

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ  
ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ



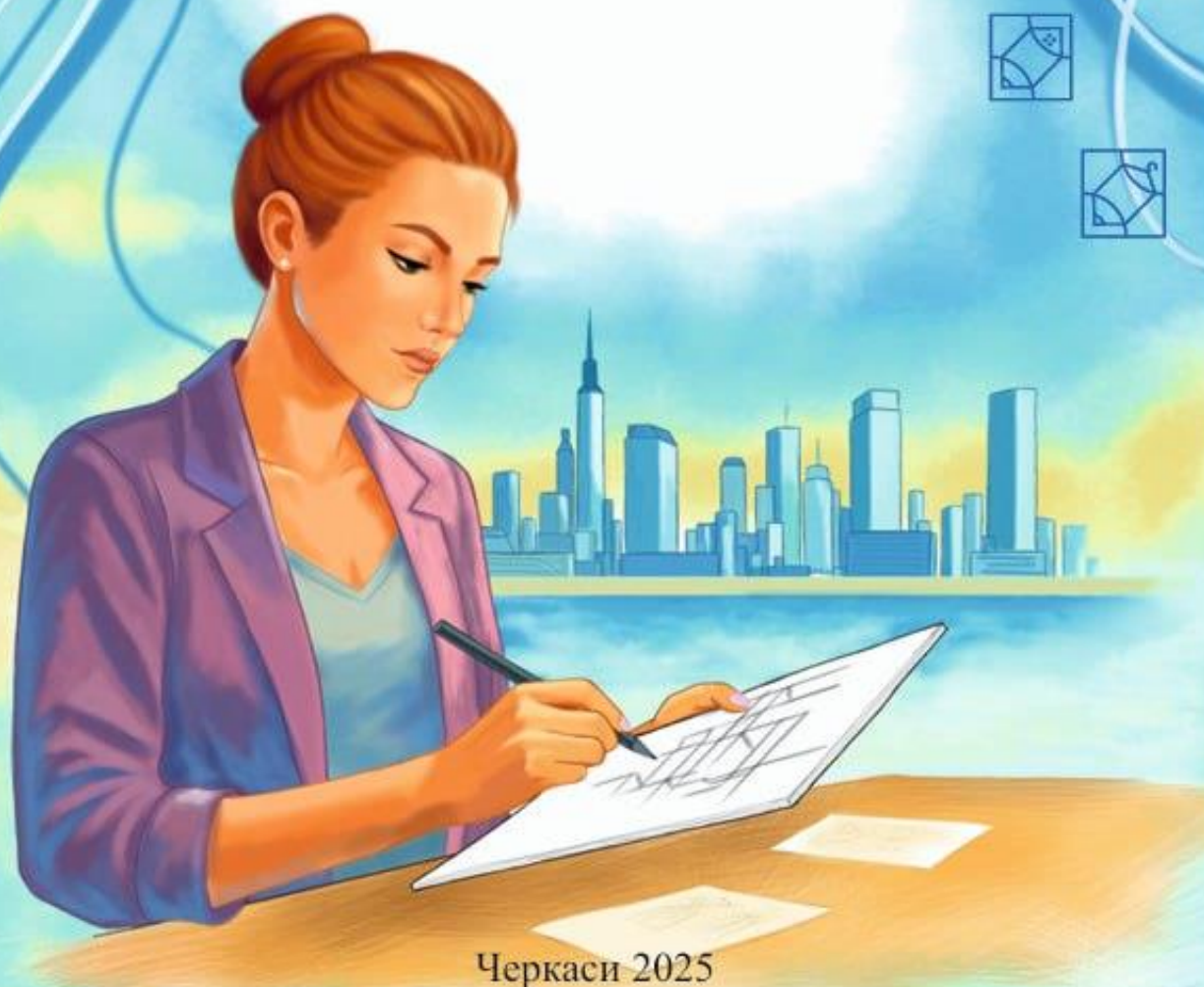
Наталія РОМАНЕНКО



ДИЗАЙН-ОСВІТА  
У ВИЩІЙ ШКОЛІ:  
концептуальні засади і практики



Навчальний посібник



Черкаси 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Наталія РОМАНЕНКО**

**ДИЗАЙН-ОСВІТА  
У ВИЩІЙ ШКОЛІ:  
концептуальні засади і практики**

**Навчальний посібник**

**Черкаси 2025**

УДК 378.016:  
7.012](075.8)  
Р 69

*Затверджено до друку і використання  
як електронне видання вченою радою  
Черкаського державного  
технологічного університету,  
протокол № 12 від 16.06.2025.  
Наказ № 197/03-03 від 16.06.2025*

Автор Романенко Н. Г., *д-р техн. наук, професор*

Рецензенти:

*Чепелюк О. В., д-р техн. наук, професор, ректор Херсонського  
національного технічного університету;*

*Прусак В. Ф., д-р пед. наук, професор, завідувач кафедри дизайну,  
Національний лісотехнічний університет України*

**Романенко Н. Г. Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні  
засади і практики**

**Навчальний посібник** МОН України для здобувачів освітнього  
ступеня «магістр» зі спеціальності В2 (022) Дизайн, освітньої програми  
«Дизайн і візуальна культура» [Електронний ресурс] / Н. Г. Романенко;  
М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. – Черкаси: ЧДТУ,  
2025. – 101 с.

