

4. Про внесення змін до Переліку суб'єктів підтвердження результатів неформального професійного навчання осіб за робітничими професіями : Наказ МОН України № 466 від 03.04.2018. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0491-18>
5. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 21.08.2018)
6. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : розпорядження Кабінету Міністрів України від 14.12.2016 р. №988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#n8> (дата звернення: 21.07.2018).
7. Протоколи міжвідомчої ради НАПН України з питань координації наукових досліджень у галузі педагогіки та психології URL: <http://naps.gov.ua/ua/iccr/protocols/> (дата звернення: 21.07.2018).
8. Самодумська О. Л. Підготовка науково-педагогічних працівників до діяльності у неформальній освіті дорослих: реалії та перспективи : зб. наук. праць. *Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка*. Житомир, 2018. Вип. 4 (95).

УДК 7.012.23

DOI <https://doi.org/10.26661/2522-4360-2018-2-31-09>

ІНТЕГРАЦІЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ, ПСИХОЛОГІЇ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ В СУЧАСНІЙ ДИЗАЙН-ОСВІТІ

Потапенко М. В., викладач

*Запорізький національний університет,
вул. Жуковського, 66, м. Запоріжжя, Україна*

nikolay.pnko@gmail.com, 123design@ukr.net

Актуальність дослідження обумовлена виявленням теоретичних особливостей у процесі навчання дизайнерів-графіків, їх зв'язком із загальною теорією дизайну, впровадженням напрямів психології і проектування за допомогою комп'ютерних програм. У зв'язку із стрімким розвитком інтернет-технологій зростає попит на фахівців дизайнерів-графіків. Існуючі методики викладання давно застаріли і виникла необхідність кардинального перетворення процесу навчання. Мета статті – звернути увагу на особливу важливість вивчення комп'ютерної графіки і основних напрямів психології, які необхідно враховувати при проектуванні елементів візуальної комунікації. Провідним підходом до дослідження є теоретичний аналіз існуючих публікацій, що дозволяє виявити актуальні і найбільш суттєві напрями в питаннях освіти майбутніх фахівців-графіків. Інтеграція графічного дизайну, психології і комп'ютерної графіки в процесі навчання студентів-дизайнерів дозволить вивести на новий рівень якість освіти у вищих навчальних закладах.

Ключові слова: психологія, комп'ютерна графіка, графічний дизайн, дизайн-освіта.

INTEGRATION OF GRAPHIC DESIGN, PSYCHOLOGY AND COMPUTER GRAPHICS INTO MODERN DESIGN EDUCATION

Potapenko M. V, Lecturer

Zaporizhzhia National University, Zhukovsky str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine

nikolay.pnko@gmail.com, 123design@ukr.net

Nowadays, graphic design is a multicomponent phenomenon where educational and educational activities are presented, which connect with the training of professional personnel (education), the design of design objects (practice), as well as the development of the scientific fundamentals of design activity (theory). In this article we consider graphic design as a specialized type of scientific activity. If we turn to the history of graphic design, there was a mutual division of artistic design and research activities for a long time, what was a general trend in the development of artistic culture. Graphic designers/artists are employed by advertising firms, publishers and other companies that deal with visual communications. Graphic design education requirements are aimed at teaching

