

принципів ергодизайн а також методів і принципів етнодизайну. Таким чином, у навчальних планах з дизайну будь-якої спеціалізації а також у відповідних робочих програмах мають знайти відображення проблематика, тематика, завдання, що вводять у освітній процес тенденції і напрями сучасної дизайн-діяльності. Слід підкреслити, що актуалізація і наукова розробка окреслених автором напрямів дизайну в контексті сучасної педагогічної системи дозволяє фактично представити парадигму інноваційної технології освіти ,що може збагатити арсенал, якість і ефективність навчального процесу щодо спеціальності «Дизайн». **А взаємозбагачення методик і принципів сучасних напрямів дизайн-діяльності створює передумови формування нової парадигми сучасної технології освіти зі спеціальності «Дизайн».**

ЛІТЕРАТУРА

1. Азрикан Д.А. *Эргодизайн. Проблемы и перспективы [Текст] // Техническая эстетика -1987. № 3. - С.1-7.*
2. Сьомкін В.В. *Дизайн ,тенденції та напрями розвитку: монографія / В.В.Сьомкін. - К. : Альтерпрес , 2009.- 528 с. : іл., 8 кол. іл.*
3. Чайнова Л.Д. *Качество жизни, эргодизайн и эргономика развития. /Труды ВНИИТЭ. Серия «Качество жизни». Вып. 10. - М., 2004.*
4. Буров А.Ю. *Эргодизайн – эргономика + дизайн или новая дисциплина ? // Техническая эстетика і дизайн . – Київ . 2001 – Вып. № 1. – С.31-33.*
5. Сьомкін В.В. *Проблеми актуалізації екодизайну як напряму дизайн-діяльності / В. В. Сьомкін // Українська культура. Наукові записки РДГУ.- Рівне. 2010 . – Вып. 16 Т. – С. 113-119.*
6. Сьомкін В.В. *Оптимізація професійних функцій дизайн-діяльності / В.В. Сьомкін // МІСТ : Мистецтво , історія ,сучасність , теорія : зб. наук. праць. –К, Вып.11 ІПСМ. НАМ України , 2015 . – С. 236-343.*

УДК 373.5.015.311:745/749

*Володимир Тищенко
(Київ, Україна)*

ВИЯВЛЕННЯ ПРАКТИЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ У ПРОЦЕСІ ДИЗАЙН-ДІЯЛЬНОСТІ

Звернемося до історії вітчизняної професійної дизайн-освіти. Сутність сучасного поняття «дизайн» в українських і зарубіжних історичних джерелах позначали своєрідними термінами: «утилітарна естетика» (за П. Чубинським), «практична естетика» (за Г. Земпером), «художня праця» (за А. Луначарським), «протодизайн», «етнодизайн» тощо.

У 20-х роках ХХ ст. А. Луначарський започаткував видання журналу «Художня праця», де розміщував власні статті щодо єдності мистецтва і промисловості (рис. 1).



Рис. 1. Художня праця як ретроаналог сучасного дизайну

Так, А. Луначарський зазначав: «технік, який створює предмети побуту, має бути художником, який створює предмети для людини, що хоче не просто споживати, а радіти речам, які споживає. Технік-художник – це інженер, який пройшов раціональну школу з вивчення потреб людського ока, слуху і відповідно до методів, що сприяють

задоволенню цих потреб. Художник-технік – це людина від природи обдарована правильним смаком і творчими нахилами, яка володіє художнім смаком і має технічну освіту. Важливим є нерозривний союз промисловості і мистецтва: залучення архітектурних і архітектонічно-естетичних елементів в індустрію. Інженер не повинен бути лише утилітаристом. Він має сказати собі: «Я хочу, щоб моя динамо-машина надзвичайно дешева, була надзвичайно продуктивна і щоб вона була красунею» [1]. «Звісно не треба зупиняти вічний біг винахідництва, і праві ті теоретики Dada, які вважають, що не важливо, щоб предмет був гарний, розумний і добрий, а важливо, щоб предмет був новим і небаченим досі» [1]. «Абсолютно сліпим є той, хто не розуміє, яку вагому роль у перетворенні побуту може відіграти мистецтво, а насамперед «прикладне»» [1]. «Примусити мистецтво, тобто смак, навичку надавати радісного вигляду речам, примусити його залучитися до промисловості, – це завдання прекрасне і досяжне, хоч і не одразу. Примусити промисловість міцними чугунними руками схопити художника і спонукати його слугувати собі, допомогти безрадісному конструктору-інженеру конструювати радісно – це також чудове завдання». Як зрозуміло з поданих цитат, А. Луначарський вважав, що «метою художньої промисловості є пристосування природного доквілля до органів сприймання і естетичних суджень людини» [1].

