

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Факультет бізнесу і права  
Кафедра фінансів, обліку та підприємництва**

**Методика викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів**

Кваліфікаційна робота (проект)  
на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконала: здобувачка 4 курсу 411 групи,  
денної форми навчання

Спеціальності 014 Середня освіта

Спеціалізація 014.10 Трудове навчання та  
технології

Освітньо-професійної програми Середня  
освіта (трудове навчання та технології)

Савченко Анастасія Сергіївна

Керівник: кандидатка економічних наук,  
доцентка Мельникова Катерина  
Вікторівна

Рецензент: Лісовець І.В. директор  
Арбузинського ліцею №1 ім.  
О.Закерничного

**Івано-Франківськ, 2024**

## ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти викладання дизайну одягу	5
1.1	5
1.2. Сучасні методи викладання дизайну та їх застосування в середній школі	12
РОЗДІЛ 2. Розробка методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів	23
2.1 Визначення завдань, змісту навчального матеріалу та методів його подачі	23
2.2. Розробка практичного завдання та проєкту з дизайну одягу для учнів 10-11 класу	25
РОЗДІЛ 3. Впровадження та оцінка ефективності методики	30
3.1 Проведення педагогічного експерименту з використання розробленої методики	30
3.2 Оцінка ефективності та висновки щодо використання даної методики в початковому процесі	32
ВИСНОВКИ	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	36
ДОДАТКИ	39
Додаток А	39

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Дизайн сьогодні – це одна з найважливіших галузей сучасного мистецтва та культури. Зокрема, він стимулює створення нових форм, образів і просторів, розвиває й удосконалює саму індивідуальну суб'єктивність та естетично покращує різні сфери людської діяльності.

Мистецтво та дизайн-педагогіка почали відігравати важливу роль у всіх розвинених країнах. Включення дизайну до шкільної програми не означає, що всі випускники стануть дизайнерами. Метою дизайн-освіти є виховання нового покоління та формування дизайнерського мислення. Дизайн-мислення та навички дизайн-орієнтованої діяльності необхідні кожному, незалежно від характеру діяльності.

Сьогодні суспільству потрібні люди різних професій - вчителі, лікарі, дизайнери, художники, філософи тощо. Кожен представник кожної професії має бути творчим працівником. Тому сучасне соціальне замовлення школи - готувати не виконавців, а творців, тобто людей, які підходять до всього творчо. Перед педагогами, зацікавленими в благополучному розвитку своєї країни, стоїть головне завдання - поглиблення і подальший розвиток технічної, естетичної та дизайнерської освіти підростаючого покоління. Адже тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям здатні позитивно перетворювати навколишній світ.

Тому, що тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям здатні позитивно перетворювати навколишній світ. Саме зі шкільної лави людина починає осягати науку розуміння художньо-естетичної природи навколишнього світу. Тому наявність тем присвячених дизайну в середній школі мають своє місце на рівні з іншими предметами. А розробка ефективної методики допоможе зацікавити учнів до ознайомлення з дизайном та розкрити в них творчий потенціал. Відповідно до вище зазначеного тема дослідження: **«Методика викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів».**

**Мета дослідження.** Розробити ефективну методику викладання дизайну одягу для учнів 10-11-их класів.

**Завдання дослідження:**

- ✓ Зробити психолого-педагогічний аналіз учнів 10-11 класів та визначити вплив їх особливостей на процес навчання дизайну одягу.
- ✓ Розглянути сучасні методи викладання дизайну одягу в школах.
- ✓ Визначити завдання, зміст навчального матеріалу та методи його подачі.
- ✓ Розробити практичне завдання та проєкт з дизайну одягу для учнів 10-11 класу.
- ✓ Провести педагогічний експеримент з використанням розробленої методики та оцінити її ефективність.

**Об'єкт дослідження:** освітній процес в закладах загальної середньої освіти.

**Предмет дослідження:** методика проведення дизайну одягу з учнями 10-11-их класів, за розробленою методикою.

**Методи дослідження:** Теоретичне обґрунтування та розробка методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11-их класів в закладах загальної середньої освіти.

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних джерел та додатка. Робота доповнена таблицями та рисунками. Загальний обсяг роботи становить 43 сторінки

## **РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти викладання дизайну одягу**

### **1.1 Психолого-педагогічний аналіз учнів 10-11 класів та вплив їх особливостей на процес навчання дизайну одягу.**

Сучасна педагогіка — це комплекс теоретичних і прикладних наук, які займаються вивченням навчання, розвитку та викладання як соціально організованих і цілеспрямованих процесів і способами вдосконалення цих процесів. Особливістю педагогіки є те, що вона не є замкнутою і самоцентричною наукою, як це характерно для інших наук (природничих і гуманітарних). Подібно до наук медицини, сільського господарства, права чи менеджменту, педагогіка спрямовує свої зусилля на вдосконалення необхідних суспільству форм діяльності.

Педагогіка вона як мистецтво вимагає творчого натхнення і захопленості цією наукою від викладача і творчого застосування теорії на практиці.

Ефективність процесу навчання залежить від психологічної готовності учня до навчально-пізнавальної діяльності. Це включає: фізіологічну та психологічну мотивацію до навчання; бажання вчитися; навчальну діяльність і здатність концентруватися на навчальній діяльності в процесі навчання; відповідний рівень розвитку. Тому врахування фізіологічних особливостей віку є важливим аспектом навчання та виховання.

Вікова психологія – галузь психологічної науки, яка вивчає закономірності етапів психічного розвитку та формування особистості в онтогенезі (особливості структурних змін, новоутворень, співвідношення фізіологічних і природних чинників; рушійні сили індивідуального розвитку; індивідуально-типологічні відмінності та їх детермінанти тощо)[21;48].

Об'єктом вікової психології є людина і її життєвий шлях, а предметом вважається динаміка вікового розвитку в онтогенезі. Що ж таке онтогенез, онтогенез - це процес індивідуального розвитку організму від моменту його

зародження до смерті; основою онтогенезу виступає складна послідовність генетично-детермінованих біохімічних, фізіологічних і морфофункціональних змін в організмі, які є специфічними для кожного періоду та етапу індивідуального розвитку і реалізуються в конкретних умовах впливу чинників зовнішнього та внутрішнього середовища (екто- та ентосфери людини)[25;13]. Термін «онтогенез» був запроваджений відомим німецьким вченим Е. Геккелем.

Онтогенез має свою вікову періодизацію:

1. Новонароджений – 1-10 днів; 2. Грудний вік – 10 днів – один рік;
3. Раннє дитинство 1-3 роки; 4. Перше дитинство – 4-7 років; 5. Друге дитинство – 8-12 років хлопчики і 8-11 років дівчатка; 6. Підлітковий вік – 11-13-16 років хлопчики і 12-15 років дівчатка; 7. Юнацький вік – 17-21 рік – юнаки і 16-20 років дівчини; 8. Зрілий вік – перший період – 22-35 років чоловіки і 21-35 років жінки; другий період 36-60 років чоловіки і 36-55 років – жінки; 9. Похилий вік – 61-64 роки чоловіки і 56-74 роки жінки; 10. Старечій вік – 75-90 років чоловіки і жінки; 11. Довгожителі – 90 років і вище[25;10-11].

Учні 10-11 класів це відповідно діти підліткового віку, що слід враховувати при викладанні будь-якого предмету в школі. Підлітковий вік є складним періодом в житті дітей від 12 до 16 років. В цей час в їх організмі відбуваються різкі зміни, організм готується до дорослішання. Підлітковий вік – один із найскладніших етапів у житті людини. Його часто називають періодом «Бурі та натиску», періодом дисбалансу в розвитку через швидкі зміни, які відбуваються у фізіології та психіці дитини протягом цього періоду років. Значні зміни, які можна спостерігати у всіх сферах життя підлітка, призводять до його неоднозначного становища, оскільки підліток уже не дитина і ще не дорослий. Тому в цей період між дітьми та дорослими дуже часто виникають непорозуміння. Для цього слід краще зрозуміти що ж таке підлітковий вік, які його особливості. Дослідивши цей період краще можна буде знайти підхід до підлітків.

Тож дослідивши літературу можна зрозуміти, що підлітковий вік є одним із найважчих періодів в становленні особистості. Це пов'язано з серйозними змінами як фізіологічного, так і психологічного характеру, частими конфліктами з іншими, і зокрема дорослими, переживають внутрішню драму. У цьому віці наслідки таких внутрішніх переживань можуть бути дуже негативними, оскільки підлітки часто діють імпульсивно і піддаються впливу однолітків. Тому при підлітковому віці часті критичні стани у підлітків, задача вчителя як і будь-якого дорослого стати опорою яка допоможе подолати цей стан підлітку і перерости цей період безпечно для себе та однолітків. Вчені які займалися питанням критичного стану у підлітків це Н. С. Коса, Л. М. Кузнєцова, Н. С. Полька, І. В. Сергета та ін.