students how to get their messages across in print and electronic media. Graphic design students learn to work with illustration, photography, animation, colour, type and layout techniques. Graphic design requirements vary from one program to another, but courses for the students include the following: Principles of Design; Art Studio; Commercial Graphics Production; Web-Design; Computer Design; Art History; Typography; Colour; Digital Design; Print Design. Graphic designers with inclination to web design and animation will have the best job prospects in coming years. In addition to meeting standard graphic design requirements, students are recommended to take a variety of elective courses in graphic design schools and obtain a wide spectrum of art education. Courses that are optional for graphic design students include writing, sociology, psychology, business, marketing, and culture studies. The relevance of the study is determined by identification of theoretical features in the training process of graphic designers, their relationship to the general theory of design, implementation of psychology and design elements in its structure and making projects by means of computer programs. Due to rapid development of Internet technologies, there is a growing demand for graphic designers. The existing methods of teaching have already become outdated and there is a need for a cardinal transformation of the process of study. The purpose of the article is to pay attention to the special need to study computer graphics and the main trends of psychology that must be taken into account while designing the elements of visual communication. The tasks are the following: to consider the psychological techniques in graphic design, to identify factors that affect the perception of the visual elements of human communication. A person perceives about 83% of information by vision, and about 40% of it can be remembered. The image is usually remembered much quicker than the text. The long history of design education tends to create a graphic design for printing; continuing the tradition, one can add the teaching of graphic design with modern computer graphics. And at the same time, under the impact of global transformations and rapid development of modern technologies, modern society has to look for new principles of strategy of education system. Ensuring the fundamentality and intensification of professional education, in the context of continuous informatization of all production processes, requires an optimal combination of traditional and non-traditional (innovative) forms, methods and means of education, taking into account the multi-level structure of higher education. In this connection, a clear statement of didactic tasks is in need, as well as their implementation in accordance with the creative implementation of modern information and visual technologies into the process of learning. The outlined problem is one of the most urgent and predetermines the need to improve the methodology of professional training for students of designers based on the use of computer visual-graphic programs in the system of higher art education. The implementation of graphic computer programs and multimedia technologies into practice of visual education makes possible to combine innovative didactic functions of a computer with the potential of traditional means of study, enrich and fill the educational process with new forms of work, to use variably visual-graphic forms of study, to create innovative methods of teaching fine arts in the higher system of art education, as well as contribute to more effective learning of the knowledge of drawing and painting (declarative and procedural), their implementation in artistic and creative activity. It should be noted that our time is characterized by attempts to use a variety of graphic programs in the educational process of the university of art. However, as the analysis of scientific and pedagogical literature has shown, attention is mainly focused on the ways of managing computer programs, which are not well-known among specialists.

Key words: psychology, computer graphics, graphic design, design education.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.

На перший погляд психологія не має значення в дизайні – це абсолютно не так. За допомогою психології дизайнерові простіше досягти бажаного результату, з потрібною ефективністю донести до споживача рекламу, спонукати людину на дії або просто зробити візуальний дизайн приємнішим і функціональним.

Необхідно розглянути прийоми проектування з урахуванням психології людини у графічному дизайні, визначити чинники, що впливають на сприйняття елементів візуальної комунікації. Людина сприймає за допомогою зору близько 83% інформації, і близько 40% її запам'ятовується. Зображення зазвичай запам'ятовується набагато швидше, ніж текст.

Продовжуючи традиції багаторічної історії дизайн-освіти, необхідно доповнити навчання графічного дизайну сучасними засобами комп'ютерної графіки. Продовжуючи традиції, необхідно доповнити навчання графічного дизайну сучасними засобами комп'ютерної графіки. І в той же час під впливом глобальних трансформацій і швидкого розвитку сучасних технологій суспільство вимушене шукати нові принципи стратегії системи освіти. Забезпечення фундаментальності й інтенсифікації професійної освіти в умовах безперервної інформатизації всіх процесів виробництва вимагає оптимального поєднання традиційних і нетрадиційних (інноваційних) форм, методів і засобів навчання, з урахуванням

багаторівневої структури вищої освіти. У зв'язку з цим потрібна чітка постановка дидактичних завдань, їх реалізація відповідно до творчого впровадження сучасних інформаційно-візуальних технологій у процесі навчання. Окреслена проблема є однією з найбільш актуальних і зумовлює необхідність вдосконалення методики професійної підготовки студентів-дизайнерів на базі застосування комп'ютерних візуально-графічних програм у системі вищої художньої освіти.

Упровадження графічних комп'ютерних програм і мультимедійних технологій у практику художньої освіти дає можливість з'єднати інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання, збагатити і наповнити навчальний процес новими формами роботи, варіативно застосувати візуально-графічні форми навчання, створити інноваційні методики викладання основам дизайну в системі вищої художньої освіти, а також сприяє більш ефективному засвоєнню знань з рисунка та живопису, їх реалізації в художньо-мистецькій діяльності. Сьогодення характеризується спробами використати різноманітні графічні програми в навчальному процесі ВНЗ художнього напрямку. Разом з цим, як засвідчує аналіз науково-педагогічної літератури з окресленої проблематики, увага акцентується здебільшого на способах роботи з комп'ютерними програмами, які фактично є загальновідомими для фахівців.

