

2. Стратегія розвитку штучного інтелекту в Україні : монографія / А. І. Шевченко та ін. [За заг. ред. А. І. Шевченка]. Київ : ІПШІ, 2023. 305 с.

3. de Moraes F., Jaques, P. A. Does handwriting impact learning on math tutoring systems? *Informatics in Education*. 2022. Vol. 21. Issue 1. P. 55-90. DOI :10.15388/infedu.2022.03.

4. Exploring the potential of using ChatGPT in physics education / Y. Liang, D. Zou, H. Xie, Wang F. L. *Smart Learning Environments*. 2023. Vol. 10. 52. DOI : 10.1186/s40561-023-00273-7.

5. LLMs' Capabilities at the High School Level in Chemistry: Cases of ChatGPT and Microsoft Bing Chat / D. Xuan-Quy et al. *ChemRxiv*. 2023. DOI :10.26434/chemrxiv-2023-kxxpd.

6. Perera P., Lank athilaka M. Preparing to Revolutionize Education with the Multi-Model GenAI. Tool Google Gemini? A Journey towards Effective Policy Making. *Journal of Advances in Education and Philosophy*. 2023. 7(8): 7(8). P. 246-253. DOI : 10.36348/jaep.2023.v07i08.001.

REFERENCES

1. Vorotnykova, I. P. (2023). Profesijnnyy rozvytok vchyteliv pryrodnychoyi ta matematychnoyi haluzey z vykorystannya shtuchnoho intelektu [Professional development of science and mathematics teachers using artificial intelligence]. *Elektronne naukove fakhove vydannya "Vidkryte osvityne e-sередovyshe suchasnoho universytetu"* [Electronic Scientific Professional Journal "Open educational e-environment of modern University"], 15, S. 18-34. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2023.152> [in Ukrainian]

2. Shevchenko, A., Baranovsky, S., Bilokobylskyi, O., Bodyanskiy, Ye., Bomba, A., Dovbysh, A. Jakovyna V. (2023). *Stratehiya rozvytku shtuchnoho intelektu v Ukraini : monohrafiya* [Strategy for Artificial Intelligence Development in Ukraine : monograph] (A. Shevchenko, Eds.). IAIIP [in Ukrainian]

3. de Moraes, F., & Jaques, P. A. (2022). Does handwriting impact learning on math tutoring systems? *Informatics in*

*Education*. 21 (1), S. 55-90. URL: <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.03> [in English]

4. Liang, Y., Zou, D., Xie, H., & Wang H. L. (2023). Exploring the potential of using ChatGPT in physics education. *Smart Learning Environments*, 10, 52 s. URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00273-7>. [in English]

5. Xuan-Quy, D., Ngoc-Bich, L., The-Duy, V., Bac-Bien, N., & Xuan-Dung, P. (2023). LLMs' Capabilities at the High School Level in Chemistry: Cases of ChatGPT and Microsoft Bing Chat. *ChemRxiv*. URL: <https://doi.org/10.26434/chemrxiv-2023-kxxpd>. [in English]

6. Perera, P., & Lank athilaka, M. (2023). Preparing to Revolutionize Education with the Multi-Model GenAI. Tool Google Gemini? A Journey towards Effective Policy Making. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 7 (8) : 7 (8), S. 246-253. URL: <https://doi.org/10.36348/jaep.2023.v07i08.001>. [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**МАР'ЄНКО Майя Володимирівна** – доктор педагогічних наук, старший дослідник, провідний науковий співробітник відділу хмаро орієнтованих систем інформатизації освіти Інституту цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук України.

**Наукові інтереси:** проблема використання сервісів штучного інтелекту в підвищенні кваліфікації вчителів.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**MARIENKO Maiia Volodymyrivna** – Doctor of Pedagogical Sciences, Senior Researcher, Leading Researcher of the Department of Cloud-Oriented Systems of Education Informatization of Institute for Digitalisation of Education of National Academy of Educational Sciences of Ukraine.

**Scientific interests:** the problem of using artificial intelligence services in improving the qualifications of teachers.