Для ефективного подолання критичних станів у дітей підліткового віку важливо враховувати певні принципи. По-перше, це комплексна робота з мисленнєвими процесами, емоційними станами особистості, поведінковими шаблонами, яким слідує людина. По-друге, допомога підлітку у виході із зони комфорту, у роботі зі своїми страхами та нересурсними установками. По третє, діяти поступово, в силу того, що людина здатна витримати на даний момент. Також важливо до кожної дитини підходити індивідуально, враховуючи саме її особистісні якості та звісно ж зовнішні умови, в яких вона знаходиться. І п'ятий принцип передбачає орієнтацію на розвиток підлітка та покращення його самопочуття[14;251].

Н. С. Полька та І. В. Сергета для вирішення критичного стану радять звернути увагу на певні компоненти:

- методологічний, тобто те на що ми будемо опиратись і що обумовлено певними теоретичними постулатами;
- діагностичний, що полягає в виборі певного підходу до оцінки та аналізу особистості підлітка;
- профілактичний, який має на меті зміцнення та своєрідне «загартування» психічного здоров'я за допомогою засобів психогігієни;

- прогностичний, який включає в себе систематичне прогнозування подальших наслідків та наших дій у такому випадку[17;224].

Важливо пам'ятати, що на емоційний стан підлітка можуть впливати батьки вдома, адже нажалі на сьогодні проблемні сім'ї так і є актуальною проблемою в нашій країні.

Н. С. Коса наполягає, що для того щоб подолати критичний стан у підлітковому віці варто звертатись до його нерозкритого внутрішнього потенціалу, спонукати та допомагати йому в формуванні, навиків регуляції власної поведінки, саморозвитку, будувати подальших життєвих планів[13;7].

Особистість у цей період постає як суб'єкт позитивного впливу різноманітних соціальних чинників і характеризується "творчою самоактивністю" (С.Л. Рубінштейн) та "прагненням до відповідальності" (М.В. Савутін).

Активно діють фізіологічні потреби, серед яких прагнення до фізичної та сексуальної активності. Висока оцінка власного фізичного розвитку. Висока стурбованість своєю зовнішністю, особливо серед дівчат. Хлопці здебільшого не переймаються збільшенням ваги, але звертають пильну увагу на свої фізичні дані. Дівчата, навпаки, вважають, що мають зайву вагу і хочуть схуднути. До 15 років майже завершується дозрівання кори головного мозку і формування нейронного апарату в усіх відділах мозку.

Старший шкільний вік зазвичай асоціюється з раннім статевим дозріванням, хоча це спірне питання.

Отже з цього маємо певне бачення соціальної ситуації розвитку та проблему сенсу життя підлітків.

*Соціальна ситуація розвитку:*

- переосмислення власної значущості в системі соціальних відношень;



- пошук сенсу життя є заключною фазою становлення особистості як підлітка, коли виокремлюється проблема набуття ідентичності та перспектив подальшого розвитку власного “Я”;
- зорієнтованість на здобуття статусу самостійної дорослої людини;
- потреба в особистісному та професійному самовизначенні[21;169].

*Проблема сенсу життя:*

- пошук власного місця в системі соціальних стосунків;
- критичне сприймання спільного з дорослими життєвого простору;
- прагнення до самовизначення (професійного, особистісного, індивідуального) та самореалізації;
- потреба в самоповазі
- бажання подобатися;
- патріотизм;
- юнацький максималізм як насторожене, або заперечне, скептичне ставлення до різнопланових компромісів [21;169-170]

Професійне самовизначення має кілька етапів, що охоплюють весь підлітковий період, включаючи попередній вибір професії та прийняття практичного рішення (визначення рівня підготовки до майбутньої професії, обсягу і часу її підготовки та вибір конкретної спеціалізації). Професійний вибір відображає рівень особистісних домагань, що є насамперед проявом власної об'єктивної компетентності.

Важливе значення для становлення особистості має децентрація (Ж. Піаже) як механізм подолання егоцентризму (трансформація змісту власних образів, понять, уявлень на основі розуміння життєвої позиції іншої людини) і умова успішного розвитку пізнавальної сфери. Джерело децентрації: інтеріоризоване (безпосереднє) спілкування з оточенням, яке спонукає до зміни вже своєї життєвої позиції [21;170].

Сюди входить *розвиток сприйняття*: (сприйняття стає інтелектуальним процесом; активізується осмислене узагальнення дійсності; розвивається самоспостереження), *розвиток мовлення*: (здатність адекватно висловлювати думки абстрактного змісту; прагнення до самовдосконалення в мовленні; оволодіння складними структурами; зміни в динаміці та структурі внутрішнього мовлення), *розвиток мислення*: (здатність адекватно висловлювати думки абстрактного змісту; прагнення до самовдосконалення в мовленні; оволодіння складними структурами; зміни в динаміці та структурі внутрішнього мовлення, переважання мовно-логічних типів, їх різноманітність; наявність інтуїції; усвідомлення найбільш прийнятних розумових процесів); *розвиток пам'яті*: (переважання словесно-логічної довготривалої пам'яті, вибірковість запам'ятовування, маніпулювання найбільш прийнятними способами запам'ятовування); *розвиток уяви*: (розвиток репродуктивної та творчої уяви, більш критичне ставлення до продуктів власної уяви, більший самоконтроль за функціонуванням уяви, образність уяви, особливо сновидінь та реальності).

На емоційний розвиток впливає розвиток самосвідомості. Для хлопчиків, наприклад, важливий не сам об'єкт інтересу, а його психологічна функція і значення. Емоції, як і раціональні процеси, не можна зрозуміти без урахування самосвідомості людини.

Самосвідомість є центральним віковим новоутворенням, яке формує ідентичність, унаслідок чого усвідомлюється власна індивідуальність (образ Я), розвивається самооцінка, вольові зусилля, формуються ціннісні орієнтації. Несприятливі показники виміру образу Я: його нестійкість, соромливість, низька загальна самоповага. У підлітковому віці в процесі формування цінностей, ідеалів, цілей, професійних і особистісних планів особливого значення в становленні Я має організована система поглядів, установок і мотивів, які зумовлюють самототожність особистості, тобто ідентичність як умову психічного здоров'я [21;171].

Найбільш типовими питаннями є: "Хто я?" та "До чого я прагну?". Виявлення певних життєвих цінностей (разом з питаннями, що розкривають зміст ціннісних криз, самотності, авторитету, сенсу життя тощо) є основою набуття ідентичності як однієї з найважливіших проблем психології людської природи.

Відповідно до поглядів З. Фрейда, структуру особистості утворюють три основних компоненти: «Воно», «Я» і «Над-Я». Звідси «Воно» (Ід) – це базова і найдавніша структура психічного життя особистості. У ній зосереджені інстинктивні, примітивні, спадкові аспекти особистості. «Я» (Его), на думку З. Фрейда, також є вродженою і розташовується як в свідомому шарі так і в передсвідомості. Таким чином, ми завжди можемо усвідомити своє «Я», хоча це і нелегко. На відміну від Ід, природа якого виявляється в пошуку задоволення, Его підпорядковується принципу реальності, мета якого – збереження цілісності організму. Его відповідає за довільну поведінку, може контролювати і пригнічувати інстинкти, прагне до послаблення напруги і посилення задоволення. «Над-Я» (Суперего) – це третій, найпізніший компонент особистості, інтерналізована версія суспільних норм і стандартів поведінки, морально-етична інстанція особистості. Людина не народжується із Суперего. Суперего у процесі соціалізації формується з Его і слугує цензором вчинків та думок останнього. Це внутрішня репрезентація традиційних цінностей та ідеалів суспільства в тому вигляді, який сформовано виховними впливами, насамперед сім'ї. Супер его виконує такі функції: совість, самоспостереження і формування ідеалів[25;18-19].

Стосовно конфліктних ситуацій в підлітковому віці це результат егоцентризму. Підлітковий егоцентризм є природним явищем і переходить у пасивний (вичікувальний) стан у віці 11-13 років, після набуття самостійності. За відсутності умов для реалізації підліткового егоцентризму він втрачає свою значущість у міжособистісних стосунках у 15-17 років. Механізмом подолання егоцентризму є формування в підлітка здатності адекватно оцінювати ситуації та терпимо ставитися до полярних життєвих позицій: підлітковий егоцентризм

у 10-11 класах привертає до себе увагу, щоб визнати рівність своїх соціальних ролей (син, донька, учень) у дорослому житті. Він проявляється у спрямованості уваги на себе.