Дослідження проведено в рамках науково-дослідної роботи кафедри «Дизайн» ЗНТУ за темою: «Методика проектування та нові підходи у формоутворенні дизайн-об'єктів».

Дослідження проведено в рамках науково-дослідної роботи кафедри «Дизайн» ЗНТУ за темою: «Методика проектування та нові підходи у формоутворенні дизайн-об'єктів».

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано вирішення цієї проблеми й на які спирається автор.

Нині методика навчання у дизайні є відносно молодого й інтенсивною, такою, що впливає на розбудову напрямку педагогічної діяльності. Слід констатувати, що методика взагалі і графічного дизайну зокрема розвинена поки що недостатньо, хоча практика потребує її розробки і наукового обґрунтування [4].

Як і більшість питань в освіті, необхідність упровадження новітніх методик викладання у графічному дизайні є якісною, а не кількісною проблемою. Взаємодія між навчанням і дизайн-навчанням є складною і не піддається багатьом узагальненням. Відповіді на питання, як найкраще використати методики навчання при підготовці дизайнерів, невловимі й ухильні [6].

Коли справа доходить до проектування дизайну, усе зводиться до питання вибору. Кожен відтінок, форма, лінія, шрифт, текст, графіка зрештою формують повідомлення, яке треба донести користувачеві. При цьому освоєння дизайну більше має відношення до вивчення психології сприйняття і поведінки користувача, ніж до оволодіння екстраординарними творчими здібностями. Стосовно дизайну психологічні принципи і закони сприйняття допомагають створювати інтуїтивно зрозумілі інтерфейси. Поняття дизайну і психології безпосередньо пов'язані між собою. Психологія є найважливішим інструментом дизайнера, і оскільки в дизайні не повинно бути випадковостей, кожна дрібниця повинна нести в собі смислове навантаження, необхідно брати до уваги психологічні особливості людини. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній діяльності будуть ефективні тільки з урахуванням психологічних особливостей рекламних образів, що запам'ятовуються, і цілеспрямованого рекламного впливу засобами графіки: колір, звук, рух [2].

В умовах стрімкого розвитку комп'ютерних, мережевих і телекомунікаційних технологій важливого значення набуває навчання графічного дизайну у вищих навчальних закладах. У майбутньому все більше і більше графічних дизайнерів вважатимуть за краще зробити свій вклад у розробку проектів веб-дизайну.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячена стаття. Формулювання цілей статті (постановка завдання).

Мета статті – провести дослідження сучасних методичних матеріалів і визначити нові методи, які необхідно застосовувати в процесі навчання студентів-дизайнерів, які включатимуть деякі області психології, основи володіння комп'ютерною графікою разом із традиційними методиками проектування в графічному дизайні.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів.

При проектуванні елементів візуальної комунікації у графічному дизайні потрібно враховувати психологічні аспекти.

Ментальні моделі формуються на підставі людського сприйняття. Кенет Крейк першим висунув гіпотезу про існування ментальних моделей ще в середині 40-х років. Його метою було пояснити хід людських думок, враховуючи, що люди сприймають світ через призму своїх ментальних моделей. Ментальна модель – це інтуїтивне розуміння принципів роботи об'єкта або системи, яке ґрунтується на минулому досвіді людини, наявній інформації і здоровому глузді.

Суть у тому, щоб описати в деталях інтуїтивний образ дії користувача. Наприклад, візьмемо файли і папки на комп'ютері. Це аналог старої системи зберігання інформації на фізичних носіях, і тому будь-якій людині легко в ній розібратися.

Ефект Ресторффа або ефект ізоляції – ефект людської пам'яті, коли об'єкт, що виділяється з ряду однорідних, запам'ятовується краще за інші. При проектуванні у дизайні іноді треба привернути увагу користувача до однієї точки, навіть якщо навкруги розміщені інші елементи. Для цього застосовується різний шрифт, колір, розмір й інші інструменти дизайнера.

