторів;
- створення масиву елементів копіюванням або обертанням, вставка елементів;
- інструмент інтерактивної деформації дає змогу довільно розтягувати вектор або текст для надання їм ефекту перспективи чи скоригувати належним чином.

Особливості та переваги створення 3d елементів:

- розвинені інструменти моделювання дозволяють створити 3d модель, використовуючи растр або вектор, створювати складні профілі витяжки, гладке стикування й похилі площини;
- інструменти «інтерактивного скульптора» дозволяють «вручну» редагувати моделі в ArtCAM – згладжування, видалення й додавання матеріалу, розмиття дозволяють отримати ефект ручної роботи;
- майстер роботи з текстурами дає змогу декорувати модель, використовуючи стандартні текстури з бібліотеки ArtCAM або створюючи власні з довільних растрових зображень чи фотографій;

- майстер створення рельєфа особи дає змогу конвертувати цифрову фотографію особи (тільки в профіль) у 3d модель (зручно для створення пам'ятних та замовних сувенірів);

- дає змогу додавати гарні текстури до проекту, імпортувати растрові зображення або фотографії чи використовуючи стандартні текстури ArtCAM'a;

- інструмент інтерактивної деформації рельєфу дає змогу вільно маніпулювати існуючими моделями, можна розтягнути (стиснути) або вигнути рельєф уздовж довільних кривих, дає змогу також вирізати і вставляти невеликі ділянки рельєфу з будь-якої частини моделі;

- імпорт 3d-моделей (stl, 3ds, 3d dxf) з інших програм безпосередньо в ArtCAM;

- реалістична візуалізація моделей, використовуються всі доступні кольори, різні схеми розташування джерел світла для отримання фотореалістичного зображення.

Стратегії механічного опрацювання:

- швидкі та ефективні 3d стратегії оброблення, включаючи чорнову вибірку й фінішну обробку;

- майстер компоновання векторів дасть змогу скоротити витрату матеріалу при розкроюванні, ефективно компоновання безлічі векторів і (або) тексту в заданій області, описаної вектором, або на аркуші із заданими розмірами;

- 3d гравірувальні стратегії з автоматичною підчищенням кутів та гравірування по середній лінії;

- 2d профільне опрацювання з опціями управління формою та позицією підведення й відведення інструменту, автоматичний або заданий користувачем порядок;

- реалістична імітація оброблення допомагає візуально оцінити якість роботи й виправити можливі помилки до виконання на верстаті;

- редагована база інструменту з великою кількістю готового інструменту;
- автоматична розбивка траєкторій на зони заданого розміру для обробки великого проекту по частинах або при обмежених габаритах матеріалу;
- підтримується більшість поширених настільних гравірувально-фрезерних верстатів.

ArtCAM є потужним програмним середовищем для опрацювання зображень, створення робочих моделей і експорту керуючих програм безпосередньо на верстати з ЧПУ. ArtCAM містить безліч інструментів, необхідних як дизайнеру, так і оператору верстата. Межа між «художником» і «фрезерувальником» при роботі з ArtCAM дуже звужується, так як дружній інтерфейс дає змогу навіть непідготовленому користувачеві з успіхом виконувати складні завдання.

Однак, щоб уникнути зайвих помилок і тривалого самотійного пошуку, слід ознайомитися з нижченаведеними рекомендаціями щодо підготовки керуючої програми для виготовлення різьбленого панно на фрезерному верстаті з ЧПУ. Різьблене панно з дерева розглянуто тут в якості прикладу – принципова логіка і послідовність кроків при виготовленні інших виробів будуть такі ж.

Процес виробництва виробів на сучасному автоматичному обладнанні умовно ділиться на два етапи: створення керуючої програми і безпосередньо виготовлення. Алгоритм першого етапу виглядає наступним чином:

- імпорт зображення – ArtCAM сприймає всі поширені графічні форма-ти (*.bmp, *.jpeg, *.gif, *.tiff і т.д.) і файли креслярських програм (*.dwg, *.dxf, *.eps); можна створювати зображення з нуля – за допомогою вбудованих графічних інструментів програми;

- побудова 3d-моделі – це основний і найбільш відповідальний етап, віртуальна модель будуватися на підставі «плоского» зображення і повинна до точності відтворювати те, що буде потім реалізовано «в матеріалі» (досить часто для виробництва виробів береться готова 3d-модель, створена професійними художніми майстернями);

- розрахунок траєкторії руху інструменту (тут же визначається кількість чорнових і чистових проходів, а також задається тип фрези під кожную операцію);

- симуляція обробки – проводиться «віртуальне фрезерування», при якому можна виявити помилки і внести зміни в проект; це одне з найбільш значних переваг ArtCAM – віртуальна симуляція дає змогу відмовитися від виробництва «пілотних партій» виробів, що істотно заощаджує час, матеріал і гроші;

- формування прототипу (виготовлення) – готова програма обробки зберігається та експортується для подальшого завантаження безпосередньо в пам'ять фрезерного верстата; ArtCAM містить вбудовану бібліотеку індивідуальних характеристик більшості верстатів (так званих «постпроцесорів»), так що проблем сумісності створеної керуючої програми й наявного обладнання не виникає.

8. **Maya** – універсальна система, яка на даний час є практично стандартом 3D графіки в кіноіндустрії та телебаченні. За допомогою Maya можна здійснювати творчий процес моделювання, 3D-анімації, рендеринга, відстеження руху, створення цілісного зображення шляхом поєднання двох і більше шарів відзнятого на кіно- чи відеоплівку матеріалу. Maya має набір інструментів, які відповідають технологічним вимогам при створенні візуальних ефектів, розробці ігор і 3D-анімації. Цей тривимірний редактор може моделювати фізику твердих і м'яких тіл, прораховувати поведінку тканини, симулювати плинні ефекти, налаштовувати зачіску персонажів,

створювати сухе та мокре хутро, анімувати волосся тощо. Візитною карткою програми є модуль PaintEffects, який дає можливість малювати віртуальним пензлем такі тривимірні об'єкти, як квіти, трава, об'ємні візерунки та інше. Серед основних особливостей Maya є її відкритість стороннім розробникам, тобто код програми може бути змінений і адаптований у залежності від потреб конкретного користувача, у переважній більшості це студії. Отже, програмний пакет не в повній мірі відповідає вимогам для навчання майбутніх фахівців системам об'ємного комп'ютерного проектування.

9. **Blender** – вільний (безкоштовний) програмний продукт із відкритим кодом для створення тривимірної комп'ютерної графіки. Користується популярністю серед дизайнерів, розробників відеоігор, а також у сфері кіно та відео. Інструментарій цього програмного продукту дає змогу працювати з усім процесом створення тривимірного зображення або анімованого відеокліпу. Blender за своїми функціональними можливостями здатний конкурувати з комерційними продуктами зі створення тривимірної графіки. Характерною його особливістю є невеликий розмір (30-45 МБ) та відносно невеликі вимоги до робочої станції. Варто зазначити, що на сьогодні популярність Blender'а зростає завдяки тому, що він є безкоштовним. Часто виходять нові версії, що пов'язано з виправленням некоректної роботи програми. Складність вивчення Blender'а аргументують «важким» інтерфейсом, відсутністю русифікованого інтерфейсу, а також бібліотек об'єктів. Отже, цей програмний продукт не у повній мірі відповідає вимогам навчання майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва системам об'ємного комп'ютерного проектування.

10. **Luxology MODO** – повнофункціональний редактор для тривимірного проектування та малювання. Користується популярністю серед художників і дизайнерів, які працюють у сфері реклами, дизайну упаковки, розробки ігор та спецефектів для відеофільмів, архітектурної візуалізації тощо. Його інструментарій дає змогу виконувати весь процес моделювання, анімації, текстуруванням та візуалізації. Особливістю програмного продукту

є гнучкий інтерфейс, який можна налаштувати так, що він буде максимально схожий на один із редакторів тривимірної графіки Maya, Lightwave 3D чи 3ds Max. Основою моделювання в Luxology MODO є два види інструментів – сіткові та основані на графічному зображенні. Можливість безпосереднього малювання в 2D і 3D режимах роботи над проектом. Високоякісні інструменти скульптурного моделювання. Зручні засоби створення текстур. Хороший і швидкий рендер статичних зображень. Функціональні можливості розширюються завдяки підключенню окремого модуля. В основному програмний пакет передбачений для полігонального моделювання, тому що немає підтримки NURBS. У порівнянні з іншими пакетами для тривимірного проектування поступається їм в інструментах анімації та створенні відео. Для Luxology MODO відсутній русифікатор, а також додається невелика кількість навчальних матеріалів. Отже, цей програмний редактор не в повній мірі відповідає вимогам щодо вимогам навчання майбутніх фахівців декоративно-прикладного мистецтва системам об'ємного комп'ютерного проектування.

11. **4D (C4D)** – універсальний програмний продукт призначений для створення та редагування тривимірних ефектів та об'єктів, анімації та високоякісного рендеринга. Використовується переважно в ігровій, кіно та відеоіндустрії. C4D дає змогу працювати з усім процесом проектування (моделювання, анімація, текстурювання та візуалізація). C4D відзначається відносно простим інтерфейсом та невеликими вимогами до апаратного забезпечення робочої станції. CINEMA 4D має ряд унікальних можливостей для тривимірного моделювання. Наприклад, інструменти «Пензель» і «Магніт», різні деформатори і об'єкти-генератори для швидкої зміни параметрів об'єктів, інструменти для роботи з полігонами в реальному часі. Великий набір інструментів для роботи з текстурами, зокрема ексклюзивна технологія CINEMA 4D RayBrush дає змогу спостерігати за результатом малювання вже на прорахованому зображенні. На основі ключових кадрів у програмі можна анімувати всі елементи моделей та сцен. Можливості візуалізації можна реалізувати за допомогою потужного внутрішнього, або

зовнішніх візуалізаторів. Функціональні можливості програми можна розширити за рахунок модулів, які можна додавати окремо. Вивчення пакету CINEMA 4D ускладнюється невеликою кількістю навчальної літератури та ліцензією для навчальних цілей терміном на 18 місяців. Отже, цей програмний продукт не в повній мірі відповідає вимогам щодо навчання майбутніх фахівців системам об'ємного комп'ютерного проектування.

12. **Softimage** – повнофункціональний редактор тривимірної графіки. Включає в себе можливості 3D моделювання, анімації і створення спецефектів. Використовується переважно для анімації 3D-персонажів та створення візуальних ефектів у кіно, відеоіграх, а також у рекламній індустрії для створення персонажів, об'єктів та оточення. Особливістю програми є інноваційне середовище ICE (платформа візуального програмування) та інструменти лицьової анімації Face Robot, вони значно розширюють можливості робочого процесу, організованого на базі таких програмних продуктів, як Maya та 3ds Max.

**1. Профіль освітньої програми зі спеціальності № 023
«образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» (за
спеціалізацією «художнє дерево»)**

1 – Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Львівська національна академія мистецтв, кафедра художнього дерева
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Бакалавр образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва, професійна кваліфікація – художник декоративного мистецтва (спеціалізація – художнє дерево)
Офіційна назва освітньої програми	«Художнє дерево»
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом бакалавра, одиничний, 240 кредитів ЄКТС, термін навчання 4 роки
Наявність акредитації	Державна ліцензія серія АЕ № 636052 від 9.02.2015 р.
Цикл/рівень	НРК України – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень
Передумови	На базі повної загальної середньої освіти, наявність ступеня молодшого спеціаліста
Мова(и) викладання	Українська
Термін дії освітньої програми	До 2022 р..
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	http://lnam.edu.ua/uk/schedule.html
2 – Мета освітньої програми	
Здатність розв’язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі декоративного мистецтва у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів образотворчого та декоративного мистецтв.	
3 - Характеристика освітньої програми	
Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності))	Галузь знань – 02 – «культура і мистецтво», спеціальність – «образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», спеціалізація – «художнє дерево»

Орієнтація освітньої програми	Вивчення історії мистецтва, історії художнього дерева і меблів, технології обробки деревини, принципів формотворення і образотворення, набуття навичок розв'язування типових завдань в мистецькій і професійній діяльності. Розвиток проектного і композиційно-образного мислення, використання інформаційних технологій для проектування об'єктів різного призначення, орієнтація на процеси у світовому мистецькому просторі.
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Фундаментальні дисципліни (рисунок, живопис, скульптура, проектування, художня пластика), історія мистецтва, тенденції у сучасному мистецтві художнього дерева, технології, матеріали, у тому числі сучасні.
Особливості програми	Залучення до програми міжнародної академічної мобільності (семестр). Варіативна компонента: 1) фахові дисципліни, 2) дисципліни іншої спеціалізації.
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	Може займати первинні посади згідно з Національним класифікатором України «Класифікатор професій» ДК 003:2010: 3340 Викладач початкових спеціалізованих мистецьких навчальних закладів. 3471 Художник-виконавець, художник-живописець, художник скульптор, художник декоративного мистецтва. 3476 Організатор у сфері культури та мистецтва (куратор мистецьких проектів).
Подальше навчання	За умови успішного завершення першого (бакалаврського) рівня вищої освіти рекомендовано навчання на другому (магістерському) рівні вищої освіти.
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Навчання поєднує теоретичні дисципліни (аналіз та синтез), теоретично-практичні дисципліни (формотворення, стилізація, інтерпретація, імпровізація, трансформація, кольорова і пластична, гармонізація) дисципліни технологій та конструювання художніх виробів з дерева. Окрема компонента навчання – самостійне навчання та практики.
Оцінювання	Накопичувальна стобальна система. Форми семестрового оцінювання: поточне (теоретичні дисципліни – контрольні, семінарські), проміжкове (фахові дисципліни-атестації), підсумкове (теоретичні усні/письмові екзамени, фахові – перегляд курсових проектів). Підсумкова атестація здійснюється у формі: публічного захисту кваліфікаційної роботи.

6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні проектні завдання та практичні проблеми творчості у галузі декоративного мистецтва, художнього дерева, застосування сучасних теорій, положень і методів у декоративному мистецтві і процесі навчання, що характеризуються певною невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знання та розуміння предметної галузі та професійної діяльності. 2. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 3. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. 4. Здатність до спілкування державною та іноземними мовами. 5. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. 6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). 7. Здатність працювати автономно та навички міжособистісної взаємодії. 8. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації. 9. Здатність бути критичним і самокритичним. 10. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. 12. Здатність працювати в міжнародному інформаційному контексті. 13. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).
Фахові компетентності спеціальності (ФК)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності декоративного мистецтва, зміст основних класичних і сучасних категорій та концепцій мистецтвознавчої науки, усвідомлювати їх художньо-естетичну природу. 2. Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей. 3. Здатність здійснювати творчу діяльність на базі професійних знань та навичок, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну

	<p>образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову художнього твору.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Здатність володіти науково-аналітичним апаратом та використовувати професійні знання у практичній, та дослідницькій та творчій роботі. 5. Здатність створювати та реалізовувати власні художні концепції у творчій діяльності, аргументовані знанням художніх стилів різних епох та володінням академічними та сучасними техніками, прийомами та методиками. 6. Здатність демонструвати достатньо високий рівень творчої майстерності, розуміти основні шляхи інтерпретації художнього-пластичного образу у творчій та дослідницькій діяльності. 7. Здатність інтегрувати професійні знання та навички і використовувати їх в процесі створення художнього твору, впроваджувати сучасні способи формотворення. 8. Здатність застосовувати під час досліджень та у власній творчості закони і правила композиційної організації твору, іконографії, а також засоби інтерпретації, стилізації, трансформації. 9. Здатність презентувати художні твори на вітчизняних і міжнародних виставках, 10.Здатність застосовувати базові знання провідних художньо-теоретичних систем та концепцій, історичних та мистецьких процесів розвитку декоративного мистецтва в творчій діяльності. 11.Здатність сприймати новітні концепції в галузі декоративного мистецтва, поєднувати інновації з усталеними вітчизняними та світовими традиціями. 12. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного світового мистецтва. 13.Здатність відтворювати традиційні та синтезувати сучасні технології в межах спеціалізацій декоративного мистецтва.
7 – Програмні результати навчання	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Здатність спілкуватися державною та іноземною мовами. 2. Вміти використовувати інформаційні та комунікаційні технології. 3. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Здатність до пошуку, та аналізу інформації з різних джерел. 5. Здатність генерувати нові ідеї (креативність), демонструвати розвинуту творчу уяву. 6. Здатність працювати в команді та автономно. 7. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності). 8. Здатність працювати в міжнародному контексті. 9. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. 10. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. 11. Вивчати та використовувати історичний досвід світових мистецьких практик. 12. Застосовувати різноманітні мистецькі техніки. 13. Вміти намалювати натюрморт, пейзаж а також голову, півфігуру, фігуру людини. 14. Застосовувати у власній творчості закони і правила композиційної організації твору, а також способи інтерпретації, стилізації, трансформації. 15. Використовувати власну образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову, інтегрувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі. 16. Здатність відтворювати традиційні та синтезувати сучасні технології в межах спеціалізації декоративного мистецтва. 17. Генерувати авторські новаційні пошуки в практику сучасного мистецтва. 18. Адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача. 19. Володіти основами наукового дослідження (робота з бібліографією, реферування, рецензування). 20. Володіти навчальними методиками, теорією та методикою професійної художньої освіти та дидактикою викладання спеціальних дисциплін з фаху, формувати естетичні смаки, художні навички учнів загальноосвітніх та початкових спеціалізованих мистецьких закладів.
8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми	
Кадрове забезпечення	Реалізація програми забезпечується викладачами високої

	<p>каліфі-кації, серед яких: професор Черняк Ф.А., приват-професор Мартинюк С.Л, доцент Стеф'юк І.В., приват-доценти Грабар Д.І., Іванишин В.П., старші викладачі Король І.П., Зварич І.О., Дмитрик Р.Й., Угрин Л.Б., викладач Тітенков Є.С.</p> <p>Більшість з них мають великий досвід навчально-методичної, науково-дослідної та творчої роботи, відзначені державними почесними званнями, обласними преміями у ділянці декоративно-ужиткового мистецтва.</p> <p>Викладачі кафедри: - є авторами навчаль-них посібників та наукових публікацій;</p> <p>- учасниками міжнародних та всеукраїнських мистецьких виставок та проєктів; - організаторами та учасниками творчих конкурсів, симпозіумів та пленерів.</p>
Матеріально-технічне забезпечення	<p>Навчальний процес відбувається у трьох навчальних аудиторіях, спеціалізованих майстернях (механічної обробки деревини, різьбярській, опоряджувальній, двох складальних), комп'ютерній лабораторії. Для виконання курсових та дипломних робіт студенти забезпечуються обладнанням, електроінструментом, деревиною, лакофарбовими матеріалами. Навчання з академічного рисунку, живопису, скульптури проводиться в обладнаних аудиторіях, забезпечується моделями і натурою.</p>
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	<p>Використання фондів бібліотеки академії, бібліотеки кафедри, інтернет-ресурсів, сайту Академії - http://lnam.edu.ua/</p> <p>Методичного фонду кафедри ХД, методичних експозицій в аудиторіях кафедри.</p>
9 – Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	На загальних підставах у межах України
Міжнародна кредитна мобільність	<p>Програма обміну студентів на навчання</p> <p>З Академією мистецтв імені Є.Гепперта у Вроцлаві (від 25.10.2013 р.) – <u>живопис, МДС, художнє скло, художні кераміка;</u></p> <p>Програма «ERASMUS+» на підставі Угод про міжнародну співпрацю з Академіями мистецтв Варшави (від 2015 р.) і Гданська (від 2015 р.)</p> <p>Стажування студентів за програмою Leopolis for Future у польських фірмах на підставі Угоди з Фондом від 2014 р.</p>
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	На основі двосторонніх договорів між ЛНАМ і навчальними закладами країн партнерів.

2. Перелік компонент освітньо-професійної/наукової програми та їх логічна послідовність

2.1. Перелік компонент ОП

Код н/д	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. Контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
ОК 1.	Філософія	3	
ОК 2.	Історія культури	3	
ОК 3.	Іноземна мова	12	
ОК 4.	Педагогіка і психологія	3	
ОК 5.	Рисунок	27	
ОК 6.	Живопис	14	
ОК 7.	Скульптура	23	
ОК 8.	Комп'ютерне проектування	11	
ОК 9.	Пластична анатомія	4	
ОК 10.	Кольорознавство	3	
ОК 11.	Історія мистецтв	8	
ОК 12.	Технологія	9	
ОК 13.	Конструювання	6	
ОК 14.	Проектування художнього дерева	36	
ОК 15.	Перспектива	3	
ОК 16.	Основи архітектури	3	
ОК 17.	Етнографічна практика	3	
ОК 18.	Технологічна практика	3	
ОК 19.	Пленерно-живописна практика	3	
ОК 20.	Педагогічна практика	3	
Загальний обсяг обов'язкових компонент:		180	
Вибіркові компоненти ОП *			
ВК 1.	Дисципліна гуманітарної підготовки (каталог)	3	
ВК 2.	Живопис (варіативна компонента)	9	
ВК 3.	Проектування меблів, ансамблів меблів і виробів з дерева.	36	
ВК 4.	Дисципліна іншої спеціалізації	12	
Загальний обсяг вибіркових компонент:		60	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		240	

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація випускників освітньої програми спеціалізації «Художній текстиль (художнє ткацтво)» спеціальності – 023 «образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» проводиться у формі захисту кваліфікаційної бакалаврської роботи та завершується видачею документу встановленого зразка про присудження йому ступеня бакалавра із присвоєнням кваліфікації: Бакалавр з декоративного мистецтва за спеціалізацією художній текстиль .

Атестація здійснюється відкрито і публічно.

Назва дисципліни	Семестров. контроль		Перегляди		ECTS	Аудиторні				Курсові роботи	Самостійні	Кількість аудиторних годин по курсах і семестрах									
	Екзамен	Заліки	1	2		3	Всього	Лекції	Лабораторні			Практичні	I		II		III		IV		
					1					2	3		4	5	6	7	8				
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
1.	2																				
1. Цикл гуманітарної підготовки																					
1.1. Нормативна частина																					
1	Філософія	7			90	3	30	15	15		60									2	
2	Історія культури	5			90	3	30	18	12		60									2	
3	Іноземна мова	7	2,4,6		360	12	216	32	184		144	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	Педагогіка, психологія	8			90	3	20	10	10		70									2	
1.2. Вибіркова частина																					
5	Дисципліна з каталогу	7			90	3	30	17	13		60									2	
	Разом за циклом:	3	5		720	24	326	92	234		394	2	2	2	2	4	2	6	2	2	
2. Цикл фундаментальної підготовки																					
2.1. Нормативна частина																					
6	Рисунок			1-8	810	27	472	36	436		338	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
7	Живопис			1-4	420	14	248	36	212		172	4	4	4	4						
8	Скульптура			1-8	690	23	354	33	321		336	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
9	Комп'ютерне проектування	2,5	1,3,4		330	11	186	54	132		144	2	2	2	4	2					
10	Пластична анатомія	3	2		120	4	62	16	46		58	2	2								
11	Технологія	6	1,3,5		270	9	122	84	38		148	2								2	
12	Конструювання	6	2,4,5		180	6	126	40	86	5-8	54	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
13	Історія мистецтва	2,4,6	1,3		240	8	156	78	78		84	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
14	Основи архітектури		5		90	3	30	10	20		60									2	
15	Кольорознавство		2		90	3	32	16	16		58									2	
16	Перспектива		1		90	3	30	15	15		60	2									
2.2. Вибіркова частина																					
17	Живопис I			5-8	270	9	224	10	214		46								4	4	4
	Живопис II																				
	Разом за циклом:	8	15	24	3600	120	2042	428	1614		1558	19	21	19	19	19	19	17	11	11	

3. Цикл професійної та практичної підготовки																	
3.1. Нормативна частина																	
18	Проектування художнього дерева		1-8	1080	36	709	36	673	371	6	4	6	4	3	6	8	14
19	Етнографічна практика	2диф		90	3	36		36	54	X							
20	Технологічна практика	4диф		90	3	36		36	54		X						
21	Пленерна практика	6диф		90	3	36		36	54					X			
22	Педагогічна практика	8диф		90	3	30		30	60								X
3.2. Вибіркова частина																	
23	Проектування меблів, ансамблів меблів і виробів з дерева		1-8	1080	36	339	36	303	741	3	3	3	3	2	3	3	3
24	Художня пластика																
25	Дисципліни іншої спеціалізації	4		90	3	32	6	26	58				2				
26	Дисципліни іншої спеціалізації	5		90	3	30	6	24	60					2			
27	Дисципліни іншої спеціалізації	6		90	3	32	6	26	58						2		
28	Дисципліни іншої спеціалізації	7		90	3	30	6	24	60							2	
	Разом за циклом:		0	8	16	2880	96	1214	1570	9	7	9	9	7	11	13	17
	ВСЬОГО:		11	28	40	7200	240	3678	616	3062	30	30	30	30	30	30	30
	Фізичне виховання (секційні заняття)	2,4,6,7		120	4	216	14	202		2	2	2	2	2	2	2	2

Кількість екзаменів	11
Кількість заліків	28
Кількість переглядів	40

Декан факультету ДПМ

Завідувач кафедри ХД


Г.Д. КУСЬКО


С.Л. МАРТИНЮК

Додаток Д

**Освітньо-професійна програма другого рівня вищої освіти
(спеціалізація «художнє дерево»)**

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ**

ОСВІТНЬО – ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«ХУДОЖНЄ ДЕРЕВО»

Другого рівня вищої освіти

за спеціальністю № 023

«образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

(спеціалізація – «художнє дерево»)

галузі знань № 02 «культура і мистецтво»

Кваліфікація: «художник декоративного мистецтва, викладач

(спеціалізація – художнє дерево)»



ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ*

Голова вченої ради

_____ /

(протокол № 15 від "22" 06 2017 р.)