Стаття надійшла до редакції 14.05.2024 р.

УДК 376-056.36:377

DOI: 10.36550/2415-7988-2024-1-214-261-268

**МЕЛЬНИКОВА Катерина Вікторівна** –

кандидат економічних наук,  
доцент кафедри фінансів, обліку та підприємництва,  
Херсонського державного університету  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6415-5667>  
e-mail: EMelnikova@ksu.ks.ua

**САВЧЕНКО Анастасія Сергіївна** –

студентка 411 групи факультету бізнесу та права,  
спеціальності 014 Середня освіта  
(Трудове навчання та технології)  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0419-7765>  
e-mail: anastasiia.savchenko@university.ks.ua

**РОЗРОБКА ЕФЕКТИВНОЇ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ДИЗАЙНУ ОДЯГУ  
ДЛЯ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ**

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 знаходиться між технологічною і гуманітарною культурами, зробило переворот в освітній думці і справило фундаментальний вплив на розуміння ролі дизайн-освіти в системі загальної освіти. Так народилася ідея загальної освіти в рамках проектної культури, синонімом якої є дизайн.

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.

Автором було досліджено популярні на сьогодні методики викладання. А саме інноваційні методи: 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, Фзубний клас, взаємонавчання, зворотній зв'язок, перехресне навчання, персоналізоване навчання. Окремо зосереджено увагу на методи інтерактивних уроків. Також автором було вивчено нові платформи, корисні для ефективного викладання. А саме:

«Learningapps.org», «Master-test.net», «Mozabook», «Conceptboard.com.» Автор визначив всі «плюси» та «мінуси» вивчених нових платформ, які їх функції та способи використання.

На основі методики інтерактивних уроків автор розробив ефективну методiku для покращення якості викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів. При розробці було також використано декілька вивчених платформ. Для оцінки розробленої методики було проведено педагогічний експеримент, розробивши та оцінивши опитування учнів. Для яких було проведено заняття з використанням розробленої автором методики.

**Ключові слова:** інноваційні методи викладання, інтерактивні заняття, освітні платформи, дизайн одягу, методика викладання.

**MELNIKOVA Kateryna Viktorivna –**

PhD in Economics, Associate Professor  
of the Department of Finance, Accounting and Entrepreneurship,  
Kherson State University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6415-5667>

e-mail: EMelnikova@ksu.ks.ua

**SAVCHENKO Anastasia Serhiivna –**

student of group 411 of the  
Faculty of Business and Law, specialty 014 Secondary  
Education (Labor Training and Technology)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0419-7765>

e-mail: anastasiia.savchenko@university.ks.ua

## DEVELOPMENT OF AN EFFECTIVE METHODOLOGY FOR TEACHING FASHION DESIGN FOR STUDENTS OF GRADES 10-11

*Design is one of the most important branches of contemporary art and culture today. In particular, it stimulates the creation of new forms, images and spaces, develops and improves individual subjectivity itself and aesthetically improves various spheres of human activity. The discovery of design as a "third culture", located between technological and humanitarian cultures, revolutionized educational thought and had a fundamental impact on the understanding of the role of design education in the general education system. This is how the idea of general education within the framework of project culture, which is synonymous with design, was born.*

*Today, society needs people of different professions - teachers, doctors, designers, artists, philosophers, etc. Every representative of each profession must be a creative worker. Therefore, the modern social order of the school is to train not performers, but creators, that is, people who approach everything creatively.*

*The author has studied the teaching methods that are popular today. Namely, innovative methods: interactive lessons, use of virtual reality technology, use of AI in teaching, blended learning, 3D printing, use of design thinking, project-based learning, inquiry-based learning, Jigsaw, Teaching Cloud Computing, Flipped Classroom, peer-to-peer learning, feedback, cross-training, personalized learning. Special attention is paid to the method of interactive lessons. The author also explored new platforms useful for effective teaching. Namely: "Learningapps.org, Master-test.net, Mozabook, Conceptboard.com. The author has identified all the pros and cons of the new platforms studied, their functions and ways of using them.*

*Based on the methodology of interactive lessons, the author has developed an effective methodology for improving the quality of teaching fashion design to students in grades 10-11. Several studied platforms were also used in the development. To evaluate the developed methodology, a pedagogical experiment was conducted by developing and evaluating a student survey. For which classes were conducted using the methodology developed by the author.*

**Key words:** innovative teaching methods, interactive classes, educational platforms, fashion design, teaching methods.

