

FTФХР 14.25.07

0000-0001-6659-5199 Ауез Байдабеков<sup>1</sup>, 0000-0002-1290-6710 Жанна Садыкова<sup>2</sup>0009-0004-5187-4194 Сауле Салыкова<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup> Д.Н. Гумилева атындағы Еуразия ұлттық университеті  
Астана, ҚазақстанE-mail: <sup>1</sup>[a.baydabekov@mail.ru](mailto:a.baydabekov@mail.ru), <sup>2</sup>[szhm23@mail.ru](mailto:szhm23@mail.ru),  
<sup>3</sup>[sauleshsalykova@gmail.com](mailto:sauleshsalykova@gmail.com)

## Дизайн-білім берудегі оқытудың жаңа технологиялары

**Аңдатпа.** Бұл мақала жоғары білікті дизайнер студенттерді дамытуға арналған. Дизайнер студенттердің білім беру практикасында қолдану үшін ұсынылатын технологиялардың инновациялық әдістері зерделенеді. Барлық әдістер болашақ кәсіпқойларға, олардың қызметіне, мүдделері мен ынтықсына бағытталған. Инновациялық технологияларды енгізу құзыретті-бағдарланған білім берумен және жобалармен байланысты. Болашақ дизайнерлерді практикалық қызметке дайындайтын білім беру процесіне ерекше назар аударған жөн, бірақ теориялық база оқыту процесінде де маңызды. Өзекті инновациялардың мысалы ретінде дизайн-жобалауда және оқытудың құзыретті компоненттерін әзірлеуде студенттердің кәсіби дағдыларын дамыту мүмкіндігін ашатын ойын әдістерінің идеясы келтіріледі. Педагогикалық процесіте психологиялық компоненттің маңыздылығы анықталды.

**Түйін сөздер:** студент-дизайнер, оқытушы, жоғары кәсіптік білім, дизайн, оқыту әдістері, құзыреттер, инновациялық технологиялар.

DOI: <https://doi.org/10.32523/2220-685X-2023-68-1-5-16>

**Кіріспе.** Бүгінгі таңда инновациялық технологиялар студенттерді оқытудағы тиімділікті арттыруға бағытталған жаңалықтар ретінде көрінеді. Студенттерді оқытудың педагогикалық практикасына инновациялық технологияларды енгізу болашақ дизайнердің кәсіби құзыреттілігін дамыту үшін қажет.

Дизайнер студенттерге жоғары кәсіби білім беруде инновациялық технологияларды іске асырумен И.Б. Босых [1], М.И. Капунова [2] және басқа да [1-7] сияқты ғалымдар айналысқан. Мақаланы жазу кезінде М.В. Богуславскийдің ғылыми еңбектеріне назар аударылды [4], М.Н. Гуслова [5], Н.В. Матяш [7]. Жоғары оқу орнының оқытушы-дизайнерлерін даярлау кезінде пәндер бойынша сабақтар өткізу кезінде студенттерге жеке көзқарас әзірленуі, практикалық, теориялық база қолданылуы тиіс. Оқытудың инновациялық әдістерін пайдалану кезінде кәсіби құзыреттер оқу жоспарында қойылған талаптарға сәйкес орындалуға тиіс.

Жаңа технологиялар мен қазіргі заманғы студенттерді стандартты дәрістердің көмегімен қызықтыру қиын болғандықтан, педагог өзінің пәніне сай келетін инновациялық технологияларды әзірлеуі қажет.

**Инновациялық технологиялар.** Инновациялық технологияларды пайдалану кезінде жоғары кәсіптік білім беру студенттің шығармашылық әлеуетін іске асыра отырып, дизайн бойынша пәндерді оқыту әдістемесін жетілдіруді көздейді. Студенттердің кәсіби даярлығын дамытуда 2 құзыретті біріктіру қажет: зияткерлік және практикалық қызмет. Осыған байланысты педагогикалық практикада дизайн-жобалардың техникалық орындалуын болжайтын практикалық оқыту маңызды құрамдас бөлік болып табылады. Бакалаврлар мен магистрлерді оқыту процесінде дизайнды оқытудың маңызды

---

міндеттері компьютерлік технологиялар саласындағы білімді қолдану қажет.