Освітня програма вводиться в дію з _____ 2017 р.

Ректор _____ /

(наказ № 78 від "26" 06 2017 р.)

ПЕРЕДМОВА

Розроблено робочою групою науково-методичною комісією спеціалізації «художнє дерево» (спеціальність 023 «образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація») у складі:

1. Професор Мартинюк Святослав Леонтійович
2. Доцент Стеф'юк Ігор Васильович
3. Старший викладач Зварич Ігор Олегович

**1. Профіль освітньої програми зі спеціальності № 023
«образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» (за
спеціалізацією «художнє дерево»)**

1 – Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Львівська національна академія мистецтв, кафедра художнього дерева
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Магістр образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва, професійна кваліфікація – художник декоративного мистецтва, викладач, дослідник (спеціалізація – художнє дерево)
Офіційна назва освітньої програми	«Художнє дерево»
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом магістра, одиничний, 90 кредитів ЄКТС, термін навчання 1,5 роки
Наявність акредитації	Державна ліцензія серія АЕ № 636052 від 9.02.2015 р.
Цикл/рівень	НРК України – 7 рівень, FQ-EHEA – другий цикл, EQF-LLL – 7 рівень
Передумови	Наявність ступеня бакалавра за спеціалізацією
Мова(и) викладання	Українська
Термін дії освітньої програми	До 2022 р..
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	http://lnam.edu.ua/uk/schedule.html
2 – Мета освітньої програми	
Забезпечення підготовки художників-магістрів, здатних забезпечувати інноваційний рівень авторських робіт, викладати фахові дисципліни у вищих навчальних закладах художньої освіти, та досліджувати об'єкти: явища мистецтва.	
3 - Характеристика освітньої програми	
Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності))	Галузь знань – 02 – «культура і мистецтво», спеціальність – «образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», спеціалізація – «художнє дерево»
Орієнтація освітньої програми	Формування професійних компетенцій, спрямованих на вивчення історичного досвіду мистецтва, усвідомлення закономірностей образотворення, отримання навичок розв'язувати складні спеціалізовані завдання в мистецькій, дослідницькій та освітній галузях.

	Застосування інноваційних проектно-композиційних рішень генерування нових ідей, використання інформаційних технологій. Здатність працювати у світовому мистецькому та інформаційному просторі.
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Фундаментальні дисципліни (рисунок, живопис, скульптура). Складні, комплексні проекти, історія сучасного мистецтва, його стилів і напрямків. Наукові дослідження пов'язані з напрямком творчої діяльності. Експериментальні і інноваційні роботи.
Особливості програми	Залучення до програм міжнародної академічної мобільності (I, II семестр). Варіативна компонента: 1) в межах фахової підготовки, 2) дисципліни іншої спеціалізації.
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	Магістр образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації може займати первинні посади згідно з Національним класифікатором України «Класифікатор професій» ДК 003:2010: 2452 Художник декоративного мистецтва. 2452.2 Скульптор 2452.2 Художник 20199 Асистент, викладач вищого навчального закладу 234 Вчителі спеціалізованих навчальних закладів
Подальше навчання	Можливість продовження навчання за програмами третього рівня вищої освіти (НРК – 8 рівень, FQ – ENEA-третій цикл, EQF – LLL – 8 рівень).
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Навчання поєднує теоретичні дисципліни (аналіз та синтез). Теоретично-практичні дисципліни (створення образу на основі гармонізації, пластичної і кольорової виразності форм). Практичні дисципліни (знаходження інноваційних засобів виразу на основі сучасних технологій і матеріалів). Важливим є самостійне навчання і практики.
Оцінювання	Накопичувальна стобальна система. Форми семестрового оцінювання: поточне (теоретичні дисципліни – контрольні, семінарські), проміжкове (фахові дисципліни-атестації), підсумкове (теоретичні усні/письмові екзамени, фахові – перегляд курсових проектів). Підсумкова атестація здобувачів вищої освіти «Магістр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи до складу якої входить: Для здобувачів ступеня магістра: за освітньо-науковою програмою:

	<ul style="list-style-type: none"> - магістерська дисертація; - візуальний ряд за темою дослідження. <p>За освітньо-науковою програмою:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пояснювальна записка; - дипломна робота, виконана в матеріалі.
6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні проектні завдання та практичні проблеми у певній галузі декоративного мистецтва, художнього дерева, застосування сучасних теорій, положень і методів у процесі навчання, що характеризуються певною невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	<ol style="list-style-type: none"> 1.Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 2.Здатність розуміти причинно-наслідкові зв'язки у розвитку мистецтва. 3.Здатність застосовувати у професійній діяльності основні принципи розвитку сучасного візуального мистецтва. 4.Здатність застосовувати у професійній діяльності економічні засади менеджменту в мистецтві. 5.Здатність використання інформаційно - комунікаційних технологій в музейній справі. 6.Здатність оволодіти сучасними знаннями, розуміти предметну галузь та сфери професійної діяльності. 7.Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня, працювати у міжнародному професійному середовищі. 8.Здатність володіти фаховою термінологією образотворчого та декоративного мистецтва, реставрації.
Фахові компетентності спеціальності (ФК)	<ol style="list-style-type: none"> 1.Здатність володіти методами зображення постаті людини та групи людей засобами рисунка, живопису та скульптури. 2.Здатність використовувати базові знання з композиції, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу. 3.Здатність використовувати знання та практичні навички з сценографії з метою найвиразнішого розкриття концепції і змісту драматичного твору та його художнього оформлення. 4.Здатність володіти інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями. 5.Здатність володіти науково-аналітичним апаратом, проводити аналіз та систематизацію зібраної інформації у період переддипломної практики.

	<p>6.Здатність проводити діагностику стану збереженості матеріально-предметної структури твору мистецтва, формулювати кінцеву мету реставраційного втручання у відповідності до вимог сучасної наукової реставрації.</p> <p>7.Здатність трактувати формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.</p> <p>8.Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого та декоративного мистецтва.</p> <p>9.Здатність застосовувати теоретико-методологічні основи педагогіки в мистецькій школі, володіти методикою викладання фахових дисциплін у вищих навчальних закладах.</p> <p>10.Здатність на основі сформованості професійних компетенцій вирішувати творчі задачі проведення дослідження, виконання та реставрації художнього твору за спеціалізаціями.</p>
7 – Програмні результати навчання	
	<p>1.Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у певній галузі професійної діяльності або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій та методів відповідної науки і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.</p> <p>2.Застосовувати базові знання з композиції, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову при створенні художнього образу.</p> <p>3.Використовувати знання та практичні навички з сценографії з метою найвиразнішого розкриття концепції і змісту драматичного твору та його художнього оформлення.</p> <p>4.Володіти інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями.</p> <p>5.Володіти методами зображення постаті людини та групи людей засобами рисунка, живопису та скульптури при вирішенні композиційних завдань.</p> <p>6.Здійснювати переддипломний аналіз і концептуальне обґрунтування рішення теми дипломної роботи, використовуючи отримані теоретичні знання та практичні навички.</p> <p>7.Вирішувати на основі сформованості професійних компетенцій творчі задачі виконання художнього твору</p>

	<p>за фахом.</p> <p>8. Виконувати пошук інформації стосовно об'єкту дослідження; володіти сучасною культурою мистецтвознавчого дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.</p> <p>9. Використовувати існуючі методики реставрації творів мистецтва в практичній діяльності за фахом, проводити діагностику стану збереженості матеріально-предметної структури творів мистецтва пошарово від основи до покривного шару, формулювати кінцеву мету реставраційного втручання: у відповідності до вимог сучасної наукової реставрації; представляти відреставрований твір мистецтва для обговорення на реставраційній раді.</p> <p>10. Застосовувати у мистецькій та дослідницькій діяльності знання естетичних проблем образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації; основні принципи розвитку сучасного візуального мистецтва; методику проведення наукових досліджень та знання іноземної мови для наукових цілей.</p> <p>11. Застосовувати теоретико-методологічні основи педагогіки в мистецькій школі, володіти методикою викладання фахових дисциплін у вищих навчальних закладах художньої освіти II-IV рівнів акредитації.</p> <p>12. Презентувати художні твори на вітчизняних і міжнародних виставках, результати мистецтвознавчого дослідження в українських і міжнародних наукових виданнях.</p> <p>у психомоторній (діяльній) сфері:</p> <p>1. Визначати мету, завдання та етапи мистецької, реставраційної, дослідницької та освітньої діяльності, сприяти оптимальним соціально-психологічним умовам для якісного виконання роботи.</p> <p>2. Враховувати психологічні особливості у процесі навчання, спілкування та викладання фахових дисциплін.</p> <p>3. Усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>у ціннісно-мотиваційній сфері:</p> <p>1. Вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, представляти результати діяльності у зарубіжному науковому і професійному середовищі.</p> <p>2. Трактувати формотворчі засоби образотворчого</p>
--	---

	<p>мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.</p> <p>3. Володіти фаховою термінологією, теорією і методикою образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації мистецьких творів.</p> <p>4. Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності.</p>
8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми	
Кадрове забезпечення	<p>Реалізація програми забезпечується викладачами високої кваліфікації, серед яких: професор Черняк Ф.А., приват-професор Мартинюк С.Л., доцент Стеф'юк І.В., приват-доценти Грабар Д.І., Іванишин В.П., старші викладачі Король І.П., Зварич І.О., Дмитрик Р.Й., Угрин Л.Б., викладач Тітенков С.С.</p> <p>Більшість з них мають великий досвід навчально-методичної, науково-дослідної та творчої роботи, відзначені державними почесними званнями, обласними преміями у ділянці декоративно-ужиткового мистецтва.</p> <p>Викладачі кафедри: - є авторами навчальних посібників та наукових публікацій, - учасниками міжнародних та всеукраїнських мистецьких виставок та проектів, - організаторами та учасниками творчих конкурсів, симпозіумів та пленерів.</p>
Матеріально-технічне забезпечення	<p>Навчальний процес відбувається у трьох навчальних аудиторіях, спеціалізованих майстернях (механічної обробки деревини, різьбярській, опоряджувальній, двох складальних) та комп'ютерній лабораторії. Для виконання курсових та дипломних робіт студенти забезпечуються обладнанням, електроінструментом, деревиною, лакофарбовими матеріалами. Навчання з академічного рисунку, живопису, скульптури проводиться в обладнаних аудиторіях, забезпечується моделями і натурою.</p>
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	<p>Використання фондів бібліотеки академії, бібліотеки кафедри, інтернет-ресурсів, сайту Академії - http://lnam.edu.ua/</p> <p>Методичний фонд кафедри ХД, методичні виставки в аудиторіях кафедри.</p>
9 – Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	На загальних підставах в межах України
Міжнародна кредитна мобільність	Програма обміну студентів на навчання З Академією мистецтв імені Є.Гепперта у Вроцлаві (від 25.10.2013 р.)

	Програма «ERASMUS+» на підставі Угод про міжнародну співпрацю з Академіями мистецтв Варшави (від 2015 р.) і Гданська (від 2015 р.) Стажування студентів за програмою Leopolis for Future у польських фірмах на підставі Угоди з Фондом від 2014 р.
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	На основі двосторонніх договорів між Львівською національною академією мистецтв і навчальними закладами країн-партнерів.

2. Перелік компонент освітньо-професійної/наукової програми та їх логічна послідовність

2.1. Перелік компонент ОП

Код н/д	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. Контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
ОК 1.	Рисунок	15	
ОК 2.	Живопис	16	
ОК 3.	Історія м-ва за фахом.	3	
ОК 4.	Метод.підготовки магіст. роботи	3	
ОК 5.	Художня пластика	9	
ОК 6.	Дипломне проектування	12	
ОК 7.	Методика викладання спецдисциплін	3	
ОК 8.	Переддипломна практика	3	
ОК 9.	Педагогічна практика	3	
Загальний обсяг обов'язкових компонент:		67	
Вибіркові компоненти ОП *			
ВК 1.	Дисципліна гуманітарної підготовки (каталог)	3	
ВК 2.	Комплексне проектування меблів, обладнання інтер'є- рів і виробів з дерева	9	
ВК 3.	Скульптура I,II	5	
ВК 4.	Дисципліна іншої спеціалізації	6	
...			
Загальний обсяг вибірових компонент:		23	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		90	

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Магістр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи.

Кваліфікаційна робота зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація — це завершена робота, яка засвідчує громадянську позицію, високу освітню і професійну підготовку автора, його володіння мистецькими засобами, здатність розв'язувати професійні завдання відповідного рівня.

До складу кваліфікаційної роботи входить:

Для здобувачів ступеня магістра за освітньо- професійною програмою:

- пояснювальна записка;
- дипломна робота, виконана в матеріалі (за спеціалізаціями);
- До захисту кваліфікаційної роботи допускаються лише ті студенти, що виконали всі вимоги навчального плану підготовки магістра.

Оцінювання якості підготовки випускників здійснюється Екзаменаційною комісією (ЕК) під час публічного захисту дипломної роботи. ЕК визначає якість дипломної роботи, рівень освітньої та професійної підготовки випускника і вирішує питання про присвоєння йому ступеня вищої освіти «Магістр» та кваліфікації «Магістр образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації» (спеціалізація зазначається у додатку до диплому).

10	Педагогічна практика	Зд и ф.	90	3	30	60	X					
3.2. Вибіркова частина												
11	Комплексне проектування меблів.		1-2	270	9	108	10	98	162	4	3	
12	Комплексне проектування меблів, обладнання інтер'єрів і виробів з дерева.											
13	Скульптура I		1-2	150	5	82	6	56	68	2	2	2
	Скульптура II											
14	Дисципліна іншої спеціалізації	1		90	3	30			60	2		
15	Дисципліна іншої спеціалізації	2		90	3	32			58		2	
	Разом по циклу:	1 4	7	1590	53	510	46	342	1080	12	10	11
	ВСЬОГО:	3	5	12	2700	90	798	124	0	552	18	18

Завідувач кафедри художнього дерева

С. Л. Мартинюк

Декан факультету ДПМ

Г. Д. Кусько

Додаток 3

Матриця відповідності визначених Стандартом компетентностей дескрипторам
Національної рамки кваліфікацій

Класифікація компетентностей за НРК		Знання	Уміння	Комунікація	Автономія та відповідальність
Загальні компетентності					
ЗК ₁	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.	+	+		+
ЗК ₂	Здатність вчитися і бути сучасно навченим.		+	+	
ЗК ₃	Здатність діяти соціально відповідально та громадянсько свідомо, виявляти ініціативу.	+		+	+
ЗК ₄	Знання та розуміння предметної області та розуміння професії.	+		+	
ЗК ₅	Здатність спілкуватися рідною мовою як усно, так і письмово, здатність спілкуватися другою мовою.		+	+	
ЗК ₆	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.	+	+		+
ЗК ₇	Здатність до вибору стратегії спілкування, здатність працювати в команді.	+	+	+	
ЗК ₈	Здатність проведення досліджень в галузі свого фаху на відповідному рівні.	+	+	+	
ЗК ₉	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).		+	+	
ЗК ₁₀	Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.	+		+	+
ЗК ₁₁	Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети.	+		+	+
ЗК ₁₂	Здатність працювати в міжнародному контексті.	+		+	+
ЗК ₁₃	Здатність працювати автономно.	+	+		+
Спеціальні (фахові) компетентності					
СК1	Вільно володіти всім арсеналом засобів образотворчого мистецтва: рисунком, кольором, пластиком, композицією, технікою і технологією художніх матеріалів, мати творчу уяву, образне мислення і художній смак, володіти принципами і законами різних видів мистецтва.	+	+		
СК2	Здатність створити оригінальні твори або серії творів об'єднаних однією ідеєю, концептуальні проекти еталонів.	+	+		
СК3	Вміти орієнтуватись в стилістичних особливостях художніх творів, формувати головні напрямки власної творчої діяльності.		+		+

СК4	Здатність здійснювати підготовку вихідних даних, розробку проектних пропозицій у варіантах (у художньому та технологічному аспектах), із застосуванням законів композиції і проектування для внесення пропозицій на розгляд художньої ради.	+	+	+	+	+
СК5	Володіти пластикою графічної мови, образним мисленням, рисунком та композицією, використовувати найвиразніші графічні техніки для досягнення мети.	+	+			
СК6	Здатність налагодити оптимальний процес виготовлення еталонів та їх тиражування на основі аналізу технологічних процесів формування і декорування.	+		+		+
СК7	Здатність обґрунтувати графік та послідовність виконання проектних та виконавчих робіт.		+	+		+
СК8	Здатність формувати дані анотацій, рекламних проспектів та інших видань, розробляти необхідну науково-дослідну та технологічну документацію для проекту.	+	+			+
СК9	Здатність, на базі інформації з історії та культури краю, представляти край перед гостями та туристами.	+			+	+
СК10	Здатність відстоювати та обґрунтовувати авторські права, спираючись на знання чинного законодавства та володіючи інформацією в галузі художнього та технологічного аспектів світового мистецького розвитку.	+			+	+
СК11	Здатність використовувати культурні і мистецькі надбання українського професійного і народного мистецтва у творчій, педагогічній, культурологічній діяльності.	+			+	+
СК12	Здатність до розробки демонстраційних проектів та робочої документації згідно з вимогами, використовуючи засоби традиційної комп'ютерної графіки.		+			+
СК13	Здатність створювати методичне забезпечення теоретичних курсів та практичних знань, використовуючи власний педагогічний досвід і досвід інших педагогів.	+		+		
СК14	Знати та розуміти фундаментальні і прикладні аспекти мистецтвознавства.	+				+

**Програма курсу «Основи комп'ютерної графіки»
для студентів I освітньо-кваліфікаційного рівня
навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва**

Упорядник: Микола Близнюк, доцент, кандидат педагогічних наук

(2 год на тиждень, усього 58 год)

Курс «Основи комп'ютерної графіки» розрахований на 58 навчальних годин і може викладатися для студентів IV курсу першого освітньо-кваліфікаційного рівня навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва, а також мистецько-художніх закладах довільного профілю та у старших класах загальноосвітніх навчальних закладів гуманітарного профілю за вибором.

Курс має чітко виражену практичну спрямованість, частка часу, відведеного на викладання теоретичного матеріалу, не повинна перевищувати 30%. Програмою курсу передбачено проведення 18 практичних робіт. Власне, вся робота студентів за комп'ютером полягатиме у фронтально-індивідуальному виконанні практичних робіт, вправ і завдань зі створення чи опрацювання графічних зображень. Теоретичний матеріал доцільно викладати невеликими порціями, на початку заняття, орієнтовно, впродовж 10-15 хвилин, оскільки подані теоретичні відомості, якщо вони одразу не закріплені практичною роботою, засвоїти досить важко.

Основними робочими інструментальними програмними засобами під час вивчення курсу є графічні програми - редактори CorelDraw та Adobe PhotoShop. Такий вибір дає змогу суттєво розширити тему «Графічний редактор» з основного курсу інформатики, яка найчастіше викладається на прикладі редактора Paint та ознайомити студентів з сучасними професійними засобами і технологіями комп'ютерної графіки.

До теоретичних знань, яких мають набути студенти, належать:

- призначення, можливості, засоби, технології і сфери застосування комп'ютерної графіки;

- принципи побудови растрових і векторних графічних зображень;
- основні параметри комп'ютерних зображень;
- принципи організації та типи колірних моделей;
- поняття про формати графічних файлів, їхні основні характеристики та перетворення;
- методи обробки зображень у растрових і векторних графічних редакторах;
- застосування зображень в офісних і гіпертекстових документах, поліграфічних виданнях та мультимедійних продуктах.

До *вмінь і навичок*, які мають бути сформовані в студентів у результаті опанування змісту курсу, належать:

- сканування графічних зображень з твердих носіїв та їх векторизація (трасування);
- редагування растрових зображень;
- обробка цифрових фотографій;
- складання та реалізація графічних алгоритмів створення й редагування зображень інструментальними засобами графічних редакторів;
- створення растрових і векторних зображень з графічних примітивів;
- форматування векторних рисунків, налаштування їх параметрів та растеризація;
- використання можливостей середовищ графічних редакторів CorelDraw та PhotoShop;
- перетворення форматів графічних файлів і обмін зображеннями між застосуваннями;
- створення простих анімаційних зображень.

Для **навчально-методичного забезпечення** курсу, окрім відповідних підручників і навчальних посібників, необхідні такі технічні й програмні засоби: комп'ютерний клас, де операційна система з графічним інтерфейсом встановлена на кожному комп'ютері; редактор векторної графіки; редактор

растрової графіки; офісний пакет (бажано); браузер графічних файлів (бажано).

Контрольні заходи є необхідним елементом зворотного зв'язку у процесі навчання. Вони визначають відповідність рівня набутих студентами знань, умінь та навичок вимогам нормативних документів щодо вищої освіти і забезпечують своєчасне коригування навчального процесу.

У навчальному процесі використовуються такі види контролю: поточний, рубіжний, підсумковий.

Поточний контроль проводиться викладачами на всіх видах аудиторних занять. Основна мета поточного контролю – забезпечення зворотного зв'язку між викладачами та студентами у процесі навчання, забезпечення управління навчальною мотивацією студентів. Інформація, одержана при поточному контролі, використовується як викладачами - для коригування методів і засобів навчання, так і студентами – для планування самостійної роботи.

Рубіжний контроль – це контроль знань студентів після вивчення логічно завершеної частини навчальної програми дисципліни. Цей контроль може бути тематичним або календарним і проводиться у формі контрольної роботи, тестування, виконання розрахункового або розрахунково-графічного завдання, курсового проекту (роботи) та ін.

Підсумковий контроль забезпечує оцінку результатів навчання студентів певного освітньо-кваліфікаційного рівня на проміжних або заключному етапах їх навчання. Він включає семестровий контроль і державну атестацію студентів.

Семестровий контроль з певної дисципліни проводиться відповідно до навчального плану у вигляді семестрового екзамену, диференційованого заліку у терміни, встановлені графіком навчального процесу та в обсязі навчального матеріалу, визначеному робочою програмою дисципліни.