Наука ХХІ ст. зумовлена дизайном і не тому, що не вистачає наукових знань, а тому, що на часі таке наукове пояснення інформаційно-енергетичних явищ у доквіллі, що потребує звернення до чогось надзвичайного і неймовірного. Людину потрібно визначати як «вінець розвитку живої матерії» – біосфери. «Біосфера – це не інертне тіло, вона має свою організацію, окремі її частини підтримують і доповнюють одна одну. Біосфера сама є великим природним тілом, що має свою еволюцію. Одним із виявів цієї еволюції є так звана цефалізація – постійне ускладнення за геологічний час центральної нервової системи (мозку) організмів. Зростання складності може в деяких випадках мати певні періоди затримки, але ніколи не йде у зворотному напрямі» [2].

У педагогічній науці актуальним є звернення до дизайн-освіти (проектно-художньої освіти) – системи інтелектуальних змістів, спрямованих у майбутнє. Майбутнім є внутрішнє, інформаційно-особистісне середовище кожного учня. Природні задатки єства переростають у здібності, здібності інтегруються в обдарованість, а обдарованість стає талантом, якщо для цього створено сприятливе для неї зовнішнє, інформаційно-педагогічне середовище. Таким чином, відбувається природний процес визрівання особистості майбутнього інформаційного суспільства у лоні природного тіла біосфери.

Предметом психолого-педагогічного дослідження у дизайн-освітньому процесі має стати єство – «комплекс усіх фізичних і душевних сил та властивостей людини» [3]. Отже, проектно-художня технологія є педагогічно доцільною технологією реалізації особистісно та компетентісно зорієнтованої доктрини української освіти.

У сучасному інформаційному суспільстві інтелектуально-творчий ресурс особистості набуває все більшої значущості як постійне і надійне джерело підсилення комплексного національного доходу. Світова практика переконливо доводить, що для успішного розвитку суспільства важливо взаємодоповнювати науку, мистецтво і виробничі технології, особливо, під час підготовки фахівців з дизайну для різних галузей життєдіяльності суспільства. Наукова, економічна і культурна сфери не лише взаємозалежні. Вони глибоко проникають одна в одну, створюючи суспільне середовище, сприятливе для розвитку творчого потенціалу, винахідливості, культурного самовираження майбутніх дизайнерів. Про це свідчить значна кількість дослідників [4], [5], [6], [7], [8]. Освітньо-культурний синтез естетичного і раціонального, художнього і утилітарного є методологічною основою для розвитку дизайн-освіти, виявлення і підтримки інтелектуально і творчо обдарованої молоді.

З огляду на наше розуміння предмету дослідження, дизайн-освіта ХХІ ст. має

орієнтувати майбутніх фахівців дизайну не лише на пізнання цілісного світу, а й на проектування нової реальності, у якій би краса і доцільність стали основою архітектонічної творчості, просторового формотворення художників-конструкторів у різних напрямках життєдіяльності українського суспільства. Художнє проектування має стати не лише методом конструктивної взаємодії особистості з предметним довкіллям, а й інтегрованим навчальним змістом мистецтва і технологій у професійній підготовці фахівців для різних галузей виробництва.

У сучасних дослідженнях дизайн-освіту увиразнюють за допомогою таких споріднених понять: «проектно-технологічна освіта», «дизайн-освіта», «проектно-художня освіта», «художньо-промислова освіта». Об'єктом дизайну є матеріальний і духовний світ, жива і нежива природа. «Дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність, яка синтезує елементи наукових, технічних і гуманітарних знань, інженерного конструювання і художнього мислення. Визначальною проблемою дизайну є створення предметного світу, естетично оцінюваного як співмірного, гармонійного, цілісного» (О. Святоцький). Таким чином, дизайн – це проектно-художня діяльність, що передбачає конструктивне поєднання трьох найосновніших інформаційних потоків: вербального, сенсорного, структурного (речовинного, пов'язаного з архітектонічною творчістю).

У контексті дизайн-освіти ми виокремлюємо принцип потрібності проектно-художньої діяльності, який полягає у взаємодоповненні трьох основних функцій сучасного дизайну: соціально-культурної (мистецька дизайн-освіта), споживчо-функціональної (технологічна дизайн-освіта) та комунікативно-естетичної (академічна дизайн-освіта) (рис. 2).

