

## УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

7. Про Основні засади (стратегію) державної екологічної політики України на період до 2020 року: Закон України від 21.12.2010 р. № 2818-VI. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/2818-17>.

### REFERENCES

1. Giddens, Je., Berdsohl, K. Sociologija [Sociology], Moscow, 2005, 632 p.
2. Zbalansovanyu rozvytok – shlyax zberezheniya planety [Sustainable development – the way saving the planet], Ekologichnyy visnyk, 2012, Vol. 1/2, pp. 2–6.
3. Krysachenko, B. C., Khylyko, M. I. Ekolohiya. Kul'tura. Polityka: Kontseptual'ni zasady suchasnoho rozvytku [Environmental psychology. Models, concepts, schemes], Kyiv, 2002, 598 p.
4. Mizhnarodna konferentsiya «Tsili zbalansovanoho rozvytku dlya Ukrainy» [International conference "Goals for the balanced development of Ukraine"], Ekolohichnyy visnyk, 2013, Vol. 3, pp. 2–5.
5. Moiseev, N. N. Sistema «Uchitel'» i sovremennaya ekologicheskaya obstanovka [The "Teacher" system and the modern environmental situation], Ekologiya i zhizn', 2010, Vol. 2, pp. 4–7.
6. Pidsumky Konferentsiyi OON zi zbalansovanoho rozvytku «Rio+20» [The results of the UN Conference on sustainable development "Rio+20"], Ekolohichnyy visnyk, 2012, Vol. 3, pp. 2–3.
7. Pro Osnovni zasady (stratehiyu) derzhavnoyi ekolohichnoyi polityky Ukrainy na period do 2020 roku: Zakon Ukrainy vid 21.12.2010 r. Vol. 2818-VI [On Basic principles (strategy) of state ecological policy of Ukraine for the period till 2020: Law of Ukraine of 21.12.2010 № 2818-VI], Verkhovna Rada Ukrainy: ofits. veb-portal, Available at: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/2818-17>.

УДК 378.147:004

Ю. С. КУЛІНКА

### ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ АЙДЕНТИКИ

*Показано можливості айдентики у формуванні дизайнерської культури майбутніх учителів технологій за профілем «Технічна та комп'ютерна графіка». Формулюючи мету, завдання і зміст дисципліни «Основи айдентики», обґрунтовано специфіку дизайнерської діяльності вчителя технологій в умовах сучасного інформаційного суспільства. Показано вплив айдентики на розвиток дизайнерської культури студентів. Розкрито шляхи реалізації культурологічного та компетентнісного підходів до навчання студентів педагогічного вузу технологічного профілю на основі творчих дизайнерських завдань, інтелектуальних ігор, проектів, професійних ситуацій тощо.*

**Ключові слова:** айдентика, дизайн, дизайнерська культура, дизайнерська компетентність, підготовка майбутніх учителів технологій і креслення.

Ю. С. КУЛІНКА

### ФОРМИРОВАНИЕ ДИЗАЙНЕРСКОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ОСНОВ АЙДЕНТИКИ

*Показаны возможности айдентики в формировании дизайнерской культуры будущих учителей технологии по профилю «Техническая и компьютерная графика». Формулируя цель, задачи и содержание дисциплины «Основы айдентики» обоснованно специфіку дизайнерской деятельности учителя технологии в условиях информационного общества. Показано влияние айдентики на развитие дизайнерской культуры студентов. Раскрыты пути реализации культурологического и компетентностного подходов к обучению студентов педагогического вуза технологического профиля на основе творческих дизайнерских задач, интеллектуальных игр, проектов, профессиональных ситуаций и других.*

**Ключевые слова:** айдентика, дизайн, дизайнерская культура, дизайнерская компетентность, подготовка будущих учителей технологии и черчения.