**Зміст навчального матеріалу та вимоги до
навчальних досягнень**
(58 годин; 2 години на тиждень; 2 години залік)

<i>Тема (блок) заня ть</i>	<i>Зміст навчального матеріалу</i>	<i>Навчальні досягнення студентів</i>
1	2	3
Тема 1	<p>1. Апаратне та програмне забезпечення ПК (повторення). Призначення, основні поняття та засоби комп'ютерної графіки (2 год) Призначення, можливості і сфери застосування комп'ютерної графіки. Поняття векторної і растрової графіки, їх порівняння. Колірні моделі. Апаратні і програмні засоби комп'ютерної графіки. Особливості редакторів векторної і растрової графіки. Засоби графічного редактора, вбудованого у середовище офісних програм Microsoft; створення простих векторних зображень. Практичні вправи на ПК. Побудова векторних графічних зображень в середовищі MS World (геометричні фігури, декоративний шрифт Art).</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • характеризує призначення, можливості і сфери застосування комп'ютерної графіки; • описує поняття векторних і растрових зображень, колірні моделі RGB, CMYK, HSB, основні принципи створення й обробки векторних і растрових зображень; • порівнює властивості векторної і растрової графіки, колірні моделі, редактори векторної і растрової графіки; • називає апаратні і програмні засоби комп'ютерної графіки; • вміє створювати прості векторні малюнки в офісних документах Microsoft Office, використовує групування, вирівнювання, відображення, обертання об'єктів, вміє керувати кольором і заливкою; • додає написи до векторних і растрових зображень, використовує засоби WordArt;
Тема 2	<p>2. Графічна алгоритмізація. Основи растрової і векторної графіки (2 год). Поняття алгоритму побудови графічного зображення. Розробка графічних алгоритмів побудови векторних і растрових зображень. Графічний редактор Paint: створення растрових зображень, що складаються з кількох елементів (графічних примітивів), використання інструментів графічного редактора Paint. Практичні вправи на ПК. Графічна алгоритмізація і побудова лінійного зображення в середовищі Paint (орнаментальні мотиви на основі масштабної сітки).</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує поняття графічного алгоритму; • вміє розробляти графічні алгоритми побудови растрових і векторних зображень, що складаються з 10-15 елементів (графічних примітивів); • застосовує графічні алгоритми для розробки растрових і векторних зображень; • відкриває та зберігає файли у середовищі графічного редактора; • використовує всі інструменти графічного редактора Paint, зокрема, для побудови складних зображень з окремих фрагментів; • застосовує копіювання графічних об'єктів, уміє створювати зображення, що складаються з багатьох однотипних елементів, у середовищах редактора Paint.
Тема 3	<p>3. Растрова графіка (8 год) Джерела й параметри растрових зображень. Поняття про роздільну здатність і її зв'язок з якістю растрових зображень. Середовище програми Adobe Photoshop. Основні інструменти й панелі властивостей.</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує призначення й функції графічного редактора Adobe Photoshop, а також структуру робочого вікна Adobe Photoshop; • пояснює призначення й спосіб використання основних інструментів редактора;

1	2	3
	<p>Виділення областей на зображеннях. Уточнення виділення. Використання масок і каналів. Створення колажів. Робота з шарами на зображеннях. Креслення і зафарбування. Коректування тону. Керування кольоровим балансом, яскравістю, балансом, насиченістю і відтінками кольору. Комплексна обробка фотографій. Ретушування, усунення дефектів, освітлення й затемнення фрагментів, підвищення різкості. Практичні вправи на ПК. Основні прийоми роботи в середовищі Adobe Photoshop (встановлення та зміна розмірів і параметрів зображення). Практична робота № 1. Малювання й фарбування в Adobe Photoshop (зображення пейзажу). Практична робота № 2. Виділення областей та їхня обробка. Практична робота № 3. Обробка багатошарових зображень, створення колажів. Практична робота № 4. Коректування кольору й тону. Практична робота № 5. Обробка цифрових фотографій.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • описує методику виділення областей на зображеннях різного типу й методику побудови багатошарових зображень; • пояснює відмінність між роздільною здатністю монітора та роздільною здатністю зображення; • відкриває, зберігає, а також створює нові зображення в середовищі Adobe Photoshop; • виділяє фрагменти зображень за допомогою інструментів Rectangular Marquee, Elliptical Marquee, Polygonal Lasso, Magnetic Lasso та Magic Wand; • вміє переміщувати, масштабувати й обертати межу виділення; • вміє переміщувати, копіювати, масштабувати, обертати, зафарбовувати, освітлювати, затемнювати виділені області зображення; • застосовує засоби уточнення попереднього виділення; • обробляє виділені області в стандартному режимі та в режимі маски; • використовує канали RGB і канали маскування; • створює колажі з фрагментів зображень; • керує шарами зображень, використовуючи панель інструментів Layers; • використовує інструменти малювання Pencil, Brush, Eraser, Paint Bucket, Gradient і Smudge, а також налаштовувати їхні параметри; • обирає колір на палітрі, використовуючи різні колірні моделі; • здійснює тонове коректування зображень, керуючи яскравістю й контрастністю зображень, застосовуючи команду Levels, автоматичну тонову корекцію та криві; • здійснює коректування кольору; • вміє встановлювати кольоровий баланс за допомогою команд Color Balance, Hue/Saturation, Variations; • усуває дефекти на фотографіях за допомогою фільтру Dust & Scratches, інструменту Clone Stamp, а також вміє освітлювати й затемнювати фрагменти зображень вручну; • підсилює різкість зображень; • змінює параметри й властивості.

1	2	3
<p>Тема 4</p>	<p>4. Векторна графіка. (8 год) Огляд середовища програми CorelDraw. Відкриття й збереження зображень у CorelDraw. Інструменти малювання. Малювання геометричних фігур. Операції з об'єктами. Зафарбування об'єктів, керування заливками. Створення рисунків з кривих ліній і ламаних. Впорядкування, вирівнювання й об'єднання об'єктів. Застосування до об'єктів ефектів об'ємності й перетікання. Додавання й форматування тексту. Практична робота № 6. Створення найпростіших малюнків. Практична робота № 7. Зафарбування об'єктів. Практична робота № 8. Використання кривих ліній і ламаних. Практична робота № 9. Впорядкування й групування об'єктів. Практична робота № 10. Застосування графічних ефектів. Практична робота № 11. Робота з текстом у графічних зображеннях.</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує призначення й функції графічного редактора CorelDraw, структуру робочого вікна CorelDraw; • пояснює призначення команд меню, основних панелей інструментів, палітри кольорів; • описує методику формування зображень з геометричних примітивів; • пояснює призначення більшості інструментів малювання; • пояснює поняття контуру, методику керування кольором і застосування ефектів до об'єктів зображення; • відкриває, зберігає і створює нові зображення в середовищі CorelDraw; • використовує інструменти малювання Freehand, Rectangle, Ellipse, Polygon, Pick, Shape; • створює об'єкти, що складаються з кількох десятків базових геометричних фігур; • виділяє, копіює й переміщує об'єкти; • обертає, відбиває й масштабує об'єкти; • змінює масштаб перегляду зображення; • зафарбовує об'єкти, використовуючи однорідні, градієнтні, візерункові й текстурні заливки; • використовує колірні моделі RGB і CMYK для вибору кольору зображення; • використовує лінійки, напрямні лінії, сітку; • змінює режим перегляду документа; • редагує криві лінії й ламані, створює об'єкти з кривих ліній і ламаних, використовуючи всі типи вузлів; • вміє впорядковувати, вирівнювати й об'єднувати об'єкти, застосовуючи такі методи об'єднання, як групування, комбінування, зварювання і обрізка; • застосовує до об'єктів ефекти видавлювання, обертання, підсвічування; • вміє використовувати перетікання об'єктів; • вміє додавати до документа прості й фігурні текстові фрагменти; • вміє задавати параметри шрифту текстового фрагменту; • вміє застосовувати спеціальні ефекти до фігурного текстового фрагменту.

1	2	3
<p>Тема 5</p>	<p>5. Конвертація і обмін зображеннями між різними програмами. Растеризація і векторизація зображень (4 год).</p> <p>Поширені формати графічних файлів, їхні переваги, недоліки та сфери застосування. Методи стискання графічних даних.</p> <p>Імпорт та експорт зображень у редакторах CorelDraw та Adobe Photoshop.</p> <p>Перетворення файлів з одного формату в інший.</p> <p>Імпорт та експорт зображень в офісних застосуваннях. Поняття про растеризацію та векторизацію зображень.</p> <p>Практична робота № 12. Перетворення форматів та колірних моделей зображень.</p> <p>Практична робота № 13. Імпорт та експорт зображень у редакторах CorelDraw та Adobe Photoshop і в офісних застосуваннях.</p> <p>Практична робота № 14. Растеризація та векторизація (трасування) зображень.</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • наводить приклади 3-4 векторних та 4-5 растрових форматів та характеризує їх; • описує принципи збереження зображень у растрових і векторних форматах; • пояснює поняття вбудованого формату графічного редактора і стандартного графічного формату; • називає й описує методи стискання графічних даних; • описує послідовність дій з імпорту та експорту зображень у редакторах CorelDraw та Adobe Photoshop; • пояснює особливості перетворення файлів зображень з растрового формату у векторний, з векторного у растровий, з одного векторного формату в інший та з одного растрового формату в інший; • експортує зображення з середовищ CorelDraw та Adobe Photoshop у файли різних форматів; • імпортує зображення у середовища графічних редакторів CorelDraw та Adobe Photoshop; • імпортує зображення в застосування Microsoft Office; • редагує векторні зображення, створені засобами Microsoft Office, у середовищі CorelDraw; • вміє перетворювати (конвертувати) зображення у різні формати та колірні моделі.
<p>Тема 6</p>	<p>6. Створення анімаційних зображень (2 год).</p> <p>Поняття про комп'ютерну анімацію та gif-анімацію. Створення анімаційних зображень і налаштування їх параметрів у програмі Microsoft Gif Animator. Поняття про Flash-анімацію.</p> <p>Практична робота № 15. Створення простого 4-кадрового анімаційного зображення і налаштування його параметрів у програмі Microsoft Gif Animator.</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує комп'ютерну анімацію; • описує принципи формування анімаційних зображень у gif-форматі; • вміє створювати анімовані gif-зображення й налаштовувати часові параметри їхнього відтворення; • називає особливості Flash-анімації; • пояснює основні принципи створення анімаційних зображень у середовищі Macromedia Flash.

1	2	3
Тема 7	<p>7. Знайомство і порівняння програмних засобів комп'ютерної графіки (1 год).</p> <p>Огляд основних функціональних можливостей і особливостей роботи в середовищі таких графічних редакторів, як Paint.Net, Adobe Illustrator, GIMP, Corel PHOTO-PAINT, Corel PaintshopPro X, Corel Хата. Використання графічних браузерів ACDSee, FireGraphics.</p>	<p>Студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> • описує основні функціональні можливості графічних редакторів Paint.Net, Adobe Illustrator, GIMP, Corel PHOTO-PAINT, Corel PaintshopPro X, Corel Хата; • називає формати графічних файлів, що створюються в середовищах різних графічних редакторів, та тих, що розпізнаються ними; • вмiє переглядати зображення в графічних браузерах ACDSee та FireGraphics й налаштовувати параметри відтворення зображень засобами цих браузерів.

**Робоча програма навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування»
галузь знань 02 «Культура і мистецтво» спеціальності 023
«Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
спеціалізація «Художні вироби з дерева»**

Розробники програми: **Близнюк М.М.**, кандидат педагогічних наук,
доцент, кафедра дизайну КІПДМ ЛНАМ
(укладач програми)
Крицкалюк О.І., завідувач відділення ХОД
кафедри ДПМ КІПДМ ЛНАМ (рецензент)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма	заочна форма
Кількість кредитів: 4	Галузь знань 02 Спеціальність 023	Нормативна (за вибором)	
Модулів: 5	Спеціалізація (професійне спрямування): Художня обробка дерева	Рік підготовки:	
Змістових модулів: 15		1-3 й	-
Індивід. науково-дослідне завдання: Комп'ютерне проектування		Семестр	
Загальна кількість годин: 174		1-5-й	-
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи студента – 2	Освітньо-кваліфікаційний рівень: Бакалавр	Лекції	
		54 год.	-
		Практичні, семінарські	
		120 год.	-
		Лабораторні	
		-	-
		Самостійна робота	
		186 год.	-
Індивідуальні завдання:			
-			
Вид контролю:			
залік			

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерне проектування» є формування умінь і навиків творчого застосування комп'ютерних засобів і технологій у проектуванні виробів із дерева. Кожне завдання має на меті формування у студентів художньо-образного та просторового мислення на основі застосування інформаційних технологій; збагачення їх емоційно-естетичного досвіду під час художньо-практичної діяльності; формування ціннісних орієнтирів, потреби в творчій самореалізації. Важливою умовою успішного виконання завдань є актуальність обраної теми для проектування, творче використання та синтез знань з фахових предметів: технології, композиції, конструювання, проектування, кольорознавства та ін.

Мета курсу досягається крізь призму формування уявлень про цілісність і гармонію навколишнього світу шляхом інтеграції навчальних дисциплін - композиції і проектування та інформатики і комп'ютерної графіки через розвиток комунікаційних та творчих здібностей студентів за допомогою креативних інформаційних технологій; шляхом практичного оволодіння студентами навичками роботи з основними складовими визначеного програмного забезпечення персонального комп'ютера, призначеного для роботи з комп'ютерною графікою. Оволодіння навичками роботи з об'єктами растрової і векторної, трьохвимірної графіки, а також виконання творчих практичних робіт з кожної теми.

Кінцевим результатом ефективного навчання за програмою є вміння кожним студентом застосовувати комп'ютерні технології під час курсового та дипломного проектування, а також в майбутньому під час безпосередньої професійної діяльності в галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Основні завдання вивчення дисципліни «Комп'ютерне проектування»:

- оволодіння навичками застосування растрової, векторної і трьохмірної комп'ютерної графіки під час навчання художньому деревообробництву;

- знання студентами основних теоретичних аспектів й набуття безпосереднього досвіду створення об'єктів комп'ютерної графіки з чіткою проєкцією на художнє проєктування;

- формування практичних навичок створення та редагування різних об'єктів комп'ютерної графіки з використанням прикладного програмного забезпечення;

- формування креативного мислення в процесі візуалізації композиційних завдань художнього деревообробництва;

- усвідомлення взаємозв'язку внутрішньої гармонії із законами гармонії навколишнього світу, інформаційний пошук в мережі Інтернет;

- формування професійних навичок гармонізації орнаментальних та тематичних композицій в електронному (цифровому) вигляді.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати**:

- фундаментальні принципи сучасних комп'ютерних технологій;
- загальні засади постановки та розв'язування прикладних задач за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій;
- можливості художнього формотворення, візуалізації та моделювання засобами інформаційно-комп'ютерних технологій;
- основні галузі застосування комп'ютерної графіки в художньому деревообробництві;
- теоретико-методичні основи навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва у відкритому інформаційно-освітньому середовищі мережі Інтернет.

Студент повинен **вміти**:

- відповідно до творчого задуму виражати проєктні ідеї на фаховому рівні різними засобами комп'ютерної графіки;
- відбирати й аналізувати необхідні джерельні матеріали у мережі Інтернет, вміти здійснювати навігацію та користуватися гіпертекстом, користуватися можливостями браузера, аналізувати та зберігати знайдені

веб-сторінки, друкувати веб-сторінки, записувати та посилатися на інтернет-ресурси, користуватися тощо;

- зображати об'єкти предметного світу, простір, природну форму та застосовувати різні способи трансформації (інтерпретації, стилізації, імпровізації) з метою створення тематичної композиції засобами растрової комп'ютерної графіки;

- володіти сучасними засобами векторної комп'ютерної графіки, узгоджувати графічну мову проектної частини з специфікою засобів виразності матеріалу та технікою художньої обробки дерева.

- розробляти проект (макет, ескіз) декоративно-ужиткового або меблевого виробу, малої архітектурні форми з прив'язкою до конкретного архітектурного середовища, організовувати їх в єдиний ансамбль за художньо-стильовими ознаками засобами трьохмірної комп'ютерної графіки.

3. Програма навчальної дисципліни

I КУРС

I семестр

Модуль 1. Основи комп'ютерного проектування. Закономірності організації фронтальної композиції засобами площинної комп'ютерної графіки.

Змістовий модуль 1.1. Основи комп'ютерного проектування. Комп'ютерна графіка і композиція. Робота у мережі Інтернет.

Тема 1.1.1. Принципи композиційної рівноваги форм на площині.

Практичне завдання. На площині формальної композиції урівноважити геометричні форми з виділенням композиційного центру (домінанти).

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Змістовий модуль 1.2. Принципи декоративної трансформації комбінаторного елемента на основі природного аналога засобами комп'ютерної графіки.

Тема 1.2.1. Графічний пошук комбінаторного декоративного елемента на основі природного аналога.

Практичне завдання. На основі природного рослинного аналогу створити геометризований модуль (лінійне та силуетне вирішення). Здійснити 3-5 варіантів комбінаторних сполучень.

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Змістовий модуль 1.3. Візуалізація засобів композиції у растровій і векторній комп'ютерній графіці.

Тема 1.3.1. Організація композиції на основі метричного повтору.

Практичне завдання. Створити композицію на основі метричної повторюваності рослинних мотивів, які виконані графічними засобами: крапка, лінія.

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Змістовий модуль 1.4. Прийоми гармонізації композиції засобами векторної і растрової комп'ютерної графіки.

Тема 1.4.1. Організація композиції на основі ритмічного повтору.

Практичне завдання. Створити композицію на основі ритмічної повторюваності зооморфних мотивів, які виконані графічними засобами: крапка, лінія, пляма.

Графічне вирішення на ПК: монохромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Тема 1.4.2. Організація симетричної композиції.

Практичне завдання. На основі природного аналога створити його трансформований варіант засобами симетричної організації геометричних фігур.

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Тема 1.4.3. Організація асиметричної композиції.

Практичне завдання. На основі предмета побуту чи транспортного засобу створити його трансформований варіант засобами асиметричної організації геометричних фігур.

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Тема 1.4.4. Організація статичної композиції.

Практичне завдання. Створити статичну композицію з геометричних форм та форм похідних від них, які при накладанні чи перехрещенні повинні чітко проглядатися.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне, тепла колірна гама.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Тема 1.4.5. Організація динамічної композиції.

Практичне завдання. Створити динамічну композицію з геометричних форм та форм похідних від них, які при накладанні чи перехрещенні повинні чітко проглядатися.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне, холодна колірна гама.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Тема 1.4.6. Організація площини засобами контрастних і нюансних відношень.

Практичне завдання. У площині геометричної фігури (квадрат, прямокутник, трикутник, коло) поділеної на дві рівні частини, які можуть бути зміщені відносно лінії поділу, створити дві образні чи абстрактні композиції. Схема побудови може бути єдиним цілим у двох частинах, або повторюватися у кожній частині, або ж відносно осі бути дзеркально відображеною. Одна частина композиції вирішається засобами контрасту, інша – нюансу.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Corel Draw.

Формат: А4.

Змістовий модуль 1.5. Засоби декоративної трансформації природних форм.

Тема 1.5.1. Інтерпретація, асоціація, імпровізація та їх роль у створенні художнього образу.

Практичне завдання. Користуючись композиційними засобами та закономірностями емоційного впливу кольору на людину, створити абстрактну композицію, художній образ якої асоціативно відтворював певні психологічні ознаки (радість, ніжність, спокій, смуток, страх), часові ознаки (ранок, вечір), природні стани (спека, холод) сезонні ознаки (зима, весна, літо, осінь) тощо.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А4.

II семестр

Модуль 2. Візуалізація тектонічних структур орнаменту засобами растрової та векторної комп'ютерної графіки.

Змістовий модуль 2.6. Побудова напіввідкритої орнаментальної структури (стрічковий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.

Тема 2.6.1. Структурна організація елементів стрічкових орнаментів.

Практичне завдання. Створити орнаментальний мотив та на його основі побудувати сім варіантів структурних схем стрічкових орнаментів.

Графічне вирішення на ПК: ахроматичне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-4; кількість - 7.

Змістовий модуль 2.7. Засоби растрової і векторної комп'ютерної графіки у побудові закритої орнаментальної структури (розетковий орнамент).

Тема 2.7.1. Структурна організація елементів центричних (розеткових) орнаментів.

Практичне завдання. Створити чотири варіанти центричних орнаментів, організовуючи їх у квадраті, крузі, прямокутнику, багатограннику.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-4; кількість - 2.

Змістовий модуль 2.8. Побудова відкритої орнаментальної структури (сітчастий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.

Тема 2.8.1. Структурна організація елементів сітчастих орнаментів.

Практичне завдання. Створити чотири варіанти структурних схем сітчастих (рапортних) орнаментів.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-4; кількість - 4.

Змістовий модуль 2.9. Орнаментальна інтерпретація природних мотивів засобами растрової і векторної комп'ютерної графіки.

Тема 2.9.1. Організація орнаментальної композиції на основі інтерпретації природного аналога.

Практичне завдання. Створити композицію у квадраті, крузі, прямокутнику, багатограннику на основі інтерпретації природного аналогу, поєднуючи різні орнаментальні структури.

Графічне вирішення на ПК: поліхромне.

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-3; кількість -1.

II КУРС

III семестр

Модуль 3. Проектування форми та декору виробів із дерева засобами комп'ютерної графіки.

Змістовий модуль 3.10. Композиційні прийоми поєднання точених форм в ансамбль засобами комп'ютерної графіки.

Тема 3.10.1. Варіативне ескізування форми та декору точених виробів. Вирішення художнього образу та поєднання точених форм в ансамбль.

Тема 3.10.2. Організація композиційної структури проекту ансамблю точених виробів;

Тема 3.10.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності ансамблю точених виробів.

Практичне завдання. Виконати проект набору точених виробів ужиткового чи декоративного призначення (питтєвий, столовий набори, чи декоративна композиція).

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:1

Змістовий модуль 3.11. Комп'ютерна реалізація взаємодії форми та декору у структурі виробів декоративно–ужиткового мистецтва.

Тема 3.11.1. Варіативне ескізування форми та декору виробів декоративно – ужиткового призначення.

Тема 3.11.2. Організація композиційної структури проекту.

Тема 3.11.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності декору виробу, який проектується.

Практичне завдання. Виконати проект об'ємної композиції на основі традиційних виробів з дерева (скринька, куфер).

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: графічний редактор Skeach Up, 3D Max.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:1

IV семестр

Модуль 4. Реалізація декоративної трансформації форм у фронтальних композиціях засобами комп'ютерних технологій.

Змістовий модуль 4.12. Основи комп'ютерної реалізації стилізації у декоративній композиції.

Тема 4.12.1. Варіативне ескізування форми та декору виробу. Вирішення художнього образу композиції виробу.

Тема 4.12.2. Організація композиційної структури проекту.

Тема 4.12.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності декору виробу.

Практичне завдання. Виконати проект фронтальної композиції з використанням геральдичних та архітектурних мотивів (альбом, оклад до Євангелія).

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:1

Змістовий модуль 4.13. Інтерпретація природних форм пластичними засобами композиції засобами комп'ютерної графіки.

Тема 4.13.1. Варіативне ескізування форми та декору виробу. Вирішення художнього образу композиції декоративного пласта.

Тема 4.13.2. Організація композиційної структури проекту.

Тема 4.13.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності декору виробу.

Практичне завдання. Виконати проект декоративного пласта з використанням рослинних та анімалістичних мотивів.

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:1

III КУРС

V семестр

Модуль 5. Комп'ютерне моделювання організації архітектурно-просторового середовища засобами художніх виробів з дерева.

Змістовий модуль 5.14. Комп'ютерне проектування моделі малих архітектурних форм у середовищі.

Тема 5.14.1. Варіативне ескізування форми та декору малих архітектурних форм.

Тема 5.14.2. Організація композиційної структури проекту;

Тема 5.14.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності малих архітектурних форм.

Практичне завдання. Виконати проект об'ємно-просторової композиції на основі інтерпретації гуцульської народної архітектури (вказівний знак, криниця, альтанка, дошка оголошень).

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: графічний редактор Adobe Photoshop, Skeach Up.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:10

Змістовий модуль 5.15. Художньо-виражальні засоби формотворення та прийоми декорування предметів для освітлення інтер'єру на основі трьохмірної комп'ютерної графіки.

Тема 5.15.1. Варіативне ескізування форми та декору предметів для освітлення інтер'єру.

Тема 5.15.2. Організація композиційної структури проекту.

Тема 5.15.3. Графічна розробка пластичних засобів виразності предметів для освітлення інтер'єру.

Практичне завдання. Виконати проект об'ємної композиції для інтер'єру житлових, громадських чи церковних споруд (свічник, бра, світильник, панікаділо).

Графічне вирішення: колірна гама – поліхромна;

Програмне забезпечення: редактор Adobe Photoshop, Skeach Up.

Формат: А-2.

Масштаб: 1:1.