Гештальт-принципи. Закон змістовності (принцип гарної форми, закон простоти). Люди сприйматимуть й інтерпретуватимуть складені або складні зображення як найпростішу форму або об'єднання найпростіших форм. Принцип близькості: об'єкти, розташовані поруч, сприймаються як єдина логічна група. Принцип схожості: схожі об'єкти сприймаються як єдине ціле або як частина однієї групи. Принцип замкнутості: форма сприймається цілою, навіть якщо не усі лінії замкнуті. Принцип безперервності: зорове сприйняття природним чином рухається від одного об'єкта до іншого. Фігура і фон: коли око бачить об'єкт як об'єкт, відділяє його від навколишнього простору (фону).

Вісцелярні реакції. Вісцелярний дизайн – це ключ до створення досвіду, який люди не можуть отримати в реальному житті. Розробники ігор і розробники мобільних застосувань часто в проектуванні ґрунтуються на використанні вісцелярного дизайну, веб-дизайнери можуть і повинні враховувати його. У кожного є улюблений сайт, фото або інший візуальний об'єкт, від якого неможливо відірвати погляд. Але не кожен може сказати, чому. Уся справа у вісцелярних реакціях – психологічних механізмах, що походять з глибин підсвідомості.

Дизайн на основі знання вісцелярних реакцій націлений на те, щоб створити позитивне естетичне враження. А для цього лише варто знати, що викликає візуальне задоволення, а що ні. Дизайн на основі вісцелярних реакцій часто зводиться до простого використання красивих фото і барвистих образів, щоб емоційно зачепити аудиторію.

Психологія кольору. Було доведено науковий зв'язок між кольором упаковки продуктів і прагненням її купити. Кожного разу, коли людина бачить колір, у її мозку відбувається ланцюжок реакцій, що відбуваються усередині гіпоталамуса. Гормони вивільняються для щитовидної залози, тим самим викликаючи емоції, які впливають на її поведінку. Отже, від

62% до 90% рішень про купівлю ґрунтовані на кольорах! Таким чином, поглиблення в психологію кольору має змогу значно поліпшити невловимі перетворення для дизайн-проекту. Колір значно впливає на сприйняття людиною навколишнього середовища. У дитячому садочку кожен хоче мати найбільшу коробку олівців або найбільший вибір кольорових фарб. Захоплення також не слабшає з часом. Кольори передають повідомлення, викликають емоції і додають блиск повсякденним речам. Люди зазвичай асоціюють кольори з почуттями і настроями, і дизайнери провели масу досліджень на цю тему.

Психологія форм. Так само як і з кольорами, споживачі візуальної продукції асоціюють різні форми з певними емоціями і властивостями. Щодо цієї теми теж було проведено багато досліджень. Круги, овали, еліпси викликають позитивні емоції, пов'язані із суспільством, дружбою, зв'язками, стосунками, єдністю, жіночністю. Прямокутники і трикутники: стабільність, баланс, сила, професіоналізм, ефективність, мужність. Вертикальні лінії: мужність, сила, агресія. Горизонтальні лінії: співтовариство, спокій, упевненість. Теорія подвійного кодування. Статистика стверджує, що наш мозок обробляє візуальну інформацію в 60 000 разів швидше за текстову. Теорія подвійного кодування полягає в тому, що і візуальні, і вербальні сигнали передають інформацію, але їх поєднання допомагає мозку краще її запам'ятати. Інакше кажучи, нам потрібні і візуальні, і вербальні відомості, щоб засвоїти і згадати інформацію. Стосовно дизайну це означає, що треба як можна частіше супроводжувати текст ілюструючими зображеннями.

Теорія подвійного кодування пояснює людську поведінку і динамічні асоціативні процеси, які працюють з мережею конкретних словесних і невербальних (образних) представлень. Теорію подвійного кодування можна використовувати для моделювання різних освітніх методик. Дослідження демонструють, що конкретність, образи і вербальні асоціативні процеси відіграють важливу роль у різних областях освіти: наданні і розумінні знань, ефективному навчанні, індивідуальній відмінності, мотивації досягнення. Теорія подвійного кодування також має важливі наслідки для науки і практики педагогічної психології – зокрема, для освітніх досліджень і педагогічної освіти.