Старшокласники вдруге переживають пік усвідомлення дорослості, що є важливою умовою для інтимного та особистого спілкування. Критичність дорослих досягає тут свого піку, внаслідок чого різко зростає частота конфліктних ситуацій.

Отже висновок, учні 10-11 класів по віковій категорії являються підлітками. Підлітковий вік є складним періодом для дітей адже в цей час в їх організмі відбуваються різкі зміни, організм готується до дорослішання. Звідси під час проведення занять між учнями і викладачами можуть виникати суперечки, втримати увагу підлітків під час уроку вкрай важко на довгий час. Тому рекомендується враховувати ці моменти під час уроків і не тиснути на підлітка, намагатися знайти спільну мову розмовами з ними без шантажу, підвищення голосу, важливо їх почути і зрозуміти. За власними спостереженнями можу сказати, що втримати увагу підлітка легше ніж здається. Достатньо зменшити монотонного і не цікавого матеріалу уроку, зробити його доступнішим для мозку, а це менше тексту більше картинок, відео та наочних прикладів. А допоможуть в цьому різні гаджети, так як зараз 21 століття і людство переважну частину вільного часу проводить в них, що можна використати у власних цілях на уроці. Є достатня кількість програм та платформ в інтернеті які зараз більшість викладачів використовують на уроці чим чудово привертають увагу учнів на уроці. Детальніше це розберемо в наступному пункті.

## **1.2. Сучасні методи викладання дизайну та їх застосування в середній школі**

Дизайн сьогодні – це одна з найважливіших галузей сучасного мистецтва та культури. Зокрема, він стимулює створення нових форм, образів і просторів, розвиває й удосконалює саму індивідуальну суб'єктивність та естетично покращує різні сфери людської діяльності.

Відкриття дизайну як «третьої культури», що займає мов би середнє положення між технічною і гуманітарною культурою, призвело до перевероту в уявленні про освіту і радикально вплинуло на розуміння ролі дизайнерської освіти в системі загальної освіти. Виникла ідея загальної освіти під егідою проектної культури, синонімом якої виступив дизайн. Художньо-дизайнерська педагогіка в усіх розвинених країнах набуває першорядної ролі. Включення дизайну в програму школи зовсім не означає, що всі випускники стають дизайнерами. Призначення дизайн-утворення - розвиток наступних поколінь, формування проектного мислення. Навички проектного мислення, проектна усвідомлена діяльність необхідні всім, незалежно від характеру діяльності[24;81-82].

Японський досвід заслуговує на увагу. Так як необхідність впровадження дизайну в систему шкільної освіти країни обґрунтовується з різних боків. Експерти в галузі дизайну розглядають це питання з двох точок зору як з погляду внутрішніх для дизайну спонук - його кадрової політики, так і з боку зовнішніх для нього умов - необхідності виховання естетики в споживачів та виробників промислової продукції.

Виховання естетичного смаку у населення, на думку японських дизайнерів, повинне сприяти розвитку внутрішнього ринку, підвищенню конкурентоспроможності продукції. Вони також вважають, що людина, що володіє естетичним відчуттям, якісно виконуватиме свою роботу і не дозволить собі брак у вироблюваній нею продукції. Ці прагматичні цілі визначали дизайнери. Японські педагоги переслідували інші цілі: формування творчих навичок, розкриття індивідуальності кожного учня[26].

Сьогодні суспільству потрібні люди різних професій - вчителі, лікарі, дизайнери, художники, філософи тощо. Кожен представник кожної професії

має бути творчим працівником. Тому сучасне соціальне замовлення школи - готувати не виконавців, а творців, тобто людей, які підходять до всього творчо. Перед педагогами, зацікавленими в благополучному розвитку своєї країни, стоїть головне завдання - поглиблення і подальший розвиток технічної, естетичної та дизайнерської освіти підростаючого покоління. Адже тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям здатні позитивно перетворювати навколишній світ. Адже тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям здатні позитивно перетворювати навколишній світ. Саме зі шкільної лави людина починає осягати науку розуміння художньо-естетичної природи навколишнього світу.

Відповідно наявність тем присвячених дизайну в середній школі мають своє місце на рівні з іншими предметами. Для досягнення хорошого результату в засвоєнні даного предмету в школі застосовується безліч різних методів його викладання.

Основними задачами загальноосвітньої школи в області дизайн-освіти є:

1. Виховання творчо, не стандартно мислячої особистості.
2. Розвиток інтуїції, гнучкого асоціативного образного мислення, уяви, а не просто навчання образотворчій і графічній грамоті.
3. Виявлення характеру індивідуального розвитку здібностей і творчості. Творчі, проектні здібності учнів розвиваються в процесі виконання проектів. Це основний метод навчання[24;83].

Головним педагогічним завданням процесу навчання є не відтворення строго послідовного порядку етапів проектної діяльності, а розвиток в учнів цілісної культури, яка включає в себе організацію проектної діяльності, розвиток здатності генерувати ідеї, аналізувати їх, приймати самостійні рішення і формувати власну думку і позицію, взаємодіяти і вести діалог в процесі вирішення спільних проблем.

У процесі вирішення спільних проблем. Проектна культура як частина загальної культури, тобто культури творчої перетворювальної діяльності, має

стати також способом мислення учнів, щоб їхня безпосередня участь у виконанні проектів під керівництвом учителів дала їм змогу сформувавши цілісне уявлення про взаємозв'язок між творчістю та роллю людини у творенні.

До того ж, під навчальним творчим проектом слід розуміти самостійно розроблений і виготовлений виріб (послугу) від ідеї до її втілення, що володіє суб'єктивною або об'єктивною новизною, виконаний під контролем і консультуванням вчителя[12].

Діяльність учнів в процесі проектування полягає головним чином в:

- ознайомленні з призначенням і вживанням проектованого виробу;
- з'ясуванні фізичних, хімічних і інших процесів і законів, на яких засновано використання виробу і процес його виготовлення;
- вивченні загальнотехнічної і довідкової літератури, вмінні користуватися нею для вибору оптимального варіанту рішення поставленої задачі;
- розробці декількох ескізних варіантів виробу і вибір найраціональнішого з них;
- розробці технічного проекту виробу;
- коректуванні проектно-технічної документації на виготовлення виробу.

На кожному етапі проектної діяльності актуалізуються важливі якості мислення: оригінальність, рухливість, гнучкість, дивергентність. Необхідними для даного виду діяльності є: просторове мислення, сприйняття, уявлення, уява (фантазія), наявність умінь узагальнювати, розрізняти, порівнювати, зіставляти поняття, ознаки і властивості предметів і явищ[24;84].

Підготовка до проектної діяльності неможлива без навчання графічної грамотності. Завдання в цьому контексті полягає в тому, щоб озброїти учнів знаннями, які дозволять їм самостійно виготовляти проектно-технічну документацію (креслення, ескізи, блок-схеми тощо), щоб стимулювати формування у дітей естетичного ставлення до світу навколишніх предметів,

дати їм розуміння місця і значення дизайну у створенні сучасних виробів, ознайомити з основними законами формоутворення і познайомити з основами дизайнерської діяльності.

Допомогти зрозуміти основи діяльності та етапи створення красивих і корисних об'єктів. Крім того, необхідно сформувати початкові навички в реалізації графічних і тривимірних проектів, що поєднують в собі як технічні, так і естетичні навички, а також сприяти розвитку дизайнерського мислення учнів через систему понять і вправ.

Наразі через складну ситуацію в країні та відносно не легку програму навчання створену Міністерством освіти вчителі змушені знаходити всілякі методи для полегшення викладання учням навчального матеріалу та встигати викласти матеріал за короткий час. Для цього зараз в освіті вчителі України переймають методи викладання з європейської та американської шкіл, використовуючи інноваційні методи викладання.

Світ переходить від традиційних класів до онлайн-викладання та гібридного навчання. Але втупившись в екран ноутбука, учні легко занурюються в інші речі (і частіше за все це бачать солодкі сні в ліжку), не розвиваючи жодних навичок, окрім як вдавати, що вони зосереджені. Не слід звинувачувати учнів, які не отримують хороших оцінок адже викладачі також несуть відповідальність за це, читаючи нудні, сухі уроки, які втомлюють учнів.

Багато шкіл, вчителів і тренерів експериментують з інноваційними методами навчання, щоб зацікавити учнів і залучити їх до нової реальності. Цифрові додатки які розглянемо пізніше також допомагають залучити учнів і зробити заняття більш доступними для них.

Інноваційні методи навчання – це не лише використання найсучасніших технологій у класі чи постійне наздоганяння останніх трендів освіти, це методи викладання й навчання[1]!