Видання містить систематизовану сукупність знань з концептуальних засад дизайн-освіти, історії освітянської діяльності у галузі дизайну, організації навчального процесу, методологічних підходів педагогічної діяльності в дизайн-освітянському просторі.

Для студентів магістратури зі спеціальності В2 Дизайн.

**УДК 378.016: 7.012] (075.8)**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ	7
Тема 1. Педагогічний дизайн. Галузь знань «Культура і мистецтво».....	7
<i>Педагогічний дизайн як наука</i> .....	8
<i>Класифікація умов навчання Р. Ганьє в системі дизайн-освіти</i> .....	9
<i>Таксономія Б. Блума в дизайн-освітньому просторі</i> .....	12
<i>Комунікація «викладач–студент»</i> .....	14
<i>Питання для контролю знань</i> .....	21
<i>Завдання</i> .....	22
Тема 2. Науково-мистецькі аспекти розвитку дизайну.....	22
<i>Дизайн як наука</i> .....	22
<i>Дизайн-мислення</i> .....	24
<i>Дизайн-мислення як інноваційний засіб</i> .....	24
<i>Дизайн як науковий напрям досліджень в Україні</i> .....	26
<i>Питання для контролю знань</i> .....	27
<i>Завдання</i> .....	27
Тема 3. Дизайн-освіта в розвинених європейських країнах.....	27
<i>Англійська система дизайн-освіти</i> .....	28
<i>Дизайн-освіта у Німеччині</i> .....	29
<i>Данська школа дизайну</i> .....	31
<i>Польська школа дизайну</i> .....	31
<i>Питання для контролю знань</i> .....	33
<i>Завдання</i> .....	33
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЇ ДИЗАЙНЕРА	34
Тема 1. Психологічні основи творчого мислення.....	34
<i>Креативність і креативне мислення</i> .....	35
<i>Закономірності будови нервової системи людини</i> .....	36
<i>Рефлекторна природа діяльності нервової системи</i> .....	38
<i>Питання для контролю знань</i> .....	40
<i>Завдання</i> .....	40
Тема 2. Процеси пізнання дійсності і формування психічного обліку особистості.....	40
<i>Свідомість, підсвідомість, позасвідомість</i> .....	41
<i>Форми відбиття дійсності в мозку людини</i> .....	44
<i>Усвідомлення буття особистістю</i> .....	47

<i>Питання для контролю знань</i> .....	50
<i>Завдання</i> .....	50
Тема 3. Творча діяльність. Механізм творчості.....	51
<i>Механізм інтуїції, механізм творчості</i> .....	51
<i>Властивості механізму творчості</i> .....	54
<i>Генеza механізму творчості</i> .....	55
<i>Питання для контролю знань</i> .....	58
<i>Завдання</i> .....	58
Тема 4. Професійна спрямованість та психологічні механізми мислення дизайнера.....	58
<i>Механізм мислення дизайнера</i> .....	59
<i>Знання, яких має набути дизайнер</i> .....	61
<i>Питання для контролю знань</i> .....	61
<i>Завдання</i> .....	61
<b>РОЗДІЛ 3. СТРУКТУРА ДИЗАЙН-ОСВІТЯНСЬКОГО ПРОСТОРУ. ВИЩА ШКОЛА</b> .....	62
Тема 1. Організація освітнього процесу в закладі вищої освіти.....	62
<i>Нормативно-правова база діяльності закладу вищої освіти</i> .....	62
<i>Положення про організацію освітнього процесу в ЧДТУ</i> .....	62
<i>Питання для контролю знань</i> .....	67
<i>Завдання</i> .....	67
Тема 2. Структура теоретичної і практичної дизайн-підготовки.....	67
<i>Структура теоретичної підготовки</i> .....	68
<i>Структура практичної підготовки</i> .....	70
<i>Дизайн як об'єкт синергетики</i> .....	71
<i>Сучасні виклики дизайн-освіти</i> .....	72
<i>Питання для контролю знань</i> .....	75
<i>Завдання</i> .....	75
Тема 3. Освітній процес підготовки дизайнера першого рівня освіти – бакалавра.....	75
<i>Освітньо-професійна програма</i> .....	76
<i>Структурно-логічна схема підготовки бакалавра і навчальний план</i>	79
<i>Навчально-методичне забезпечення навчальних дисциплін</i> .....	82
<i>Питання для контролю знань</i> .....	83
<i>Завдання</i> .....	83
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	84
<b>ДОДАТКИ</b> .....	92

## ВСТУП

Державна національна стратегія розвитку України до 2030 року визначає головні напрями забезпечення постійного духовного самовдосконалення особистості, формування інтелектуального і культурного потенціалу нації [1], пріоритетний з яких – вища освіта як фундаментальна основа забезпечення розвитку соціально-економічної системи України. Сучасна вища освіта України потребує модернізації фундаментальних положень, що пов'язані із розвитком ринкових відносин, процесами глобалізації, євроінтеграції та інформатизації суспільства.

Одним із істотних важелів впливу на формування інтелектуального і культурного потенціалу нації є навколишнє предметно-просторове середовище, творчим проектуванням якого займається дизайнер. З кожним днем дизайн набуває міцної ходи, стає все більш вагомим складовою матеріальної культури людства, потребуючи постійного осмислення принципів і методів творення образу, з'ясування засобів структурного перевтілення образу у форму та забезпечення гармонійної цілісності складових у системі «людина–просторово-предметне середовище». Вищенаведене узагальнює трудову діяльність магістра з дизайну, яка пов'язана з естетикою проектування предметно-просторового й інформаційного середовища, науковою діяльністю, підготовкою творчих особистостей у вищій школі, відповідно до чого освітні програми підготовки магістрів спеціальності В2 (022) Дизайн мають передбачати викладання дисциплін, пов'язаних з педагогікою в дизайні, психологією творчості, педагогічною практикою.