Студент-дизайнерлерді кәсіби даярлау процесінде оқу және шығармашылық қызметке органикалық тән ғылыми-зерттеу жұмысы ажырамас құрамдас бөлік болып табылады.

Жоғары кәсіптік білім беру процесінде ғылыми-зерттеу қызметін қолдану ғылыми зерттеу мәдениетін меңгеру проблемасына, сондай-ақ ғылыми-практикалық іскерліктерге байланысты.

Студент-дизайнерлерді оқыту:

1. Практикаға бағдарланған технологиялар: контекстік оқыту:

- кәсіби қызметті модельдеу (жобалық оқыту);
- практикалық әдіс.

2. Проблемалық-бағдарланған технологиялар.

3. Проблемалық-бағдарланған дамытушы технологиялар: шығармашылық міндетті шешуде проблеманы өз бетінше іздеу және тұжырымдау (проблемалық оқыту); ұқсастықтар әдісі (проблемалық оқыту).

«Жобалау», «Дизайндағы компьютерлік технологиялар», «Қаріптер», «Қаптама дизайны» пәндерін зерделеуде жоспарланған нәтижелерге қол жеткізу үшін құзыретті ақпараттық-дамытушы технологиялық аспектілердің құрылымын қамтитын білім беру технологиялары пайдаланылады.

Студенттер үшін дизайнер: 1. Кейс-стади әдісі. Бұл әдіс оқытудың қазіргі заманғы құзыреттіліктеріне жауап береді. Кейс-стади әдісінің көмегімен студентке өз бетінше шешім қабылдау мүмкіндігі беріледі, бұл ретте оқытушы іскерлік жағдайлар мен міндеттерді талқылайды. Әдіс білім алушы өз бетінше шешім қабылдау арқылы тек жақсы әрі жауапты студент қана емес, әрі қарай құзыретті маман болып қалыптасуы есебінен тиімді.

---

Кейс-әдіс интерактивті сабақ түріне жатады, себебі дизайнерлерді оқытуда практикалық сабақ түрі басым, әдіс студенттер мен педагогты оқу процесіне белсенді қатысуға мүмкіндік береді.

Дизайн пәндері бойынша студенттерді оқытуда кейс-әдістің артықшылықтары:

1) кәсіби даярлықтағы іскерліктер мен дағдылардың жылдам ілгерілеуі;

2) жағдайды тез және дұрыс талдай білу. Алдыңғы бойынша ұқсас алымды құзыретті талдау білігі

Дизайн пәндері бойынша студенттерді оқытуда кейс-әдістің артықшылықтары:

1) кәсіби даярлықтағы іскерліктер мен дағдылардың жылдам ілгерілеуі;

2) жағдайды тез және дұрыс талдай білу. Пән бойынша ұқсас алымды құзыретті талдау білігі;

3) неғұрлым ұтымды шешімдерді таңдай білу;

4) уәждемені арттыру;

5) күрделі мәселелерді шешудегі орнықты дағдысы және қойылған міндетті шешудің тез кәсіби жолдарын таба білуі.

Бұл әдісті педагогикалық дамудың кез келген сатысында қабылдау орынды. Сабақ теориялық және практикалық білім базасына байланысты бірнеше кезеңде өтуі мүмкін. Кейс-сабақ баспа (графикалық элементтерді, кестелерді, иллюстрацияларды қолдану), бейнекейс (фильмдерді, аудио және бейне материалдарды қолдану) форматында өтуі мүмкін.

