

Отже, обґрунтовано доцільність використання у процесі навчання етнодизайну *педагогічних* (академічної спрямованості; інтегративні технології етнічного формотворення і декорування; полікультурного спілкування; контекстного і проблемного навчання та ін.) та *проектних* (інформаційно-комунікаційні технології візуалізації; системи автоматизованого проектування; творчого, часково-творчого, репродуктивного проектування етнічних артефактів та ін.).

### ЛІТЕРАТУРА

1. Руденченко А. А. Інноваційний підхід до розв'язання проблеми виявлення підтримки обдарованої особистості / А. А. Руденченко // Науковий огляд. – Вип. № 4 (25). – К., 2016. – С. 76-90.
2. Руденченко А. А. Теоретичні основи навчання етнодизайну студентів вищих мистецьких навчальних закладів / А. А. Руденченко // Проблеми підготовки сучасного вчителя : зб. наук. праць УДПУ ім. П. Тичини. – Умань, 2013. – Вип. 8. – С. 100-107.
3. Руденченко А. А. Теоретико-методологічні засади навчання етнодизайну обдарованих студентів у вищих мистецьких навчальних закладах / А. А. Руденченко // Наукові записки : зб. наук. праць Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. – К., 2013. – Вип. 112. – С. 152-159.
4. Руденченко А. А. Етнодизайн як міждисциплінарний феномен створення творчого освітнього простору / А. А. Руденченко // Проблеми підготовки сучасного вчителя : зб. наук. праць УДПУ ім. П. Тичини. – Умань : ФОП Жовтий О.О., 2014. – Вип. 10. – Ч. 3. – С. 140-147.

УДК 37.013:|378+373.5

Лідія Сліпчишин  
(Київ, Україна)

### МІЖНАРОДНІ ПЛАТФОРМИ ОБГОВОРЕННЯ ПРОБЛЕМ СУЧАСНОЇ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

*У статті висвітлено роль міжнародних платформ у вирішенні сучасних проблем дизайн-освіти. Розглянуто діяльність провідних міжнародних об'єднань, що визначають напрями розвитку дизайн-*

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
«Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*

освіти. Схарактеризована діяльність трьох ефективних міжнародних платформ щодо пошуку найкращих освітніх практик. Виокремлено чинники, що забезпечують успішну роботу проаналізованих платформ.

**Ключові слова:** дизайнерська діяльність, дизайн-освіта, міжнародні платформи, конференція, наукове об'єднання.

*The article highlights the role of international platforms in solving modern problems of design education. The activities of the leading international associations that determine the direction of development of design education are considered. The activity of three effective international platforms regarding the search for the best educational practices is characterized. The factors ensuring the successful operation of the analyzed platforms are singled out.*

**Keywords:** design activity, design education, international platforms, conference, scientific association.

Початок XXI століття характеризується великими змінами в техніко-технологічній базі суспільства, що призвело до критичності моменту визначення майбутнього розвитку дизайн-освіти. На багатьох платформах обговорюються шляхи виходу з назрілої кризи, враховуючи головні інтереси учасників процесу (дизайнерів-фахівців; організацій, що займаються дизайнерською діяльністю; освітніх установ тощо). Все більше порушується питання про проєктну (дизайнерську) грамотність населення, яка розглядається через призму неперервної дизайн-освіти. На загал платформ для обговорення освітніх проблем є багато, але лише окремі з них зуміли піднятися до міжнародного рівня і своїми результатами впливати на розвиток галузі. Тому актуальною науковою проблемою є виявлення таких платформ, ознайомлення зі специфікою та особливостями їхньої роботи з метою імплементації найкращого досвіду

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
«Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*