Отже які ж інноваційні методи вчителі використовують в школах на сьогодні.

Загальний їх перелік це:



- Інтерактивні уроки
- Використання технології віртуальної реальності
- Використання ШІ в навчанні
- Змішане навчання
- Друк 3D
- Використання процесу дизайн-мислення
- Навчання за проектом
- Навчання на основі запитів
- Jigsaw
- Викладання хмарних обчислень
- Глибокий клас
- Взаємонавчання
- Зворотній зв'язок
- Перехресне навчання
- Персоналізоване навчання

Ми зосередимо нашу увагу на найпопулярнішому методі навчання це інтерактивні уроки. Що ж таке інтерактивний урок?

Термін «інтерактивний» прийшов до нас з англійської і має значення «взаємодіючий». Існують різні підходи до визначення інтерактивного навчання. Одні вчені визначають його як діалогове навчання: «Інтерактивний – означає здатність взаємодіяти чи знаходитись в режимі бесіди, діалогу з ким-небудь (наприклад, комп'ютером) або ким-небудь (людиною). Отже, інтерактивне навчання – це перш за все діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя та учня» [15;4] Тоді схилиючись до визначення, О. Пометун та Л. Пироженко: «Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці)...» [22].

Отже інтерактивний урок це урок коли вчитель взаємодіє з класом, у вигляді бесіди. Учні навчаються висловлювати свою думку, використовуючи свої набуті знання на практиці. Дискутують на ту чи іншу тему розбираючи певну тему. Дискусія це основа інтерактивного навчання. Є багато видів дискусійних інтерактивних технологій такі як: «Робота в малих групах», «Діалог» «Спільний проєкт», «Пошук інформації» «Дебати», «Позиція» та інші. Наразі їх різноманітність величезна. Дана методика підходить для всіх навчальних предметів в тому числі і для «Технологій» При даній методиці така дискусійна інтерактивна технологія як «Пошук інформації» та «Спільний проєкт» найкраще допоможуть розкрити навчальні інтереси учнів на тему дизайну. Стимулюючи учнів до самостійного пошуку інформації у них з'являється інтерес до вивчення тієї чи іншої теми більш поглиблено так як немає «тісних рамок». Задача вчителя проконтролювати щоб не було відхилень від теми предмету. Розробка учнями спільного проєкту навчить командній роботі адже в соціумі важлива робота в команді. А також це розвиває творчу уяву учнів, використання вивченої теорії на практиці. Важливо щоб учні вміли знаходити самостійно помилки і не боялися на них вказувати тобто дотримуватися своєї позиції обґрунтовуючи її фактами. Таким чином учні вмітимуть відстояти власну думку правильно.

Отже які ж платформи використовують вчителі для інтерактивних уроків. Одна популярна із них це сайт «На урок»[19]. На малюнку 1.1 вказано головне вікно сайту. На даному сайті можна створювати свої тестові завдання або ж скористатися вже готовими, які у вільному доступі. Також є велика кількість конспектів для уроків на всі предмети шкільної освіти. Важлива деталь що при проходженні тестування учнями сайт при неправильній відповіді показує правильну для учня. При закінченні тестування на сайті розраховується оцінка учня. А також сайт фіксує кількість проходження тесту, але за потреби можна вимкнути можливість проходити тест більше одного разу. Після закінчення тестування автоматично розраховуються результати, які можна зберегти у вигляді таблиці для себе.

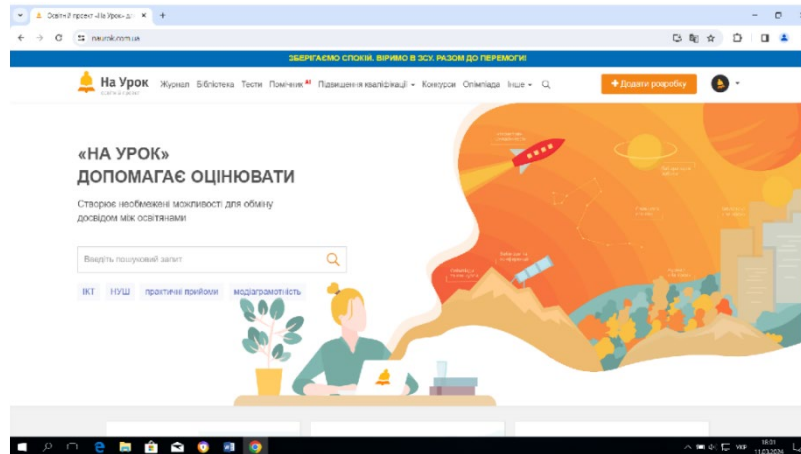


Рис. 1.1 Головне вікно сайту На урок

Останньою розробкою для сайту стало додавання персонального помічника сучасного вчителя. Це помічник розроблений на основі ШІ може створити різноманітні тестові завдання, презентаційні матеріали, флешкартки та інші допоміжні матеріали для освіти, полегшуючи таким чином роботу вчителя. Ресурси на інтернет-платформі є безкоштовними.

Дослідивши інтернет простір було знайдено нові платформи для оптимізації роботи вчителя і використанні їх для інтерактивних уроків предмету «Технології»

Такі як:

- Learningapps.org[3]
- Master-test.net[2]
- Mozabook[4]
- Conceptboard.com [5]

### **Learningapps.org (рис 1.2)**

Сервіс з навчальними інтерактивними модулями, що дозволяє створювати власні вправи з різних предметів. Зареєструвавшись на сайті, користувачі можуть отримати доступ до навчального контенту, створювати тести та надсилати посилання своїм учням. Вчителі можуть створювати папки класів із власними обліковими записами для своїх учнів, обмінюватися вправами та отримувати зворотний зв'язок. Платформа безкоштовна.

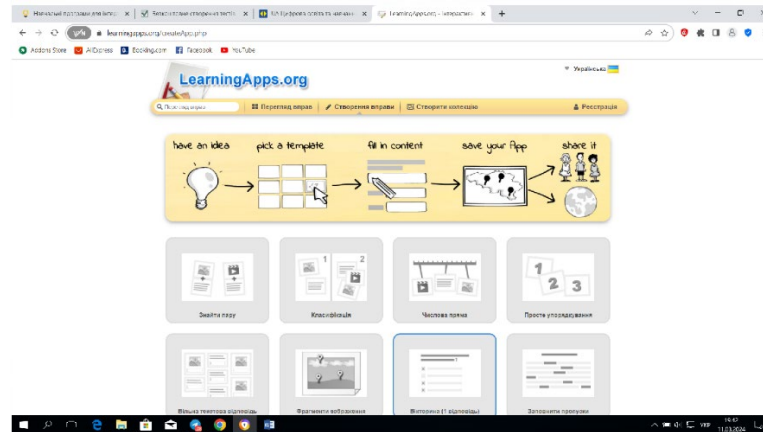


Рис. 1.2 Робочий простір Learningapps.org

### Master-test.net (рис 1.3)

Сервіс для створення тестів та їх проведення в режимі онлайн. Викладачі можуть створювати кілька типів тестів з текстовим змістом, надсилати завдання учням та отримувати звіти про проходження, бали та оцінки. Це зручно для створення нетермінових завдань і користувацьких тестів. Коли йдеться про перевірку завдань, автоматизація економить викладачам чимало часу та дає змогу використовувати його більш ефективно. Платформа безкоштовна.



Рис. 1.3 Робочий простір Master-test.net

### Mozabook

Це найцікавіша платформа яка має дуже велику базу корисних матеріалів.

Платформа дає змогу вчителям створювати власні матеріали або використовувати величезну базу готових матеріалів, що включає понад 1176 3D-презентацій, 1162 відео, 5303 фотографії та 120 інструментів. 3D-відео, фотографії, тести та завдання можна додавати до зошитів та інтерактивних книжок і обмінюватися ними з колегами в рамках програми. Також вона дає змогу вчителям створювати віртуальні класи та підключати до них учнів. Комп'ютер вчителя та планшети учнів під'єднують до однієї й тієї самої мережі wi-fi. Вчителі завжди бачать, хто з учнів підключений до класу, а також можуть слідкувати за ходом виконання завдань, роблячи скріншоти всіх присутніх у класі.

Вчителі можуть надсилати сторінки підручника, ілюстрації, домашні завдання, відео та інтерактивні аркуші із завданнями прямо на мобільні пристрої учнів. Вчителі можуть відстежувати та перевіряти оцінки учнів зі своїх комп'ютерів. Система може повідомляти учнів про нові домашні завдання, які можна заповнити та повернути вчителю. Єдиний нюанс платформа безкоштовна лише перші 30 днів далі платно, але це того варте.