**Пікірталас әдісі.** Әдіс қазіргі заманғы білім беру кеңістігінде белсенді қолданылады. Сабақты өткізудің пікірталас форматы барысында студент мәселе бойынша өз пікірін толыққанды айта алады. Пікірталас оқу мақсаттарына қол жеткізуге бағытталған; қарым-қатынасқа тартылған қатысушылардың өзара іс-қимылы. Айта кету керек, пікірталас әдісінің маңызды өлшемі тақырыпты талқылап қана қоймай,

---

дизайнер студенттерді ғылыми-зерттеу қызметіне дайындау болып табылады. Сондықтан дизайнды оқытуда электрондық кітапханалардың ресурсын пайдалану ұсынылады. Педагогикалық қызмет барысында студенттерден эссе, реферат немесе басқа да жазбаша жұмыс жазуды сұраймын. Пікірталас сабағы басталмас бұрын, жаңа тақырып бойынша алдын ала хабарлама дайындаған студенттерге сөз сөйлеу мүмкіндігі бар. Осының салдарынан әркім әңгіме барысында кәсіби жауаптарға айналдырылатын сұрақтар қоя алады. Сондай-ақ интерактивті қабылдауларды қолдану ұсынылады. Пән бойынша ұқсас құрамдас бөліктерге назар аудару керек, өйткені оқытудағы практикалық құзырет маңызды, тиісінше көрнекілік қажет. Топтық және топаралық пікірталастар қарқынды инновациялық технологиялар ретінде әрекет етеді. Топаралық пікірталасқа оқу орнында жұмыс істемейтін кәсіби дизайнерлерді шақыруға болады, сондай-ақ пікірталас әдісін практикалық, көрнекі қызметпен үйлестіруге болады. Шақырылған дизайнер шеберлік сыныбын бере алады немесе педагог ұсынған жаңа дизайн-жобада студенттердің алдына қойылған міндеттерді шешуге интерактивті түрде көмектесе алады. Білім беру қызметімен байланысы жоқ шақырылған дизайнер сыртқы көзқараспен көмектесе алады және жұмысқа мүлдем басқаша көзқарасты көрсете алады, сондай-ақ өзінің практикалық қызметі туралы айтып бере алады.

3. Білім беру жүйесінде Интернет-ресурстарды пайдалану әдісі. Бұл әдіс педагогикада тек өз қарқынына ие болып отыр. Коронавирустан туындаған жағдайға байланысты соңғы оқиғаларға байланысты оқыту қашықтық форматында жүргізілді. Тәжірибе көрсеткендей, Интернет-технологияларды пайдалану студенттердің үлгерімі мен дербестігіне тиімді әсер етті. Сәйкесінше, қазіргі заманғы педагогикалық әдіс ретінде Интернет-технологияларды, атап айтқанда электрондық поштаны пайдалануды енгізу қажет. Электрондық пошта

---

арқылы ақпарат алмасу студент пен педагог арасындағы маңызды ақпарат алмасуды едәуір жеделдетеді және жеңілдетеді. Хабарлар дәрістер ғана емес, практикалық сабақтар үшін де қолайлы. Дизайнер студенттермен педагогикалық процесте электрондық поштаны пайдаланудың басты артықшылықтары:

- 1) ақпарат алмасу, қысқа мерзімде жауап алу;
- 2) сөздік қорды кеңейту, жазбаша іскерлік қарым-қатынас жасау дағдысы;
- 3) дизайн-жобалаудың тұжырымдамалық нысандарын шешудегі дербестік;
- 4) педагогпен тікелей сөйлесу. Электрондық поштаны қашықтықтан оқыту практикасында қолдануды әдетке айналдырғанына қарамастан, әдісті жұмысқа енгізуге болады, себебі онлайн режимде жұмыс істеу ыңғайлы, және студент өз сауалына жауап беру үшін оқу сабағын күтуге және оның туындаған қиындықтарын шешуге құзыретті жауап және көмек алуға тура келмейді. Сондай-ақ, пән бойынша сабаққа бөлінген уақыт тек жаңа білім беру үдерісіне арналады. Әдістің артықшылығы барлық студенттер маңызды ақпаратқа ие болатын таратуларды пайдаланудың қолайлылығы болып табылады.