4. Теми лекційних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інформаційно-комп'ютерна технологія. Будова і принципи роботи персонального комп'ютера. Програмне забезпечення ПК.	2
2.	Основи комп'ютерного проектування. Колірні моделі. Види комп'ютерної графіки.	2
3.	Робота у мережі Інтернет. Пошукові системи.	2
4.	Програми для роботи з площинною комп'ютерною графікою. Редактор растрової графіки Adobe Photoshop.	3
5.	Програми для роботи з площинною комп'ютерною графікою. Редактор векторної графіки Corel Draw.	3
6.	Програми для роботи з трьохмірною комп'ютерною графікою. Редактор трьохмірної графіки Skeatch Up.	3
7.	Принципи декоративної трансформації комбінаторного елемента на основі природного аналога засобами комп'ютерної графіки.	3
8.	Візуалізація засобів композиції у растровій і векторній комп'ютерній графіці.	3
9.	Прийоми гармонізації композиції засобами векторної і растрової комп'ютерної графіки.	3
10.	Побудова напіввідкритої орнаментальної структури (стрічковий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.	3
11.	Засоби растрової і векторної комп'ютерної графіки у побудові закритої орнаментальної структури (розетковий орнамент).	3
12.	Побудова відкритої орнаментальної структури (сітчастий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.	3
13.	Орнаментальна інтерпретація природних мотивів засобами растрової і векторної комп'ютерної графіки.	3
14.	Композиційні прийоми поєднання точених форм в ансамбль засобами комп'ютерної графіки.	3
15.	Комп'ютерна реалізація взаємодії форми та декору у структурі виробів декоративно-ужиткового мистецтва.	3
16.	Основи комп'ютерної реалізації стилізації в декоративній композиції.	3
17.	Інтерпретація природних форм пластичними засобами композиції засобами комп'ютерної графіки.	3
18.	Комп'ютерне проектування моделі малих архітектурних форм в середовищі.	3
19.	Художньо-виражальні засоби формотворення та прийоми декорування предметів для освітлення інтер'єру на основі трьохмірної комп'ютерної графіки.	3

5. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
І семестр		
1.	<p><i>Практичне завдання.</i> На площині формальної композиції урівноважити геометричні форми з виділенням композиційного центру (домінанти).</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> ахроматичне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А4.</p>	8
2.	<p><i>Практичне завдання.</i> На основі природного рослинного аналогу створити геометризований модуль (лінійне та силуетне вирішення). Здійснити 3-5 варіантів комбінаторних сполучень.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> ахроматичне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А4.</p>	8
3.	<p><i>Практичне завдання.</i> Створити композицію на основі метричної повторюваності рослинних мотивів, які виконані графічними засобами: крапка, лінія.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> ахроматичне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А4.</p>	8
4.	<p><i>Практичне завдання.</i> У площині геометричної фігури (квадрат, прямокутник, трикутник, коло) поділеної на дві рівні частини, які можуть бути зміщені відносно лінії поділу, створити дві образні чи абстрактні композиції. Схема побудови може бути єдиним цілим у двох частинах, або повторюватися у кожній частині, або ж відносно осі бути дзеркально відображеною. Одна частина композиції вирішається засобами контрасту, інша – нюансу.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> поліхромне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А4.</p>	8
5.	<p><i>Практичне завдання.</i> Користуючись композиційними засобами та закономірностями емоційного впливу кольору на людину, створити абстрактну композицію, художній образ якої асоціативно відтворював певні психологічні ознаки (радість, ніжність, спокій, смуток, страх), часові ознаки (ранок, вечір), природні стани (спека, холод) сезонні ознаки (зима, весна, літо, осінь) тощо.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> поліхромне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А4.</p>	8

II семестр		
6.	<p><i>Практичне завдання.</i> Створити орнаментальний мотив та на його основі побудувати сім варіантів структурних схем стрічкових орнаментів.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> ахроматичне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А-4; кількість - 7.</p>	8
7.	<p><i>Практичне завдання.</i> Створити чотири варіанти центричних орнаментів, організовуючи їх у квадраті, крузі, прямокутнику, багатограннику.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> поліхромне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А-4; кількість - 2.</p>	8
8.	<p><i>Практичне завдання.</i> Створити чотири варіанти структурних схем сітчастих (рапортних) орнаментів.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> поліхромне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А-4; кількість - 4.</p>	8
9.	<p><i>Практичне завдання.</i> Створити композицію у квадраті, крузі, прямокутнику, багатограннику на основі інтерпретації природного аналогу, поєднуючи різні орнаментальні структури.</p> <p><i>Графічне вирішення на ПК:</i> поліхромне.</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А-3; кількість -1.</p>	8
III семестр		
10.	<p><i>Практичне завдання.</i> Виконати проект набору точених виробів ужиткового чи декоративного призначення (питтєвий, столовий набори, чи декоративна композиція).</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна;</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw.</p> <p><i>Формат:</i> А-2.</p> <p><i>Масштаб:</i> 1:1</p>	8
11.	<p><i>Практичне завдання.</i> Виконати проект об'ємної композиції на основі традиційних виробів із дерева (скринька, куфер).</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна;</p> <p><i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Skeach Up, 3D Max.</p> <p><i>Формат:</i> А-2.</p> <p><i>Масштаб:</i> 1:1</p>	8

IV семестр		
12.	<p>Практичне завдання. Виконати проект фронтальної композиції з використанням геральдичних та архітектурних мотивів (альбом, оклад до Євангелія).</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна; <i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw. <i>Формат:</i> А-2. <i>Масштаб:</i> 1:1</p>	8
13.	<p>Практичне завдання. Виконати проект декоративного пласта з використанням рослинних та анімалістичних мотивів.</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна; <i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Corel Draw. <i>Формат:</i> А-2. <i>Масштаб:</i> 1:1</p>	8
V семестр		
14.	<p>Практичне завдання. Виконати проект об'ємно-просторової композиції на основі інтерпретації гуцульської народної архітектури (вказівний знак, криниця, альтанка, дошка оголошень).</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна; <i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Skeach Up. <i>Формат:</i> А-2. <i>Масштаб:</i> 1:10</p>	8
15.	<p>Практичне завдання. Виконати проект об'ємної композиції для інтер'єру житлових, громадських чи церковних споруд (свічник, бра, світильник, панікаділо).</p> <p><i>Графічне вирішення:</i> колірна гама – поліхромна; <i>Програмне забезпечення:</i> графічний редактор Adobe Photoshop, Skeach Up. <i>Формат:</i> А-2. <i>Масштаб:</i> 1:1.</p>	8

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Інформаційно-комп'ютерна технологія. Будова і принципи роботи персонального комп'ютера. Програмне забезпечення ПК.	6
2.	Основи комп'ютерного проектування. Колірні моделі. Види комп'ютерної графіки.	10
3.	Робота в мережі Інтернет. Пошукові системи.	10
4.	Програми для роботи з площинною комп'ютерною графікою. Редактор растрової графіки Adobe Photoshop.	10
5.	Програми для роботи з площинною комп'ютерною графікою. Редактор векторної графіки Corel Draw.	10
6.	Програми для роботи з трьохмірною комп'ютерною графікою. Редактор трьохмірної графіки Skeatch Up.	10
7.	Принципи декоративної трансформації комбінаторного елемента на основі природного аналога засобами комп'ютерної графіки.	10
8.	Візуалізація засобів композиції у растровій і векторній комп'ютерній графіці.	10
9.	Прийоми гармонізації композиції засобами векторної і растрової комп'ютерної графіки.	10
10.	Побудова напіввідкритої орнаментальної структури (стрічковий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.	10
11.	Засоби растрової і векторної комп'ютерної графіки у побудові закритої орнаментальної структури (розетковий орнамент).	10
12.	Побудова відкритої орнаментальної структури (сітчастий орнамент) засобами комп'ютерної графіки.	10
13.	Орнаментальна інтерпретація природних мотивів засобами растрової і векторної комп'ютерної графіки.	10
14.	Композиційні прийоми поєднання точених форм в ансамбль засобами комп'ютерної графіки.	10
15.	Комп'ютерна реалізація взаємодії форми та декору у структурі виробів декоративно-ужиткового мистецтва.	10
16.	Основи комп'ютерної реалізації стилізації в декоративній композиції.	10
17.	Інтерпретація природних форм пластичними засобами композиції засобами комп'ютерної графіки.	10
18.	Комп'ютерне проектування моделі малих архітектурних форм в середовищі.	10
19.	Художньо-виражальні засоби формотворення та прийоми декорування предметів для освітлення інтер'єру на основі трьохмірної комп'ютерної графіки.	10

7. Методи навчання

Словесно-інформаційні: розповідь, пояснення, лекція;

наочно-евристичні: ілюстрація, демонстрація;

практично-репродуктивні: виконання ескізів, практичні роботи; індивідуальна робота з комп'ютером.

8. Методи контролю

Попередній (на початку семестру визначається потенціал студента), поточний (щотижневий), періодичний (за кожен змістовий модуль), підсумковий (екзамен-перегляд)

Засоби діагностики успішності навчання: усне індивідуальне та фронтальне опитування студентів по тематиці змістових модулів, виконання практичних завдань на персональному комп'ютері.

9. Методичне забезпечення

Навчальний план. Навчальна програма. Підручники.

Матеріали поточного та підсумкового контролю (контрольні завдання до семінарських, практичних і лабораторних занять, контрольні роботи для перевірки рівня засвоєння студентами навчального матеріалу)

Програмне забезпечення: останні версії програм комп'ютерної графіки ADOBE PHOTOSHOP, COREL DRAW при створенні і редагуванні 2-х мірних зображень об'єктів художнього деревообробництва, а також програма SKEATCH UP при створенні і редагуванні 3-х мірних зображень.

11. Розподіл балів, які отримують студенти

Приклад для заліку

Поточне тестування та самостійна робота									Сума
Змістовий модуль №1					Змістовий модуль № 2				
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	100

T1, T2 ... T9 – теми змістових модулів.

Приклад для екзамену

Поточне тестування та самостійна робота											Підсумкови й тест (екзамен)	Сума
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2				Змістовий модуль 3					
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	100

T1, T2 ... T12 – теми змістових модулів.


Приклад за виконання курсового проекту (роботи)

Пояснювальна записка	Ілюстративна частина	Захист роботи	Сума
до _____	до _____	до _____	100

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Проектний офіс в структурі навчального закладу (електронна мультимедійна презентація)



www.ceasc-bw.com


ПРОЕКТНИЙ ОФІС – ЩО ЦЕ І НАВІЩО ?
Микола Смолінський

Проектний офіс часто означає діаметрально протилежні речі для різних людей в організації. Але в одному впевнені всі: це щось, що має покращити існуючий безлад пов'язаний з управлінням проектами. *W. Casey, W. Peck*

Проектний офіс - структура, призначена для вдосконалення практик та результатів управління проектами. *G. Kendal, S. Rollins*

Проектний офіс – це структура, призначена для збереження інтелектуального капіталу, пов'язаного з управлінням проектами та для стратегічного планування підприємства. *H. Kerzner*

Офіс управління проектами – це управлінська структура, що стандартизує процеси нагляду, пов'язані з проектами та полегшує взаємний доступ до ресурсів, методик, обладнання та технологій. *PMBOK Guide*



www.ceasc-bw.com

Проектний офіс – що це і навіщо ?

Узагальнюючи ці та інші визначення та практичний досвід можна сказати, що **проектний офіс** – це структурний підрозділ організації, до базових завдань якого належить:

- ✓ Підтримка проектів на кожному етапі їх реалізації
- ✓ Забезпечення ефективних комунікацій
- ✓ Розвиток та вдосконалення системи управління проектами
- ✓ Нагромадження досвіду з сфери управління, реалізації та звітності
- ✓ Управління портфелем проектів організації
- ✓ Управління ресурсами для проектів.



Проектний офіс – що це і навіщо ?

Завдань насправді можна виділити більше.

Наприклад, *B. Hobbs: The Reality on Project Management Offices. Project Management Practice, London 2006* виділяє **27** типових завдань проектного офісу, серед яких додатково є:

- ✓ Звітування керівництву організації стосовно стану виконання проектів
- ✓ Моніторинг та контроль результатів проектів
- ✓ Розвиток та вдосконалення компетенцій працівників
- ✓ Впровадження та обслуговування інформаційних систем управління проектами
- ✓ Консультування вищого керівництва організації



Проектний офіс – що це і навіщо ?

Виділяють дві основні моделі **Проектного офісу** в структурі організації:

- ✓ **Консультаційна модель** – в максимальному спрощенні, полягає в підтримці проектів/проектної діяльності через розробку та підтримку підходів до управління проектами в організації, без безпосереднього втручання в конкретні проекти (це – функції керівників проектів та проектних груп)
- ✓ **Управлінська модель** – передбачає, що проектний офіс є однією з центральних структурних одиниць організації, в функції якої входить безпосереднє управління проектами.



Проектний офіс університету

При виборі моделі **Проектного офісу** університету важливо взяти до уваги наступні специфічні параметри:

- ✓ **Організаційна структура** – як правило, в рамках ВНЗ функціонує від кількох до кількох десятків факультетів та структурних підрозділів, інститутів, кафедр, дослідницьких команд, що призводить до можливості існування великої кількості проектних команд.
- ✓ **Територіальне розпорощення** – часто структурні підрозділи знаходяться в географічно рознесених місцях чи навіть містах.
- ✓ **Хороша комунікація** наукових та адміністративних працівників завдяки сучасним засобам (інтернет, внутрішні мережі, тощо)
- ✓ **Високий рівень освіти** працівників.



Проектний офіс університету

- ✓ **Реалізація різних типів проектів** – ВНЗ можуть реалізовувати дослідницькі, освітні та інвестиційні (інфраструктурні) проекти, що спричинює різну структуру команд проектів та різний функціонал працівників проектів.
- ✓ **Різні тематики науково-дослідницьких проектів** – кожна команда дослідницького проекту реалізує його в сфері своїх наукових інтересів (дисциплін), натомість інтердисциплінарні проекти передбачають поєднання фахівців з різних сфер.
- ✓ **Попередній досвід керівників проектів** – може бути використаний в інших проектах/тематиках
- ✓ **Рівень технологічної готовності** результатів проекту і як наслідок – їх комерціалізація через запрошення до співпраці тих чи інших бізнес-структур



Проектний офіс університету


- ✓ **Джерела фінансування проєктів** – на практиці існує велика кількість можливих джерел фінансування – національні (міністерства), Європейської Комісії (H-2020, Erasmus +, PL-BY-UA, тощо), урядів інших країн (MEN, MSZ – polska, Вишеградський фонд, уряд Японії, тощо) та інші. Кожне джерело фінансування проєктів вимагає від проєктних команд виконання своїх специфічних вимог стосовно написання проєктних заявок, управління проєктами, їх фінансування та звітування.
- ✓ **Приналежність ВНЗ до сегменту публічних організацій** – накладає на себе додаткові вимоги стосовно дозволених витрат, їх обліку, генерування додаткової документації, пов'язаної з фінансовими витратами, вимагає використовувати ресурси максимально ефективно та економно, застосовувати тендерні процедури, тощо.



Проектний офіс університету

Беручи до уваги вищенаведену специфіку ВНЗ як інституцій, різномірну структуру проєктних команд, що часто рознесені територіально та реалізують різні цілі та завдання з різних джерел фінансування, можна рекомендувати **консультаційну модель** для **проєктних офісів ВНЗ** з виконанням наступних функцій :

- ✓ Підтримка керівників проєктів стосовно написання та перевірки проєктних заявок
- ✓ Забезпечення ефективного обміну інформацією та документацією
- ✓ Вдосконалення та розвиток знань та вмінь керівників проєктів та членів проєктних команд, впровадження добрих практик в сфері управління проєктами
- ✓ Моніторинг цілісності реалізації всіх проєктів, що ведуться ВНЗ через контроль гармограм, бюджету проєкту та ризиків.
- ✓ Підтримка керівників проєктів стосовності коректності витрат та дотримання правил публічних замовлень



www.ceasb-bw.com

Юридичне підґрунтя створення проектного офісу

- Статут університету
- Положення про проектний офіс
- Правила/положення реалізації проектів в університеті



 **Місце в організаційній структурі** www.ceasc-bw.com

Рішення для невеликих університетів

Переваги	Недоліки
1. Незалежність з точки груп інтересів, що існують в ВНЗ	1. Проблеми в повсякденній роботі, що виникають з ієрархії.
2. Можливість впливати на всі інші структурні підрозділи з точки зору проектної ініціативи та реалізації проекту.	2. Великі об'єми роботи, що припадають на працівників офісу.
3. Легкий доступ до керівництва університету	
4. Участь у всіх важливих подіях/заходах та можливість тримати «руку на пульсі»	






Місце в організаційній структурі www.ceasc-bw.com

Рішення для великих університетів


Переваги	Недоліки
1. Можливість зосередитись на вибраній, визначеній тематиці проєктів.	1. Підпорядкування науковій частині
2. Підвищення успішності аплікування, що виникає з спеціалізації.	2. Відсутність безпосереднього доступу до Керівництва, що призводить до затримок в прийнятті рішень.
	3. Ускладнення в організації роботи проєктних команд
	4. Недостатня інформованість стосовно найновіших планів керівництва



 **Організаційні структура проектного офісу** www.ceasc-bw.com

Обов'язковою є спеціалізація працівників Проектного Офісу стосовно різних типів проектів та джерел фінансування:

- м'які проекти
- тверді проекти\інвестиційні проекти
- дослідницькі\наукові проекти
- міжнародні прокти ERASMUS+, Horizon2020
- індивідуальна мобільність



Кожний тип проекту потребує специфічних знань, технічних навиків при написанні проектних заявок та досвіду в реалізації.

 **Основа діяльності Проектного офісу** www.ceasc-bw.com

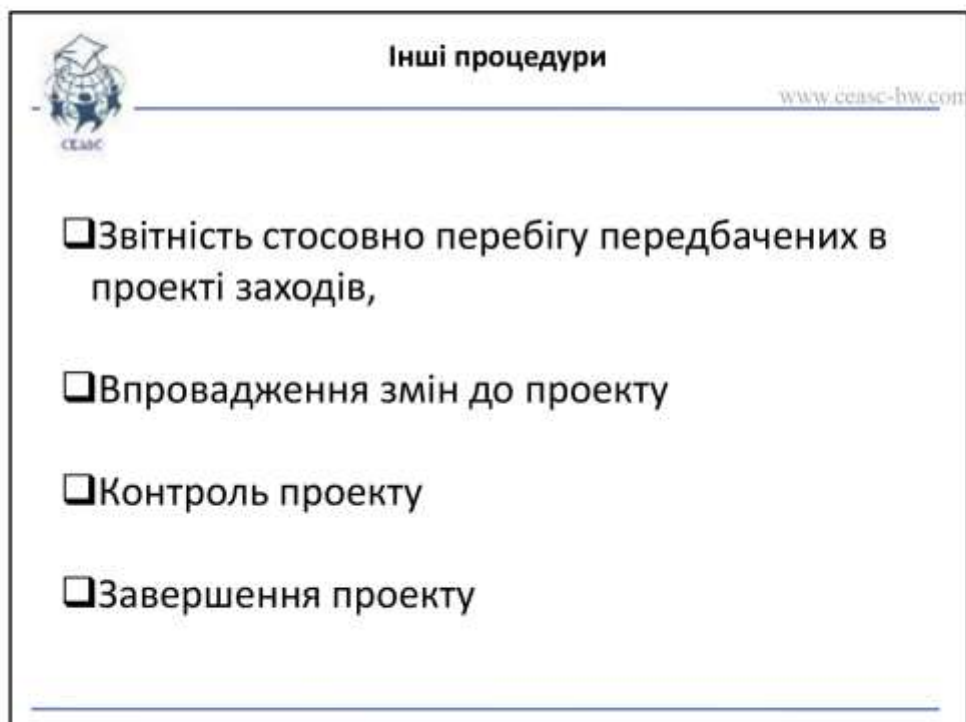


Місія

Бачення

Стратегія







Проектний офіс - рекомендації

www.ceasc-bw.com


- детально виписані напрямки розвитку ВНЗ розміщені в стратегічних документах
- керівництво Проектного Офісу має бути втаємничене в плани розвитку університету!
- сильна позиція Проектного офісу в структурі Університету гарантує незалежність від інших "зацікавлених сторін"
- постійна „робота з низами” та популяризація розвитку через проекти серед наукового, дидактичного та адміністративного персоналу
- постійне навчання проектних команд



Проектний офіс - рекомендації

www.ceasc-bw.com

- забезпечення тісної співпраці між Проектним офісом та іншими структурними підрозділами ВНЗ
- чіткий розділ ролей при плануванні та реалізації проектів
- прецизійне врегулювання питань, пов'язаних з винагородами працівникам, що працюють в проектах.
- надання персоналу в команду проекту на основі досвіду та кваліфікацій, а не як винагорода за "заслуги"
- моніторинг реалізації проектів з сторони керівництва університету

 **Пріоритети фінансування 2007-2013** www.ceasc-hw.com

- Демографічна криза, що спричинила різке зменшення кількості студентів
- Низька якість навчання та концентрація на напрямках підготовки типу „таблиця і крейда”
- Надлишкова освітня пропозиція
- Невідповідність напрямків навчання очікуванням ринків праці
- Високий рівень безробіття серед випускників
- Відсутність співпраці між університетами та бізнесом
- Все складніші умови доступу до фінансових ресурсів

 **Сфери фінансування системи Вищої Освіти до 2013 р** www.ceasc-hw.com

Сфери фінансування виникали з необхідності модернізації системи вищої освіти та надання можливості витримати кризу Вищим Навчальним Зкладам.



Співпраця з роботодавцями/
biuro karier

Технічні напрямки навчання

Сучасний
університет

Управління Університетом

Розвиток нових продуктів



Співпраця з роботодавцями

www.ceasc-bw.com

- Залучення роботодавців в процес програмування напрямків навчання
- Стажування та практики
- Практичні / навчання / лекції від експертів/ навчальні візити
- Розвиток *biura karier*
- Професійний та психологічний консалтинг для студентів
- Підприємливість
- Відслідковування успіхів випускників



Технічні напрямки навчання

www.ceasc-bw.com

- Вирівнювальні програми з математики, фізики, хімії, біології.
- Стипендійні програми задля підтримки добрих успіхів в навчанні
- Платні стажування та практики
- Додаткові, новітні навчання
- Навчання методом проектів
- Підприємливість
- Преференції для студентів з особливими потребами



Управління університетом

www.ceasc-hw.com

- Імплементация закордонних методів управління Університетом.
- Курси на навчальні програми для академічного та адміністративного персоналу.
- Закупка спеціалізованого програмного забезпечення для комплексного управління Університетом (ERP-системи)



Розвиток нових освітніх продуктів

www.ceasc-hw.com

- Розвиток пропозиції післядипломної освіти, паралельно з значною лібералізацією законодавства, що регулює цю сферу діяльності.
- Розвиток пропозиції курсів та тренінгів
- Розвиток продуктів, що дозволяють навчатись в формі e-learningu



Пріоритети фінансування 2014-2020

www.ceasc-bw.com

- Акцент на розвиток міжнародних освітніх програм та співпрацю з закордонними університетами
- Фінансування міжнародної академічної мобільності студентів та академічного персоналу
- Дидактичне наповнення, що спирається на модель розвитку компетенцій, ключових для роботодавця.
- Покращення роботи університетів через впровадження цифрових технологій.
- Популяризація сучасного університету, що здатен швидко адаптуватись до змін в оточенні.



Пріоритети фінансування 2014-2020

www.ceasc-bw.com

- Подальше поглиблення демографічної кризи і “латання дір” студентами з-поза кордону
- Непрості умови доступу до фінансових ресурсів практично виключають з доступу до них ВНЗ, що навчають студентів виключно в заочній формі (як правило, це приватні університети)
- Фінансування зорієнтоване на реалізацію цілей конкретних програм, а не просто допомогу університету.

 **Сфери фінансування системи Вищої Освіти до 2020 р** www.ceasc-bw.com

Прийнята стратегія фінансування університету виникає з напрямків реформи системи Вищої Освіти.




Університети як центри інновацій та трансферу технологій для промисловості

Навчальні програми, що спираються на моделі ключових компетенцій.