у вітчизняну освіту.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз останніх наукових публікацій і досліджень у сфері дизайн-освіти дав можливість виокремити основні проблеми, які стали предметом розгляду багатьох вчених і практичних дизайнерів світу. Різні аспекти дизайн-освіти та перспектив її розвитку представлені працями українських вчених – Є.Антоновича, М.Близнюка, В.Вдовченка, В.Мадзігона, В.Прусака, А.Руденченко, В.Тименка, С.Федоренко, О.Швець тощо, а також зарубіжних – Д.Акбулут (D. Akbulut), Е.Богемія (E. Bohemia), Л.Коліна (L. Collina), Е.Манзіні (E. Manzini), Л.М.Нельсон (L. M. Nielsen), Я.Жанг (Y.Zhang) та ін. Тривалий час дизайнерська освіта орієнтувалась на створення фізичних об'єктів, спираючись на багаті традиції ремесла. Сьогодні функції дизайну розширились, він перейшов у сферу вирішення у різних формах суспільних проблем з найрізноманітнішими контекстами. У багатьох країнах діють професійні об'єднання, створені для вирішення проблем дизайн-освіти, проводяться відповідні заходи (конгреси, конференції, форуми, семінари), на яких обговорюються найактуальніші проблеми. Деякі заходи перетворюються на міжнародні платформи для вирішення проблем дизайн-освіти, які подібні в різних країнах, але кожна з них вирішує їх, виходячи зі своїх обставин, умов і можливостей.

Метою статті є висвітлення ролі міжнародних платформ у вирішенні сучасних проблем дизайн-освіти. Для досягнення мети були поставлені наступні завдання: розглянути діяльність провідних міжнародних об'єднань, що визначають напрями розвитку галузі дизайну; схарактеризувати діяльність найбільш ефективних міжнародних платформ; визначити чинники, що забезпечують успішну роботу проаналізованих платформ.

Увага до розвитку дизайн-освіти не обмежується лише мистецькими, освітніми чи виробничими проблемами, але й пов'язана з інноваційним розвитком економічної системи країни. В ХХ ст. змінюється погляд на базову основу інновацій, яка виходить за межі технології. У цьому контексті Б.Де Мозота розглядає способи розширення бази інновацій: перший – з точки зору екології потрібними є інновації продуктів і послуг, процесів та нових бізнес-моделей; другий – ефективність інновацій залежить від вхідних семіотичних та ергономічних даних; третій – визнаються культурні інновації, кореляція культурних і технологічних інновацій, зв'язок культури і творчості [5, с.23]. Цінність дизайну визначається тим, що він змінює спосіб мислення в суспільстві і формує компетентність людини, яку вона може ефективно використовувати в будь-якій галузі. Зважаючи на таку важливість формування дизайнерської компетентності населення, в суспільстві визріла потреба створити модель навчання дизайну, яка була б гнучкою і дозволяла різним установам застосовувати її для своїх потреб. Для створення ефективної моделі потрібно постійно відстежувати найкращі практики в існуючій освіті та знайомити з ними широкий загал зацікавлених фахівців-дизайнерів, педагогів та управлінців. Найефективнішими платформами для обміну інноваційним досвідом є міжнародні заходи, зокрема конференції.

Нами проаналізовано низку міжнародних конференцій, на яких порушуються проблеми дизайн-освіти. Серед них було виокремлені три, які, на нашу думку, здійснюють значний вплив на розвиток дизайн-освіти в світі і заслуговують на ознайомлення з їхньою специфікою та особливостями роботи.

*AIGA* - це американське співтовариство професійних дизайнерів, викладачів, студентів і поціновувачів дизайну, метою якого є моніторинг

нових тенденцій, впровадження інновацій, всебічне дослідження стану професії на стику дизайну і бізнесу [1]. Воно було засноване в 1914 р. у Нью-Йорку для вирішення проблем художників-графіків, ілюстраторів, поліграфістів і видавців. Сьогодні співтовариство активно співпрацює в міжнародному форматі. Результати діяльності об'єднання публікуються в журналах, репрезентуються на виставках, вивчаються на вебінарах і різних зустрічах, обговорюються на щорічних конференціях з дизайну, а також дизайну в співпраці з бізнесом. У 2021 р. під час пандемії було проведено низку віртуальних заходів, провідною метою яких було показати культурний вплив дизайну, як він формує лояльність до бренду та стимулює зростання у будь-якій галузі. З метою просування в професії разом з провідною онлайн-навчальною платформою MindEdge, яка пропонує мультимедійні курси за вибором, було створено нову програму «Сертифікати для творчості». Ці сертифікати допомагають навчатися разом, а також закладають основу для створення навчального портфоліо AIGA.