**Ойын әдісі.** Оқу сабақтарын өткізудің ойын әдісі «Дизайндағы компьютерлік технологиялар», «Дизайн-жобалау», «Қаптаманы құрастыру», «Көрнекі коммуникациялардың графикалық дизайны» сияқты оқу пәндерінің практикалық қызметіне сәйкес келеді. Ойын әдісінің мәні - оқу білім беру процесін өткізу ойын форматында өтуі мүмкін. Мысалы, оқытушы студенттерді рөлдері бойынша бөледі, кейбіреулер верстальшы рөлін атқарады, кейбіреулер басты дизайнер қызметін атқара отырып, көркемдік-графикалық қызметті орындайды. Осылайша студенттер жұмыс процесіне батады. Кейіннен студенттер әлеуетті клиентпен диалогты қалай дұрыс

---

құру керектігін түсіне отырып, осы тапсырыс берушілермен тәжірибеге дайын болады. Ойын әдістемесі контекстінде өз дизайн-жобаларын талдау мүмкіндігі бар. Қарапайым әдіспен жүзеге асырылады, барлық топ өз жобаларымен бір-бірімен өзгереді, әркім бөтен жобаны егжей-тегжейлі бағалайды. Бөтен дизайн-жобаны бағалау арқылы студент ұқсас дизайнерлік шешімдерді құзыретті бағалай бастайды, бұл ретте тәжірибе жинақтап, өзінің кәсіби талғамын, осы мәселедегі ой-өрісін дамытады. Нәтижесінде студенттер зерттеу, іздестіру, шығармашылық, талдамалық, болжамдық құзыреттіліктерге қол жеткізетін болады.

5. Тестілеу әдісі де тиімді және инновациялық технология ретінде әрекет етеді. Тестілеу студенттердің білім деңгейін жылдам және ыңғайлы тексеруге мүмкіндік береді. Қорытынды тестілеуді барлық пәндер бойынша енгізу ұсынылды. Соңдай-ақ, қашықтықтан оқыту тәжірибесіне сүйене отырып, әрбір курс бойынша компьютерлік тестілеуді қолдануға болады. Инновациялық құрамдас бөлік тұрғысынан кейс-тапсырмалары, суреттері бар тестілеуді пәндер бойынша қолдануға болады. Тестілеуді студенттер өз білімдерін бекітіп қана қоймай, өздері үшін не бойынша жұмыс істеу керектігін тағы да түсіну үшін әрбір практикалық жобалаудан кейін өткізуге болады. Тестілеу келесі «Қаптама дизайны», «Қаріптер», «Түс психологиясы» пәндері үшін қажет. Практикалық білім дизайнер студенттердің білім беру процесінде бірінші орында, бірақ теориялық құрамдас бөлігін ұмытпау керек. Жақсы теориялық база практикалық бөлікке қолайлы әсер ететін болады, сондықтан тестілеу әдісін қолдану орынды.

Дизайнерлерді даярлаудың негізгі талабы кәсіби педагогикалық қызметте теориялық және практикалық жарақтандыруға негізделген кәсіби-педагогикалық құзырет болып табылады.

---

Студенттердің дизайн-оқытуында ғана емес, басқа салаларда да психологиялық-педагогикалық фактор маңызды өлшем болып табылады, онда студенттерде уәждемені қалыптастыру және қойылған мақсатқа қол жеткізу қажеттілігін түсіну көрсетілген. Студенттің ынталандыруы - бұл табысты оқытудың, кәсіби дағдыларды жылдам дамытудың кепілі. Дұрыс дәлелді студент жоғары нәтижелерге, жұмыста жылдам ілгерілеуге, болашаққа және болашақта табысқа, мансаптық өсімге қол жеткізуге қабілетті [6].

Студент-дизайнерлердің ынтасы жоғары болғандықтан, оларды дұрыс ынталандыру қажет. Педагогикалық әдіс ретінде білім алушыларды психологиялық тестілеуден өткізу ұсынылады, оларға сүйене отырып, студенттердің қайсысына одан әрі оқытуда уәждемелік құрамдас бөлігін алуға көмектесу керектігі анық болады. Оқытудың оңтайлы жолдарын, әр студент үшін пәндік дамуды жеке табу қажет. Жеке тәсіл деп студентке өзінің бірегей көркемдік стилін алуға көмектесу түсініледі.