Мета розробки навчального посібника «Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні засади і практики» – надання здобувачам вищої освіти другого освітнього рівня, які володіють художньо-мистецькими здібностями, аналітичним мисленням і елементарними навичками науково-дослідної роботи, знань і практичного вміння в галузі професійного навчання дизайну; розширення кругозору студента з педагогіки й розуміння стану психіки людини в творчих процесах створення об'єктів дизайну. Навчальна задача курсу, що пропонується, полягає у розвитку практичних здібностей студентів магістратури щодо встановлення зв'язку між мовою образів і словом, аналізу творчих здібностей особистостей та їх підтримка при викладанні дисциплін мистецького спрямування.

Згідно з державним стандартом освіти підготовки магістрів спеціальності 022 Дизайн, галузі знань «Культура і мистецтво» засвоєння студентами контенту навчального посібника «Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні засади і практики» передбачає набуття таких здатностей [2]:

- вміти розробляти й аналізувати проєктну ідею, що ґрунтується на концептуальному, творчому підході;
- володіти здатністю ставити художньо-мистецькі завдання і пропонувати способи їх вирішення;

- бути здатним визначати цілі, відбирати зміст і організовувати освітній процес у галузі дизайну;
- розробляти і впроваджувати інноваційні форми навчання, створювати авторські програми і курси.

Сферою педагогічної практики дизайн-освітян вищої школи є формування творчої особистості з високим рівнем творчої культури. В основу педагогічного дизайну підготовки викладачів-дизайнерів спеціальності В2 (022) Дизайн, освітньої програми «Дизайн і візуальна культура» на рівні магістрів покладено виявлення здатності творчо підходити до вирішення психолого-педагогічних проблем формування творчої особистості студентів молодших курсів. Для цього здійснювався пошук ефективних, раціональних і комфортних способів, методів і систем навчання, узагальнених педагогічним дизайном.

Навчальний посібник «Дизайн-освіта у вищій школі: концептуальні засади і практики» базується на матеріалах, зібраних і опублікованих в Методичних рекомендаціях до самостійної роботи з дисципліни «Методологічні основи дизайн-освіти» для здобувачів освітнього ступеня «магістр» зі спеціальності 022 Дизайн, освітньої програми Дизайн (за видами) [3], на матеріалах Програми підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників «Дизайн і візуальна культура», спеціальність 022 Дизайн [4], авторських видань [5–10].

## РОЗДІЛ 1

### НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

Термін «дизайн» сьогодні узагальнює значно ширше поняття, ніж художнє проєктування предметно-просторового середовища. В контексті змін, що відбуваються в освіті за сучасних процесів глобалізації, універсальна здатність художньо-образної мови мистецтва доповнювати вербальну інформацію сенсорною, дає змогу розширювати власний духовний світ особистості при досяганні поставлених цілей щодо вибору молодію особою своєї життєвої стежини, форматування свого життєвого проєкту. Ефективність такого досягання залежить від спроможності особи керувати дизайн-проєктом власного життя, в якому врівноваження духовної сутності відбувається під впливом естетичного споглядання багатства природи, візуального і вербального відтворення її краси. Форматувати сферу естетики власного буття молодій особі допомагають художньо-образні мистецькі засоби та освітні моделі, які, на нашу думку, мають розробляти дизайнери освітнього середовища, педагогічні дизайнери. Згідно з вищевикладеним слід зазначити, що провідна роль у змінах, які відбуваються в освіті за сучасних процесів глобалізації, належить мистецькій освіті, зокрема педагогічному дизайну, орієнтованому на розвиток інтегративного, проєктного, міждисциплінарного мислення педагога, здатного адаптуватися у соціально-професійній сфері сьогодення.

#### **Тема 1. Педагогічний дизайн. Галузь знань «Культура і мистецтво»**

Визначення терміна «педагогічний дизайн», суть якого практично не змінилася і сьогодні, було здійснено в кінці 60-х років попереднього століття групою американських учених на чолі з Р.А. Райзером та М. Мерріллом. Педагогічний дизайн – це науковий напрям розробки ефективних, раціональних і комфортних систем навчання здобувачів освіти, які можуть бути використані у сфері професійної педагогічної практики [11-13]. Вітчизняна педагогіка звернула увагу на ємність терміна «педагогічний дизайн» через 20–25 років після постанови Кабінету Міністрів України від 20 січня 1997 р. № 37 «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер», а також активної появи освітянських осередків підготовки фахівців спеціальності Дизайн. Чому? Виникла необхідність виявлення і підтримки у процесі дизайн-освіти обдарованої молоді, особистісного підходу до творчої особи – здобувача вищої освіти, розроблення й обґрунтування відповідних моделей. Розробляти моделі особистісного підходу покликані педагогічні дизайнери, для яких дизайн – прояв проєктного мислення в сучасній культурі суспільства, не обмежений проблемами якості образотворчих засобів або анімації в освітніх ресурсах, його сфера застосування набагато ширша – методи ефективної передачі знань, зокрема і в галузі дизайну. Перші кроки в цьому напрямі в Україні зроблено. У

2017 році в Київському національному університеті технологій та дизайну створено кафедру професійної освіти в сфері технологій та дизайну, де педагогічний дизайн у закладах вищої спеціалізованої освіти досліджується на відповідному науковому рівні [14].