**Поставлення проблеми та обґрунтування її актуальності.** Мистецтво та дизайн-педагогіка починає відігравати важливу роль у всіх розвинених країнах. Включення дизайну до шкільної програми не означає, що всі випускники стануть дизайнерами. Мета освіти дизайну – виховати нове покоління і сформувати дизайнерське мислення. Дизайнерське мислення та навички, орієнтовані на дизайн, необхідні всім, незалежно від характеру їхньої роботи.

Перед педагогами, зацікавленими в благополучному розвитку своєї країни, стоїть серйозне завдання щодо поглиблення і подальшого розвитку технічної, естетичної та дизайнерської освіти підостаючого покоління. Адже тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям можуть позитивно перетворювати навколишній світ. Саме зі шкільної лави людина починає осягати науку розуміння художньо-естетичної природи навколишнього світу. Тому теми дизайну в середній школі мають бути присутніми поряд з іншими предметами. Розробка ефективних методик може призвести до

того, що учні зацікавляться вивченням дизайну та зможуть розкрити свій творчий потенціал.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Огляд науково-методичної літератури показав, що на сучасному етапі проблему впровадження інноваційних технологій і методів вищої освіти досліджували як зарубіжні, так і українські науковці. Зокрема досліджували питання ефективних методик викладання: Лебедик Л. В., Стрельников В. Ю., Стрельников М. В., Ільченко О. Ю., Оніпко В. В.

**Мета дослідження** полягає в розробці ефективної методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Дизайн це одна з найважливіших сфер сучасного мистецтва та культури. Зокрема, він спонукає до створення нових форм, образів і просторів, розвиває і зміцнює індивідуальну суб'єктивність та естетично збагачує 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» [12; 81-82].

Японський досвід заслуговує на увагу, так як необхідність впровадження дизайну в систему шкільної освіти країни обґрунтовується з різних боків. «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 виробленій нею продукції. Ці прагматичні цілі визначали дизайнери. Японські педагоги переслідували інші цілі: формування творчих навичок, розкриття індивідуальності кожного учня» [13].

Сьогодні суспільству потрібні люди різних професій – вчителі, лікарі, дизайнери, художники, філософи тощо. Представники всіх професій мають бути творчими працівниками. Тому сучасне соціальне замовлення школи полягає в тому, щоб готувати не виконавців, а творців – людей, які творчо ставляться до всього, що вони роблять. Перед педагогами, зацікавленими в заможному розвитку своєї країни, стоїть головне завдання – поглиблення і подальший розвиток технічного, естетичного та дизайнерського виховання підростаючого покоління. Адже тільки люди з високою внутрішньою культурою і розвиненим естетичним почуттям можуть позитивно перетворювати навколишній світ. Саме зі шкільної лави ми починаємо осягати науку розуміння художньо-естетичної природи навколишнього світу.

Тому предмети, пов'язані з дизайном, займають важливе місце в середній школі поряд з іншими предметами. Для того щоб домогтися високих результатів в освоєнні цього предмета, у школах використовують різні методики навчання.

Нині, у зв'язку зі складною ситуацією в країні та досить складною навчальною програмою, розробленою Міністерством освіти, викладачі вимушені шукати всі можливі способи, щоб полегшити навчання школярів і встигнути піднести матеріал за короткий час. З цією метою українські вчителі переймають методику викладання європейських та американських шкіл, використовуючи інноваційні методи навчання.