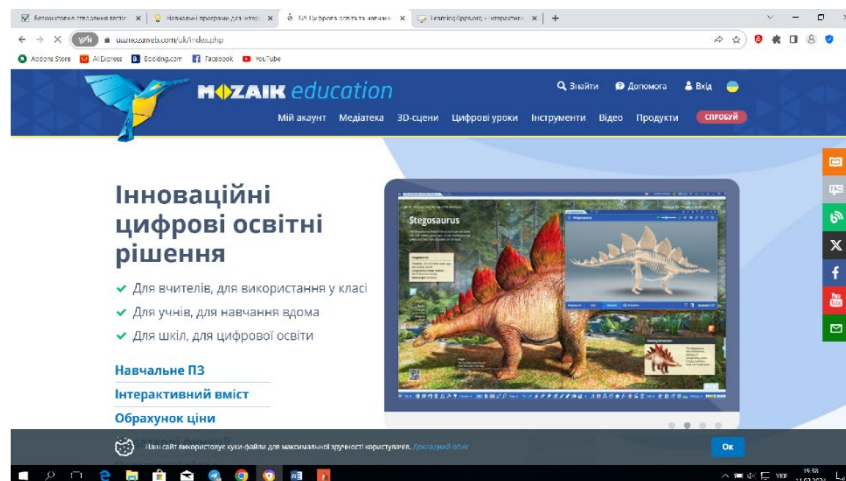


Рис. 1.4 Робочий простір Mozaboo

### Conceptboard.com (рис 1.5)

Браузерний інструмент, який використовується для генерації ідей і мозкового штурму. Він дає змогу створювати інтелектуальні карти, карти дерева, блок-схеми, організаційні діаграми та завдання, пов'язані з

діаграмами. Крім того, створені проекти можна прив'язувати до карти і ділитися ними. Програма постачається шаблонами і темами, які дають змогу створювати креативні та привабливі діаграми. Крім того, є доступ до різних іконок і фігур з бібліотеки. Програма безкоштовна.

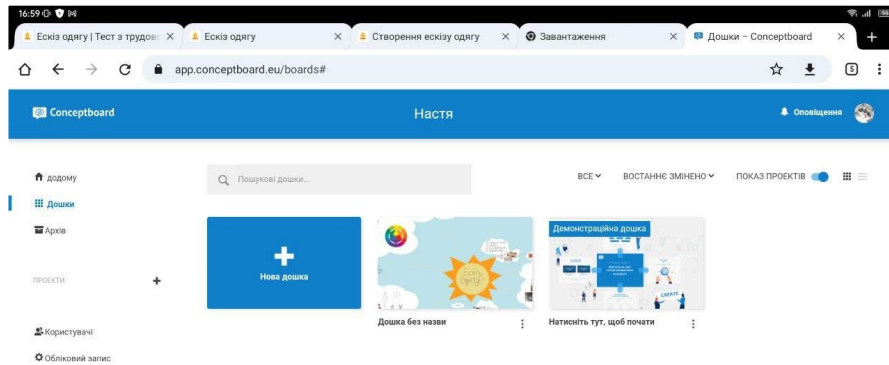


Рис. 1.5 Робочий простір Conceptboard.com

Отже, незважаючи на складні умови в наш час вчителі всіляко намагаються зробити навчання цікавіше та доступніше. Використовуючи різноманітні методи навчання, в освіті можна отримати кращий результат від учнів, зацікавити до самостійного опрацювання додаткового матеріалу для саморозвитку. Помічниками для вчителів стають різноманітні інтернет-платформи та програми, частину з яких було розглянуто.

## **РОЗДІЛ 2. Розробка методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів**

### **2.1 Визначення завдань, змісту навчального матеріалу та методів його подачі**

Для розробки власної методики викладання нам важливо визначити поняття змісту, завдання навчального матеріалу, методи його подачі.

Відповідно, зміст освіти впливає із її основної функції — прилучити молодь до загальнолюдських і національних цінностей; це — система наукових знань про природу, суспільство, людське мислення, практичних вмінь і навичок та способів діяльності, досвіду творчої діяльності, світоглядних, моральних, естетичних ідей та відповідної поведінки, якими повинен оволодіти учень у процесі навчання[9;137]. На зміст освіти впливають об'єктивні чинники (потреби суспільства в розвитку трудових ресурсів, нові ідеї та теорії в галузі техніки і технологій, науково-технічний прогрес із появою фундаментальних змін) і суб'єктивні чинники (політика домінантних сил у суспільстві, методологічні позиції вчених).

Педагогічні вимоги до змісту освіти: зміст освіти повинен бути спрямований на досягнення основної мети виховання — формування гармонійно розвиненої, суспільно активної особистості — громадянина України; зміст освіти повинен будуватися на науковій основі[9;137].

Завдання навчального матеріалу це відібрати та передати певні знання, накопичені людством, відповідно до віку та рівня розвитку учнів; а також розвивати пізнавальні навички у широкому сенсі слова, логічного мислення, формування вмінь і навичок застосування знань на практиці.

Щодо методів подачі навчального матеріалу розглянемо значення слова метод.

Метод це (з грецької це шлях дослідження чи пізнання) — спосіб організації практичного й теоретичного освоєння дійсності, зумовлений закономірностями розглядуваного об'єкта[9;205].

Вона має демонструвати і вибудовувати педагогічні процеси, розробляти нові педагогічні технології, що реалізують цілі та принципи системи освіти, і спрямовувати вчителів у їхній повсякденній творчій роботі.

Методика конкретного навчального предмета - це галузь педагогічної науки, що досліджує зміст навчального предмета й характер навчального процесу, який сприяє засвоєнню учнями необхідного рівня знань, умінь та навичок, розвитку мислення школярів, формуванню світогляду і виховання якостей громадянина своєї країни[10;88].

Іншими словами, предметом методики є вивчення теоретичних основ викладання — мови, математики, фізики, хімії, історії тощо — в різних навчальних закладах. До завдань методики входить вивчення змісту навчання, освітніх процесів і процесів навчання.

Відповідно після дослідження поняття визначень поданих вище ми можемо вказати завдання, зміст та методи подачі навчального матеріалу для начального предмету дизайн одягу.

Звідси завдання навчального матеріалу для даної дисципліни є:

- розвиток індивідуальності та реалізація творчого потенціалу через формування ключових і предметних компетентностей
- розвиток критичного мислення учнів випускних як засобу саморозвитку, підприємницької компетенції та здатності досліджувати й застосовувати знання на практиці
  - розширення та систематизація знань про дизайн одягу
  - виховання самосвідомості та позитивного ставлення до життя, групової установки на співпрацю та почуття відповідальності за виконання поставлених завдань;
- вміння раціонально відстоювати свою позицію.



До змісту цієї дисципліни ми можемо віднести наступне:

- впорядкована та зафіксована навчальна програма,
- підручники та посібники інформації
- додаткові навчальні матеріали такі як карти та плакати

Стосовно методики викладання дизайну одягу можна сказати наступне.

Методика викладання має велике розмаїття видів на сьогоднішній день. В даній роботі нами більш детально було досліджено саме інтерактивні уроки. Дана методика являється однією з самих відомих і часто використаних методик в школах України. Незмінним фактором кожної методики трудового навчання запровадження ефективних міжпредметних зв'язків.

За словами Нікітіни О. В: «Запровадження ефективних міжпредметних зв'язків – справа всіх вчителів. Кожен має вносити до неї свій посильний доробок, розвивати світогляд учнів, їх мислення, пам'ять, уяву, здібності. За цих умов ефективніше здійснюються загальнодидактичні принципи: свідомості, систематичності, послідовності, доступності, в оволодінні учнями необхідними знаннями, уміннями, навичками та досвідом творчої діяльності» [18;14].

Дана методика також була використана нами на особистому прикладі, що розглянемо нижче.

## **2.2. Розробка практичного завдання та проєкту з дизайну одягу для учнів 10-11 класу**

Для розробки практичного завдання та проєкту з дизайну одягу було розроблено урок на тему «Ескізування одягу». Конспект уроку винесено в додаток А.

Метою розробки практичного завдання та проєкту є перевірка вивченого матеріалу учнями та застосування отриманих знань на практичному рівні. При створенні уроку було розкрито тему створення ескізів одягу та їх особливості

розробки. Відповідно до уроку було розроблено відповідне практичне завдання, а саме коротке опитування до теми уроку, для перевірки отриманих знань. Результати опитування наведено в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

## Результати опитування №2

Ім'я	Правильні відповіді	Неправильні відповіді	Без відповіді	Оцінка	Підсумок, %	Витрачений час
Сергій	4	0	0	12	100	00:47
Данило	4	0	0	12	100	01:52
Берчак Нікіта	4	0	0	12	100	00:50
Вікторія	4	0	0	12	100	00:29
Анна	3	1	0	8	66,67	00:44
				Сер. Оцінка: 11,2	Сер. Підсумок: 93,33%	

Як бачимо середня оцінка даного опитування вийшла 11,2. Стовідсотковий результат майже у всіх учнів крім Анни. Відповідно всі учні отримали 12 балів за опитування, Анна отримала 8 балів. Нажаль з деяких обставин не всі учні змогли долучитися до опитування. Його було розроблено на платформі «На урок» автором. Для учнів було надіслано посилання на тест разом з кодом що показані на малюнку 2.1. Дані розрахунки розробила сама платформа автоматично після проходження опитування учнями.