### ***Педагогічний дизайн як наука***

Для глибшого розуміння мети педагогічного дизайну в дизайн-освіті звернімося до історії його виникнення і тлумачення. Словосполучення «педагогічний дизайн (Instructional design)» виникло в період Другої світової війни у США, коли за короткий термін треба було навчити велику кількість військових виконувати складні технічні завдання, а традиційна муштра не давала результатів [12]. Психологи та вчені, залучені до вирішення проблеми, допомогли розробити відповідні методики, що суттєво вплинуло на розвиток нової галузі теорії та практики викладання як системи проектування навчального процесу. Цей системний підхід до проектування і побудови ефективного й комфортного освітнього процесу враховував теоретичні положення психології, педагогіки, ергономіки, когнітивістики та інших наук, що вивчають особливості людського сприйняття та пізнання [13]. Звідси випливає мета педагогічного дизайну – мотивація учасників освітньої діяльності, суть якої відома з давньої давнини: педагогам більш якісно навчати, а здобувачам освіти – краще вчитися. Однак освітянський інструментарій і контингент здобувачів вищої освіти змінюються із шаленою швидкістю, і педагог має постійно вдосконалювати досвід навчання, аналізувати потреби тих, хто прийшов навчатися.

Беззаперечним фактом сьогоденних процесів глобалізації є порушення гармонії у системі «людина–природа», коли вектор соціально-економічного розвитку, спрямований на максимальне, а не гармонійне задоволення потреб людини, руйнує цілісність відтворення як природи, так і людини, перетворюючи її на споживача. Крім того, кардинально змінилася і комунікативна ситуація, коли глобальна аудіо-візуальна індустрія планетарного масштабу постійно акцентує увагу на соціальних, духовно-світоглядних проблемах і на перший план висувуються сутнісні питання існування як соціуму загалом, так і кожної людини зокрема. При цьому загострюються форми особистісних переживань людини. І найбільш ефективним підходом до проектування оптимальних умов особистісного існування в «дизайні власного життєвого шляху» є творча аналітика і синтез. Творчий підхід до форм споживання набуває рис проєктного мислення, проєктного переживання світу, проєктної культури. Впливу проєктної культури зазнають сучасні наука, мистецтво, психологія людини щодо її ставлення до світу, соціального і предметно-просторового середовища [15]. Узагальнюючи освітньо-культурний синтез змісту навчання за різних аспектів буття як перетину інтелектуальної духовної площини (культура розуму) з морально-етичною (культура почуттів) та естетичною (культура творчості), педагогічна дизайн-освіта має зайняти чільне місце в проєктній культурі людства.

Дизайн-освітянський простір як сфера підготовки фахівців з проектування

просторово-предметного середовища визначається відповідними освітньо-професійними програмами, навчальними планами і структурно-логічними схемами, а умови навчання за кожним навчальним контентом мають базуватися на визначенні сфери навчання, що відноситься до вмісту контенту. Кінцева мета засвоєння кожного контенту за дизайн-освітянським вмістом – формування фахівця, здатного розуміти і пропонувати сучасні естетично-функціональні умови перебування людини в просторово-предметному середовищі.

### ***Класифікація умов навчання Р. Ганьє в системі дизайн-освіти***

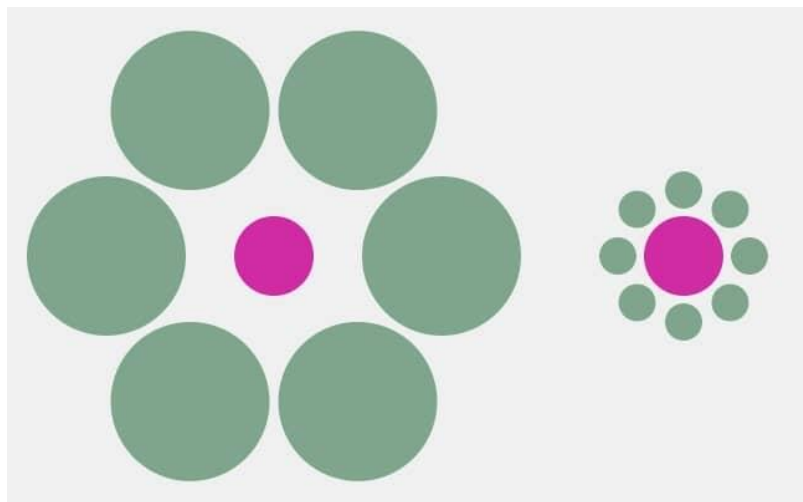
Наукові розвідки [13–19] щодо властивостей, притаманних педагогічному дизайну, а також врахування того, що педагогічна система підготовки майбутніх дизайнерів є складною і комплексною, узагальнюють певну організованість і впорядкованість досить великої кількості взаємопов'язаних і взаємодіючих підсистем теоретичного і практичного спрямування. Є сенс систематизувати теоретичні основи умов навчання здобувачів вищої освіти спеціальності Дизайн, використовуючи класифікацію Роберта Ганьє, американського психолога, одного із засновників педагогічного дизайну [13]. Згідно з цією класифікацією студенти мають набути відповідних знань і навичок, засвоюючи вербальну інформацію, набуваючи когнітивних здатностей щодо її засвоєння, рухомих навичок і моторики, вміння відстоювати свою позицію, своє ставлення до тієї чи іншої проблеми, підвищувати свій інтелектуальний рівень.