Управління університетом

Докторантури

Інтернаціоналізація діяльності університету

 **Трансфер технології** www.ceasc-bw.com

90% програм, що адресовані до підприємців, містять в собі дослідницький компонент

- Бонуси за інновації
- Закупка інновацій для сектору МСП
- Розвиток науково-дослідницької бази МСП
- Створення та впровадження інновацій
- Закупка лабораторій та обладнання для університетів



Ключові компетенції

www.ceasc-bw.com

1. Реалізація навчальних програм загальноакадемічного або практичного профілю, що опираються на дослідження та прогнози та на потреби ринку праці, суспільства та містять в собі:
 - a. Створення та впровадження нових напрямків\спеціальностей що відповідають на суспільно-економічні потреби,
 - b. Оптимізація та впровадження навчальних згідно суспільно-економічних потреб
 - c. Заходи, що передбачають участь роботодавців в підготовці програм навчання та їх реалізацію.
 - d. Високоякісні програми стажування (цей тип заходів може становити окремий тип проектів).



Ключові компетенції

www.ceasc-bw.com

2. Підняття компетенцій осіб, що беруть участь в навчальному процесі отримуючи вищу освіту в сферах, що ключові для економіки та розвитку країни, що підтверджено дослідженнями та прогнозами, в тому числі запропоновані роботодавцями\організаціями роботодавців та реалізуються (за винятком стажувань) через:
 - a. Сертифіковані навчання та практичні заняття, що підвищують компетенції;
 - b. Додаткові заняття, що реалізуються спільно з роботодавцями
 - c. Додаткові практичні завдання для студентів, що реалізовані в проектній формі, в тому числі в складі проектних команд
 - d. Навчальні візити у роботодавців



Ключові компетенції

www.ceasc-bw.com

3. Підтримка надання якісних послуг через інституції (пр. akademické biura kariér), що допомагають студентам розпочати професійну кар'єру на ринку праці.

4. Розвиток освітньої пропозиції університету в сфері реалізації третьої місії як форум суспільної активності, наприклад через програми, що реалізуються у співпраці з неурядовими організаціями та що призводять до розвитку ключових компетенцій, відповідають потребам ринку праці, економіки та суспільства.



Вдосконалення управління

www.ceasc-bw.com

1. Впровадження в університетах змін, пов'язаних з управлінням навчальним процесом:

- a) Інформаційних систем управління: створення центральної системи депозитаріїв дипломних робіт, впровадження програм по боротьбі з плагіатом, створення відкритих навчальних ресурсів,,
- b) Інструментарій доступу до інформації та даних стосовно системи вищої освіти: розвиток внутрішньої системи обміну інформацією в системі вищої освіти, впровадження систем управління фінансами, підтримка дидактичного процесу.



Вдосконалення управління

www.ceasc-bw.com

2. Підтримка процесів консолідації університету.
3. Дії, що посилюють дидактичний потенціал працівників університету: використання професійних баз даних в навчальному процесі, впровадження дидактики іноземними мовами, управління інформацією.
4. Заходи, що піднімають рівень компетенцій управлінського та адміністративного ресурсу університетів в таких сферах як управління командою, управління фінансами, підтримка **університетських структур в інструментах на зразок з Horizonu 2020**



Докторантури

www.ceasc-bw.com

- Створення та реалізація високоякісних:
- a) Інтердисциплінарних докторських програм національного або міжнародного масштабу;
 - b) Міжнародні програми докторантур, що розробляються та ведуться групами наукових інституцій.;
 - c) Програми докторантур, ключові для економіки та суспільства, що підтримують інноваційність та надають можливість трансферу\комерціалізації результатів докторських програм.

**Творчі етнодизайнерські проекти майбутніх художників
декоративно-прикладного мистецтва («художнє дерево»)**

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва

Дисципліна «КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ»

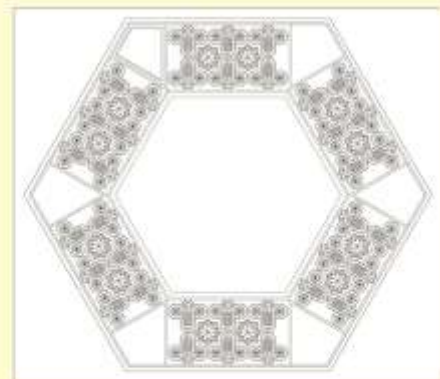
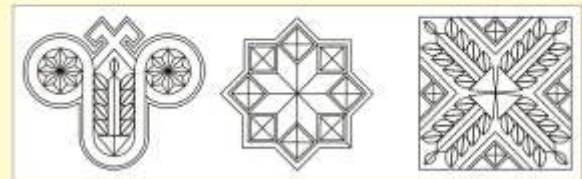
II семестр

Змістовний модуль 1(6). Практичне завдання: побудова стрічкового орнаменту засобами векторної комп'ютерної графіки.

Елементи орнаменту

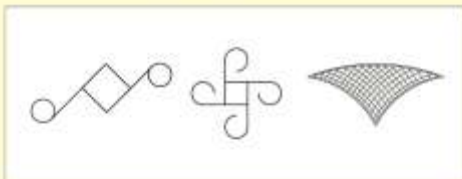


Мотиви орнаменту



Змістовний модуль 2(7). Практичне завдання: Засоби растрової і векторної комп'ютерної графіки у побудові закритої орнаментальної структури (розетковий орнамент).

Елементи орнаменту



Мотиви орнаменту



Змістовний модуль 3(8). Практичне завдання: Побудова сітчастого орнаменту засобами векторної комп'ютерної графіки.

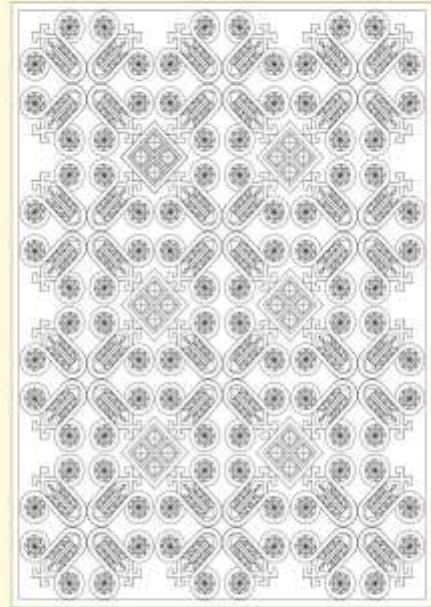
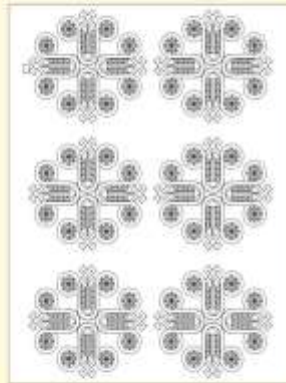
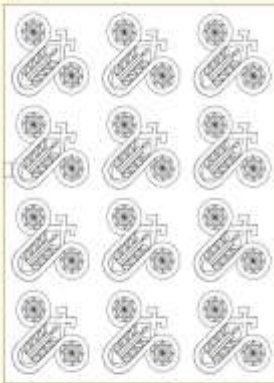
Елементи орнаменту



Мотиви орнаменту

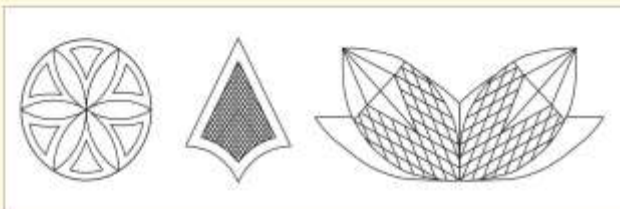


Варіанти комбінаторних сполучень

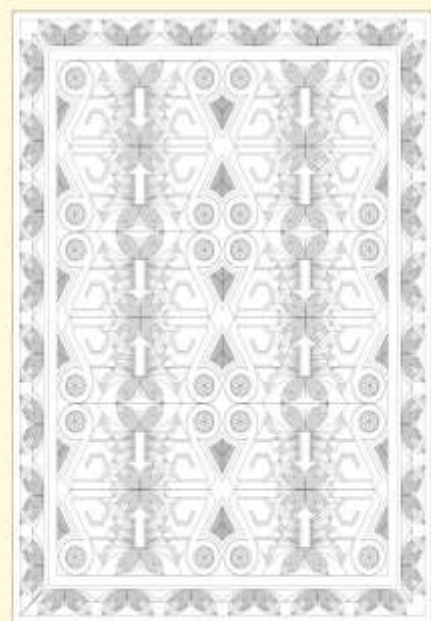


Змістовний модуль 4(9). Практичне завдання: Орнаментальна інтерпретація природніх мотивів засобами растрової і векторної комп'ютерної графіки у побудові закритої орнаментальної структури.

Елементи орнаменту

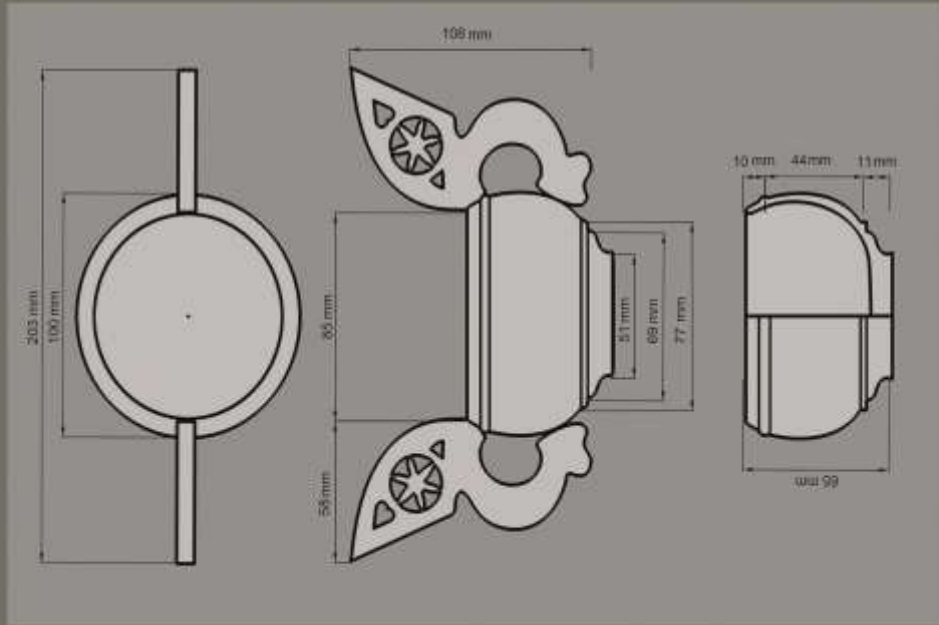


Мотиви орнаменту





Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ
 Дисципліна: "Комп'ютерне проектування"

Завдання 1: Візуалізація дерев'яних виробів (ковш) ужиткового призначення на ПК



Програмне забезпечення:
 -3DS max
 -Adobe Photoshop
 -SolidRAW

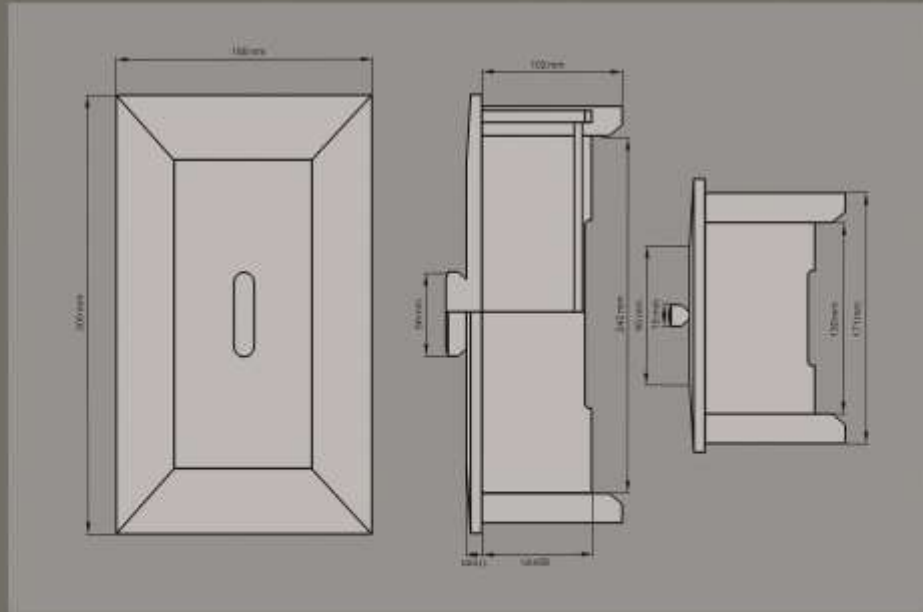
Матеріали за замк.
 -карт картоне проектування
 -композиція
 -технічне креслення

Текстури:
 м'як
 тканина

Виконав студент II курсу ХВД Борук М.Д. викладач: доцент Близнюк М.М. 2015р. (I семестер)

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва ЛНУАМ
Дисципліна: "Комп'ютерне проектування"

Завдання 2: Візуалізація дерев'яних виробів (шкатулка) ужиткового призначення на ПК



Текстури:



Мікродеталі до колу:
-карт'юзерне проектування
-композити
-технічне зображення

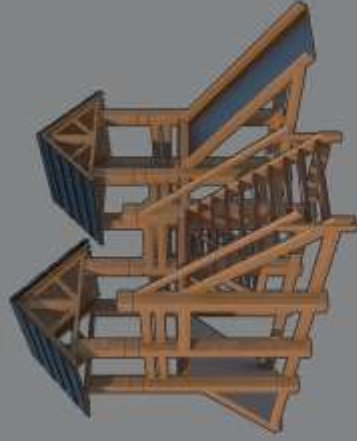
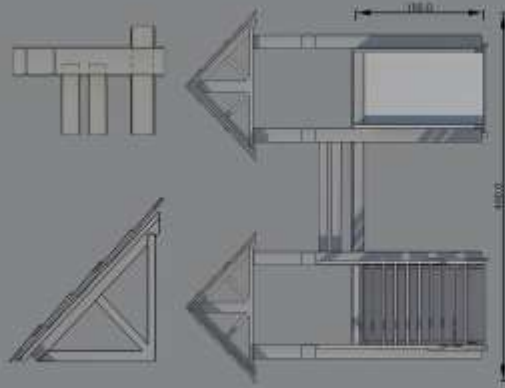
Програми забезпечення:
-3DS MAX
-Adobe Photoshop
-SolidWorks

Виконав студент II курсу ХВД Борук М.Д., викладач: доцент Близнюк М.М., 2015р. (I семестр)

КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА ЛНАМ
 Предмет "Комп'ютерне проектування"

Завдання № 1 "Візуалізація малої архітектурної форми засобами інформаційно-комп'ютерних технологій"

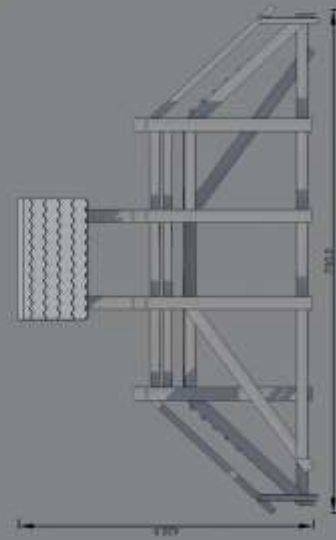
Структура та основні елементи об'єкту



Текстури:



Міжпредметні зв'язки:
 Композиція,
 Комп'ютерне проектування,
 Робота в матеріалі.

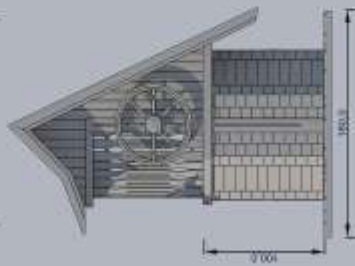
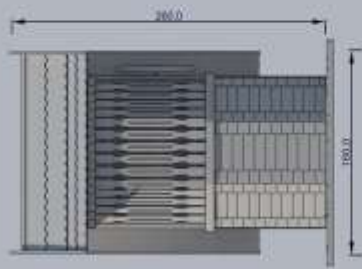


Програмне забезпечення:
 3DS max,
 Adobe Photoshop,

Виконав: студент III-го курсу відділу ХВД Гордій І.І., Викладач: доцент Близнюк М.М., I сем., 2014-2015р.

Завдання № 1 "Візуалізація малої архітектурної форми засобами інформаційно-комп'ютерних технологій"

Структура та основні елементи об'єкту



Програмне забезпечення:
3DS max,
Adobe Photoshop.



Текстури:



Смерека



Соона



Бруківка

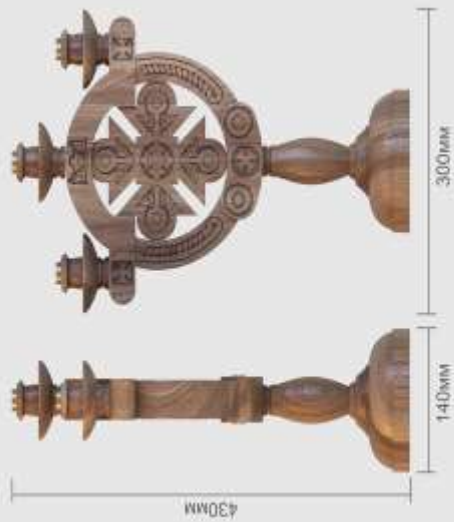


Газон

Міжпредметні зв'язки:
Композиція,
Комп'ютерне проектування,
Робота в матеріалі.

Змістовний модуль 3(2)

Практична робота "Візуалізація свічника засобами комп'ютерної графіки"



Текстури:



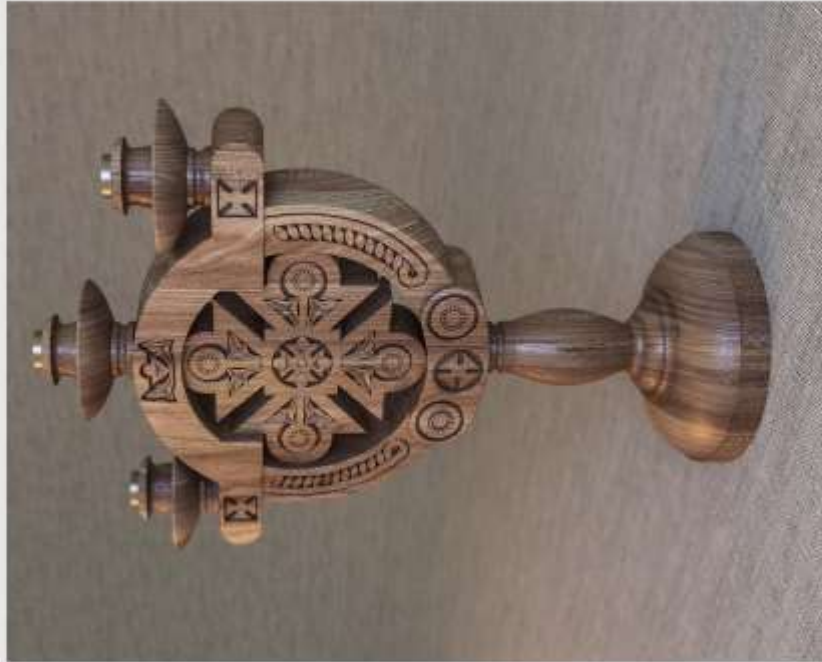
Груша



Латунь

Міжпредметні зв'язки:
Композиція;
Комп'ютерне проєктування;
Технічне креслення
Робота в матеріалі

Тривимірна модель



Об'єкт в екстер'єрі

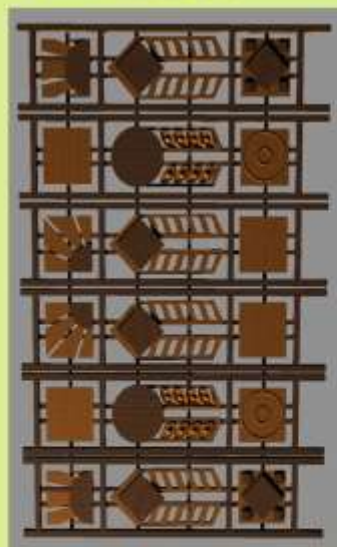


Програмне забезпечення:
3DS max,
Adobe Photoshop,
CorelDRAW

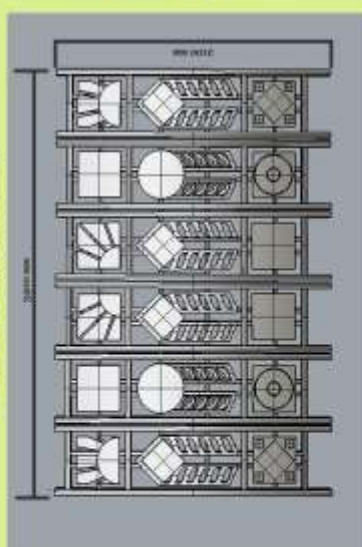
Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна: Комп'ютерна та проєктна графіка
Змістовний модуль 6:

Візуалізація декоративної решітки засобами комп'ютерних технологій

Загальний вигляд решітки та її елементи:



Технічне креслення:



Решітка в інтер'єрі:



Програмне забезпечення:
-Rhinoseros5
-Adobe Photoshop

Міжпредметні зв'язки:
-комп'ютерна графіка;
-композиція;
-робота в матеріалі;
-технологія.

Виконав ст. III к. Бойко М.П., викладач: доцент Близнюк М.М.

КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА ІЛНАМ
 Предмет «Комп'ютерне проектування»

Завдання №1 «Візуалізація малої архітектурної форми засобами інформаційно-комп'ютерних технологій»

Структура та основні елементи об'єкту



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Текстури:

Міжпредметні зв'язки :
 Композиція;
 Комп'ютерне проектування;
 Робота в матеріалі.

Програми забезпечення :
 3D/MAX, Adobe Photoshop,
 CorelDRAW

Виконав: студент III-го курсу відділу ХВД Хом'як С.В., Викладач: доцент Бірючок М.М., | оль., 2014-2015р.

КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА ЛНАМ
Дисципліна "Комп'ютерна і проєктна графіка"

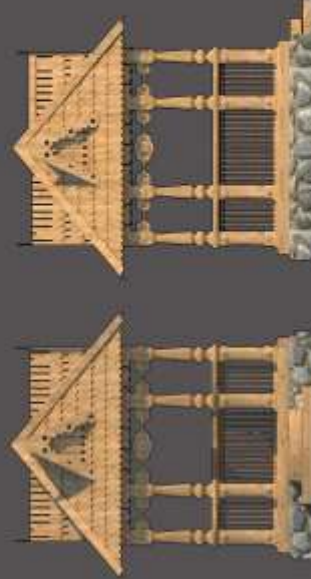
Змістовний модуль 3(1)

Практична робота "Візуалізація вказівного знаку засобами комп'ютерної графіки"

Об'єкт в екстер'єрі



Тривимірна модель



Міжпредметні зв'язки:
Композиція
Комп'ютерне проєктування:
Технічне креслення
Робота в матеріалі

Програмне забезпечення:
3DS max,
Adobe Photoshop,
SolidRAW

Тікстури:



Бруццана



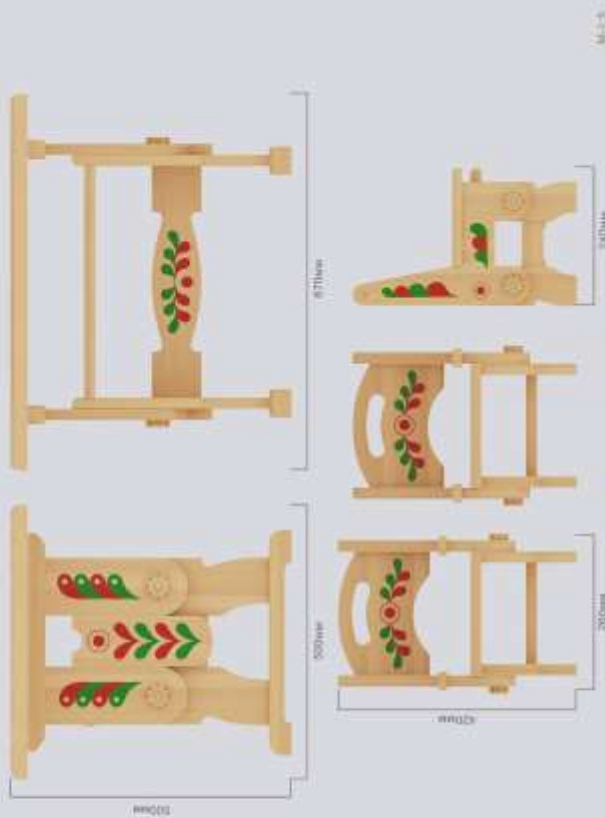
Смерека



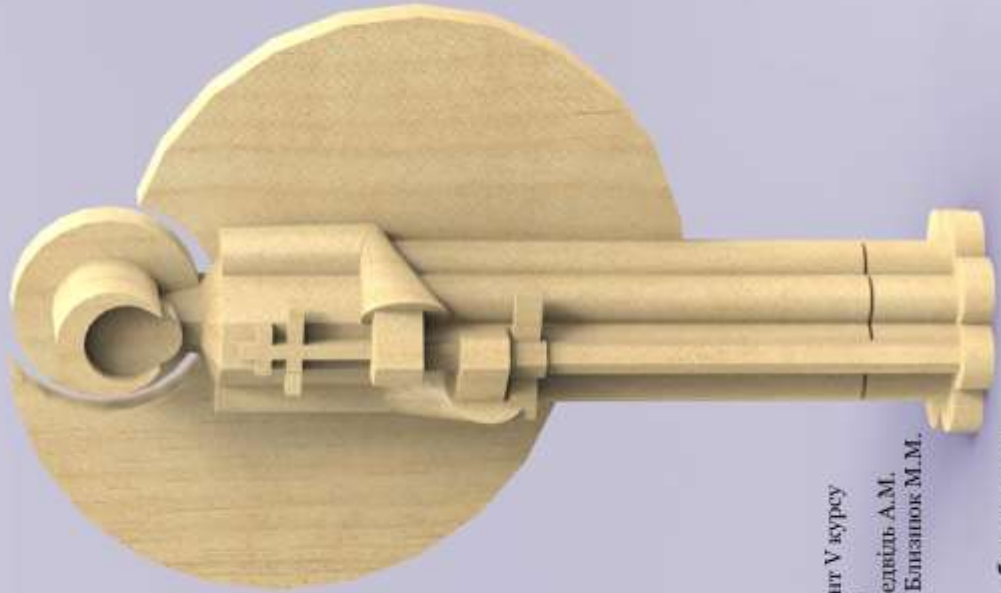
Газон

Виконав: студент III-го курсу відділу ХВД Гаврилюк М., Викладач: доцент Близнюк М.М., I сем. 2016р.