Сонымен қатар, студенттердің мінез-құлқына назар аудару керек. Мысалы, меланхолик пен тырысқақ бір-бірінен өте ерекшеленеді және мұндай студенттерге бірдей көзқарас келмейді. Бұдан басқа, студенттің шығармашылығын сындарлы бағалап, дизайндағы заманауи үрдістерге сүйене отырып, оның идеяларын бағыттау және қалыптастыру қажет, бірақ бұл ретте студенттің осы тақырып бойынша өз ойларын жоғалтуына және бірегейлігіне жол бермеу қажет.

Ұсынылған әдістерге сүйене отырып, кәсіби ой-өрісі мен бай өндірістік тәжірибесі бола отырып, оқытушы оқу сабағын өткізудің интерактивті түрлерін пайдалана алады деп айтуға болады.

Педагогикалық инновациялық технологиялар дизайнерлік міндеттерді шешу бойынша шығармашылық тәсілді жетілдіру және жаңғырту арқылы өтетін кәсіби құзыретке толық



---

бағдарланған, өйткені кәсіби құзыреттерді дамыту кәсіби даярлықтың тұрақты процесі арқылы өтеді.

Айта кету керек, «Дизайн» бағыты бойынша жоғары және жоғары оқу орнынан кейінгі білім берудің мемлекеттік стандартында инновациялық қызмет үшін қажетті құзыреттер көрсетілген. Осыны негізге ала отырып, білім беру процесіне педагогикалық инновацияны енгізу білім беру құзыретіне кіретін құрылымдарды, функционалдық кешендер мен жүйелерді, композициялық шешімдерді жетілдірудің маңызды шарты болып табылады. Құзыретті дизайнерлерді даярлау саласында білім беру жүйесінің деңгейін арттыру бойынша инновациялық әдістің тағы бір ұсынылған нұсқасы ретінде көрнекілік әдісі қарастырылады. Бұл әдіс білім беру тәжірибесінде қолданылады, бірақ оны кеңірек жасауға болады. Мәдени тәрбие аясында студенттер мұражайлардағы көрмелерге қатысып, көрме залдарына жұмыстар қояды. Студенттерді ынталандыру үшін мұндай шараларды жиі өткізу ұсынылады. Мысалы, екі аптада бір рет институттың импровизацияланған көрме залында интерактивті сабақтар өткізуге болады. Жағдайдың өзгеруі және жоғарыда айтылған рөлдік ойындар студенттерді қызықтыруға көмектеседі.

**Қорытынды.** Осылайша, педагогикалық инновациялық қызмет дизайнерлік міндеттерді шешуге шығармашылық көзқарасты жаңғыртуға бағытталған кәсіби құзыретке бағытталған. Білім беру құзыретінің құрылымына жоғары кәсіптік білім беру дизайнер студенттерін оқытудың білім беру процесіне инновациялық технологияларды енгізу кіреді. Оқудағы қажетті буын студенттің санасында шығармашылық белсенділікті тәрбиелеу болып табылады.

## Пайдаланылған әдебиеттер

1. И.Б. Босыхов (2014) Бәсекеге қабілетті қаптама дизайнын оқытудың инновациялық әдісі. Қазіргі әлемде кәсіптік білім беру. № 3 (14): Б. 78 – 84.
2. М.И. Карпунова (2017) Дизайн-білім беруде инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану. -Астана: Жас ғалым. № 38 (172): Б. 107 – 110.
3. И.И. Әбілғаев, И.В. Ильин (2011) Жаһандану жағдайындағы жоғары білім берудің әлеуметтік-мәдени миссиясы. Білім берудегі инновациялық технологиялар. -М.: Б. 3 - 6.
4. М.В. Богуславский (2007) Білім беру әдіснамасы, мазмұны және технологиясы (тарихи-педагогикалық контекст). Монография. -М.: - 201 б.
5. М.Н. Гуслова (2018) Инновациялық педагогикалық технологиялар. Оқулық. -М.: -150 б.
6. Л.С. Выготский (1999) Педагогикалық психология. -М.: -320 б.