Світ відходить від традиційних класів у бік онлайн-навчання та гібридного навчання. Однак, втупившись в екран ноутбука, учні занурюються в інші справи (а часто це солодкі сні в ліжку), не розвиваючи жодних навичок, крім удаваної

зосередженості. Не слід звинувачувати учнів у тому, що вони не отримують хороших оцінок. Адже провина за це лежить і на вчителях, які дають нудні, сухі уроки, що стомлюють учнів.

Багато шкіл, вчителів і тренерів експериментують з інноваційними методами навчання, щоб зацікавити учнів і залучити їх до нової реальності. Цифрові додатки також допомагають зацікавити 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 вчителів використовують в школах на сьогодні.

Загальний їх перелік це:

- Інтерактивні уроки
- Використання технології віртуальної реальності
- Використання ІІІ 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

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 чим-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» [8; 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)...» [11].

Отже інтерактивний урок це урок коли вчитель взаємодіє з класом, у вигляді бесіди. Учні навчаються висловлювати свою думку, використовуючи свої набуті знання на практиці. Дискусують 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 проект», «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» [10]. На малюнку 1 показано головне вікно сайту. Сайт дає змогу користувачам створювати власні тестові завдання або використовувати готові, що є у вільному доступі. Крім того, тут можна знайти конспекти уроків з усіх предметів. Важливо, що під час проходження тесту, якщо учень помилився, правильна відповідь відображається на сайті. Після проходження тесту сайт підраховує оцінку учня. А також він фіксує, скільки разів учень проходив тест, але за потреби можна заборонити проходження тесту більше одного разу. Після закінчення тесту оцінки автоматично підраховуються і можуть бути збережені в таблиці.

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.

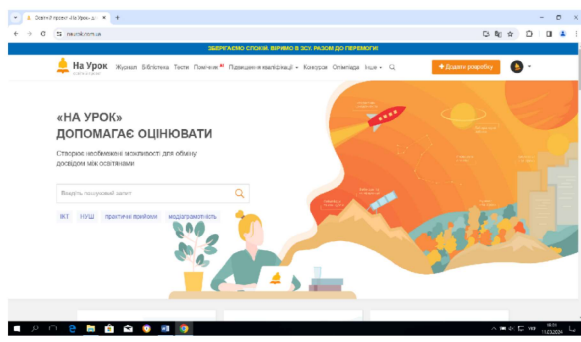


Рис. 1 Головне вікно сайту На урок

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. 2)**

Сервіс інтерактивних навчальних модулів, що дають змогу користувачам створювати власні вправи з найрізноманітніших предметів. Зареєструвавшись на сайті, користувачі можуть отримати доступ до навчального контенту, створювати тести та надсилати посилання своїм учням. Вчителі можуть створювати у своєму акаунті папки класів для своїх учнів, ділитися вправами та отримувати зворотний зв'язок. Платформа безкоштовна.

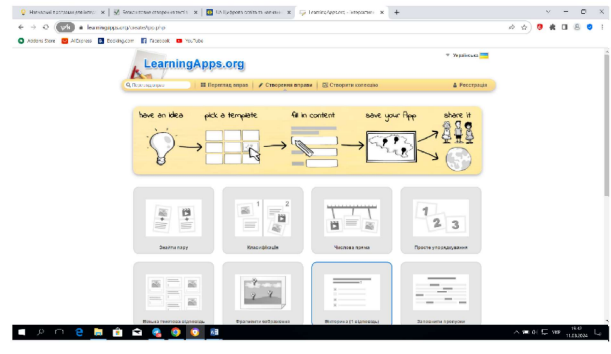


Рис. 2 Робочий простір Learningapps.org

**Master-test.net (рис.3)**

Сервіс для створення тестів та їх проведення в режимі онлайн. Викладачі можуть створювати кілька типів тестів, надсилати завдання учням та отримувати звіти про проходження, бали та оцінки. Це зручно для створення нетермінових завдань та індивідуальних тестів. Коли йдеться про перевірку завдань, автоматизація дає змогу заощадити час вчителя та використовувати його більш ефективно. Платформа надається безкоштовно.