Дипломний проект дитячих меблів

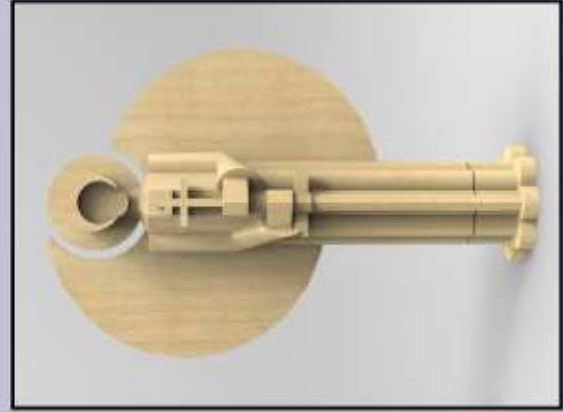
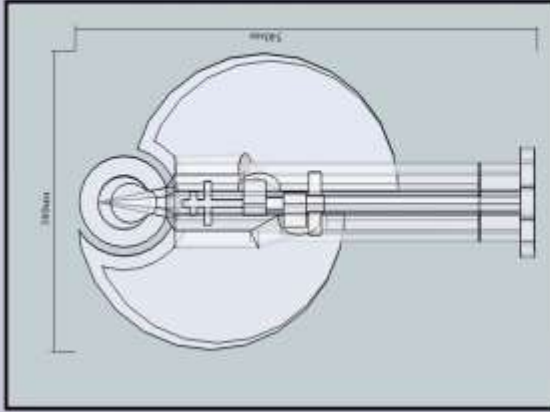


Проект дерев`яної скульптури
"Ангел хоронитель"



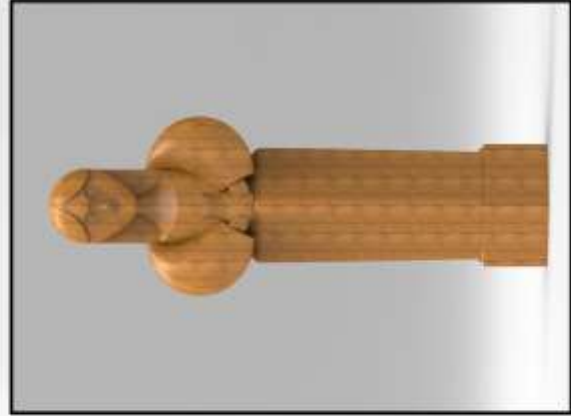
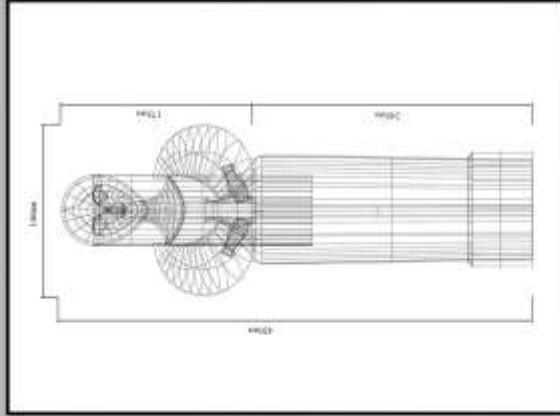
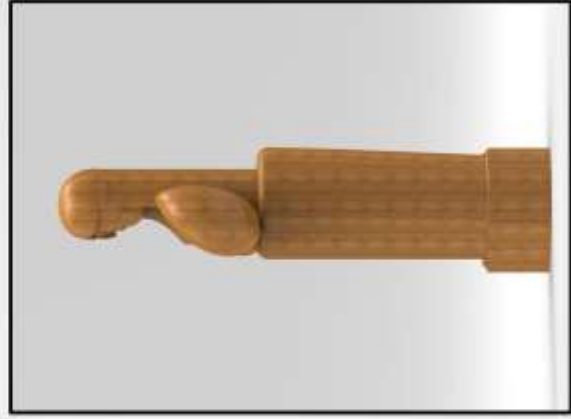
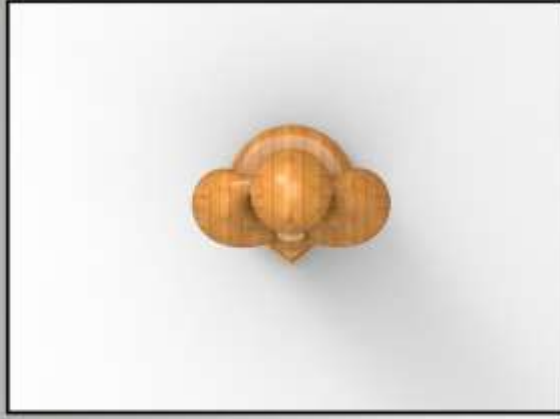
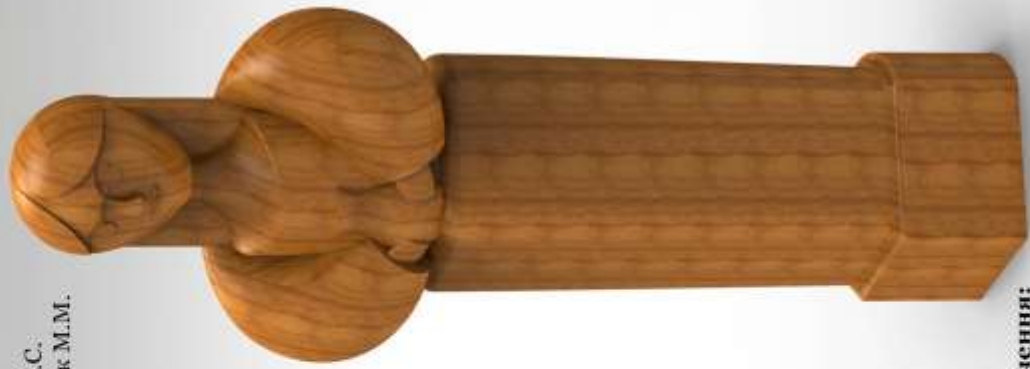
Виконав студент V курсу
кафедри ДПМ
відділу ХВД Медвіль А.М.
викладач доц. Елизанок М.М.

Програмне забезпечення:
SketchUp 8, KeyShot 5, Photoshop CC



Проект дерев'яної скульптури "Верховинка"

Виконав студент V курсу
кафедри ДПМ
відділу ХВД Краснов В.С.
викладач доц. Близнюк М.М.



Програмне забезпечення:
Rhinoeros 5, KeyShot 5,
CorelDRAW X6, Photoshop CC



АНОТАЦІЯ

Панікандило (свічка) відноситься до освітлювальних приладів церковного призначення .

Панікандило має трьохрівневу структуру і містить 40 свічок: перший і другий яруси містять по 16 свічок , верхній ярус 8 свічок . При проектуванні планува особливу увагу було відведено на облігування церкви святого Василя Великого .

Загальні розміри панікандила D=1600 , висота-1230мм.

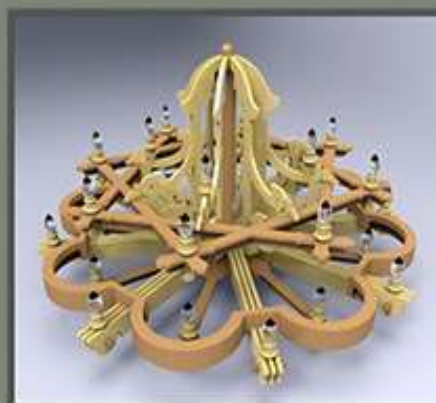


АНОТАЦІЯ

Павільонно-центральна люстра зі свічками у християнському храмі. Звичайні виготовляються у лібанному приторі.

Складається з трьох секцій, виготовлена з деревини дуба та липи. Кількість свічок: Перший ярус-8; Другий ярус-8; Третій ярус-4.

Розмір павільончика: D 1750 мм; висота 1200 мм.



АНОТАЦІЯ

Панікандило (панікандило) центральний світильник у церкві. Складається з трьох ярусів з поступовим зуженням до верху барабану церкви, з'єднаних хронштейнами які кріпляться до центральної осової конструкції.

На першому ярусі 16 свічок , на другому ярусі 8 свічок, на третьому ярусі 8 свічок.
Загальна кількість свічок - 32. Розміри панікандила : D - 1750 мм; висота- 1200 мм.

Творчі етнодизайнерські проекти майбутніх художників
декоративно-прикладного мистецтва («художня кераміка»)

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ЛЕМБИКА ЗАСОБАМИ 3D ГРАФІКИ

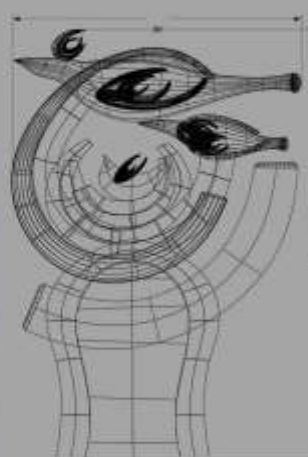


виконала студентка II-го курсу: хк крицкалюк з. викладач: близнюк м.м. I семестр 2016

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва ЛНАУ
Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка»
Завдання 1: Візуалізація анімалістичної пластики засобами комп'ютерної технології

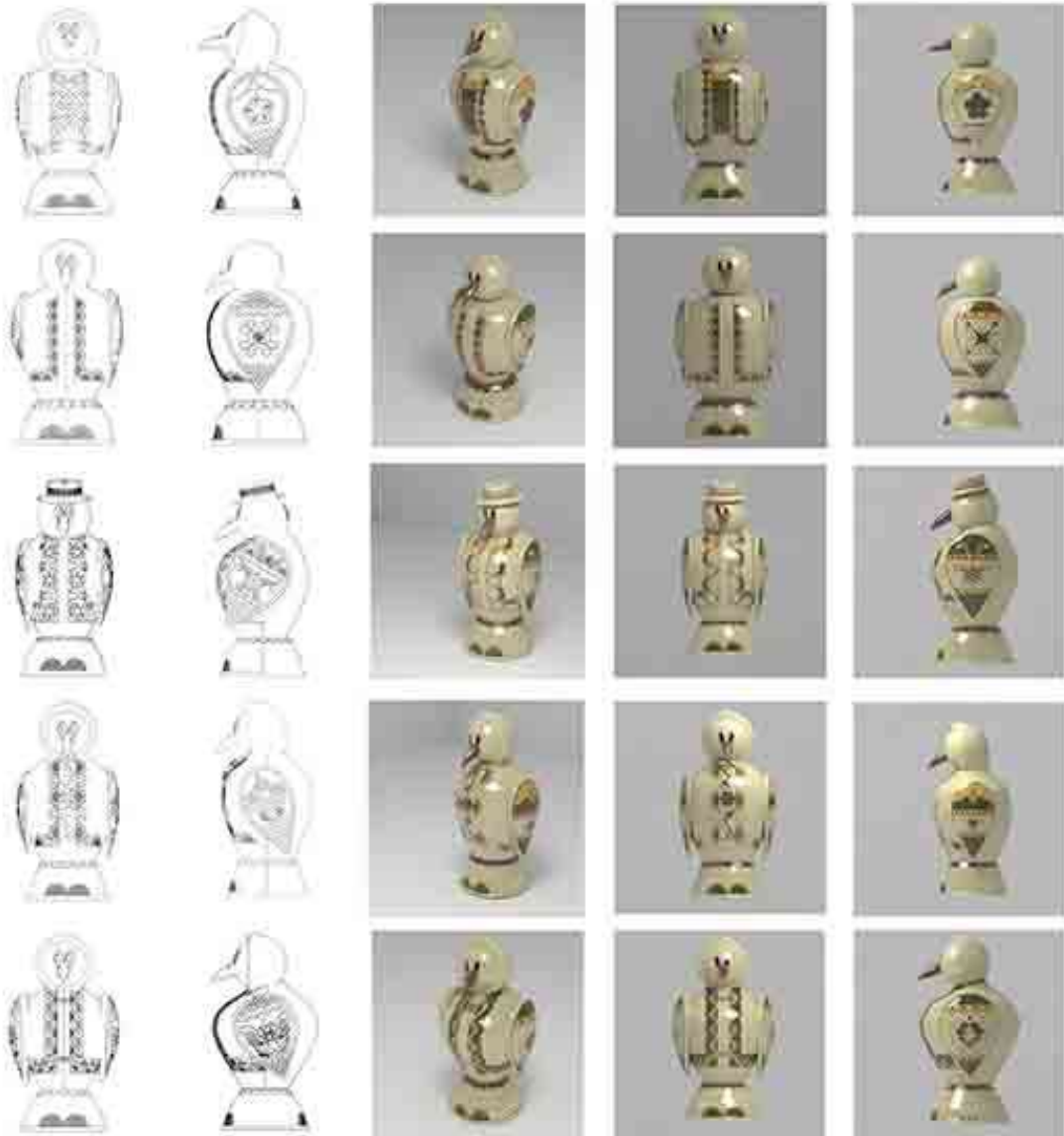


Програма забезпечена:
SolidWorks XE
Photoshop 5
Adobe Photoshop CS5



Виконала студентка II-го курсу ХК Тимчук Л. Викладач-Доцент Близнюк М.М.

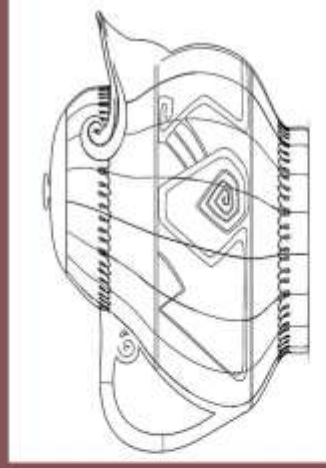
Проект анімалістичної пластики на тему "Сімейний затишок"



ВИКОНАЛА
СТУДЕНКА ІІ КУРСУ ХК
НИКИФОРАК ВІКТОРІЯ
ВИКЛАДАЧ ГАПЄЄВ Т.В.
КОСІВ 2016 Р.

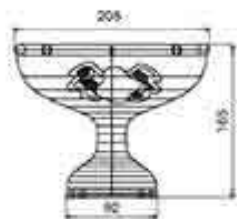
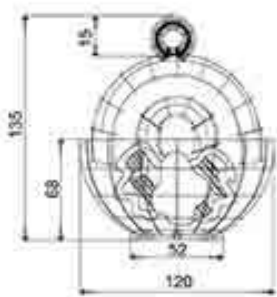
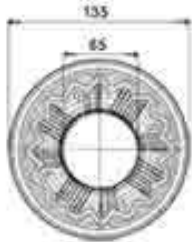
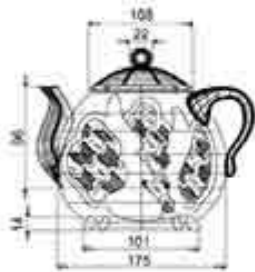
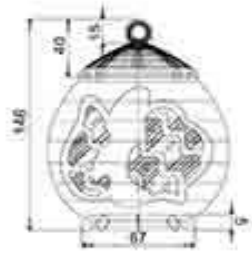
КОСІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО ТА ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА ЛЬВІВСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВ
Предмет :Комп'ютерна та проектна графіка

ПРОЕКТ ЛЕМБИКА



Виконав: студент II-го курсу відділу ХК Савчук О.П., доцент Близнюк М.М., I сем. 2015/2016 н.р

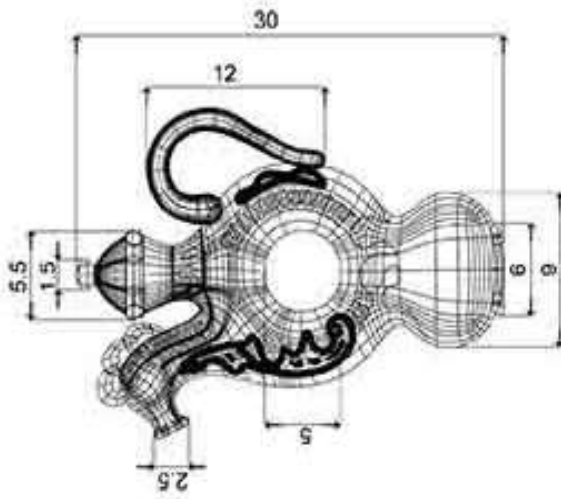
Проект чайного сервіза



Виконала студентка II-го курсу кафедри ДПМ відділу ХК Ярмолюк Л. викладач Близнюк М.М.

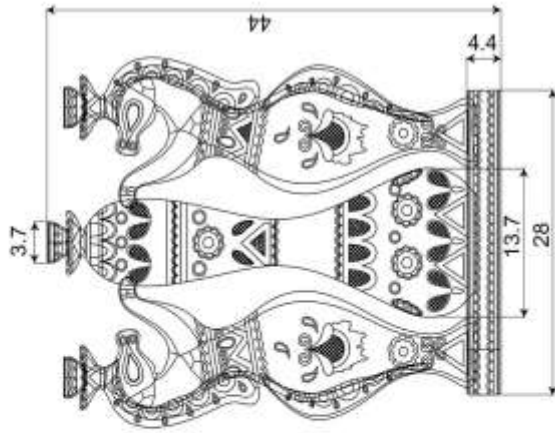
Проект лембика

Виконала студентка II-го курсу
кафедри ДПМ
відділу ХК Ярмолюк Л.
викладач Близнюк М.М.

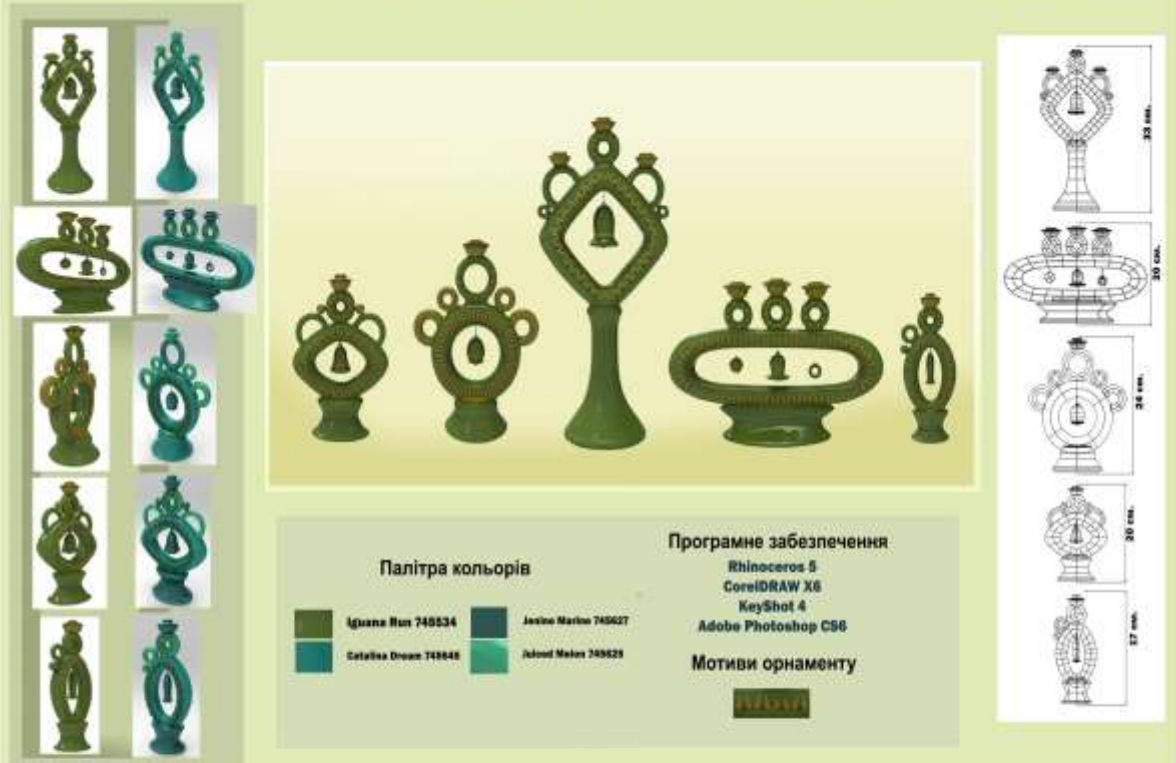


ПРОЕКТ АНІМАЛІСТИЧНОЇ ПЛАСТИКИ

Виконала студентка ІІ-го курсу
кафедри ДПМ
відділу ХЖ Ярмолюк Л.
викладач Близнюк М.



Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 5
 Завдання 1: Візуалізація подарункових виробів з кераміки засобами комп'ютерної технології



Завдання 2
 Візуалізація антропоморфної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології
 «Ой на Івана, тай на Купала»



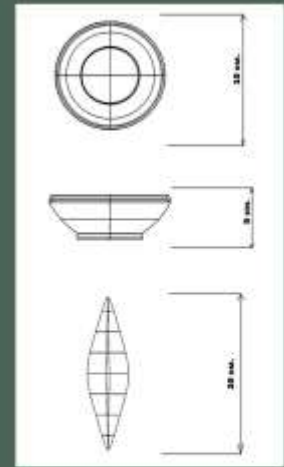
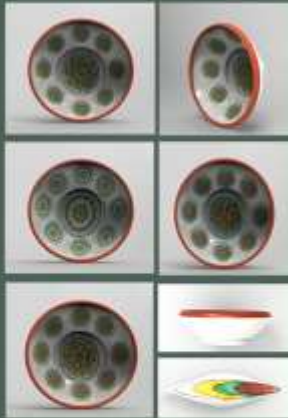
Виконала ст. III курсу ХК Іванців І., викладач: доцент Близнюк М.М.

I семестр, 2015/2016 н.р

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 6
Завдання 1: Візуалізація модульної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології

Декоративне панно «Едельвейс»

Модулі



Палітра кольорів



Мотиви орнаменту

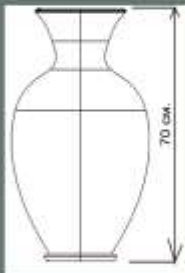


Програмне забезпечення:

Rhinoceros 5
CorelDRAW X6
KeyShot 4
Adobe Photoshop CS6

Завдання 2

Візуалізація комплексного оформлення інтер'єру житлової кімнати засобами комп'ютерної технології



Палітра кольорів



Мотиви орнаменту



Програмне забезпечення:

Rhinoceros 5
CorelDRAW X6
KeyShot 4
Adobe Photoshop CS6

Виконала ст. III курсу відділу ХК Кчак О., викладач, доцент Близнак М.М.
II семестр, 2015/2016 н.р.