Наприкінці 2019 р. була заснована компанія, що проголосила ініціативу «*Майбутнє дизайн-освіти*», провідною метою діяльності якої є пошук консенсусу дизайнерів і промисловості щодо створення пропозицій для навчальних програм і розробки контенту [9]. Її співзасновниками є Лабораторія дизайну Каліфорнійського університету в Сан-Дієго та Global Design Group IBM. Для такої серйозної роботи з урахуванням різноманітності, яка характерна для галузі дизайну, створено організаційний комітет, що об'єднав провідних дизайнерів-науковців з освіти та промисловості. Величезний обсяг роботи виконують 600 волонтерів, які надають загальну оцінку і консультації в процесі розробки контенту. Групу волонтерів складають відомі керівники освітніх і промислових закладів, освітяни, студенти бакалаврату і

магістратури, які представляють різні регіони країни і світу.

Ініціатива «Майбутнє дизайн-освіти» звертається до компонентів практики дизайну, що впливають на людей, громади і суспільство. Сюди не потрапляє практика дизайну, що зосереджена на матеріалах, структурах та алгоритмах проектування, тобто стосується інженерного проектування. За аналогією з комп'ютерними науками це об'єднання поставило собі за стратегічну мету запропонувати різним видам закладів контент і педагогічні пропозиції, які будуть корисними і відповідатимуть цілям і ресурсам закладу. Щоб відповідати духу часу, в об'єднанні планується дотримання часових рамок десятирічних переглядів цілей. Оскільки тематика дизайну дуже широка, створено 12 міжнародних груп з 27 країн, які займаються конкретною темою в межах 13 секторів, серед яких такі великі теми, як: методи проектування, нові технології, системне мислення, раціональне використання ресурсів, репрезентаційні стратегії тощо. Ці теми поетапно розвиваються із урахуванням того, що їхні межі прозорі, допускають диверсифікацію в інші теми. На майбутнє передбачається створення загальних або взаємодоповнювальних концепцій по всіх темах, що допоможе на всіх рівнях навчання визначати контент і конкретні структури навчальних програм.

Пошукова робота з побудови моделі змісту об'єднала зусилля трьох робочих груп, кожна з яких має своє завдання: перша – пошук концепцій або принципів, що орієнтують на структуру знання і рекомендовані навички для засвоєння; друга – надає інформацію про перспективи, теорії, методи і навички, необхідні для дизайнерської роботи студентів; третя – перелік речей, з якими студенти мають бути знайомі, а саме, що студенти мали б почути, прочитати, побачити, спробувати. Найбільш гнучкою є третя складова, оскільки вона змінюється разом із актуальністю інформації і не вимагає великої

майстерності.

Для того, щоб постійно мати достовірну інформацію від найрізноманітніших респондентів, було запропоновано такий інструмент, як написання есе. Відбираються продумані, серйозні роботи, які підкріплюються доказами і поточною ситуацією. Особлива увага звертається на нові, нетрадиційні питання, важливі для освітніх чи навчальних програм. Зміст есе залежить від того, на що воно спрямоване. Приміром, якщо есе стосується конкретної галузі, в ньому має бути розкрито, як вона може змінитися, щоб бути актуальною в XXI столітті [9].

Сьогодні однією з найбільш вдалих та ефективних платформ, які вивчають проблеми і виклики дизайн-освіти, є *Міжнародна конференція дослідників «DRS LearnxDesign»*, яка проводиться раз в два роки, починаючи з 2011 року [6]. Поштовхом до організації такого заходу стала заява декана Школи дизайну Northumbria University (Великобританія), озвучена Еріку Богемія про те, що «вчені в галузі дизайну не повинні переглядати освітні дослідження дизайну» [2, с.50]. Проблема підвищення якості дизайн-освіти об'єднала зусилля двох зацікавлених сторін - DRS Design Pedagogy Special Interest Group і CUMULUS (Міжнародна асоціація університетів і коледжів мистецтва, дизайну та медіа) – у створенні багаторічного проекту «DRS LearnxDesign» конференцій.