Незважаючи на необхідність проведення додаткових досліджень, теорія подвійного кодування пропонує нові моделі для поведінки і досвіду студентів, викладачів і психологів в області освіти, доповнює наше розуміння освітніх методів і зміцнює пов'язані педагогічні практики.

Не викликає ніякого сумніву те, що назріла гостра необхідність удосконалити дизайн-освіту, приділивши навчанню комп'ютерної графіки більше уваги разом з традиційними методиками навчання. Комп'ютер – це інструмент, який допомагає втілити ідеї будь-якої складності, наділені найсміливішими фантазіями, які тільки можна уявити. Він дає змогу виключити рутинну працю, пов'язану з підготовкою, ескізуванням і доведенням проекту до кінцевого результату.

При цьому для успішного майбутнього фахівця-графіка потрібні знання таких основних програм комп'ютерної графіки: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Camtasia Studio, Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Adobe Muse.

Adobe Illustrator та CorelDRAW – програми побудови векторної графіки. Файли, створені в цих програмах, можна взаємно конвертувати. Але бажаніше для дизайнера-графіка вивчення програми Adobe Illustrator, векторного графічного редактора, розробленого фірмою Adobe Systems.

Adobe Photoshop – це багатофункціональна програма для обробки растрових зображень (графічний редактор). Растровими називають зображення, представлені в оцифрованому виді як певна кількість крапок (пікселів), кожна з яких забарвлена у свій колір. Легко взаємодіє з

Adobe Illustrator, оскільки теж є продуктом фірми Adobe Systems. Файли, підготовлені в Adobe Photoshop, використовуються практично в усій індустрії web-дизайну.

Знання тривимірної програми також потрібне фахівцеві-графіку. Для цього пропонується одна з програм 3-д моделювання Autodesk 3ds Max. З її допомогою створюються, приміром, моделі упаковки, привласнюються текстури, з'являється можливість записати відео з метою більш достовірно донести замовникові ідею проекту.

Adobe After Effects слугує для редагування відео- і динамічних зображень, розробки композицій, анімації і створення різних ефектів. Широко застосовується в обробці знятого відеоматеріалу, при створенні рекламних роликів, музичних кліпів, у виробництві анімації (для телебачення і web), титрів для художніх і телевізійних фільмів, а також для цілого ряду інших завдань, у яких потрібне використання цифрових відео ефектів.

Програма Adobe Muse призначена для створення сайтів-візиток і посадочних сторінок (лендингів). І хоча компанія Adobe анонсувала закінчення розробки нових функцій для Adobe Muse, для початкового навчання web-дизайну ця програма не перестає бути цікавою (рис. 1, рис. 2).

Програма Camtasia Studio – це простий спосіб запису з екрана, створення нескладних відеопрезентацій, якнайкраще підходить для запису різних повчальних уроків і відеокурсів.

Методика навчання програм комп'ютерної графіки перебуває на початковій стадії розвитку. Проаналізувавши багаторічний досвід викладання в цій області, необхідно відзначити деякі особливості, які підвищують ефективність навчання комп'ютерної графіки. Робота з навчальними посібниками та методичними вказівками до виконання графічних завдань є менш ефективною разом з відеопрезентаціями. Основний матеріал необхідно подавати у вигляді навчальних авторських відеоуроків. Пройшовши новий матеріал під час заняття, студенти отримують його в електронному вигляді для повторного закріплення в домашніх умовах. У процесі проектування усі рекомендації і зауваження записуються для студента за допомогою програми Camtasia Studio, що дозволяє краще засвоювати і запам'ятовувати матеріал учневі, а викладача позбавляє від необхідності повторювати кілька разів ту ж саму інформацію.

Ще одна особливість, на якій хотілося б загострити увагу. Застосування в навчанні комп'ютерних програм асоціативної теорії пам'яті. Зв'язок асоціацій з піктограмами, операційними процесами, які доводиться виконувати, щоб досягти бажаного результату, дозволяє прискорити навчання, надати йому невимушеної, ігрової форми.

Висновки з дослідження та перспективи подальших розвідок у цьому напрямі.