Рис. 3 Робочий простір Master-test.net

**Mozabook (рис. 4)**

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 можна під'єднати до однієї й тієї самої мережі wi-fi і за рахунок цього завжди бачать, хто з учнів підключений до класу, і є можливість слідкувати за ходом виконання завдань, роблячи скріншоти всіх присутніх у класі.

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

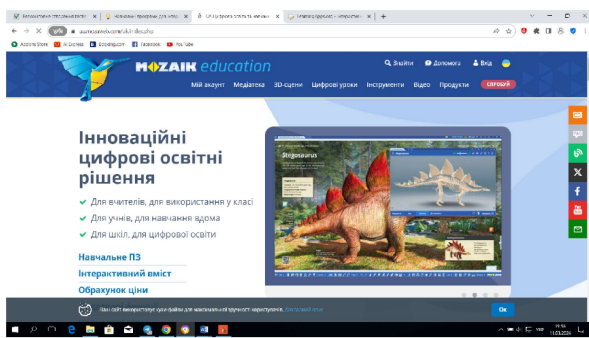


Рис. 4 Робочий простір Mozaboo

**Conceptboard.com (рис. 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.

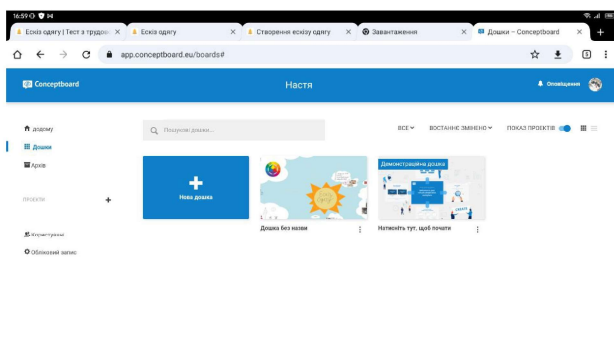


Рис. 5 Робочий простір Conceptboard.com

Дослідивши корисні платформи для викладання слід перейти до наступного кроку. Для розробки власної методики викладання важливо розуміти поняття змісту, завдання навчального матеріалу, методи його подачі.

Тому 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» [6; 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» [6; 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» [6; 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» [7; 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. Методика інтерактивних занять являється однією з самих відомих і часто використаних методик в школах України. Незмінним фактором кожної методики трудового навчання є 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» [9; 14].

Для розробки практичного завдання та проєкту з дизайну одягу 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 «Concertboard.com». 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 1.

Таблиця 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 6. Дані розрахунки розробила сама платформа автоматично після проходження опитування учнями.

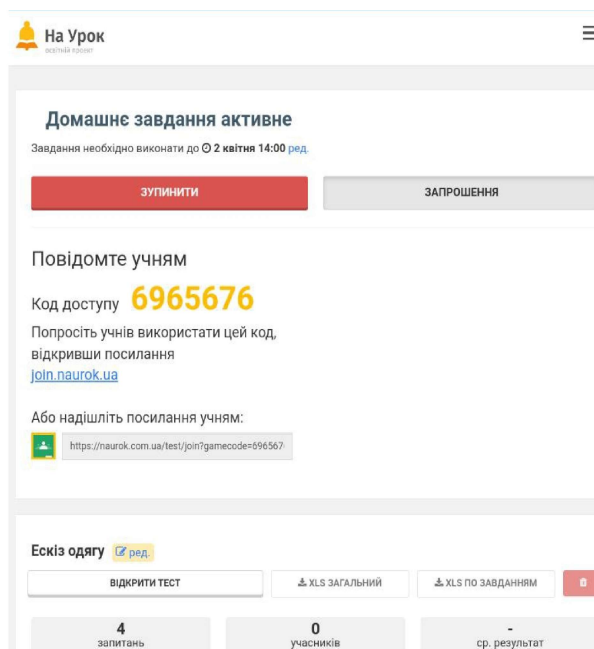


Рис. 6 Посилання на тест

Наступне це розробка проєкту, особливе завдання мета якого перевірити як учні застосовують свої знання на практиці виконуючи творчу роботу. 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 (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 8голів для дорослої особи.