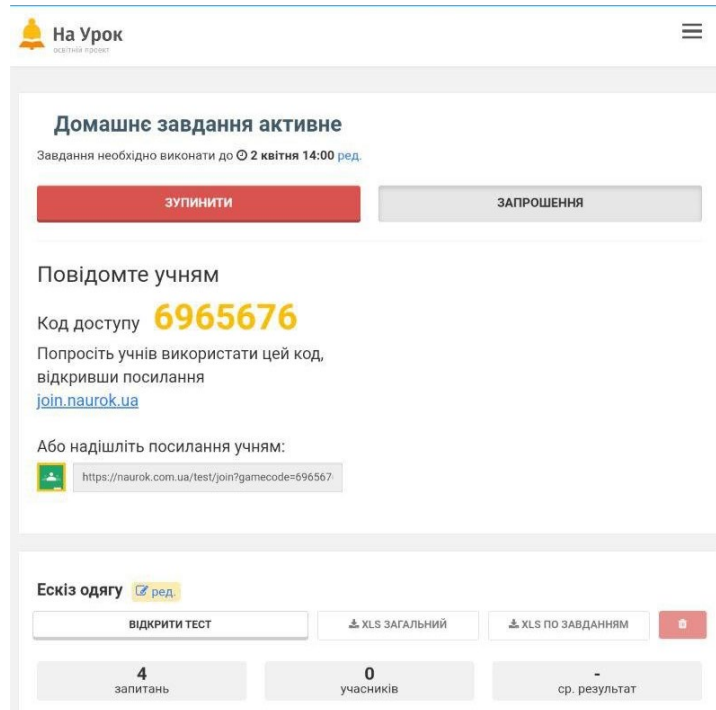


Рис. 2.1 Посилання на тест

Наступне це розробка проекту, особливе завдання мета якого перевірити як учні застосовують свої знання на практиці виконуючи творчу роботу. Взагалі метод проектів має чимало визначень. Розглянемо дані поняття.

- Метод проектів – спосіб організації пізнавально-трудової діяльності учнів з метою вирішення проблем, пов'язаних з проектуванням, створенням і виготовленням реального об'єкта (продукту праці) (С. М. Ящук) [28;10].
- Метод проектів – це спосіб організації пізнавально-трудової діяльності учнів, що передбачає визначення потреб людини, проектування продукту праці відповідно до цих потреб, виготовлення виробу чи надання послуги, оцінку якості, визначення реального попиту на ринку товарів (І. А. Сасова) [23; 38].
- Метод проектів – це форма організації занять, що передбачає комплексний характер діяльності всіх учасників з метою

отримання освітнього продукту за певний проміжок часу (О. В. Хуторський) [27; 338].

- Метод проектів – система навчання, гнучка модель організації навчального процесу, орієнтована на творчу самореалізацію особистості, завдяки розвитку її інтелектуальних і фізичних можливостей, вольових якостей і творчих здібностей у процесі створення під контролем вчителя нових товарів і послуг, які мають суб'єктивну або ж об'єктивну новизну, а також практичну значущість (Р. А. Галустов, Н. І. Зубов) [8; 6].
- Метод проектів – особистісно-орієнтований метод навчання, заснований на самостійній діяльності учнів щодо розробки проблеми й оформлення її практичного результату (С. А. Пілюгіна) [20;196].

У нашій розробці ми ж будемо дотримуватися визначення Т. А. Мацкевич, Л. Г. Лукоянова, де метод проектів це спеціально організований учителем комплекс дій для самостійного виконання учнями, де вони можуть проявляти ініціативу в прийнятті рішень та бути відповідальними за свій вибір, результат праці та створення продукту [16;1].

Для творчого завдання учням було запропоновано розробити власний ескіз одягу. Стосовно його виду та використання матеріалів обмеження не було. Лише прохання дотриматися певних порад наведених нижче.

Поради при створенні власного ескізу:

- Малюйте манекена в динаміці ( художне поняття коли фігура наче знаходиться в русі)
- Не малюйте занадто маленький ескіз формат А4 буде ідеальний
- Намагайтеся дотримуватися пропорцій у фігурі манекена. Висота манекену це 8голів для дорослої особини.

Розглянемо одну із робіт учнів малюнок 2.2



Робочий ескіз учениці 10 класу Вікторії

Як бачимо учениця при створенні дотримувалася порад наданих автором. Її робота виглядає повноцінною, завершеною та достатньо акуратно оформленою. При представленні своєї роботи вірно вказала тип поєднання кольорів. Отже, бачимо що знання були засвоєнні на високому рівні. Як і в опитуванні Вікторія показала гарний результат. Інші ж не відставали при виконанні творчого завдання і також показали відмінний результат.

### РОЗДІЛ 3. Впровадження та оцінка ефективності методики

#### 3.1 Проведення педагогічного експерименту з використання розробленої методики

Для проведення даного експерименту автором було розроблено урок на тему «Ескізування одягу». Для створення даного уроку були застосовані метод інтерактивних уроків, а також використано такі платформи, як «На урок» та «Conceptboard.com»

На його основі проведено опитування до проведення уроку та після. Дані опитування були проведені з метою перевірки ефективності використаної методики на уроці. Розглянемо таблицю 3.1 з результатами першого опитування. Опитування було розроблено автором.

Таблиця 3.1

Результати опитування №1

Ім'я	Правильні відповіді	Неправильні відповіді	Без відповідей	Оцінка	Підсумок, %	Витрачений час
Вікторія	5	0	0	12	100	00:33
Данило	4	1	0	10	83,33	02:02
Ігор	3	2	0	7	58,33	00:41
Анна	2	3	0	5	41,67	01:58
Сергій	0	3	0	4	33,33	01:48
анна	0	1	4	0	0	00:44
Берчак Нікіта	0	5	0	0	0	00:54
				Сер. Оцінка: 3,8	Сер. Підсумок: 31,67%	

За результатами першого опитування бачимо, що найкраще пройшли опитування Вікторія та Данило, відповідно отримали по 12 та 10 балів. На що ще хочу звернути увагу, так це на ученицю Анну яка пройшла опитування два рази, що платформа і зафіксувала. Отже як підсумок бачимо результати в таблиці не вражаючі. Пропоную порівняти результати двох опитувань за таблицею 3.2

Таблиця 3.2

## Порівняння результатів опитувань

Ім'я	Опитування №1		Опитування №2		Оп. №1	Оп. №2
	Правильні відповіді	Неправильні відповіді	Правильні відповіді	Неправильні відповіді	Бали	
Вікторія	5\5	0	4\4	0	12	12
Данило	4\5	1	4\4	0	10	12
Ігор	3\5	2	-	-	7	-
Анна	2\5	3	3\4	1	5	8
Сергій	0\5	3	4\4	0	4	12
анна	0\5	1	-	-	0	-
Берчак Нікіта	0\5	5	4\4	0	0	12
					Сер. Оцінка: 3,8	Сер. Оцінка: 11,2

Як бачимо кількість правильних відповідей збільшилася відповідно оцінки стали краще. В учениці Анни видно також поліпшення результату. Отже як висновок дана методика є дієвою результати проведених опитувань це наочно показали.

### 3.2 Оцінка ефективності та висновки щодо використання даної методики в початковому процесі

Для розробки уроку використовувалася така платформа як «Conceptboard.com».

Вона являє собою інтерактивну дошку, на якій можна створювати карти для мозкового штурму. Чим менше тексту тим краще сприймається і засвоюється інформація учнями. Саме тому при розробці матеріалів до уроку було використано інтерактивну дошку. Розмістивши чітко сформульований текст та наглядні приклади в певному порядку було отримано карту для мозкового штурму фрагмент якої ми бачимо на малюнку 3.1. Програма не складна в опрацюванні тому на створення карти пішло не дуже багато часу. А це є важливим, час для вчителя дуже цінний.