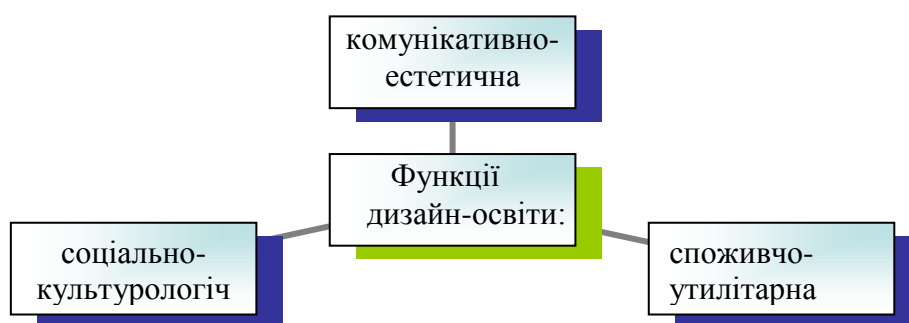


Рис. 2. Основні функції дизайн-освіти

Зазначені функції дизайну ми визначаємо з урахуванням нового класифікатора професій, де відображено державне замовлення на фахівців з дизайну. Ми звернули увагу, що *комунікативно-естетична функція* дизайну виявляється у діяльності дизайнера-дослідника (код професії – 2452.1). Це рівень дизайнера-магістра, здатного до наукової творчості у напрямі дизайн-освіти, а також до розроблення сучасної теорії дизайну. Код професії дизайнера-дослідника прирівнюють до професії мистецтвознавця (образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва).

Соціокультурна функція дизайну властива художнику-конструктору (код професії – 2452.2). Це рівень *дизайнера-бакалавра*, тобто спеціаліста спроможного продукувати дизайнерські пропозиції, художні проекти. У класифікаторі професій передбачено такі види дизайну для художників-конструкторів: дизайнер макіяжу, зачісок; дизайнер графічних робіт, мультимедійних об'єктів; дизайнер інтер'єру, меблів; дизайнер одягу, тканин; дизайнер промислових виробів та об'єктів і пакування; дизайнер ландшафтів; фітодизайнер.

Утилітарно-споживча функція дизайну виявляється на рівні дизайнера-виконавця (код професії – 3471). Це рівень *молодшого спеціаліста*, який виготовляє пошукові макети відповідно до дизайнерських пропозицій художника-конструктора.

На кожному з цих освітньо-кваліфікаційних рівнів дизайн-освіти необхідно дотримуватися середовищного підходу до структурування її змісту. Середовищний зміст дизайн-освіти магістра, бакалавра, молодшого спеціаліста є засобом самовиявлення його обдарованості (академічної, естетичної, практичної). У ході дизайн-діяльності виявляється провідна репрезентативна система фахівця. Репрезентативна система (*representation* – наочне зображення) – це домінуючий спосіб отримання майбутнім фахівцем особистісно ціннісної інформації із зовнішнього світу, індивідуальна модель сприйняття того, що передають органи чуття людини, специфічна система збирання й опрацювання інформації, яку людина використовує для формування і репрезентації власного досвіду. Середовищний зміст дизайн-освіти є не лише особистісно значущим, а й продуктивним, оскільки художні проекти зорієнтовані на створення словесної моделі, графічної дизайнерської пропозиції та пошукового макета з матеріалу. Дизайн-освітнє середовище – це самостійно створюване соціокультурне оточення особистості, що забезпечує досягнення повноцінної культурної самореалізації майбутнього фахівця, «опредмечує» його ціннісні образні уявлення та критичні умовисновки, забезпечує поетапність збирання, калібрування і прилаштування інформації. Художній проект – це спочатку внутрішньо особистісне утворення – карта, складена неврологією особистісних типів «глядача-художника» (візуала), «слухача-мислителя» (аудіала) або «діяча-майстра» (кінестетика).