## FORMATION OF DESIGN CULTURE OF FUTURE TEACHERS IN THE PROCESS OF STUDYING CORPORATE IDENTITY

*The successful development of society is an important improvement of science, art and technology that is essential in the preparation of future teachers of technology. The article shows the possibilities for the course «Fundamentals of corporate identity», the design culture of the future teachers of technology is proved, the profile «Technical and computer graphics». Formulating goals, objectives and content of the subject «Fundamentals of corporate identity» the specific design of the teacher of technology in the information society is justified, the influence of the course is studied, the influence of corporate identity on the development of design culture of students is shown. The ways of implementation of cultural and competence approach to teaching high school students of technological profile series based on creative design tasks, intellectual games, projects, professional situations etc..*

**Keywords:** *identity, design, design culture, design competence, the preparation of future teachers of technology and drawing.*

Професійна підготовка майбутніх учителів технологій і креслення потребує високої якості освітніх послуг. Досягти цього можливо лише завдяки впровадженню перспективних професійноорієнтованих технологій навчання. Для успішного розвитку суспільства важливо взаємодоповнювати науку, мистецтво та виробничі технології, особливо в процесі підготовки майбутніх учителів технологій і креслення у ВНЗ, в основі якої, зазначимо, лежить не тільки педагогічна, а й дизайн-освіта.

Як показує аналіз досвіду освітніх систем багатьох країн, одним із шляхів оновлення змісту освіти й навчальних технологій, узгодження їх із сучасними потребами, інтеграції зі світовим освітнім простором є орієнтація навчальних програм на компетентнісний підхід та створення ефективних механізмів його запровадження. Компетентнісний підхід означає поступову переорієнтацію домінуючої освітньої парадигми з переважною трансляцією знань, формуванням навичок на створення умов для оволодіння комплексом компетенцій, що означають потенціал здатності випускника до виживання і конкурентоспроможності в умовах сучасного багатофакторного соціального, політичного, ринково-економічного, інформаційно-комунікативно насиченого простору.

В умовах сучасності дизайн-освіта викликає інтерес у діячів різних наукових галузей: філософів, психологів, педагогів, художників, дизайнерів, мистецтвознавців. Фундаментальні закономірності розвитку дизайну як виду творчої художньої діяльності відображені в роботах В. Аронова, Н. Воронова, В. Даниленко, Т. Лазарева та ін. Особливої уваги заслуговують дослідження вчених, що працюють в окремих галузях дизайну, де представлені конкретні аспекти історії та теорії дизайн-діяльності: С. Зінченко, С. Михайлова, А. Нестеренко, Т. Розенблюма, Л. Пащенко та ін. Проблеми формування дизайнерської культури та компетентності відображені у працях Р. Сулейманова, Н. Русової, І. Торшина, В. Щукіної, Ю. Яворика та ін.

**Мета статті** – продемонструвати можливості професійно-орієнтованої підготовки у формування дизайнерської культури майбутніх учителів технологій і креслення на заняттях основ айдентики.

Аналіз сучасного стану дизайн-освіти показує, що програми підготовки майбутніх учителів технологій і креслення у педагогічних ВНЗ більше зорієнтовані на стереотипи педагогічної діяльності, а не практичної дизайн-освіти. Натомість сьогодення вимагає нових концептуальних підходів до використання перспективних технологій у дизайн-освіті, зокрема, впровадження професійно зорієнтованих технологій навчання комп'ютерної графіки як основи формування дизайнерської компетентності майбутнього вчителя технологій і креслення. Це також пов'язано з тим, що в сучасному суспільному житті масове розповсюдження продуктів дизайну призвело до появи помилкового уявлення щодо дизайнерської діяльності як процесу, який не вимагає формування у учителів технологій і креслення спеціальних знань і вмінь.

## УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Учителю технологій і креслення нині необхідно не тільки володіти професійною компетентністю, й вміти розробляти навчальні матеріали на основі професійно орієнтованих технологій, використовуючи знання з педагогіки, психології, методики технологічної освіти та дизайну. Для цього необхідні знання з педагогічного дизайну, наявність дизайнерської компетентності.