У 2011 р. в Парижі було проведено перший захід – 1-й Міжнародний симпозіум для дослідників дизайн-освіти, на якому розглядалися питання дизайн-освіти з різних точок зору, як дисциплінарної, так і інституційної. Він окреслив найбільш актуальні теми для розгляду у наступні роки [2, с.50].

Друга конференція на тему «*Навчання дизайну для завтрашнього*

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю «Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*

дня» проходила у 2013 р. в Осло на базі Столичного університету [8]. У фокусі конференції стояли питання навчання дизайну від дитячого садка і до доктора філософії. Основна думка конференції – це необхідність формування дизайнерської грамотності населення, а дизайн як основний компонент має бути включений в загальну освіту. Аналіз кількісного наповнення десяти напрямів роботи конференції дозволив визначити три найбільш актуальні проблеми, зокрема, це проблеми методів навчання дизайну, навчання дизайну для не дизайнерів та розробка навчальних програм. Серед проведених у рамках конференції заходів привертає увагу семінар *«Дизайнерська грамотність: від початкової освіти до університетського рівня»*. Вже у 2019 р. ті ж дослідники створили Міжнародну мережу дизайнерської грамотності (DLIN), яка щомісяця організовує дистанційні заходи на тему *«Взаємодія з ідеями»*.

У 2015 р. в Чикаго (США) була проведена третя Міжнародна конференція для дослідників дизайн-освіти на тему *«Освіта та дизайн для освіти громадян»* на базі Школи Інституту мистецтв [10]. Основні напрями для розгляду – покращення світу за допомогою дизайну, зміна середовища навчання, стратегія підготовки вчителів, дослідження творчості. Доповіді (119 наукових робіт) охоплювали теми для педагогів початкової, середньої та вищої освіти. В результаті численних обговорень учасники дійшли висновку, що дизайн є інтеграційним інструментом локальних і багатовимірних відносин і взаємозв'язків, за допомогою якого потрібно покращувати світ. А дизайнерське мислення – це підхід, якому кожен може навчитися. Для цього потрібно з нової точки зору дивитись на повсякденне життя і переглядати своє ставлення до знайомих речей.

Четверта Міжнародна конференція на тему *«Привабливість цифрового і не тільки»* була проведена у 2017 р. в Лондоні

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
«Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*



(Великобританія) Університетом Райвенсборна [7]. Найбільше зацікавлення викликали доповіді, що стосувалися ідей взаємодії цифрових технологій з дидактикою і методикою. Відповідно увага учасників була звернена на реальну можливість поглиблення інтеграції між мистецтвом і традиційними дисциплінами STEM за допомогою ігор. Іншою проблемою, яка широко обговорювалась, було інклюзивне розширення навчальних програм з дизайну та його впровадження у своїх закладах та в різних процесах.

У 2019 р. п'яту Міжнародну конференцію приймав Близькосхідний технічний університет (METU) в Анкарі (Туреччина) [4]. Основною темою заходу була *«Інсайдерські знання»*, які включали різні знання і набори навичок, ноу-хау, стратегії мислення, що були розроблені, впроваджені та інтерналізовані спільнотою дослідників дизайн-освіти в цілому протягом тривалого часу. Концептуальна ідея полягала у створенні середовища, в якому можна поділитися з іншими знаннями, генерувати їх, взаємодіяти і спільно навчатися, тобто сприяти побудові глобальної спільноти дослідників дизайн-освіти.

Шоста Міжнародна конференція DRS Learn X Design 2021 на тему *«Взаємодія з проблемами в дизайн-освіті»* була проведена у 2021 р. Шандунським університетом мистецтва і дизайну у Китаї [3]. В основній доповіді конференції *«Сприяння освітнім практикам для підтримки критичних підходів науковців дизайну та студентів»* Р. Б'юкенен проаналізував проблеми, з якими доводиться зіштовхнутися тим, хто намагається розробити освітні практики, враховуючи критику вчених і студентів. Були відібрані найкращі наукові статті та дослідження, які можуть здійснити вплив на розвиток дизайн-освіти у світі, зокрема, це: *«Системна дизайн-освіта в міждисциплінарному середовищі: покращення спільного дисциплінарного підходу до циркулярної економіки»*