Вербальна інформація. Отримуючи вербальну інформацію від викладача і беручи участь у різного роду співбесідах, презентаціях, відповідаючи на питання тощо, студент набуває вміння формулювати свою думку, засвоювати існуючі правила і положення, проєціювати отриману інформацію на відповідну професійну і життєву ситуацію. Вербальна інформація для студентів бакалаврського рівня – цикл дисциплін загальної підготовки та цикл дисциплін з історії мистецтв і дизайну, магістерського рівня – відсоток навчальних дисциплін, що узагальнюють науково-педагогічну складову.

Когнітивні стратегії. Термін «когнітивний» тлумачиться як розумовий процес, пов'язаний зі сприйняттям інформації, формуванням понять, вирішенням завдань, уявою та логікою. Когнітивні стратегії – це деякий спосіб одержання, збереження і використання інформації для досягнення визначеної мети, тобто це внутрішні індивідуальні особливості особи пізнавати, контролювати власний спосіб мислення щодо створення ментальних моделей, здійснювати самооцінку отриманих навичок навчання. Наприклад, здійснюючи багато досліджень у процесі проєктування зрозумілого дизайн-об'єкта, дизайнер повинен вміти використовувати патерн (англ. *pattern* – зразок, шаблон, форма, модель, схема, діаграма) – схему-образ, що діє як посередник уявлення. В режимі одночасності сприйняття і мислення виявляються аналогії патерну з існуючими у природі або у суспільстві, при цьому виникають когнітивні упередження, а саме:

- фреймінг (англ. *framing effect* – ефект обрамлення) – ефект обрамлення, обмеження, коли люди реагують на вибір певної композиції по-різному, залежно від контексту і подачі. Фреймінг узагальнює вміння дизайнера маніпулювати емоціями та інформацією. Як приклад на ілюстрації 1.1 наведено композицію, де два однакові кола червоно-фіолетового кольору, обмежені подібними формами інших розмірів, сприймаються по-різному. Чому? В правій композиції коло, обрамлене вісьмома кружальцями синьо-зеленого кольору невеликого діаметра здається більшим ніж коло, обрамлене шістьма великими колами такого ж кольору, хоча насправді вони однакові. Форма подачі у цьому випадку залежить від оптичних ілюзій, що виникають в очах людини і, викликаючи когнітивні упередження за ефектом обрамлення, впливають на сприйняття інформації нею;

- ефект новизни. Чим частіше людина бачить щось (когось), тим привабливішим їй здається об'єкт її уваги. Наприклад, якщо потрібно впровадити новий додаток у мережі якоїсь країни, то можна використати кольори державної символіки цієї країни, тоді спрацьовує когнітивна стратегія ефекту «знайомого». Інший приклад – це, коли ми використовуємо стандартні форми кнопок, шрифтів тощо.



Ілюстрація 1.1. Зразок когнітивного упередження – фреймінг [20]

Когнітивні стратегії як внутрішні індивідуальні особливості особи пізнавати, контролювати власний спосіб мислення і здійснювати самооцінку є одним із основних способів щодо отримання навичок навчання; який тісно пов'язаний з інтелектом особи.

Рухомі навички або моторика. Термін «рухомі навички» як дія, доведена внаслідок багаторазового повторення вправ до досконалості виконання для студентів мистецького спрямування є одним із видів сенсорного сприйняття дійсності руками і пов'язана зі свідомим образотворенням, динаміка якого пропорційно залежить від пластики рук і пальців при створенні площинних та об'ємних композицій, формотворенні, обробці матеріалів тощо. Про вплив

жестів на розвиток мозку людини, зокрема і на динаміку образотворення, відомо ще з китайської філософії (II ст. до н. е.): вправи для рук і пальців гармонізують тіло і розум, позитивно впливають на діяльність мозку [21; 23]. На долонях розташовано багато рефлекторних точок, від яких ідуть імпульси до центральної нервової системи. Масуючи окремі точки, можна діяти на внутрішні органи, які з цими точками пов'язані. «Гімнастика, фізичні вправи, ходьба повинні міцно увійти в повсякденний побут кожного, хто хоче зберегти працездатність, здоров'я, повноцінне і радісне життя» (Гіппократ). Саме на підтримання рухомих навичок і моторики спрямовані 6–8 кредитів фізичного виховання студентів бакалаврських освітніх програм підготовки дизайнерів.

Ставлення – це стан, позиція щодо тієї чи іншої події, особи, об'єкта. При розгляданні умов навчання треба сформулювати відповідне ставлення до контенту, що студент засвоює, тобто мотивувати його. Формування у студентів мотивації до навчально-пізнавальної діяльності сьогодні є однією з головних проблем сучасної освіти і залежить, в першу чергу, від ставлення до своїх обов'язків викладача – більш якісно навчати. Мотиваційні засоби вимагають оновлення змісту навчання, мають формувати постановку завдань таким чином, щоб у студентів виникало бажання самостійно пізнавати, набувати життєвої компетенції, будувати активну життєву позицію за обраною професією. Тобто викладач при спілкуванні має формувати особистість, здатну не тільки висловлювати, але й обґрунтовувати і відстоювати свою позицію. Така можливість виникає при постійних зустрічах студентів з викладачем, до яких має готуватися не тільки студент, а й викладач, постійно підвищуючи свій інтелектуальний і професійний рівень. Відомий французький філософ, письменник, фізик, математик Блез Паскаль, який за своє коротке життя став одним із засновників математичного аналізу, теорії ймовірностей, творцем перших зразків лічильної техніки, автором основного закону гідростатики, винахідником шприца тощо, стверджував: «Де особистість – там безперервний процес навчання» [24]. Таким чином, навичка «ставлення» в дизайн-освіті, як і в будь-якій освітній галузі, стосується як студента, так і педагога.