Аналіз сучасного стану підготовки майбутніх учителів показав, що проблемі формування професійної компетентності майбутніх учителів не приділяється належної уваги в українській науці. Серед вітчизняних дослідників, які займаються вивченням професійної компетентності вчителя, варто відзначити Р. Сулейманова, який під професійною дизайнерською компетентністю майбутнього інженера-педагога має на увазі інтегративну професійно-особистісну характеристику суб'єкта діяльності, що дозволяє максимально адекватно самоактуалізувати себе при творчому вирішенні поставлених проектних завдань [4, с. 51].

Дизайнерська компетентність є основою при формуванні дизайнерської культури майбутніх учителів технологій і креслення. Впровадження дизайну в систему освіти започаткувала відома німецька школа Баухауз (діяла в 1919-1933 рр.), в якій було запроваджено особливу, розроблену В. Гропіусом єдину систему художньої освіти. У цій школі намагалися поєднати мистецтво з промисловістю і будівництвом, створити цілісне художнє середовище в результаті виховання універсально розвинутої людини, що є незалежним індивідом у творчій діяльності.

Розгляд нормативно-правових документів і стандартів міністерства освіти Великої Британії дозволив виявити основні кваліфікаційні вимоги до вчителя дизайну і технологій. Вони відображені у документі «Базові компетенції учителя дизайну і технологій для середньої загальноосвітньої школи». Згідно з ним педагог повинен володіти компетенціями, які є основою для всіх інтеграційних елементів предмета «Дизайн і технології», зокрема:

- розуміти і застосовувати певні підходи для правильної оцінки проблеми дизайну;
- володіти необхідною інформацією та знати вимоги щодо дизайну виробів, використовувати ці знання для оцінки ідей під час створення і проектування виробів;
- опрацьовувати значну кількість джерел інформації щодо конкретного завдання;
- аналізувати і систематизувати отриману інформацію, використовуючи її в проектній діяльності;
- бути креативним у проектуванні;
- використовувати правильні способи запису ідей;
- застосовувати конвергентне мислення у процесі розробки моделей;
- вміло використовувати техніку (обладнання і пристрої), прийоми та методи роботи відповідно для кожного етапу діяльності;
- дотримуватись вимог техніки безпеки;
- розвивати в учнів розуміння якості продукту в процесі його створення;
- мати почуття громадянського обов'язку та володіти людськими цінностями, а також застосовувати їх, викладаючи предмет;
- використовувати новітні інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ);
- розуміти важливість вивчення навчального предмета серед основних дисциплін школі та його зв'язок з ними;
- розуміти, як дизайн і технологія допомагають загальному розвитку дітей, покращують їхні знання з математики, мови, малювання тощо [2].

Іншим напрямом професійної підготовки майбутніх учителів дизайну і технологій у Великій Британії є формування спеціальних професійних знань. Такий підхід ґрунтується на особливостях вивчення шкільного предмета «Дизайн і технології», що має інтегративні ознаки і містить модулі: технології, види дизайну, інформаційні технології, традиційні ремесла, основи електроніки, основи домашньої економіки та бізнесу тощо. Отже, формування спеціальних знань учителя охоплює спектр загальнопрофесійної та професійно-практичної підготовки до викладання предмета у школі, що поділяється за напрямками: електроніка, ІКТ, технології виготовлення виробів, дизайнояду з одночасним оволодінням якостями вчителя як керівника, наставника, організатора, спостерігача, ініціатора, мотиватора, консультанта та експерта.

## УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Окрім глибоких знань з педагогіки, психології та методики технологічної освіти, сучасний учитель технологій повинен володіти високим рівнем знань інформаційного та дизайн-забезпечення для вирішення професійних творчих завдань. Ми вважаємо, що опанування ІКТ для спеціальності «Середня освіта (трудове навчання та технології, технічна та комп'ютерна графіка)» – це фундаментальна сфера знань і вмінь, без яких майбутній вчитель профільного навчання не може відбутися.