0000-0001-6659-5199 Ауез Байдабеков<sup>1</sup>, 0000-0002-1290-6710 Жанна Садыкова<sup>2</sup>

0009-0004-5187-4194 Сауле Садыкова<sup>3</sup>

1,2,3 Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева  
Астана, Казахстан

E-mail: [1.a.baydabekov@mail.ru](mailto:1.a.baydabekov@mail.ru), [2.szhm23@mail.ru](mailto:2.szhm23@mail.ru),  
[sauleshssalykova@gmail.com](mailto:sauleshssalykova@gmail.com)

## Новые технологии обучения в дизайн-образовании

*Анотация.* Эта статья посвящена развитию высококвалифицированных студентов-дизайнеров. Изучаются

---

инновационные методы технологий, предлагаемые для применения в образовательной практике студентов-дизайнеров. Все методы направлены на будущих профессионалов, их деятельность, интересы и желание. Внедрение инновационных технологий связано с компетентно-ориентированным образованием и проектами. Особое внимание следует уделять образовательному процессу подготовки будущих дизайнеров к практической деятельности, но теоретическая база важна и в процессе обучения. В качестве примера актуальных инноваций приводится идея игровых методов, открывающих возможность развития профессиональных навыков студентов в дизайн-проектировании и разработке компетентных компонентов обучения. В педагогическом процессе определена важность психологического компонента.

**Ключевые слова:** студент-дизайнер, преподаватель, высшее профессиональное образование, дизайн, методы обучения, компетенции, инновационные технологии.

---

0000-0001-6659-5199 Auyez Baydabekov<sup>1</sup>, 0000-0002-1290-6710 Zhanna Sadykova<sup>2</sup>

0009-0004-5187-4194 Saule Salykova<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Eurasian National University named after L.N. Gumilyova  
Astana, Kazakhstan

E-mail: <sup>1</sup>[a.baydabekov@mail.ru](mailto:a.baydabekov@mail.ru), <sup>2</sup>[szhm23@mail.ru](mailto:szhm23@mail.ru)

<sup>3</sup>[sauleshssalykova@gmail.com](mailto:sauleshssalykova@gmail.com)

## New Learning Technologies in Design Education

---

**Abstract.** This article is dedicated to the development of highly qualified design students. Innovative technology methods proposed for use in educational practice by design students are being studied. All methods are aimed at future professionals, their activities, interests and desire. The introduction of innovative technologies is associated

---

*with competently oriented education and projects. Particular attention should be paid to the educational process of preparing future designers for practical activity, but the theoretical basis is also important in the learning process. An example of current innovations is the idea of game methods that open up the possibility of developing students' professional skills in design and development of competent training components. The importance of the psychological component is determined in the pedagogical process.*

**Keywords:** *student-designer, teacher, higher professional education, design, teaching methods, competencies, innovative technologies.*

---

## References

1. I.B. Bosykhov (2014) An innovative method of teaching competitive packaging design. Vocational education in the modern world. No. 3 (14): P. 78 – 84.
2. M.I. Karpunova (2017) Design-the use of innovative pedagogical technologies in education. - Astana: Young Scientist. No. 38 (172). P. 107 – 110.
3. I.I. Abildaev, I.V. Ilyin (2011) Socio-cultural mission of higher education in the context of globalization. Innovative technologies in education. -M.: P. 3-6.
4. M.V. Boguslavsky (2007) Methodology, content and technology of Education (historical and pedagogical context): monograph. -M.: -201 p.
5. M.N. Guslova (2018) Innovative pedagogical technologies. The textbook. -M.: -150 p.
6. L.S. Vygotsky (1999) Pedagogical psychology. - M.: -320 p.