Інтелектуальні навички. Термін «інтелект» як здатність особи отримувати інформацію з навколишнього світу, ефективно опрацьовувати її і, як наслідок, відповідним чином реагувати на те, що відбувається, узагальнює індивідуальні психофізіологічні властивості особистості. Інтелект перетворюється на інтелектуальні навички як наслідок дій – багаторазових вправ, найважливіші з яких: уміння вчитися, приймати виважені рішення і творчо мислити. Інтелектуальні навички, за класифікацією Роберта Ганьє, мають власну ієрархічну систематику, яка, на нашу думку, для студентів мистецького спрямування може бути узагальнена за допомогою таксономії (систематизація за відповідною схемою) Бенджаміна Блума [25]. Після Другої світової війни група американських педагогів і психологів під керівництвом Б. Блума розвинула методологію педагогічного дизайну Р. Ганьє і розробила правила чіткої систематизації цілей навчання, визначивши групу когнітивних цілей

(розуміння, відтворення, застосування, аналіз, оцінка і синтез), групу афективних цілей (сприймання, інтереси, нахили, здібності тощо) та психомоторні цілі (навички письма, мовні, фізичні, трудові), які були осучаснені Лорін Андерсон та Девідом Кратволом у 2001 році.

### ***Таксономія Б. Блума в дизайн-освітнянському просторі***

Структура, розроблена Б. Блумом та його учнями і осучаснена, складається з шести основних категорій когнітивної сфери засвоєння контенту: знання, розуміння, застосування, аналіз, оцінювання і синтез (ілюстрація 1.2) [26]. Таксономія Блума може бути використана в дизайн-освітнянському просторі при розробці освітніх програм, робочих програм складових контентів за таким алгоритмом:



Ілюстрація 1.2. Структура Бенджаміна Блума [26]

1. Знання отримують через досвід або освіту, шляхом навчання, спостереження, досліджу. Знання, набуті людством, фіксуються в знаках природних і штучних мов, у текстах та позамовних знаках: іконічні знаки, знаки-символи, знаки-ознаки предметів або індексації.

Знання як феномен для різних навчальних дисциплін надаються по-різному, але на кожному етапі засвоєння відповідного контенту студент має бути обізнаним з попереднім матеріалом (теоретичним, практичним), необхідний мінімум якого спонукає до синтезу нових знань.

Знання як категорія засвоєння означають запам'ятовування та

відтворення матеріалу, який вивчається: терміни, конкретні факти, закони, методи і процедури, основні поняття, правила, принципи, техніки виконання. Викладач за кожним навчальним контентом має акцентувати увагу студентів на тому, яких знань мусить набути студент для подальшого засвоєння наступних та свого розвитку. Наприклад, без знань основ композиції і проєктної графіки студент-дизайнер не має можливості грамотно компоувати свої проєктні пропозиції.

2. Розуміння. Термін «розуміння» – синонім слова «усвідомлення», тобто сприйняття чогось свідомо, розуміння суті чого-небудь, осмислення, осягання. Показником розуміння суті і значення засвоєного має бути здатність особи встановлювати зв'язок одного навчального контенту з іншим, перетворювати його з однієї форми вираження на іншу, перекладати його з однієї «мови» на іншу (наприклад зі словесної у графічну і навпаки, стилізувати форми натуральних об'єктів природи тощо). Розуміння як показник може характеризувати здатність студента інтерпретувати матеріал своїми словами, прогнозувати майбутні наслідки, що випливають із наявних даних. Наприклад, без усвідомлення кольору як природної сутності, його фізико-хімічних та психофізіологічних властивостей студент залишається на рівні його інтуїтивного сприйняття, і подальша гармонізація дизайн-об'єктів у кольорі у студента досить обмежена.

3. Застосування. Категорія «застосування» узагальнює вміння використовувати засвоєний матеріал і передбачає здатність студента застосовувати набуті знання у конкретних умовах і нових ситуаціях. Сюди входить застосування правил, методів, законів, принципів, теорій, використання попередніх знань для розв'язання проблем, наприклад застосування різних стилів за відповідним напрямом дизайн-проєктування, програмних застосунків комп'ютерної графіки, фреймворків (набір інструментів, задач і процесів) при виконанні тих чи інших завдань.

4. Аналіз. До цієї категорії належить вміння студента розбивати інформаційний матеріал на складові частини, виділяти їх як елементи цілого, виявляти взаємозв'язок між ними і осмислювати принципи організації цілого. Аналіз має передбачати виявлення мотивів або причин, формулювання висновків і пошук доказів на підтримку узагальнень, виявлення здатності студента осмислювати помилки в логістиці міркувань, бачити різницю між фактами і наслідками, оцінювати важливість даних, наприклад здійснити пошук аналогів до своєї дизайн-пропозиції та вибрати прототип виконання поставленого завдання. Аналізуючи функціональні й естетичні сторони прототипу, студент має обґрунтувати новизну своєї пропозиції.