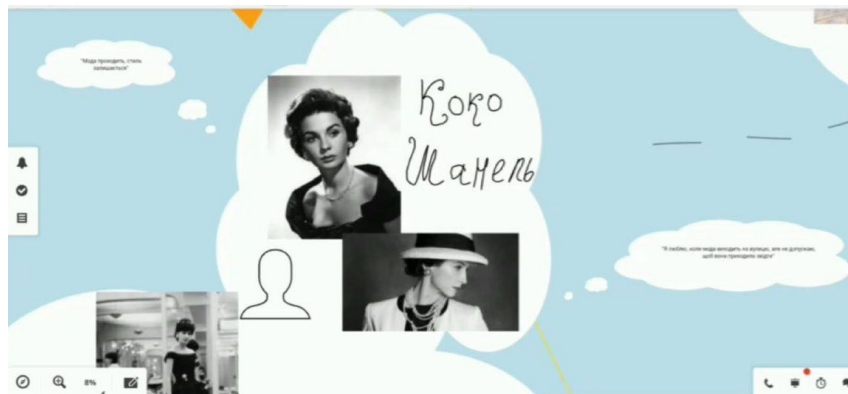


Рис. 3.1 Фрагмент відео-уроку

Розробка тестів відбувалася на платформі «На урок». Дана платформа являється дуже популярною на сьогодні і теж не складна в опануванні. Тестування було розроблене самостійно, але для економії часу можна використати помічника на сайті.

Підбиваючи підсумки експерименту можна визначити, що дана методика яка була використана є достатньо ефективною. Що ми наглядно



розглянули вище в таблицях. Адже результати після проведення уроку з використаною методикою покращилися майже на 80%.

Як бачимо використання методики інтегрованих уроків і застосування різноманітних платформ допомагає покращити результативність занять. Учням легше обробляти отриману інформацію при такій методиці. А ще враховуючи той момент, що зараз люди дуже заціклені та залежні від технічних пристроїв, то така методика точно зацікавить учнів до навчання.

## ВИСНОВКИ

В даному дослідженні було зроблено психолого-педагогічний аналіз учнів 10-11-их класів та визначено вплив їх особливостей на процес навчання. А саме було виявлено, що учні 10-11 класів по віковій категорії являються підлітками. Який являється складним періодом для дітей адже в цей час в їх організмі відбуваються різкі зміни, організм готується до дорослішання. Звідси під час проведення занять між учнями і викладачами час від часу виникають суперечки, а втримання уваги підлітків на довгий час під час уроку ускладняється. Тому було виявлено кілька моментів які допоможуть врівноважити ситуацію.

Також було розглянуто сучасні методи викладання дизайну одягу в школах.

В освіті вчителі України переймають методи викладання з європейської та американської шкіл, використовуючи інноваційні методи викладання, переходячи від традиційних класів до онлайн-викладання та гібридного навчання. А також було детальніше розглянуто одну з методів викладання, а саме інтерактивні уроки. Дану методику було використано при розробці ефективної методики викладання дизайну для учнів 10-11-их класів.

Для цього спочатку було визначено такі поняття як зміст, завдання та методи подачі навчального матеріалу. Після визначення яких було розпочато розробку ефективної методики. Також на основі методики інтегрованих уроків нами було розроблено практичне завдання та проєкт з дизайну одягу для учнів 10-11-их класів.

Досліджено різні платформи які допоможуть при викладанні навчального матеріалу і деякі із них було використано при розробці уроку для учнів за для проведення педагогічного експерименту. Даний експеримент було проведено з метою розробки ефективної методики на основі проведеного уроку із застосуванням цієї методики. Для перевірки ефективності якої було

проведено опитування. Після порівнянь результатів виявлено високий результат, що показав ефективність розробленої методики.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. 15 інноваційних методів навчання (посібник + приклади) на 2024 рік. *AhaSlides*. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/15-innovative-teaching-methods/> (дата звернення: 15.02.2024).
2. Free tests creation and online testing - Master Test. *Free tests creation and online testing - Master Test*. URL: <https://master-test.net/> (date of access: 03.03.2024).
3. LearningApps.org - interaktive und multimediale Lernbausteine. *LearningApps*. URL: <https://learningapps.org/> (date of access: 03.03.2024).
4. MozaBook - Інтерактивне освітнє програмне забезпечення для вчителів. *Цифрова освіта та навчання від Mozaik*. URL: <https://www.mozaweb.com/uk/mozaBook> (дата звернення: 03.03.2024).
5. Secure collaboration tool for hybrid teams | conceptboard. *Conceptboard*. URL: <https://conceptboard.com/> (date of access: 03.04.2024).
6. Боровік Л.В., Карнаушенко А.С., Петренко В.С. Роль інформації у формуванні глобальної економіки та економічного розвитку суспільства. *Вісник ХНТУ*. 1(76), 2021. С.192-197.
7. Боровік Л.В., Петренко В.С., Карнаушенко А.С. Роль шкільної освіти в розвитку молодіжного підприємництва. *Ефективна економіка*. Вип.3. 2021. doi: 10.32702/2307-2105-2021.3.6
8. Галустов Р. А., Зубов Н. И. Творческие проекты студентов ТЭФ. Под ред. Р. А. Галустова. – Брянск: Издательство БГПУ, НМЦ "Технология", 1999. – 152 с.
9. Гончаренко, С. У. (1997). Український педагогічний словник. – 374 с.

10. Гончаренко, С. У. (2001). Методика як наука. *Неперервна проф. освіта: теорія і практика*, 2(1), 86-95.
11. Дегтяренко, Т. В., Дегтяренко, Т. В., Ковылина, В. Г., & Ковиліна, В. Г. (2011). Психофізіологія раннього онтогенезу.
12. Коберник О.М. Теорія і методика психолого-педагогічного проектування виховного процесу в школі: Навч.-метод. посібник / О.В.Киричук (наук. ред.); Міністерство освіти і науки України. – К.: Науковий світ, 2001. – 182 с.
13. Коса Н. С. Психологічні детермінанти подолання депресивності у підлітковому віці: автореф. дис. канд. психол. н. 19.00.07. Київ, 210. 21 с.
14. Кузнєцова Л. М. Особливості психологічної підтримки підлітків зацентуаціями характеру та деструктивними проявами фрустрації. Міжнародний науковий форум:соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент. 2012. Вип. 10. С. 246–255.
15. Лалак Н. В. Інтерактивна модель навчання студентів: проблеми та перспективи / Н. В. Лалак // Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія “Педагогіка. Соціальна робота” : збірник наукових праць ЗОППО. – № 1 (27). – 2017-2011. – Вип. 20. – С. 69-70.
16. Мацкевич Т. А., Лукоянова Л. Г. Педагогические технологии в развитии детей // Негосударственное образовательное учреждение школа "Творчество": опыт становления и тенденции развития / Сост. Т. А. Мацкевич, А. П. Шевченко. – Самара, 2001. – С. 61-69.
17. Н. С. Полька, І. В. Сергета. Актуальні проблеми психогігієни дітей і підлітків: шляхи та перспективи їх вирішення. 2012. Т. 18. Вип. 2. С. 223–236.

18. Нікітіна, О. В. (2012). Особливості методики викладання трудового навчання. *ББК 74.580. ЗЛО Ш 70 Рецензенти: д-р фіз.-мат. наук, проф. Лопаткін ЮМ (Сумський державний університет)*, 14.
19. Освітній проект «На Урок» для вчителів. *Освітній проект «На Урок» для вчителів*. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 03.03.2024).
20. Пилюгіна С. А. Метод проектной деятельности в Интернете и его развивающие возможности // Школьные технологии – 2002. – № 2. – С. 196-199.
21. Поліщук В. М. Вікова і педагогічна психологія : навчальний посібник / В. М. Поліщук. – 4те вид., стер. – Суми : Університетська книга, 2019. – 352 с
22. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – Київ : Видавництво А.С.К., 2004. – 136 с.
23. Сасова И. А. Учебно-методическое обеспечение использования метода проектов в образовательной области "Технология" // Метод проектов в технологическом образовании школьников: Материалы Международного семинара. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2001. – С. 36-45.
24. Слабко, В. М. (2011). Роль та місце дизайну у технологічній підготовці школярів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*, (27), 80-85.
25. Столяренко О. Б. Психологія особистості. Навч. посіб. – К.: Центр учбової літератури, 2012. – 280 с.
26. Устинов А.Г. Японская модель дизайнерского образования // Техническая эстетика. 1986. №11. - С. 22-26.

27. Хуторской А. В. Современная дидактика: Учебник для вузов. – СПб: Питер, 2001. – 544 с.: ил. – (Серия "Учебник нового века"). [Метод проектов. – С. 337-341]

28. Ящук С. М. Розвиток творчого потенціалу учнів у процесі проектно-технологічної діяльності // Рідна школа. – 2004. – № 4. – С. 9-11.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### План-конспект уроку «Ескізування одягу»

Тема: Ескізування одягу

Мета: Ознайомити учнів з поняттям ескіз одягу, які його види та особливості його створення; навчити працювати з кольором; привити смак до моди та стилю в дизайні одягу.