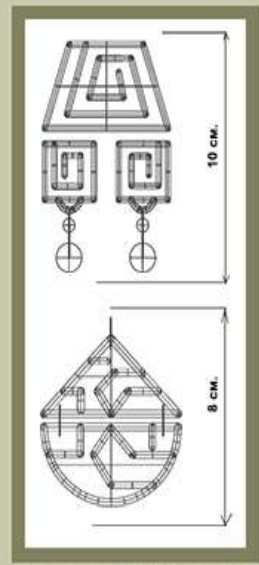
Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 5
Завдання 1: Візуалізація подарункових виробів з кераміки засобами комп'ютерної технології



Текстура



Палітра кольорів

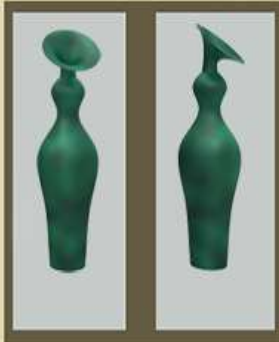


Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
 CorelDRAW X6
 KeyShot 4
 Adobe Photoshop CS6

Завдання 2

Візуалізація антропоморфної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології «День і ніч»



Фактура



Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
 CorelDRAW X6
 KeyShot 4
 Adobe Photoshop CS6



Виконала студентка III - го курсу ХК Кулікова А., викладач: доцент Близинок М.М.

I - семестр, 2015/2016 н.р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 5

Завдання 1: Візуалізація подарункових виробів з кераміки засобами комп'ютерної технології

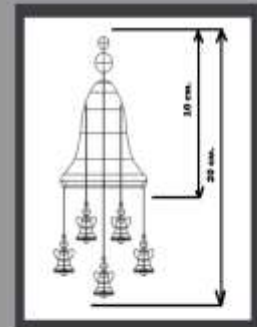
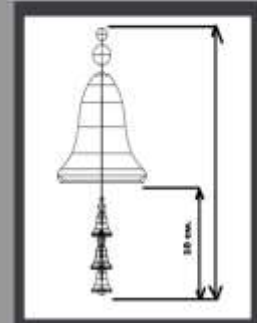


Палітра кольорів



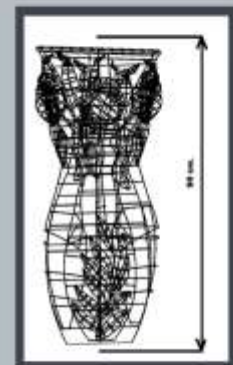
Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
CorelDRAW X6
KeyShot 4
Adobe Photoshop CS6



Завдання 2

**Візуалізація антропоморфної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології
«Незламні духом»**



Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
CorelDRAW X6
KeyShot 4
Adobe Photoshop CS6

Палітра кольорів

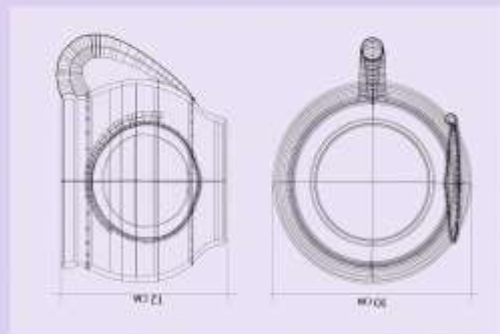


Виконала студентка III - го курсу ХК Хіліч Л., викладач: доцент Близинок М.М.
I - семестр ,2015/2016 н.р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв

Дисципліна «Комп'ютерна та проктна графіка»

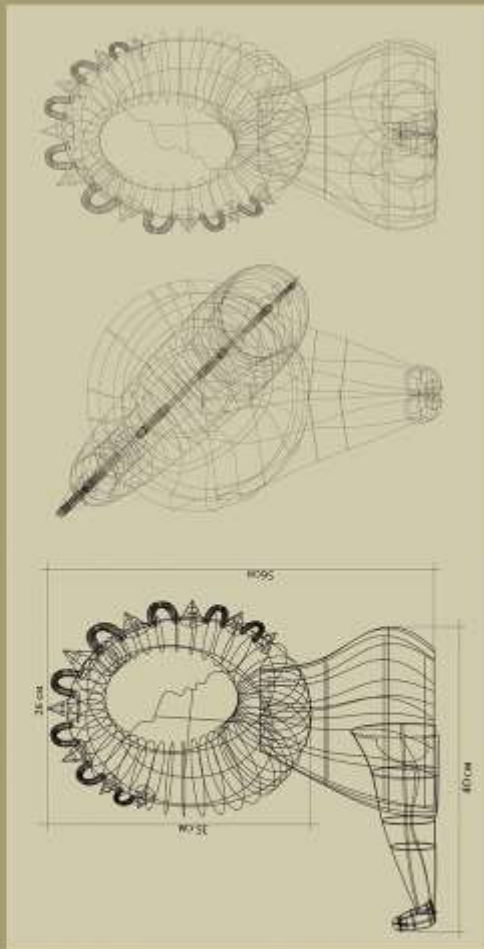
Завдання 1 : Візуалізація подарункових виробів з кераміки засобами комп'ютерної технології



1. Adobe Photoshop CS 6 (64 bit)
2. CorelDRAW
3. Rhinoceros 5
4. KeyShot 4

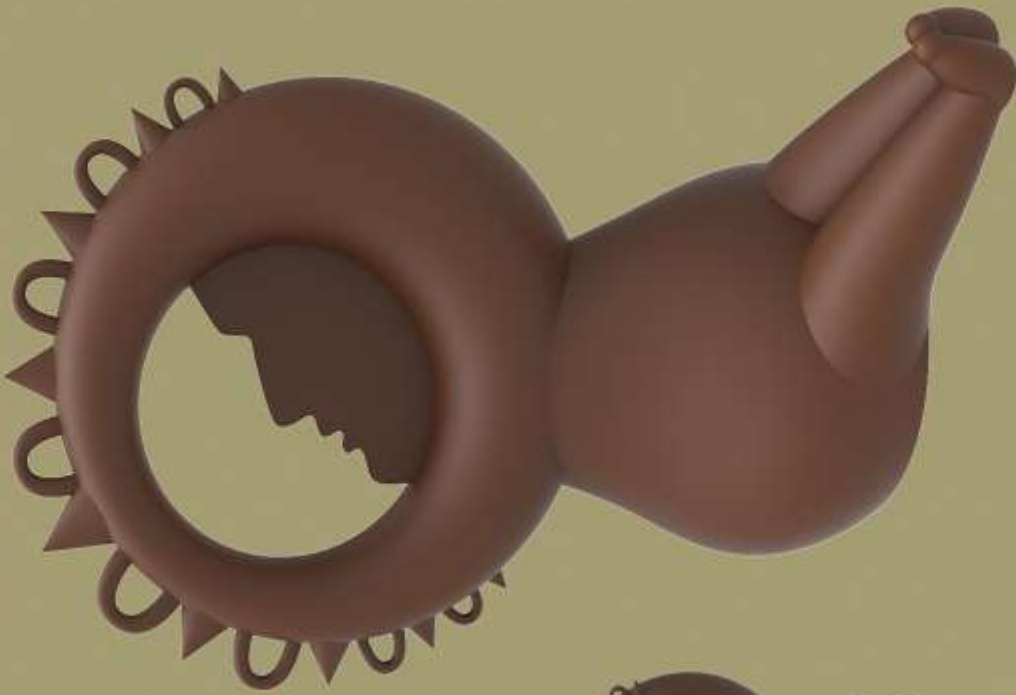


Завдання 2
Візуалізація антропоморфної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології «Любомудр»



1. Adobe Photoshop CS 6
2. CorelDRAW
3. Rhinoceros 5
4. KeyShot 4

Paint Matte Brown



Виконала студентка III курсу відділу ХК Хула О., викладач: доцент Близнюк М. М.
I семестр 2015/2016 н.р.

Київський інститут дизайну та архітектури
Дисципліна "Керівництво та проєктування графіки"

Завдання №1 Візуалізація проєкту подарункового набору



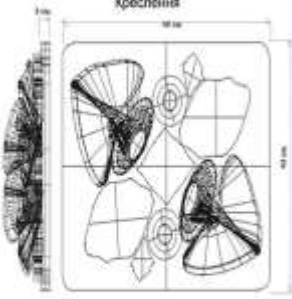



Програма забезпечення: Rhinoceros 5, Photoshop CS6.

Виконав студент III курсу ХК Ільченко О.О., Викладач Близнюк М.М.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв

Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 6

Завдання 1: Візуалізація модульної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології

<p>Креслення</p> 												
<p>Мотиви орнаменту</p> 		<p>Палітра кольорів</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>									<p>Текстура</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>Wood</td> </tr> </table>	
	Wood											
<p>Програмне забезпечення</p> <p>Rhinoeros 5 CorelDRAW X6 KeyShot 4 Adobe Photoshop</p>												

Завдання 2: Візуалізація комплексного оформлення інтер'єру житлової кімнати засобами комп'ютерної технології

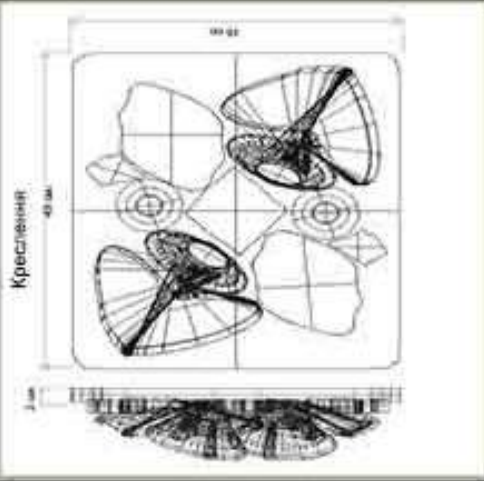
												
<p>Мотиви орнаменту</p> 												
<p>Програмне забезпечення</p> <p>Rhinoeros 5 CorelDRAW X6 KeyShot 4 Adobe Photoshop CS6</p>	<p>Палітра кольорів</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>									<p>Текстура</p> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>Wood</td> </tr> </table>		Wood
	Wood											

Виконала студентка III курсу відділу ХК Нимфорок В. викладачі: доцент Єлизнюк М. М., Крицкалюк О.І., II- семестр, 2017 р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв

Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 6

Завдання 1: Візуалізація модульної пластики з кераміки засобами комп'ютерної технології



Мотиви орнаменту



Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
CorelDRAW X6
KeyShot 4
Adobe Photoshop

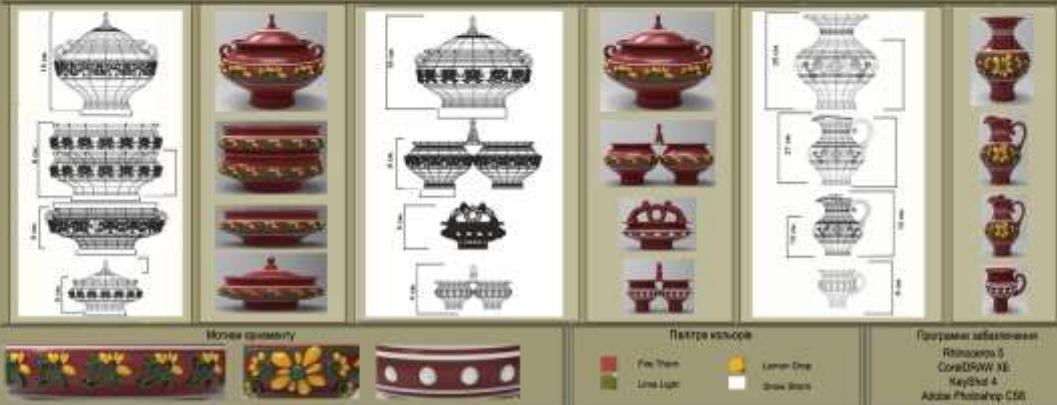
Палітра кольорів



Текстура



Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна «Комп'ютерне проектування», модуль 7
 Завдання 1: Візуалізація столового гарнітуру з кераміки засобами комп'ютерної технології



Завдання 2: Візуалізація асоціативної пластики засобами комп'ютерної технології



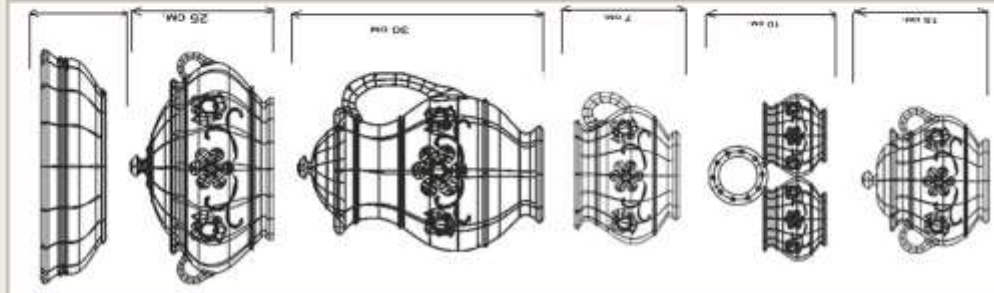
Виконала студентка IV курсу відділу ХК Іванців Іванна, викладачі: доцент Близнюк М.М., Крицкалюк О.І.
 І-семестр 2016/2017 н.р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв

Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка», модуль 7

Завдання 1: Візуалізація столового гарнітуру з кераміки засобами комп'ютерної технології
“Веснянка”

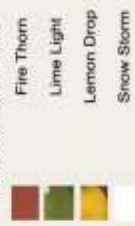
Креслення



Мотиви орнаменту



Палітра кольорів



Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
 CorelDRAW X6
 KeyShot 4
 Adobe Photoshop CS6

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна «Комп'ютерне проектування», модуль 7
 Завдання 1: Візуалізація столового гарнітуру засобами комп'ютерної технології










Завдання 2: Візуалізація асоціативної пластики засобами комп'ютерної технології



Виконала студентка IV курсу відділу ХХ Хіміч Лілія, викладач, доцент Близнак М.М., Крицгалюк О.І.
 I-семестр 2016/2017 н.р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна «Комп'ютерне проектування», модуль 7
 Завдання 1: Візуалізація столового гарнітуру з кераміки засобами комп'ютерної технології



<p>Палітра кольорів</p> <table border="0"> <tr> <td> blue</td> <td> orange</td> <td> brown</td> </tr> <tr> <td> green</td> <td> red</td> <td> red</td> </tr> </table>			 blue	 orange	 brown	 green	 red	 red	<p>Мотиви орнаменту</p>  		<p>Програми забезпечення</p> <p>Rhinoceros 5 CorelDRAW X6 KeyShot 4 Adobe Photoshop CS6</p>
 blue	 orange	 brown									
 green	 red	 red									

Завдання 2: Візуалізація асоціативної пластики засобами комп'ютерної технології



<p>Програми забезпечення</p> <p>Rhinoceros 5 CorelDRAW X6 KeyShot 4 Adobe Photoshop CS6</p>	<p>Палітра кольорів</p> <table border="0"> <tr> <td> orange</td> </tr> <tr> <td> black</td> </tr> </table>	 orange	 black				<p>Мотиви орнаменту</p>  
 orange							
 black							

Виконала студентка IV курсу відділу ХХ Хула О. В., викладачі: доцент Близнюк М.М., Крицкалюк О.І.
 I-семестр 2016/2017 н.р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтва
Дисципліна: “Комп’ютерне проектування”

ПРОЕКТ АСОЦІАТИВНОЇ КОМПОЗИЦІЇ “РАДІСТЬ ДИТИНСТВА”

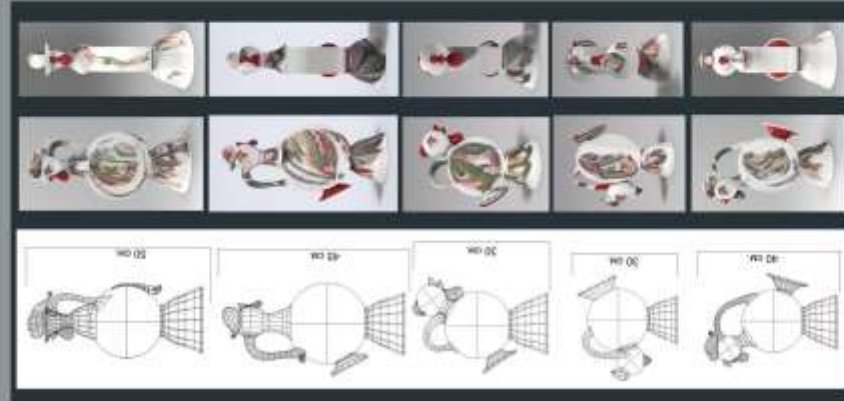


Набір використаних програм: ZBrush, CorelDraw, Adobe Photoshop.

Виконала студентка IV-курсу ХК Сікорська О.М. викладач Близняк М.М. 2016р.

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна: «Комп'ютерне проектування», модуль VIII

Візуалізація дипломного проекту на тему: «А вже весна»



Програмне забезпечення:
Rhino3D 5
KeyShot 4
CorelDraw X6
Adobe Photoshop CS6

Палітра кольорів



Сірий

Світлий

Темний

Мотиви орнаменту



Виконав студент IV курсу відділу ХК Гузенко М. викладачі: доцент Близнюк М.М., Крицкалюк О.І., II семестр, 2016-2017 н.р.

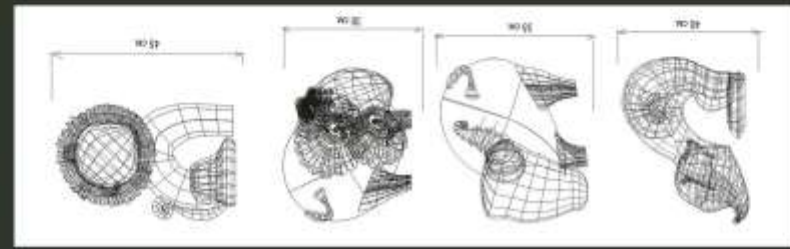
Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна: «Комп'ютерне проектування», модуль VIII

Візуалізація дипломного проекту анімалістичної пластики на тему: «Квітолап»

Креслення

У різних ракурсах

Розміщення в екстер'єрі



Програмне забезпечення
Rhinosceros 5
KeyShot 4
CorelDraw X6
Adobe Photoshop CS6

Палітра кольорів



Pacific Gold



Ragging Rubi

Текстура



Aluminum Hammered

Мотиви орнаменту



*Дипломний проєкт ансамблю декоративних ваз
на тему «Розквіт»*



*Виконала студентка IV курсу відділу МК Кулікова А.Ю. дипломний керівник, Ганеся П.В.
Косів 2017 р.*

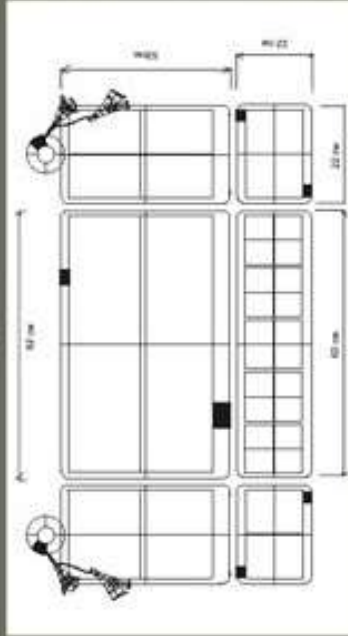
Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв

Дисципліна: «Комп'ютерне проектування», модуль VIII

Візуалізація дипломного проекту декоративного панно на тему: «В гості»

Художник

Розміщення в інтер'єрі



Мотивні орнаменти



Палітра кольорів



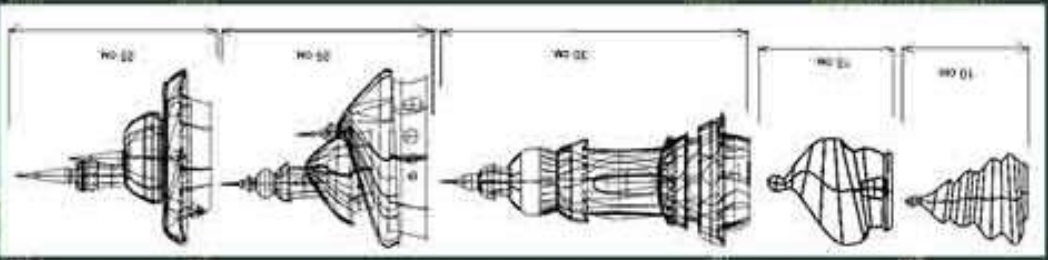
Програмне забезпечення

Rhinoceros 5
KeyShot 4
CorelDraw X6
Adobe Photoshop CS6

Текстури



Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва
 Львівської національної академії мистецтв
 Дисципліна: «Комп'ютерна та проектна графіка»
Візуалізація дипломного проекту на тему: «Дзвони Закарпаття»



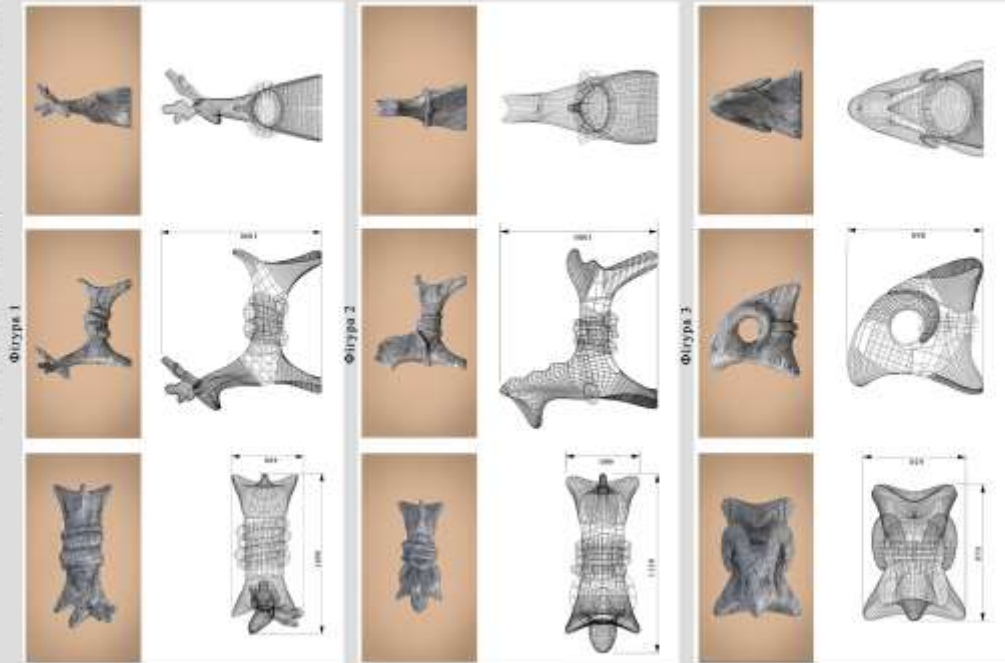
Програми застосовані:
 Rufflesart 5
 KeyShot 4
 CorelDraw X6
 Adobe Photoshop CS6



Виконала студентка IV курсу відділу ХК Гінцак А., викладач доц. Близнюк М.М.
 Косів 2016

Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна: "Комп'ютерне проектування" (Модуль ХІ)

ВИЗУАЛІЗАЦІЯ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ САДОВО-ПАРКОВОЇ ПЛАСТИКИ В МІСТІ КОСОВІ



Фігура 1

Фігура 2

Фігура 3

Садово-паркова пластика складається з трьох фігур, які будуть встановлені в м.Косів.
Асоціативним образом цих фігур є традиційні гуцульські вироби із сирю-коняки.
Дані фігури виготовлені з каменю-пісковика.