Одним з напрямків формування дизайнерської культури студентів під час професійно зорієнтованої підготовки є надання їм теоретичних знань та практичних навичок обробки, трансформації і використання різних видів підручного матеріалу, що, зазвичай, підлягає утилізації, для виготовлення корисних саморобок, створення екологічних проєктів перетворення штучного оточення людини з максимальним використанням цих матеріалів.

Застосування отриманих знань і вмінь під час навчання учнів на уроках у профільній школі дасть можливість виховувати в учнів здатність утилітарного пізнання світу з можливістю його подальшого перетворення, а школярі, переробляючи і використовуючи викидні матеріали, залучатимуться до екологічного виховання: процес проєктування і творення з цих матеріалів сприятиме розвитку майстерності, фантазії та художнього смаку.

Майбутні вчителі технологій у доступній для сприйняття формі повинні вміти ознайомити учнів профільних класів з основними напрямками діяльності дизайнерів, дизайнерською термінологією та поняттями, розвивати практичні навички художнього конструювання та проєктування, сприяти розвитку творчих здібностей, нестандартного мислення, формувати естетичну та загальну культуру молоді.

Вивчення професійно зорієнтованого курсу «Основи айдентики» [1] майбутніми учителями технологій і креслення за профілем «Технічна та комп'ютерна графіка» має за мету підготувати фахівця, що володіє засобами створення графічного контенту: мультидисциплінарними знаннями з фірмового стилю, айдентики, брендбуку, гайдлайну тощо, навичками розробки фірмового стилю, аналізу елементів корпоративної айдентики, а також самостійно створює єдині корпоративні стилістичні рішення, мотивує й описує їх, досконало використовує знання на заняттях з профільних дисциплін.

Застосування сучасних професійно орієнтованих технологій розширює світогляд студентів, дає змогу представити графічну інформацію з незвичайних, нетривіальних ракурсів, стимулюючи їх творчість, додаючи можливість пізнати нові сторони фірмового стилю. Майбутнім учителям технологій і креслення надається змога реалізувати дизайн-проєкти з айдентики, втілюючи свої ідеї особисто, без додаткової допомоги, глибше вивчаючи багатогранну творчу дизайнерську діяльність.

Навчальна дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних дизайн-проєктів та їх подальшого використання в айдентиці та фірмовому стилі. Програма курсу передбачає оволодіння дизайнерською культурою: здійснювати пошук креативних ідей; вибір оптимальних дизайнерських засобів для створення арт-об'єктів; розробка авторської айдентики та фірмового стилю; створення візуальних образів айдентики тощо.

При опануванні курсу «Основи айдентики» у студентів ОКР «спеціаліст» та «магістр» дизайнерська культура формується, розвивається та удосконалюється в процесі її здійснення. Формування дизайнерської культури – складний і суб'єктивний процес. Можна визначити такі його якості, як володіння художнім смаком, відчуття стилю та композиції, прояв творчого підходу, художні і графічні здібності. Знання комп'ютерних програм є провідним у діяльності як дизайнера, так і вчителя технологій. Крім того, вчитель технологій, безумовно, повинен відрізнятися креативністю, оперативністю, відповідальністю, самокритичністю. Позитивно позначиться на його роботі володіння професійними термінами з основ дизайну, художніми стилями, знанням історії дизайну.

Дизайнер, який знає, вміє, володіє, з позиції Б. Блума: «знає» – може відтворити і самостійно інтерпретувати; «вміє» – здатний діяти на основі знань, вирішувати практичні завдання; «володіє» – може вільно користуватися, вирішувати будь-які практичні задачі. Цей вислів має значення і для професійної діяльності майбутнього вчителя профільного навчання (технічна та комп'ютерна графіка).

## УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

---

При вивченні курсу «Основи айдентики» виконуються певні завдання.

*Методичні* – забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції айдентики та фірмового стилю, методикою освоєння відповідних комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

*Пізнавальні*– вдосконалити знання студентів теоретичних основ айдентики та способів розробки фірмового стилю.

*Практичні*– сформувати практичні навички розробки програмного забезпечення для створення арт-об'єктів з айдентики.

Програма курсу складається з двох змістових модулів: 1. Основи творчої концепції айдентики та фірмового стилю. 2. Технології проектування і моделювання арт-об'єктів айдентики.

Програмою передбачено: формування у студентів інтересу до вивчення спеціальних дисциплін, прагнення та розуміння необхідності оволодіння знаннями, уміннями і навичками практичної діяльності; формування уявлення про структуру, зміст, специфіку діяльності вчителя технологій; ознайомлення з різноманітними формами навчальної діяльності та самостійної роботи студентів; оволодіння студентами знаннями та вміннями організації самоосвіти та самовиховання. За змістом курсу «Основи айдентики» окреслено використання різноманітних форм і методів теоретичної і практичної підготовки студентів у межах майбутньої професійної діяльності.

Програмою практичних занять заплановано закріплення знань студентів, отриманих на лекціях, шляхом формування вмінь і навичок створення арт-об'єктів айдентики – таких, як: бренд, брендбук, гайдлайн тощо. З метою поглиблення одержаних знань студенти виконують індивідуальні завдання та самостійну роботу; тематика цих занять відповідає меті та завданням навчальної дисципліни.

Сформувати високий рівень дизайнерської культури майбутнім учителям технологій допоможуть вирішення творчих завдань при вивченні основ айдентики. За допомогою таких завдань студент повинен максимально точно виконати поставлену перед ним мету. Творчі завдання можуть бути абсолютно різні: від розробки рекламного проекту задля підняття продажів товару до проекту, який буде спрямований на залучення уваги до торгівельної марки.

Творчі рішення в айдентиці та рекламному дизайні є технологією візуального, просторового та іншого впливу на потенційного клієнта. Хороший креатив – це емоційна програма для споживачів, і, власне, мистецтво і авторство як найбільш вражаючий елемент сучасного мистецтва – тут у тому, щоб створити пізнаваність, унікальність і стиль, притаманний тільки цій пропозиції айдентики.

При вивченні курсу «Основи айдентики» викладач використовує різноманітні за змістом та характером творчі завдання (їх класифікація показана на рисунку 1).

Під творчими завданнями розуміються такі, що передбачають наявність суперечностей та утруднень, які відповідно посилюють пізнавальні інтереси, стимулюють дослідницькі дії, самостійний варіативний пошук способів досягнення результату, стимулюють відкриття нового, поживляючи пізнавальні процеси та позитивно впливаючи на пізнавальну активність студентів при вивченні «Основи айдентики».



Рис. 1. Класифікація творчих завдань при вивченні «Основ айдентики».

Так, при вивченні змістових модулів студентам пропонується виконати ряд творчих завдань, що сприяють формуванню дизайнерської культури майбутніх учителів технологій (табл. 1).

Таблиця 1

Варіанти творчих завдань для студентів при вивченні «Основ айдентики»

Назва змістового модуля	Творчі завдання за змістом	Творчі завдання за характером діяльності студентів
Основи творчої концепції айдентики та фірмового стилю.	Тема: «Базові поняття айдентики». 1. Опишіть технології розробки і розширення брендів. 2. Складіть слоган для бренда, торгової марки (за вашим вибором), в якому будуть укладені певні споживчі цінності та очікування. 3. Знайдіть в таких назвах брендів імена їх засновників: Adidas, Ariston, Audi, Bic, Brooke, Ebel, Mazda, Revlon, Yamaha. Наведіть аналогічні приклади з українського брендингу. 4. Придумайте назву товару, магазину, салону краси, ... і проаналізуйте, які асоціації воно викликає у свідомості споживачів. Наведіть приклади невдалих назв, які асоціації вони викликають і які наслідки можуть спричинити.	Тема: «Поняття фірмового стилю та його функції». Письмова робота на тему «Використання фірмового стилю в сучасній рекламі»: потрібно знайти два різні приклади реклами, які відповідають вимогам фірмового стилю, після чого визначити в кожній рекламі складові використаного фірмового стилю.

УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ  
ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

	<p>Тема: «Специфіка понять торгова марка, бренд та товарний знак».</p> <p>1. Проведіть позиціонування торгової марки за схемою: аналіз ринку, товарів (призначення, вигода), конкурентів, сегментування, порівняння вигоди і переваг, визначення всіх можливих позицій бренда (торгівельної марки). 2. Назвіть імена брендів, які з часом стали застосовуватися як назви товарів всієї товарної категорії (подібно Хегох, Rampers).</p> <p>3. Прокоментуйте ситуації невірно визначеної ідентичності бренда і необхідність репозиціонування.</p> <p>4. Порівняйте особливості позиціонування і репозиціонування торгової марки.</p>	<p>Теми: «Логотип як основа айдентики», «Фірмові продукти та носії айдентики».</p> <p>1. Розробити брендбук до бренда, розробленого студентом відповідно до існуючих вимог.</p> <p>2. Розробити презентацію бренда, використовуючи розроблений брендбук та слоган.</p> <p>3. Створити коротку рекламу до бренда «Фокуси бренда».</p> <p>4. Презентація на тему «Аналіз бренда»: потрібно проаналізувати бренд з точки зору використання в ньому ієрархії потреб А. Маслоу, після чого визначити, які потреби і як використані у цьому бренді.</p> <p>5. Портфоліо на тему «Створення логотипу»: потрібно розробити логотип на тему «Новий продукт харчування».</p>
<p>Технології проектування і моделювання арт-об'єктів айдентики.</p>	<p>Тема: «Ребрендинг як система удосконалення бренда».</p> <p>1. Продумайте стратегію своєї участі в бренд-конкурсах, використовуючи рекомендації для учасників минулих конкурсів.</p> <p>2. Прокоментуйте процедуру щорічного конкурсу «Бренд року» у трьох номінаціях: «Нове ім'я», «Зміна образу», «Репутація і довіра».</p>	<p>Тема: «Розробка креативної концепції бренду».</p> <p>Розробіть стратегію брендингу для проекту (за вибором студента). Для цього: сформулюйте основні характеристики і атрибути, які, на вашу думку, становлять ідентичність бренда. Сформулюйте стратегію позиціонування бренда за наступними складовими: продукт, ціна, імідж. Запропонуйте основні напрямки бренд-комунікацій.</p>

Дослідно-експериментальна перевірка провадилася з метою визначення сформованості дизайнерської культури майбутніх учителів технологій при вивченні профільної навчальної дисципліни «Основи айдентики». В експерименті приймали участь 33 студенти Криворізького державного педагогічного університету спеціальності «Середня освіта (трудове навчання та технології)».

На контрольному етапі експерименту вирішувалося завдання: здійснити експериментальну перевірку ефективності методики формування дизайнерської культури майбутніх учителів технологій при вивченні основ айдентики за мотиваційно-ціннісним, когнітивно-технологічним та рефлексивним критеріями.

Отримані результати переконливо свідчать, що виконання творчих завдань з основ айдентики сприяє більш свідомому розумінню студентами основних понять та специфіки айдентики, вони творчо підходять до розробки дизайнерських проектів з айдентики, правильно підбирають необхідні інструменти комп'ютерної графіки для розробки фірмового стилю бренда чи торгової марки.

Порівнюючи результати, спостерігаємо зміни у формуванні дизайнерської культуримайбутніх учителів технологій на основі запропонованої методики використання творчих завдань при вивченні айдентики за критеріями (табл. 2).

**УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ  
ТА ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ**

*Таблиця 2*

*Результати формування дизайнерської культури майбутніх учителів технологій*

Рівні	Мотиваційно-ціннісний		Когнітивно-технологічний		Рефлексивний	
	Констатувальний експеримент	Формувальний експеримент	Констатувальний експеримент	Формувальний експеримент	Констатувальний експеримент	Формувальний експеримент
Високий	13,4	40,0	20,0	33,3	20,0	46,7
Середній	33,3	33,4	40,0	53,3	46,7	53,3
Низький	53,3	26,6	40,0	13,3	33,3	-

З таблиці 2 видно, що відбулися певні зміни у формування дизайнерської культури майбутніх учителів технологій при вивченні курсу «Основи айденітики». Рівень дизайнерської культури майбутніх учителів технологій дещо підвищився за кожним з критеріїв, що свідчить про ефективність використання творчих завдань на заняттях при вивченні фірмового стилю та розробці бранда.

Отже, виконання творчих завдань дозволяє студентам застосовувати теоретичні знання з основ айденітики на практиці, вільно орієнтуватися в сучасних дизайн-прийомах, аналізувати досвід успішної діяльності брендингу минулого, створювати ефективні та сучасні фірмові стилі, призначені для поширення в різних медіа тощо.

Вивчення курсу «Основи айденітики» є одним із шляхів формування дизайнерської культури студентів спеціальності «Технологічна освіта (технічна та комп'ютерна графіка)», що інтегрує традиційні та сучасні підходи до об'єктів дизайн-проектування, передбачає оволодіння студентами теоретичним, практичним і творчим арсеналом засобів технічної та комп'ютерної графіки, сприяє підвищенню рівня мотивації і практичної готовності студентів до реалізації завдань технологічної освіти.

Перспективи подальших наукових пошуків полягають в експериментальному дослідженні ефективності формування дизайнерської культури майбутніх учителів технологій у процесі професійно-орієнтованої підготовки.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Кулінка Ю. С. Робоча програма дисципліни «Основи айденітики» для студентів напряму підготовки 7.01010301, 8.010103 «Технологічна освіта» / Ю. С. Кулінка. – Кривий Ріг: ДВНЗ «КНУ» КПІ, 2015. – 14 с.
2. Сулейманов Р. И. Дизайнерские компетенции – составная часть проектной культуры будущего инженера-педагога / Р. И. Сулейманов // Проблемы сучасної педагогічної освіти: педагогіка і психологія. – 2010. – Вип. 28. – Ч. 1. – С. 51–53. – [Електронний ресурс] Режим доступу: [http://www.nbu.gov.ua/portal/soc\\_gum/pspo/2010\\_28\\_1/syliim51.pdf](http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/pspo/2010_28_1/syliim51.pdf).

#### **REFERENCES**

1. Kulinka Ju. S. Robocha programa dyscypliny «Osnovy ajdentyky» dlja studentiv naprjamu pidgotovky 7.01010301, 8.010103 «Tehnologichna osvita» [The work program of discipline «Fundamentals aydentyky» student training direction 7.01010301, 8.010103 «Technological education»], Kryvyj Rig, DVNZ «KNU» KPI, 2015, 14 p.
2. Suleymanov R. I. Dizaynerskie kompetensii – sostavnaya chast' proektnoy kul'tury budushchego inzhenera-pedagoga [Design competence – an integral part of the design culture of the future engineer-teacher]. Problemy suchasnoї pedagogichnoї osviti: pedagogika i psikhologiya, 2010, Vol. 28., Ch. 1, pp. 51–53. [Elektronniy resurs] Rezhim dostupu: [http://www.nbu.gov.ua/portal/soc\\_gum/pspo/2010\\_28\\_1/syliim51.pdf](http://www.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/pspo/2010_28_1/syliim51.pdf).