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
«Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*

(А. Аулізіо, А.Перено, Ф. Ровера, С. Барберо), *«Десять сценаріїв майбутнього дизайн-освіти: критичний огляд літератури та рефлексія для створення карт сценаріїв на макро-, мезо- та мікрорівні»* (Л. Бросенс, Дж. Р. Октавія, А. Раес, М. Еммануїл), *«Різні ідеї, багато ідей: курс дизайну, який покращує творчі здібності студентів коледжу»* (Дж. Найбур; Б. Хокансон), тематичне дослідження *«Підготовка до запровадження дизайнерського мислення в середніх школах»* (М. Р. Гібсон, К. М. Оуенс, П. Хайленд, К. Дональдсон). Основний підсумок конференції: створено міжнародну спільноту фахівців та освітян, яка надає можливість спільно вирішувати актуальні проблеми дизайн-освіти, впливає на їх знання та мислення.

Успішну роботу цих платформ визначають такі чинники, як: врахування думок професіоналів-дизайнерів і не дизайнерів на проблеми дизайн-освіти; широке обговорення проблем, залучаючи міжнародний досвід; увага до рекомендацій і думок незалежно від статусу; використання різноманітних форм оприлюднення результатів; залучення волонтерів до організації заходів; використання можливостей сучасних мереж у пошуку зацікавлених науковців.

Таким чином, сьогодні дизайн-освіта впевнено завойовує передові позиції в суспільстві, яке прагне мати успішних громадян, здатних самостійно вирішувати складні проблеми. У пошуку найкращих освітніх практик вчені та освітяни все більшу увагу звертають на роботу міжнародних платформ, які є джерелом актуальної професійної інформації, цікавих ідей, озвучують найновіші тенденції розвитку. Ознайомлення з досвідом роботи цих платформ може допомогти зорієнтуватися в майбутньому дизайн-освіти та напрямках її розвитку.

## **ЛІТЕРАТУРА**

1. AIGA. URL: <https://www.aiga.org/our-story>

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
«Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*

2. Bogemia E. Paris 2011 – Researching Design Education. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 1. Pp. 50-58.
3. Bohemia E., Nielsen L. M., Börekçi Naz A .G.Z., Zhang Y. Jinan 2021: Engaging with Challenges in Design Education. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 4. Pp. 3-29.
4. Börekçi N. A.G.Z., Korkut F., Koçyıldırım D. Ö.. Ankara 2019 – Insider Knowledge. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 3. Pp. 30-34.
5. De Mozota B. B. Design Economics–Microeconomics and Macroeconomics: Exploring the Value of Designers' Skills in Our 21st Century Economy. Proceedings of 1<sup>st</sup> International Symposium for Design Education Researchers. 2011. Pp. 17–39.
6. DRS EdSIG. URL: <https://www.designresearchsociety.org/cpages/design-pedagogy-sig>
7. Jones D. The allure of the digital and beyond. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 2. Pp. 35-37.
8. Nielsen L.M. Oslo 2013 – Design Learning for Tomorrow. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 1. Pp. 50-58.
9. The Future of design education. URL: <https://www.futureofdesigneducation.org/about>
10. VandeZande R. Education and Design to enlighten a citizenry. Proceedings of the DRS LEARN X DESIGN 2021. 2021. Vol. 2. Pp. 38-44.

УДК 37.091.12.011.3-051:62/64]:37.091.39:004

Максим Сурков  
 Андрій Цина  
 (Полтава, Україна)

## **ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ У ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ОСОБИСТІСНОГО СПРИЙНЯТТЯ ЦІЛЕЙ МЕТОДИЧНОЇ РОБОТИ**

*У статті, спираючись на концептуальні основи існуючих структурних концепцій мотивації діяльності особистості, аналізуються інформаційно-комунікаційні технології підвищення рівня мотивації особистості у методичній підготовці учителів технологій.*

**Ключові слова:** *концепції мотивації діяльності особистості,*

*Матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю  
 «Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи»*