Дизайн-освіта як система інтелектуальних змістів, спрямованих у майбутнє, є педагогічно доцільною для самоорганізації емоційно-почуттєвих, мисленнєвих і предметно-маніпуляційних дій фахівців, створення словесних, графічних та предметних моделей засобами вербальної, сенсорної і структурної інформації. Така система інформаційних аналогів забезпечує потужний вплив на нейрологічні процеси майбутніх фахівців певних професій. Отже, дизайн-освітній процес здійснюється за допомогою методу нейрологічного самопрограмування, завдяки чому виявляється і підтримується особистісна обдарованість майбутніх фахівців. Особливості індивідуальних «карт» можна визначити своєрідністю способів індивідуального сприймання фахівцем реального середовища, специфікою кодування здобутої інформації, тобто власною моделлю репрезентативної системи, що визначає типи особистості «глядача-художника», «слухача-мислителя», «майстра-діяча». Репрезентативні системи відіграють визначальну роль у взаємодії людини з навколишнім світом і власною підсвідомістю. Внутрішнє інформаційно-особистісне середовище в дизайн-освітньому процесі «опредмечується» шляхом моделювання експериментальних ситуацій (мнемотехнікою), що стає можливим завдяки універсальному засобу формотворення в матеріальному просторі, фігуротворення на площині – пластиці. Пластика є специфічним предметом дизайн-освіти.

Дизайнерам властива антиципація, тобто передчуття близького майбутнього, яке має конкретизуватися науковим прогнозуванням у формі асоціативного образу-поняття. Отже, окрім бездоганної практики фахівці дизайну повинні мати не лише критичне, аналітичне і рефлексивне мислення, а й художньо-образну уяву, завдяки чому відбувається змоглядне проникнення за межі положень офіційної науки та відшукується форма-ідея, яка адекватна поточним суспільним змінам і культурним запитам. Дизайнерський продукт є відображенням поточних суспільних запитів. Вплив форми і декору дизайн-продукції поширюється на соціальні науки, техніку, наукові методи, естетику, промисловість, торгівлю, економіку, мистецтво тощо. Дизайнери як «загальнокультурні універсали» мають бути готові до співтворчості, співпраці з фахівцями інженірингу, науковцями, менеджерами, маркетологами, ергономістами і митцями.

Багатоаспектну взаємодію з реальним довкіллям майбутні дизайнери моделюють через ігрове середовище. Дизайн іграшок (ігродизайн) – це найцікавіша дисципліна в підготовці дизайнерів. Вона забезпечує пошукове макетування всіх видів споживчих товарів, вимоги до безпеки, естетичні та функціональні характеристики. Дизайн

іграшок формується естетичний смак майбутнього покоління. Іграшка – це перший крок до мистецтва, науки, культури. У процесі проектування іграшок майбутні фахівці дизайну ознайомлюються з новими технологіями оброблення матеріалів, різноманіттям візуальних кодів, розробляють інструменти для ігор, які розвивають різні види особистісної обдарованості: академічну, естетичну, практичну. Вільна, невимушена, безцільна «гра уяви» на «кінчиках пальців» дизайнерів дає їм змогу відшукати власну траєкторію формотворення з «живої матерії» біосфери. Гра збагачує процес розроблення пошукового макета. Якість дизайну (художнього проектування) підвищується за умови зниження контролю за цим процесом. Інновації є досить спонтанними, а гра сприяє умовам, сприятливим для виявлення новаторства і культурної реалізації прикладного творчого потенціалу особистості. Педагоги, дизайнери, дослідники дизайну як фахівці дизайн-освіти мають усвідомлювати важливе положення: у дизайні процес є настільки ж важливим, як і результат художнього проектування. Саме це відрізняє дизайнера від маркетолога і техника.

Метод ігродизайну (моделювання експериментальних ситуацій) уже впроваджено у школі дизайну Політехнічного університету Гонконга, де засновано Лабораторію дизайну (PolyPlay), яку очолює Р. Леклер. Він закінчив коледж дизайну в Парижі (MDes Les Ateliers / ENSCI), має ступінь бакалавра в галузі мистецтва й іноземних мов, отриману в Академії Версаля. Він є членом Міжнародної асоціації з вивчення дитячих іграшок, директором спеціальної програми Виконавчого дослідного центру дизайну дитячих іграшок. Він висловив власне бачення ролі дизайну в створенні інновацій і розвитку інформаційного суспільства, у підготовці творчих фахівців дизайну, а також виокремив неоціненне значення художнього проектування іграшок для повноцінного розвитку всієї сукупності інтелектуальних здібностей людини.