Форма уроку: інтерактивне заняття.

Тип: урок творчості.

Обладнання: ноутбук, папір, будь-яке художнє приладдя.

Хід уроку

*I. Організаційний момент:*

1. Перевірка готовності до уроку.
2. Упорядкування робочих місць.

*II. Привітання. Повідомлення теми і мети уроку.*

Доброго дня. Сьогоднішній наш урок присвячено темі «Ескіз одягу та особливості його створення».

На даному уроці ми дізнаємося:

- Поняття мода та стиль
- Що таке ескіз та його види
- Які особливості створення ескізу одягу
- Як створити свій особистий ескіз

*III. Викладення основного лекційного матеріалу.*

Дизайн одягу — один із напрямків творчої діяльності, метою якого є проектування комфортного та функціонального одягу, який відповідає матеріальним і естетичним вимогам споживача.

Дизайн одягу дозволяє людині мати свій індивідуальний стиль, виглядати особливо, не так, як усі.



Стиль одягу — певна акцентованість ансамблю (костюму в широкому сенсі), продиктована такими ознаками (або їх сукупністю): віком, статтю, професією, соціальним статусом, приналежністю до субкультури, особистим смаком людини, епохою життя суспільства, національністю, релігійною приналежністю, доречністю.

Слово «мода» походить від латинського слова «modus», що в перекладі означає «міра, спосіб, правило». Під поняттям «мода» розуміють нетривале панування тих чи інших смаків, що виявляються у зовнішньому вигляді різних оточуючих предметів (одязі, взутті, автомобілях тощо).

У давні часи форма та оздоблення різних побутових предметів змінювалась вкрай рідко. Одяг, посуд, меблі віками мали традиційний усталений вигляд. Удосконалення окремих елементів відбувалось надзвичайно повільно. Щоб забезпечити швидку зміну форм оточуючих предметів, необхідно було створити для цього певні умови. Так, зокрема, мода на одяг у сучасному розумінні цього слова з'явилась лише з появою крупних виробництв тканини. У період середньовіччя стихійне масове захоплення певними видами одягу і стали називати модою.

Мода народжується, живе і помирає. Цей період триває певний час. Наприклад, одяг чи взуття певного покрою у XVIII —XIX ст. були модні впродовж кількох десятиліть, а тепер цей період може тривати лише кілька років. Часом ми можемо спостерігати зміну модних тенденцій покрою чи оздоблення, особливо у літньому гардеробі, щосезону і навіть двічі або тричі за сезон.

Мода «дама» мінлива і дуже непостійна. Проте вона часто повертається до давно забутих стилям і, додаючи свіжу ідею, створює неповторні речі. Багато жінок прагнуть слідувати всім законам моди і тримати руку на пульсі дизайнерських розробок одягу, щоб бути в перших рядах модниць. А от відома дизайнерка Коко Шанель говорила про моду так: «Мода проходить, стиль залишається», а також «Я люблю, коли мода виходить на вулицю, але не допускаю, щоб вона приходила звідти.

Ця пані стала єдиним представником світу моди, хто опинився в списку 100 найвпливовіших людей XX століття за версією журналу Times. Особливий погляд на світ, гарне почуття гумору і безліч цінних думок, які є актуальними і сьогодні, – візитна картка знаменитої дами, от хто така Коко Шанель

Габріель Шанель – мініатюрна француженка, яка перекроїла моду XX століття. Біографія Коко частково покрита таємницею, а сама особистість цієї жінки була неоднозначною. Але її інноваційність та талант залишаються поза сумнівами. Для тих хто бажає ознайомитися з її цитатами прошу перейти за посиланням, а там є що почитати корисного і взяти собі до уваги: <https://sparkmedia.com.ua/tsytaty-koko-shanel-pro-modu-stosunky-i-cholovikiv/>

Отже «Модна річ це та, яка підходить саме вам ». Як правило, кожен з нас знає свій стиль ще з ранніх років, підбирає речі, враховуючи свою фігуру, риси обличчя, кольору очей і волосся. Багатьом може здатися, що такі тонкощі зайві, але кожен індивідуальний штрих у зовнішності людини, правильно і вигідно підкреслений за допомогою одягу, здатний перетворити його в красиву і «стильну» людину. А дівчата особливо не хочуть бути схожими на інших, воліють мати свою родзинку в зовнішності. Придумують різні способи по підбору індивідуальної зачіски, макіяжу, одягу. Ми ж зупинимо свою увагу саме на одязі. Багато хто з дівчат хочуть мати одяг створений особисто їх руками тому мають бажання зшити для себе якийсь одяг. Якщо ж ні, тоді маючи свої ескізи придуманих моделей, можна сміливо звернутися в ательє з пошиття одягу. У будь-якому випадку ви вже особисто братимете безпосередню участь у створенні своїх речей.

Тож давайте ознайомимося з тим що таке ескіз та як його створити так щоб в ательє зрозуміли вашу задумку.

Художній ескіз моделі – це малюнок, виконаний у будь-якій техніці малювання. Ви можете використовувати для малювання гуаш, акварель, кольорові або однокольорові олівці, фломастери та все, що під рукою. Художній ескіз виконується на фігурі у довільній позі.

Навіщо потрібен ескіз? Ескіз потрібний для того, щоб упорядкувати думки художника в єдиний малюнок, а потім створити одяг. У творчих ескізах дизайнер, зображуючи модель костюма, що проектується на фігурі людини, свідомо трансформує і стилізує її пропорції.

Існує також технічний малюнок це теж один із видів ескізів має іншу назву як робочий ескіз. Він являє собою чіткі, акуратно промальовані лінії і точно передає силует, пропорції, конструктивне рішення та деталі моделі.

При створенні ескізу одягу слід пам'ятати все ж про деякі особливості по-перше підбирати правильно кольори які будуть гармонійно поєднуватися між собою, а також правильне промальовування пропорцій фігури(манекену) вашого ескізу так щоб видно було всі елементи створеного вашого «творіння»

Стосовно підбору кольорової гамми вашого вбрання. Ця тема достатньо таки велика тому розглянемо її поверхнево. Художники та дизайнери для правильного підбору кольорів в роботах використовують так зване коло Іттена. Це коло має багато форм але в основному використовують таку. (Показую мал.)

Розберемо декілька поєднання кольорів за даним колом:

Компліментарне поєднання. Для вибору комплементарних поєднань виберіть колір у потрібному секторі і проведіть пряму лінію. Колір, з яким вона з'єднає перший відтінок, і буде додатковим (компліментарним). Цікаве і більш складне поєднання може вийти, якщо провести не пряму лінію, а під кутом в сусідній сектор.

Аналогова тріада. Три відтінки, розташовані поруч. Це хороший варіант стриманого і гармонійного підбору відтінків кольору.

Класична тріада – виберіть основний відтінок кольору і побудуйте з цієї точки рівносторонній трикутник. Зазвичай в такому поєднанні дотримують таку пропорцію кількісного використання відтінків: 60%, 30%, 10%

Тетрада. Для цього на колі слід візуально намалювати квадрат або прямокутник ті кольори кути даних фігур торкаються і будуть гармонійно

поєднуватися. Не забуваємо про те що не слід в однакових пропорціях використовувати кольори в даному поєднанні.

Контраст. Просто проведіть лінію і це будуть ваші кольори.

Також можна використовувати виключно один колір але при цьому змінюючи його тональність в елементах гардеробу.

Таких поєднань дуже багато і в них дуже легко заплутатися тому рекомендую вам програму помічника яка зробить цей підбір за вас. Це програма Color Gear Lite. Інтерфейс використання її дуже простий. Достатньо в горі обрати відповідне поєднання яке ви бажаєте і обирати основний колір.

Як же правильно створити ескіз одягу так щоб майстер ательє зрозумів вашу задумку.

При малюванні дотримуйтесь декілька порад:

- Малюйте манекена в динаміці ( художнє поняття коли фігура наче знаходиться в русі)
- Не малюйте занадто маленький ескіз формат А4 буде ідеальний
- Намагайтеся дотримуватися пропорцій у фігурі манекена. Висота манекену це 8 голів для дорослої особини детальніше на фото

Рекомендую для пробудження фантазії заглянути в Pinterest дана соціальна мережа підкине вам ідеї для ескізів.

Наш урок завершено дякую за увагу!

*IV. Домашня робота.*

Як домашнє завдання прошу пройти опитування та створити власний ескіз. Який саме одяг будете малювати, стиль то все на ваш вибір. Бажаю удачі і очікую на ваші творіння на наступне заняття!