Анотація



Експлікація:

1. Річка Рибниця
2. Садово-паркова пластик
3. Інститут прикладного мистецтва та декоративного мистецтва
4. Пам'ятник І.Франко
5. Мистецька скарбниця



Текстура:



Камінь

Програмне забезпечення:
Rhinoeros 5,
KeyShot 4,
CorelDRAW X6,
Adobe Illustrator CS5,
Adobe Photoshop CS5

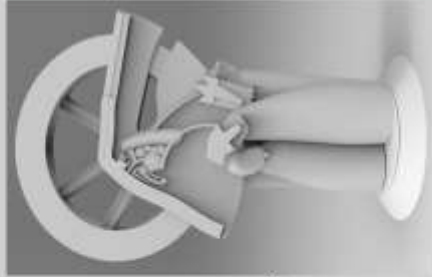
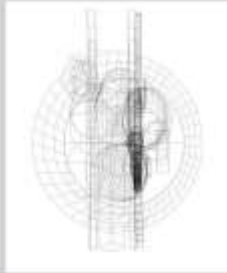
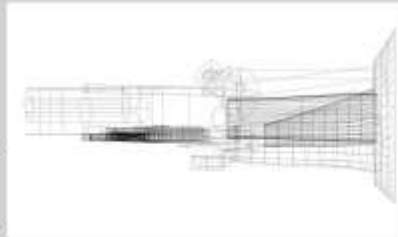
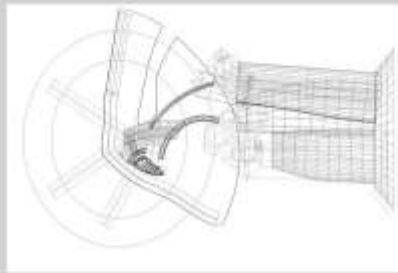
Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна "Комп'ютерне проектування" (Модуль ХІ)

Візуалізація дипломного проекту тематичної пластики "Три празника в гості"

Анотація

Тематична скульптура складається з трьох фігур. Асоціативним образом цих фігур є такі свята, як Різдво Христове, Святого Василя, Святе Водохреща. Дані фігури виготовлені з шамоту.

Елементи проектування

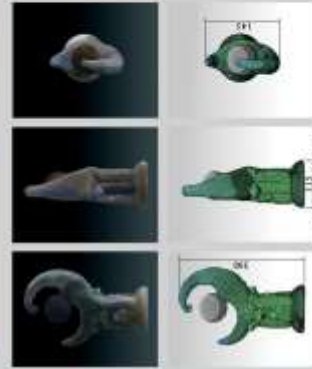


Програмне забезпечення:

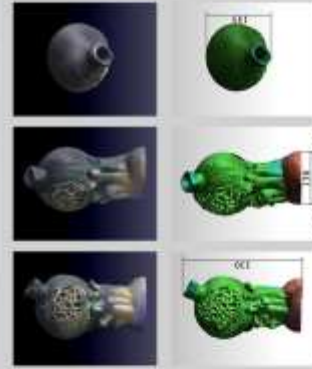
Pixologic ZBrush 4.0,
Adobe Photoshop CS5
Rhinoceros 5
KeyShot 5.1.3.6



Розміщення в інтер'єрі



Фігура 1



Фігура 2



Фігура 3

Виконав студент VI-курсу ХК Довгалюк О.О., Викладач: доц. Близнюк М.М. 2015/2016р.

Косівський інститут декоративного та прикладного мистецтва
Львівської національної академії мистецтв
Дисципліна «Комп'ютерна та проектна графіка»

Візуалізація дипломного проекту столового сервізу

Міжпредметні зв'язки: Комп'ютерне проектування,
Композиція,
Робота в матеріалі

Програмне забезпечення: 3ds max 2014,
Adobe Photoshop CS6.



Виконав студент VI курсу ХК Нечипорук А. Викладач Близнюк М.М.

Візуалізація дипломного проекту декоративних тарілок по мотивах Марії Приймаченко

Анотація

Тематичний ансамбль складається з п'яти декоративних тарілок.

Асоціативним образом цих тарілок є стилізація мотивів Марії Приймаченко. Дані фігури виготовлені з шпатули, ангобу.

Елементи проектування



Програмне забезпечення:

Pixelologic ZBrush 4.0,
Adobe Photoshop CS5
RhinoCeros 5
KeyShot 5.1.3.6



Розміщення в інтер'єрі

Програма-буклет Міжнародної Карпатської Школи Етнодизайну



**III Міжнародний
Конгрес
Етнодизайну:
Карпатська
секція
«КОСІВ 2015»**

3-8 липня 2015 року



ВСТУПНА ЧАСТИНА

Розбудова української державності, інтеграція в європейську та світову спільноту, відмова від тоталітарних методів управління країною і побудова демократичного суспільства передбачають орієнтацію на людину, націю, на пріоритети національної культури, що й визначає основні напрями модернізації освітньої галузі. **Універсальність національної культури як феномену, що інтегрує досягнення українського народу та має особливості гармонійного саморозвитку, вимагає такої соціокультурної організації суспільства, яка б сприяла системному духовно-культурному розвитку кожної особистості.** Національна культура, маючи високий виховний і освітній потенціал, виступає потужним чинником гармонійного розвитку людини, її соціалізації, індивідуалізації, етнокультурної ідентифікації особистості. Сама ж людина стає не лише творцем культури, а й водночас її творінням.

Актуальність звернення до проблем національної самоідентифікації обумовлюється розвитком суспільства, його реакцією на зміни у економічній, політичній, демографічній ситуації. У цьому сенсі і дизайн, як одна з форм освоєння людством навколишнього середовища, не стоїть осторонь від розв'язання сучасних соціокультурних проблем.

Зміни у сприйнятті, осмисленні та впровадженні національних культурних надбань та регіональних особливостей до художньо-проектної практики XXI століття призводять до виокремлення різних підходів до освоєння національної мистецької спадщини у творчій діяльності українських та зарубіжних дизайнерів.

Етнодизайнерський підхід ставить перед дизайнерами в якості першочергових завдань пошук українського національного стилю та форми, гуманного ставлення до навколишнього середовища. Це вимагає формування відповідних підходів до культури споживання та побудови її нової структури, що орієнтована на органічний спосіб життя, гармонізацію відносин людини з довкіллям.

Регіональна благодійна організація «Центр громадських ініціатив» (м. Косів, Івано-Франківська область, Україна) спільно з відділенням графічного дизайну кафедри дизайну Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтва, а також Інститутом дизайну та реклами Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв презентують матеріали **традиційної Карпатської Школи «Косів-2015»**, проведеної в рамках III Міжнародного Конгресу Етнодизайну з 3 по 8 липня 2015 року у Косівському районі Івано-Франківської області. Під час роботи Школи обговорювались питання, пов'язані з етнодизайном, народними мистецькими традиціями, етнодизайн - освітою. Проводились відкриті лекції, круглі столи, майстер-класи та зустрічі з майстрами народного декоративно-прикладного мистецтва, етнодизайнерами.

*Оргкомітет
Карпатської Школи*

КАРПАТСЬКА ШКОЛА 2015: день за днем

ДЕНЬ ТЕРШИЙ
3 липня 2015р.

Прибуття учасників. Поселення.

Ресстрація. Огляд експозицій

(Косівська дитяча школа мистецтв, вул. Тиха 1а, м.Косів).

1. Відкриття Карпатської Школи Етнодизайну.

Загальна інформація.

Микола Близнюк – доцент, координатор оргкомітету Карпатської Школи 2015, Регіональна благодійна організація «Центр громадських ініціатив».

2. Привітання учасників Карпатської Школи Етнодизайну.

Інформаційні повідомлення, Оп-ліне привітання.

- Косівської міської ради Івано-Франківської області
(Микола Фокиш, міський голова);
- Оргкомітету III Міжнародного Конгресу Етнодизайну
(Євген Антонович, професор, співголова оргкомітету,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв);
- Управління культури, національностей та релігій Івано-Франківської ОДА
(Володимир Федорак, начальник управління);
- Національної академії мистецтв України
(Микола Яковлев, віце-президент, доктор технічних наук,
професор, академік);
- Національної академії педагогічних наук України
(Михала Євтух, доктор педагогічних наук, професор, академік-секретар Відділення вищої школи);
- Академії наук вищої освіти України, Міжнародної академії Богословських наук
(Галина Сагач, доктор педагогічних наук, професор, академік);
- Національної Спілки художників України
(Микола Кіщук, заступник голови, Заслужений діяч мистецтв України);
- Національної Спілки архітекторів України
(Олена Олійник, віце-президент, професор, завідувач кафедри дизайну інтер'єру Національного авіаційного університету);
- Національної спілки майстрів народного мистецтва України
(Ганна Віттовик, Заслужений художник України, голова Спілки майстрів народного мистецтва «Журавка»);
- Спілки дизайнерів України
(Сергій Чусєв, голова правління,
Станіслав Мисаць, член правління, професор, академік, голова Львівського регіонального відділення Спілки дизайнерів України);





ДЕНЬ ТЕРШИЙ продовження

- Українського товариства охорони пам'яток історії та культури
(Марина Бур'янова, заступник голови, кандидат історичних наук, Заслужений працівник культури України);
- Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв (Святослав Мартинюк, директор інституту, професор; Вазерій Малиновський, в.о. завідувача кафедри дизайну, доцент, Заслужений працівник культури України);
- Факультету технологій та дизайну Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка (Валентина Титаренко, декан факультету технологій та дизайну, доктор педагогічних наук, професор);
- Вижницького коледжу декоративно-прикладного мистецтва імені Юрія Шкрябляка (Дмитро Козубовський, директор коледжу, Заслужений працівник освіти України; Марія Козубовська, громадський директор Музею старожитностей та етнографії Буковинської Гуцульщини, викладач коледжу);

3. Знайомство із учасниками зустрічі.

Представлення учасників. Узгодження регламенту роботи.
Модератори: Микола Близнюк, Віктор Барчук.



Етнодизайн у творчості народних майстрів Гуцульщини на прикладі збірки Музею народної творчості Михайла Струтинського

(Музей народної творчості Михайла Струтинського, вул. Тиха 1а, м.Косів).

Гуцульське народне мистецтво як приклад національного культурного надбання. Огляд музейної збірки.

Майстер-класи (плетені пояси, писанка-метанка).

Романія Струтинська, Юлія Ведмиденко –

Музей народної творчості Михайла Струтинського.

Обговорення, запитання і відповіді.

Модератори: Романія Струтинська, Микола Близнюк.

Презентація авторських творчих проєктів учасників Карпатської Школи

(Музей народної творчості Михайла Струтинського, вул. Тиха 1а, м.Косів).

Модератори: Євген Антонович, Микола Близнюк.



Ознайомлення з вечірнім Косовом.

Обмін думками. Підведення підсумків роботи першого дня.

(Прес-центр Карпатської Школи – офіс Центру громадських ініціатив, майдан Незалежності 1а, м.Косів).

ДЕНЬ ДРУГИЙ 4 липня 2015р

Відвідування Косівського базару - ринку сувенірної продукції (індивідуальна програма, с.Смодне Косівського району).

Модератори: Іван Мороз, Віктор Барчук.

ДЕНЬ ДРУГИЙ продовження

Етнодизайн у творчості народних майстрів на прикладі збірки Косівського музею народного мистецтва і побуту Гуцульщини (Музей народного мистецтва і побуту Гуцульщини, вул. Незалежності 55, м.Косів).

1. Організація виставкової діяльності музею. Огляд музейної збірки та виставки робіт учнів Центру дитячої творчості в Косові.

Любов Люк, Юрій Джуравок

(Косівський музей народного мистецтва і побуту Гуцульщини).

2. Майстер-класи (вив'язування головних уборів).

Богдан Петричук – колекціонер української народної вишивки, майстер бісерних прикрас та головних уборів.

3. «Приватна історія одного дизайнера...» (творча застріч).

Яна Михальяніц – художник, приватна кравчиня ручної роботи в місті Косові.

Обговорення, запитання і відповіді.

Модератори: Любов Люк, Микола Близнюк.

Презентація авторських творчих проєктів учасників Карпатської Школи

(Музей народного мистецтва і побуту Гуцульщини, вул. Незалежності 55, м.Косів).

Модератори: Євген Антонович, Микола Близнюк.

Презентація традиційної косівської народної кухні.

Представлення кулінарних особливостей учасників Школи. Майстер-класи.

Модератори: Федір Тершак, Олекса Близнюк.

Обмін думками. Підведення підсумків роботи другого дня.



ДЕНЬ ТРЕТІЙ 5 липня 2015р

Регіональні особливості етнодизайну Гуцульщини, Буковини та Покуття

(населені пункти Косівського та Коломийського району Івано-Франківської області, Вишніцького району Чернівецької області).

Індивідуальна програма (за вибором):

1. Красязявчо-пізнавальний маршрут довкола міста Косо́ва

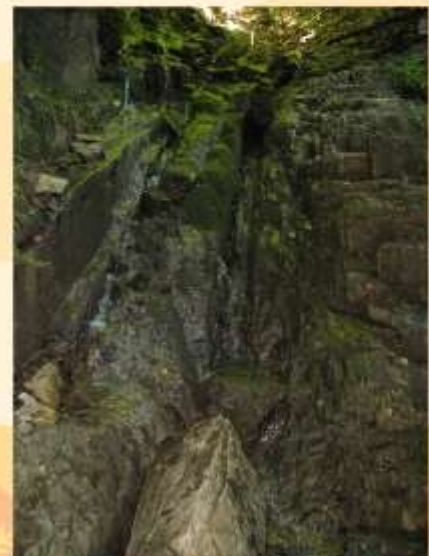
(древні святилища, архітектурні та туристичні місця Національного природного парку «Гуцульщина»).

Модератори: Любомир Держипільський, Віктор Барчук.

2. Виставкова діяльність й народна творчість на Покутті

(Коломийський педагогічний коледж, музеї міста, художній салон, культові споруди, виставки).

Модератори: Валерій Ковтун, Ярослава Ткачук, Оксана і Мирослав Ясіньські, Романна Баран, Ганна Вікторяк, Михайло та Ігор Білоуси, Марія та Ярема Романюки.





ДЕНЬ ТРЕТІЙ продовження

3. Народна творчість і етнографічна діяльність майстрів Буковини.

(Вишніцький коледж прикладного та декоративного мистецтва імені Юрія Шкрябляка, музеї міста, дитяча школа мистецтв).

Модератори:

Марія та Дмитро Козубовські, Володимир Ворончак.



Майстер-клас із фітодизайну художниці Жанин Капінус (офіс Центру громадських ініціатив, майдан Незалежності 1а, м.Косів).

Обмін думками. Підведення підсумків роботи третього дня.

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТИЙ 6 липня 2015р

Етнодизайн у Косівському інституті прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв (навчальний корпус Інституту ПДМ ЛНАМ, вул. Мішкевича 2, м.Косів).



1. Ознайомлення з роботою кафедри дизайну КІПДМ ЛНАМ.

Валерій Малиновський – в.о. завідувача кафедри дизайну Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ

2. Відвідування музею, перегляд експозиції робіт студентів і випускників КІПДМ ЛНАМ.

Микола Близнюк – відділення графічного дизайну Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ.

3. Творча співпраця зі Спілкою дизайнерів України в галузі етнодизайн-освіти.

Ніна Кириченко-Стеф'юк – завідувач відділення художньої вишивки і моделювання одягу кафедри дизайну Косівського інституту ПДМ ЛНАМ

4. Етнодизайнерська творчість – основа професійної діяльності майбутніх фахівців прикладного та декоративного мистецтва.

Олександр Кричкалюк – відділення художньої обробки дерева Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ.

Обговорення, запитання і відповіді (25-30 хв).

Модератори: Микола Близнюк, Валерій Малиновський.



Відкриття Виставки «Карби віків: дизайн, декоративно-монументальне мистецтво»

(презентують: Михайло Белень – доктор мистецтвознавства, професор, академік, голова закарпатського осередку Львівського регіонального відділення Спілки дизайнерів України, Станіслав Мигаль – професор, академік, член правління Спілки дизайнерів України).

Круглий стіл із проблем національного дизайну та дизайн-освіти

(бібліотека Інституту ПДМ ЛНАМ, вул. Мішкевича 2, м.Косів).

Обговорення, запитання і відповіді.

Модератори: Євген Антонович, Валерій Малиновський.

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТИЙ продовження

Презентація авторських творчих проєктів учасників Карпатської Школи

(Актова зала інституту ПДМ ЛНАМ, вул. Міцкевича 2, м.Косів).
Модератори: Євген Антонович, Микола Близнюк.

Ознайомлення з етнографічно-обрядовими звичаями Гуцульщини. Участь у святі «Ніч на Івана Купала»
(база відпочинку «Легенда Карпат»)
Обмін думками. Підведення підсумків роботи четвертого дня.



ДЕНЬ П'ЯТИЙ 7 липня 2015р

Етнокультурні особливості територіальної громади міста Косова. Участь у Храмовому святі Івана у Косові. Відвідування церкви Івана Хрестителя, дійства у рамках свята
(за окремою програмою).

Модератори: Микола Близнюк, Іван Мороз.

«Свято Меду «Гуцульська бджолярія» (за окремою програмою).

Модератори: Остап Тим'як, Микола Близнюк.

Підведення підсумків розгляду авторських творчих есе на тему «Етнотрип: культурно-освітній феномен»

(офіс Центру громадських ініціатив, майдан Незалежності 1а, м.Косів).

Вечірні етнокультурне дійство «На Івана в Косові»

(центральна частина міста Косова).

Обмін думками. Обговорення підсумків роботи п'ятого дня.



ДЕНЬ ШОСТИЙ 8 липня 2015р.

Підбиття підсумків роботи Карпатської Школи Етнотрипу 2015

(Центр громадських ініціатив, майдан Незалежності 1а, м.Косів).

Заключний Круглий стіл. Обговорення спільного плану подальшої співпраці між організаціями-учасниками проєкту на Міжобласному, Всеукраїнському та Міжнародному рівнях. Прес-конференція для мас-медіа.

Модератори: Микола Близнюк, Євген Антонович.

Відвідування Національного природного парку «Гуцульщина», музеїв та баз відпочинку міста Косова
(за індивідуальними побажаннями).

Від'їзд учасників (за індивідуальним графіком).



ВІДГУКИ УЧАСНИКІВ

Український народ віками прагнув у художній формі висловити своє ставлення до життя, любов до природи, розуміння краси. Як естетична категорія, народна художня творчість має широкий діапазон дій. Пізнання прекрасного за допомогою декоративно-ужиткового мистецтва збагачує естетичні смаки, зміцнює критерії естетичних оцінок художніх явищ, формує справжні духовні інтереси й потреби в галузі культури, одягу, побуту. Безпосереднє спілкування із творами мистецтва активізує людські емоції, викликає творчу уяву, стимулює фантазію, збуджує почуття, збагачує образне мислення, формує творчий дух особистості.

Етнотрип у системі освіти виступає як засіб естетичного розвитку особистості й, водночас, громадянського і патріотичного виховання. Кожна нація має свої психологічні і культурні особливості, які повинні враховуватися у суспільних проєктах різного плану.

Зокрема, взявши участь у III Міжнародній Карпатській Школі Етнотрипу, я змогла долучитися до мистецької спадщини Гуцульщини й використати набутий досвід у своїй педагогічній практиці, за що висловлюю ширшу вдячність.

*Недумано-негадано потрапила туди,
Де всюди море зелені й джерельної води,
Де люди щирі й лагідні леліють рідний край,
Талантами збагачений, немовби справді рай*



*Я йду, йду, милуюся довкіллям, наче в сні,
Ошаттеними капличками в погожій літній дні,
На серці любо-затишно від дивних відчуттів
І пурхає метеликом душа у вир світів...*

*Казковий край – Гуцульщина зерням в мені проріс,
Як я про тебе згадую – хвилююся до сліз.
І дякувати Господу не втомлюсь повсякчас,
Що під Небесним куполом він познайомив нас!*

*Г. Поліщук,
Одеська область*



Спочатку саме містечко Косів - сказати, що це просто мальовничий край - це нічого не сказати, це треба тільки побачити своїми очима. Ніяке відео не передасть ефекту такої краси! Уява про Карпати була як у звичайної людини, котра дивиться телевізор. Але побачене вразило настільки, що перевернуло душу!

Косів, серце Гуцульщини - осередок самобутніх і працелюбних людей, які свято бережуть свою культуру і традиції своїх предків.

Програма Карпатської школи в рамках конгресу була дуже насиченою: захисти дипломних робіт студентами Косівського інституту; перегляди робіт дитячої школи мистецтв; знайомство з учасниками конгресу, фахівцями, представниками різних учбових закладів, різних куточків України, а також Польщі; музеї народної творчості; екскурсії у гори, полонини; відвідування славнозвісного Косівського базару; участь у Храмовому святі Івана Хрестителя; Святі меду та інше.

Атмосфера спілкування була дуже доброзичлива, з повагою, готовністю допомогти кожній хвилині!

Тетяна Харькава, м. Дніпропетровська

Над випуском працювали: Євген Антонович, Микола Близнюк, Наталія Кузьмінська, Юлія Радіш.

Додаток С

**Сертифікати участі в міжнародних інвестиційних проєктах та
впровадження результатів кваліфікаційної наукової роботи**







Certificate of Participation

This is to certify that

Mukola Blyzwink

has attended the
2nd Train the Trainer Session
"ICT and Innovative Models for Development of
Sustainable Tourism in Rural Areas"
 of
InRuTou – Innovation in Rural Tourism
 on 2nd-5th October 2014
 in Ennstal/Steyertal National Park, Austria


 Prof. (FH) Mag. Christian Mäurer
 IMC FH KREMS, Austria


 Francesco Fedele
 Sophia R&I, Italy

*The project InRuTou has been funded
 with support from the European
 Commission*



COMMUNITY DEVELOPMENT & INNOVATION

Confederation College of Applied Arts and Technology

Certificate

Mykola Blyzniuk*has successfully completed the*

Small Business Counsellor Certificate



Anatoliy Furda, M.P.A., SBCC Program Coordinator

Olexander Pasichnyk, Ph.D., Director, SBEDIF Business Center

February 11, 2011

DATED AT IVANO-FRANKIVSK, UKRAINE**CONFEDERATION COLLEGE**

Education That Works



Certificate of Participation

This is to certify that

Mikola Blyzniuk

has attended the

1st Train the Trainer Session

"ICT and Innovative Models for Development of Sustainable Tourism in Rural Areas"

of

InRuTou – Innovation in Rural Tourism

on 17th-19th July 2014

in Vatra Dornei, Romania


 Prof. (FH) Mag. Christian Maurer
 IMC FH Krems, Austria


 Francesco Fedele
 Sophia R&I, Italy

*The project InRuTou has been funded
 with support from the European
 Commission*





European Movement
Mouvement Européen
UKRAINE

Європейський Рух в Україні

School Education Consultants

November 2010

Certificate

We hereby certify that

Mykola Blyzniuk

has participated in "School Education Consultants"

During the training program, participants received knowledge of the following information blocks:

- The concept of the European Commission "Lifelong Learning Programme"
- Higher education system of the EU and Ukraine
- Business education, international certification system
- Product line of the "European Education" program
- Jobs education consultant with focus groups

This certificate confirms the right party to provide advice on the products of the "European Education" programme

Mykola Smolinskyi
Director
Program "European Education"

Oleksandr Biletskyi
President
European Movement Ukraine





Intel® Teach Program
Essentials Course

Сертифікат

№ ТБВІК/Т

видано Світлані Шинці Школа №1

про успішне завершення 64-годинного курсу за програмою

Intel® "Навчання для майбутнього"

з використання інформаційно-комунікаційних технологій при викладанні навчальних предметів відповідно до Державного стандарту освіти України

Директор освітніх програм корпорації Intel в Україні Тетяна Манасва



керівник освітньої установи/закладу Школа №1 П.І.Б. П.І.Б.

« 30 » жовтня 2012 р.

GRUPUL ECOLOGIC DE COLABORARE GEC BUCOVINA-SUCEAVA

ASOCIATIE SPECIALIZATA, STIINTIFICA, NEGUVERNAMENTALA, NON-PROFIT

DIPLOMĂ DE EXCELENȚĂ

МУКОНА М. БЛИЗНЮК

Se acordă

pentru rezultate deosebite în promovarea principiilor de protejare
a mediului înconjurător.

Nr. 1081 / 13.07.2005

SUCEAVA, 2005

GEC BUCOVINA / Str. Domnia Maria Voichita, Nr.1, TEL.0230 523365, 0230 523810, www.gecbucovina.ro, gecbucovina@rdslink.ro



Președinte: GEC Bucovina,
Beatrice STEFANESCU