Так, Р. Леклер вважає, що професійний дизайнер, учитель, викладач дизайну чи дослідник дизайну мають відповідати вимогам часу в освітньому процесі сьогодення. На сучасному етапі в навчальних закладах зарубіжних країн інноваційне навчання дизайну (дизайн-освіти) протиставляють консервативним ідеям, стереотипам. Академічні інститути, на думку Р. Леклера, також належать до консервативних суспільних установ. Їхні великі колективи з розрізненими, а часом діаметрально протилежними науковими інтересами залучені до реалізації глобальних наукових ідей. Таким чином, перспективні новітні ідеї виношуються, сприймаються і досягають культурної реалізації занадто повільно. Водночас інноваційні способи художнього проектування, методи культурної самореалізації осіб різного віку в процесі навчання забезпечуються неперервною дизайн-освітою, яка є перспективною, однак недостатньо оціненою педагогічною громадськістю.

З огляду на наявність теорії та практики ігродизайну і відповідної нормативної бази для педагогічних навчальних закладів з навчальної дисципліни «Дизайн», актуальною постає спеціалізація «педагог-дизайнер». Такий учитель буде повноцінно володіти трьома основними методами навчання: словесним, ілюстративним і методом практичних робіт, знаковими системами вербального і невербального мовлення, а отже, спроможним здійснювати дизайн-освіту методом ігродизайну, способом моделювання експериментальних ситуацій, забезпечуючи повноцінне визрівання особистісної обдарованості, культурну самореалізацію осіб різного віку.

Педагоги-дизайнери разом з практичними психологами мають здійснювати діагностику рівнів розвитку практичного інтелекту учнів початкових класів учнівської молоді. У ЗНЗ уже впроваджено підручники з трудового навчання для учнів 8–11 класів, окремі розділи яких присвячено дизайн-діяльності вчителя й учнів [9], [10], [11]. У підручники включено діагностичні тести для виявлення профілів обдарованості учнів, а також відведено місце для профінформації. Діагностична і профорієнтаційна функції підручників з дизайну і технологій є необхідними для діагностики практичного інтелекту учнівської молоді (рис.3). Видано підручники для 8 і 9 класів, що включають

теми з проектною творчістю учнів (дизайну і етнодизайну)

• Допрофільна дизайн-освіта (5–9 класи)




184

ів інтер'єрного призначення

§ 23. ПРЕДМЕТНЕ СЕРЕДОВИЩЕ. З ІСТОРІЇ ДИЗАЙНУ

1. Коли ручні знаряддя праці замінили машини? Яким тілесним органом сягається майстерність у праці?
2. Поміркуй і скажи, яке пізнання світу притаманне дизайнеру: наукове, тетичне чи тілесне.
3. Завдяки якому виду творчості змінюються самі матеріали і знаряддя обробки? Обери потрібну назву: художня, наукова, технічна, проек творчість.
4. Пригадай, у чому полягає сутність проектування із застосуванням методів біоніки.



Мал. 205. Протодизайн: біонічні форми знарядь праці і зброї

§ 26. ЕТНОДИЗАЙН. ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО ДИЗАЙНУ

1. Національні види дизайну яких країн ти знаєш?
2. Якими видами художньої творчості представлені національна символіка Української держави?
3. Як ти розумієш висловлювання «Без верби й калини нема України»?

Етнічний стиль завойовує дедалі більшу популярність. Причини популярності етнодизайну є його неповторне різноманіття, природність, свобода, ясність.

На малюнку 232 подано зразки українського етнічного дизайну та декоративно-ужиткового мистецтва. З які його види тут представлені?



Мал. 232. Зразки українського етнічного дизайну

1. Перевір рівень розвитку власного практичного інтелекту.
Профіль практичної обдарованості (практичного інтелекту) – це синтез суміжних здібностей: натуралістичної, просторової, тілесно-кінестетичної.

Розглянь зображення: яка із поданих здібностей властива тобі (жодна, одна, дві, три). Порівняй рівень розвитку практичної обдарованості: власної і своїх друзів.





а) просторова б) тілесно-кінестетична в) натуралістична

2. Перевір рівень розвитку профілю естетичної обдарованості.
Перевір наявність здібностей до художнього проектування і конструювання. Розглянь зображення: хто це чи що це?
а) квіти й метелик;
б) дівчина.



Рис. 3. Дизайн і етнодизайн у нових підручниках з трудового навчання для учнів 8-9 класів

• Профільна дизайн-освіта (Основи дизайну 10–11 класи)

Видано поліграфічний підручник з грифом МОН освіти України згідно з програмою «Основи дизайну» для профільного навчання (рис.4). Окремо розроблено і видано електронні підручники з основ дизайну для 10 і 11 класів.