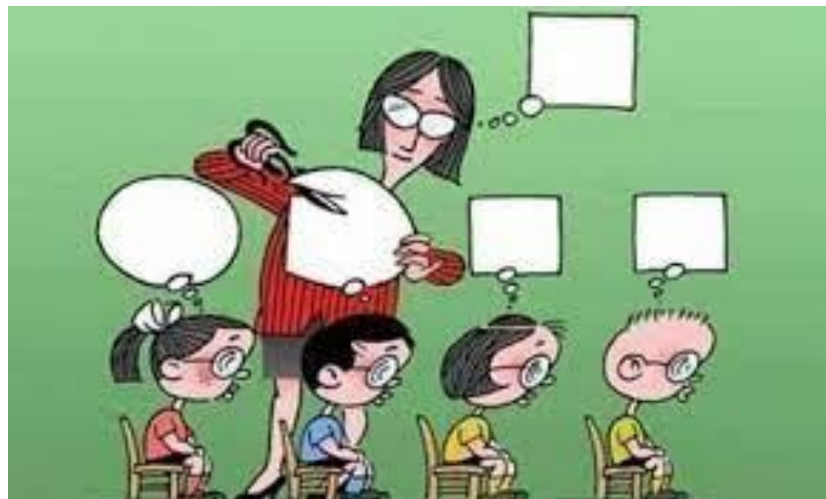
5. Оцінювання. Як категорія цілей навчання і визначення ефективності напрацювань у царині поставленої мети, шляхів її досягання, оцінювання визначає вміння студента формулювати свої судження і умовиводи; на основі набору відповідних чітких критеріїв представляти і захищати свої думки з

приводу отриманої інформації, обґрунтованості ідей, якості виконання роботи, здійснювати зворотний зв'язок щодо зміни ситуації. Наприклад, оцінювання якості виконання плакату за соціальною проблематикою, зміст якого має привертати увагу глядача до існуючої проблеми, здійснюється за його змістовністю та естетичною привабливістю, здатною викликати емоції. Відсутність того чи іншого потребує доопрацювання плакату. Тобто оцінювання передбачає зворотний зв'язок і дозволяє визначити, що саме потребує вдосконалення.

**б. Синтез.** Термін «синтезувати» в навчальних контентах дизайн-освіти застосовується як синонім слова «створювати щось нове на базі існуючих стилів, технік, методів тощо». Ця категорія означає вміння комбінувати елементи, щоб створене ціле мало нову системну властивість. Студент набуває при цьому здатність переосмислювати базові знання, демонструвати розвинену творчу уяву, використовувати власну образно-асоціативну мову при створенні художнього образу. Новим продуктом такого синтезу може бути графічна або живописна композиція, нова схема формоутворення, нове повідомлення, план дій, дизайн-проект тощо.

Вищенаведений алгоритм таксономії за шістьма основними категоріями інтелектуальних навичок когнітивної сфери засвоєння контенту дає можливість здійснити ефективну організацію освітнього процесу.

Ефективність організації освітнього процесу не меншою мірою залежить від комунікації «викладач – студент», поліпшення якої може бути здійснено шляхом більш активного залучення студентів до змісту контенту (ілюстрація 1.3).

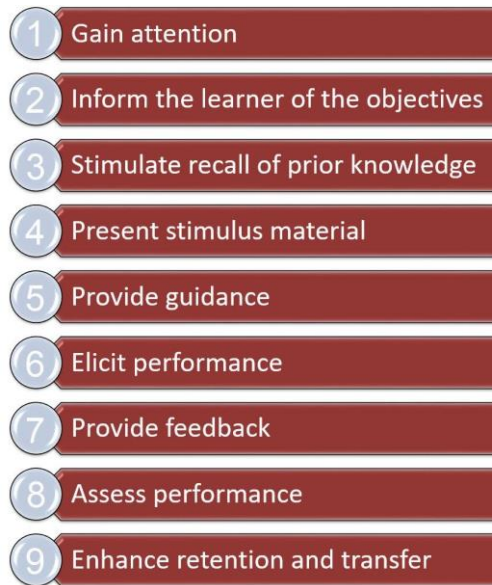


Ілюстрація 1.3. Комунікація «викладач–студент»

### ***Комунікація «викладач–студент»***

У 1965 році вийшла друком найбільш популярна книга Роберта Ганьє: «Умови навчання» [13], де він описав умови навчання, яким відповідають

дев'ять подій ефективного залучення студентів до результативного набуття знань за відповідним контентом (ілюстрація 1.4) [27]:



Ілюстрація 1.4. Дев'ять подій інструкцій Ганьє [28]

Переклад з англійської мови змісту дев'яти подій ефективного залучення студентів щодо результативного набуття знань за пропозицією Роберта Ганьє є таким:

1.	<b><i>Gain attention</i></b> Привернути увагу
2.	<b><i>Inform the learner of the objectives</i></b> Повідомити учневі цілі
3.	<b><i>Stimulate recall of prior knowledge</i></b> Стимулювати попередні знання
4.	<b><i>Present stimulus material</i></b> Представити новий навчальний матеріал
5.	<b><i>Provide guidance</i></b> Надати керівництво
6.	<b><i>Elicit performance</i></b> Викликати продуктивність (спонукати до виконання)
7.	<b><i>Provide feedback</i></b> Забезпечити зворотний зв'язок (аналіз засвоєних знань)
8.	<b><i>Assess performance</i></b> Оцінити продуктивність (оцінити ступінь засвоєння знань)
9.	<b><i>Enhance retention and transfer</i></b> Покращити збереження та передачу (поліпшити засвоєння та подальше використання)