Розглянемо одну із робіт учнів малюнок 7.

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 засвоєні на високому рівні. Як і в опитуванні Вікторія показала гарний результат. Інші ж не відставали при виконанні творчого завдання і також показали відмінний результат.



Рис. 7 Робочий ескіз учениці 10 класу Вікторії

Для проведення експерименту На його основі проведено опитування до проведення уроку та після. Дані опитування були проведені з метою перевірки ефективності використаної методики на уроці. Розглянемо таблицю 2 з результатами першого опитування. Опитування було розроблено автором.

Таблиця 2  
Результати опитування №1

Ім'я	Правильні відповіді	Неправильні відповіді	Без відповіді	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

Як бачимо кількість правильних відповідей збільшилася відповідно оцінки стали краще. В учениці Анни видно також поліпшення результату.

Підбиваючи підсумки експерименту можна визначити, що дана методика яка була використана є достатньо ефективною. Що ми наочно розглянули вище в таблицях. Адже результати після

проведення уроку з використаною методикою покращилися майже на 80%.

Таблиця 3  
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 використання методики інтегрованих уроків і застосування різноманітних платформ допомагає покращити результативність занять. Учнім легше обробляти отриману інформацію при такій методиці. А ще враховуючи той момент, що зараз люди дуже зацікавлені та залежні від технічних пристроїв, то така методика точно зацікавить учнів до навчання.

**Висновки та перспективи подальших розвідок напряму.** 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. В дослідженні 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 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 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. Експеримент мав на меті розробити ефективну методику на основі уроків з використанням цієї методики. Для перевірки ефективності цієї методики було проведено опитування. Результати були порівняні і вони виявилися високими, що свідчить про ефективність розробленої методики.

Перспективи подальших досліджень залежать від покращення якості освіти та розширенні можливостей учнів та вчителів.

**СПИСОК ДЖЕРЕЛ**

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/> (дата звернення: 03.03.2024).
3. LearningApps.org – interaktive und multimediale Lernbausteine. *LearningApps*. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 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. Гончаренко, С. У. Український педагогічний словник. 1997. 374 с.
7. Гончаренко, С. У. Методика як наука. *Неперервна проф. освіта: теорія і практика*. 2001. 2(1), С. 86-95.
8. Лалак Н. В. Інтерактивна модель навчання студентів: проблеми та перспективи. Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія “Педагогіка. Соціальна робота”: збірник наукових праць ЗОІППО. № 1 (27). 2011. Вип. 20. 69-70.
9. Нікітіна, О. В. Особливості методики викладання трудового навчання. ББК 74.580. ЗлО Ш 70 Рецензенти: д-р фіз.-мат. наук, проф. Лопаткін ЮМ (Сумський державний університет), 2012. 14 с.
10. Освітній проєкт «На Урок» для вчителів. Освітній проєкт «На Урок» для вчителів. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 03.03.2024).
11. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. Київ : Видавництво А.С.К., 2004. 136 с.
12. Слабко В. М. Роль та місце дизайну у технологічній підготовці школярів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*, 2011. (27), С. 80-85.
13. Устинов А.Г. Японская модель дизайнерского образования // *Техническая эстетика*. 1986. №1. С. 22-26.

**REFERENCES**

1. 15 innovasiynkhyh metodiv navchannya (posibnyk + pryklady) na 2024 rik. [15 innovative teaching methods (guide + examples) for 2024.] *AhaSlides*. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/15-innovative-teaching-methods/> (accessed on February 15, 2024). [in Ukrainian]
2. Free tests creation and online testing - Master Test. Free tests creation and online testing – Master Test. URL: <https://master-test.net/> (accessed 03.03.2024). [in English]
3. LearningApps.org – interactive and multimediale Lernbausteine. *LearningApps*. URL: <https://learningapps.org/> (accessed 03.03.2024). [in English]
4. Interaktyvne osvitnie programne zabezpechennya dlya vchyteliv. Syfrova osvita ta navchannya vid Mozaik. [MozaBook – Interactive educational software for teachers. Digital education and training from Mozaik.] URL: <https://www.mozaweb.com/uk/mozaBook> (accessed 03.03.2024). [in Ukrainian]
5. Secure collaboration tool for hybrid teams | conceptboard. *Conceptboard*. URL: <https://conceptboard.com/> (date of access: 03.04.2024). [in English]