Результатами дослідження виявлено необхідність приділяти важливу увагу в процесі навчання студентів-дизайнерів застосуванню головних складових психології, а також приділяти основну увагу вивченню програм комп'ютерної графіки.

Створення в навчальному закладі освітнього середовища на основі інноваційних технологій – це цілеспрямований процес, що складається із двох етапів. Початковий етап, або етап «інновацій», характеризується тим, що профіль традиційного курсу не змінюється, як не змінюються в процентному співвідношенні й установлені компоненти курсу. Але в цих рамках викладач знаходить шляхи реалізації окремих елементів педагогічного процесу в новому вигляді, використовуючи нові інформаційні технології.

Другий етап, названий етапом «педагогічної модернізації», має на увазі більш широке, у якісному й кількісному плані, використання інноваційних технологій у навчальному процесі.



Рис.1. Приклад розробки проекту фірмового стилю рекламного агентства «Формат 4+».
До складу проекту входить розробка сайту
Робота студента 4 курсу Мечетного Івана



Рис.2. Приклад розробки проекту фірмового стилю бренду дитячого одягу «Бебі арт».
До складу проекту входить розробка сайту
Робота студентки 4 курсу Граніч Анни

ЛІТЕРАТУРА

1. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури : навч. посіб. Харків : ХДАДМ «Колорит», 2005. 243 с.
2. Лесняк В. І. Графічний дизайн (основи професії): навч. посіб. Харків : ХДАДМ, 1983. 160 с.
3. Симонов С. С. Неординарный взгляд на использование возможностей компьютера в преподавании. Современные концепции обучения художественно-графическим дисциплинам : науч. пособ. Москва : «АСТ ПРЕСС СКД», 2002. 640 с.
4. Осин А. В. Мультимедиа в образовании : контекст информатизации. Москва : Издательский сервис. 2004. 320 с.
5. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2002. 432 с.
6. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. Санкт-Петербург : БХВПетербург, 2002. 464 с.
7. Метаева В. А. Теоретические основы интеграции дизайна рекламы, психологии рекламной деятельности компьютерной графики в процессе обучения будущих специалистов по рекламе. Электронная библиотека диссертаций. URL: <http://www.dissercat.com/content/semioticheskii-podkhod-k-analizu-natsionalnoi-spetsifikigraficheskogo-dizaina-v-protseste-p> (дата звернення: 20.12.2018).
8. Сокольникова Е. В. Семиотический подход к анализу национальной специфики графического дизайна в процессе подготовки дизайнеров в вузе. Электронная библиотека диссертаций. URL : <http://www.dissercat.com/content/semioticheskii-podkhod-k-analizu-natsionalnoi-spetsifikigraficheskogo-dizaina-v-protseste-p> (дата звернення: 20.12.2018).

УДК 378.9:378.015.311:377.3

DOI <https://doi.org/10.26661/2522-4360-2018-2-31-10>

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ВИКЛАДАЧІВ СПЕЦІАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН ТЕХНІЧНОГО КОЛЕДЖУ

Садовенко С. Г., аспірант

*Запорізький національний університет,
вул. Жуковського, 66, м. Запоріжжя, Україна*

svetlana.sad71@gmail.com

У статті досліджуються проблеми розвитку психолого-педагогічних компетентностей викладачів спеціальних дисциплін технічного коледжу, зроблено аналіз освітніх програм другого (освітньо-професійного) рівня (ступінь – магістр) закладів вищої освіти на наявність у них психолого-педагогічних дисциплін на прикладі однієї технічної спеціальності. Проаналізовано форми методичної роботи в технічних коледжах щодо роботи з молодими за досвідом викладачами спеціальних дисциплін, недоліки, що виникають у викладацькій діяльності, та шляхи їх подолання. Запропоновано одну із форм розвитку психолого-педагогічних компетентностей викладача на прикладі окремого навчального закладу. Підкреслено, що розвиток психолого-педагогічних компетентностей викладача можливий лише за умови функціонування визначеної та обґрунтованої системи науково-методичної роботи навчального закладу.

Ключові слова: розвиток компетентностей, психолого-педагогічні компетентності, спеціальні дисципліни, технічний коледж, педагогічна діяльність, науково-методична робота.