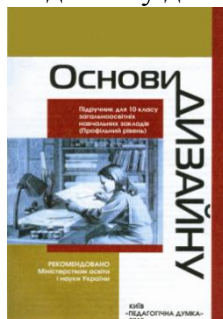


Рис. 4. Підручники з основ дизайну для профільного навчання
Передбачено діагностику дизайн-обдарованості учнів профільної школи

Ключові поняття педагога-дизайнера

Педагогічна діагностика (від гр. «діа» – прозорий і «гнозис» – знання, тобто «прозоре знання») – це педагогічні способи отримання випереджувальної,

пропедевтичної інформації про ефективність навчального середовища для формування предметних і ключових компетентностей учнів.

Дизайн-обдарованість – це обдарованість до художнього проектування, синтез здібностей академічного, естетичного і практичного профілів; здатність до асоціативного образотворення уявою, формулювання задумів за допомогою мовлення, опредмечення образів уяви і сформульованих задумів у пошукових макетах з легко оброблюваних, пластичних матеріалів.

Дизайн-діяльність – процес художнього проектування, за якого спонтанно виявляються емоційні, мисленнєві, предметно-маніпуляційні дії в їх синтезі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Луначарский А. В. *Промышленность и искусство* // *Художественный труд* / А. В. Луначарский. – М.; Петроград, 1923. – № 2. – С. 1–8.
2. Володимир Вернадський // *Стозір* □я. Б-ка укр. родини: Природознавці. Винахідники. Інженери. – Київ : Атлант ЮЕмСі, 2007. – 47 с.
3. *Великий тлумачний словник сучасної української мови* / укл. і голов. ред. В. Т. Бусел. – Київ ; Ірпінь : Перун, 2003. – С. 270.
4. Даниленко В. Я. *Основи дизайну : навч. посіб.* / В. Я. Даниленко. – Київ : ІЗМН, 1966. – С. 7.
5. Земпер Г. *Практическая эстетика* / Г. Земпер. – М., 1970. – С. 49.
6. Сидоренко В. Ф. *Дизайн как проектная деятельность* / В. Ф. Сидоренко // *Техническая эстетика*. – 1977. – № 8. – С. 1–3.
7. Бойчук А. В. *Из опыта сотрудничества дизайнерских школ ГДР с производством* / А. В. Бойчук // *Проблемы высшей школы : сборник*. – Киев : Высш. шк., 1985. – Вып. 56. – С. 115–120.
8. Глазичев В. И. *О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе* / В. И. Глазичев. – М. : Искусство, 1971. – 262 с.
9. Тименко В. П. *Основи дизайну: профільний рівень : підруч. для 10 кл. загальноосвіт. навч. закл.* / В. П. Тименко, В. В. Вдовченко, А. С. Симонік, Т. О. Божко, Ю. Б. Шведова. – Київ : Пед. думка, 2010. – 304 с.
10. Тименко В. П. *Основи дизайну, 10 клас : мультимед. підруч.* / В. П. Тименко, А. М. Симонік. – Київ : Розумники, 2011.
11. Тименко В. П. *Основи дизайну, 11 клас : мультимед. підруч.* / В. П. Тименко, А. М. Симонік. – Київ : Розумники, 2012.

УДК 373.5.016:62/64-056.45

Володимир Тименко
(Київ, Україна)

ДІАГНОСТИКА ОБДАРОВАНОСТІ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ДИЗАЙНУ І ТЕХНОЛОГІЙ

У статті сформульовано проблему збереження національної своєрідності педагогічної освіти і культури в умовах глобалізації. Уточнено сутність понять «педагогічне проектування», «проектне освітнє середовище», «проектний освітній простір». Обґрунтовано принцип потрійності інформаційного синтезу у фаховій підготовці учителя-дизайнера. Охарактеризовано зовнішні і внутрішні передумови визрівання обдарованості майбутніх педагогів-дизайнерів, їхні типові профілі. Зроблено висновок про необхідність становлення і розвитку наукової школи педагогічного дизайну.

Ключові слова: педагогічне проектування, педагог-дизайнер, дизайн-середовище, дизайн-простір.

The essence of the concepts of "pedagogical design", "learning environment design", "design educational space." The principles potriynosti synthesis of information in professional training of teacher-designer. We characterize the external and internal conditions maturing talent designers of future teachers, their typical profiles. The conclusion