6. Goncharenko, S. U. (1997). *Ukrayins'kyu pedahohichnyy slovnyk*. [Ukrainian Pedagogical Dictionary.] 374 s. [in Ukrainian]
7. Goncharenko, S.U. (2001). *Metodyka yak nauka. Neperervna profesiyna osvita: teoriya ta praktyka*. [Methodology as a science. Continuing professional education: theory and practice], 2(1), S. 86-95. [in Ukrainian]
8. Lalak, N. V. *Interaktyvna model' navchannya studentiv: problemy ta perspektyvy*. [Interactive model of student learning: problems and prospects]. *Scientific Bulletin of Uzhhorod National University: Series "Pedagogy. Social Work"*: collection of scientific works of ZOIPPO. № 1 (27). 2017-2011. Issue 20. S. 69-70. [in Ukrainian]
9. Nikitina, O. V. (2012). *Osoblyvosti metodyky vykladannya trudovoho navchannya*. [Features of the methodology of teaching labor training.] ULC 74.580. 3IO Sh 70 Reviewers: Doctor of Physical and Mathematical Sciences, Professor Lopatkin YM (Sumy State University), 14 s. [in Ukrainian]
10. *Osvitniy proekt "Na Urok" dlya vchiteliv*. *Suchasnyy urok. Osvitniy proekt "Na Urok" dlya vchiteliv*. [Educational project "Na Urok" for teachers. Educational project "Na Urok" for teachers. URL: <https://naurok.com.ua/> (accessed 03.03.2024). [in Ukrainian]
11. *Sychasnyy urok. Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya*: [Modern lesson. Interactive teaching technologies:] scientific and methodological manual / O.I. Pometun, L.V. Pirozhenko. Pirozhenko; edited by O. I. Pometun – Kyiv: A.S.K. Publishing House, 2004. 136 s. [in Ukrainian]
12. *Slabko, V. M. (2011). Rol' ta mistse dyzaynu u tekhnolohichnyy pidhotovtsi shkolyariv*. *Suchasni informatsiyni tekhnolohiyi ta innovatsiyni metodyky navchannya v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiya, teoriya, dosvid, problemy*. [The role and place of design in technological training of schoolchildren. Modern information technologies and innovative teaching methods in the training of specialists: methodology, theory, experience, problems,] (27), S. 80-85. [in Ukrainian]
13. *Ustinov, A. G. (1986). Yaponska model' dyzayners'koho osvity // Tekhnichna estetyka*. [Japanese model of design education // Technical aesthetics.] #11. pp. 22-26. [in Russian]

**ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ**

**МЕЛЬНИКОВА Катерина Вікторівна** – кандидат економічних наук, доцент кафедри фінансів, обліку та підприємництва, Херсонського державного університету.  
**Наукові інтереси:** розробка ефективної методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів.  
**САВЧЕНКО Анастасія Сергіївна** – студентка 411 групи факультету бізнесу та права, спеціальності 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології).  
**Наукові інтереси:** розробка ефективної методики викладання дизайну одягу для учнів 10-11 класів.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHOR**

**MELNIKOVA Kateryna Viktorivna** – PhD in Economics, Associate Professor of the Department of Finance, Accounting and Entrepreneurship, Kherson State University.  
**Scientific interests:** development of an effective methodology for teaching fashion design for students of grades 10-11.  
**SAVCHENKO Anastasia Serhiivna** –student of group 411 of the Faculty of Business and Law, specialty 014 Secondary Education (Labor Training and Technology).  
**Scientific interests:** development of an effective methodology for teaching fashion design for students of grades 10-11.

*Стаття надійшла до редакції 14.04.2024 р.*