Майже за 60 років вищенаведений перелік створення умов надання студентам знань у загальних рисах майже не змінився. Викликає зацікавленість дослідити суттєвість пропозицій та можливості їх застосування в сучасному дизайн-освітнянському просторі. Надання знань за кожним новим контентом і новою темою на базі вищенаведених дев'яти подій, на нашу думку, може бути узагальнено такими сімома кроками:

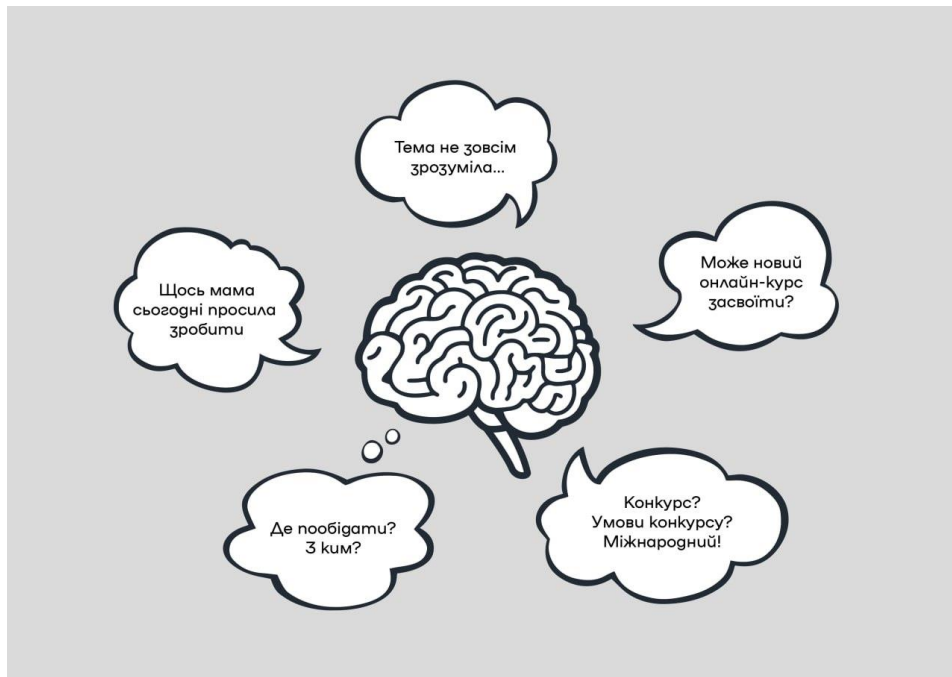
Крок 1. Привернення уваги студентів. Стратегії привертання уваги студентів можуть бути різними – від підвищення голосу до плескання в долоні, але найголовніше в цій стратегії – увага викладача до кожного студента як особистості, його індивідуальності. Індивідуальні здібності молодої особистості можуть бути академічними (вербально-знаковими), емоційними (художньо-образними), практичними (дієво-відтворювальними), потребуючи різних педагогічних підходів, різних освітніх моделей, здатних враховувати такі здібності. Звичайно, викладач ставить за мету надати знання студентам за відповідним контентом, яких не вистачає для набуття відповідних навичок і подальшого професійного розвитку, але перш ніж приступити до викладання курсу на початку семестру є сенс надати можливість кожному студентові поділитися своїми сильними сторонами і цінностями, набутими на попередніх курсах, які можуть сприяти більш ефективному засвоєнню нового матеріалу, або розповісти про свої цікаві життєві історії і досвід, які допоможуть повному поглянути на знайомі питання і проблеми. Студенти з різних місцевостей, різних культур або країн, студенти з багатих і бідних сімей, студенти з різною психікою і здоров'ям заслуговують на увагу і задача, яку має ставити перед собою викладач, – довести свою зацікавленість до студента як окремої особистості [29].

Величезне значення у стратегії привертання уваги студентів має спроможність викладача звертатися до кожної особи по імені. Викладачеві треба докласти зусиль, щоб вивчити імена студентів і не просто називати їх, а пов'язувати з іменами їх цікаві ідеї. В численних групах складно запам'ятати усі імена студентів. У таких випадках можна попросити студентів поставити таблички з їхніми іменами.

Увагу студентів також привертає постать викладача, який підходить до різних груп, до окремих студентів, рухається, тримаючи в полі зору всю аудиторію.

Крок 2. Інформування студентів про мету і значення засвоєння контенту, теми. Ефективним методом оптимізації навчання є інформування студентів на перших заняттях семестру про мету набуття знань з певного контенту, його навчальні цілі. Сформульовані на самому старті, вони одразу спрямовують увагу студентів на той матеріал, який варто засвоїти та який використовують для оцінювання знань. Тобто спочатку потрібно визначити цілі, а потім – знання і навички, необхідні для їх досягання, критерії їх оцінювання. Подібний підхід має бути на початку засвоєння нової теми. Як саме навчальні цілі

допомагають краще засвоїти знання? Кожна особа по-різному сприймає і засвоює інформацію [29]. Щосекунди у мозку кожної особи відбувається величезна кількість власних когнітивних процесів, які впливають на рівень опанування матеріалу (ілюстрація 1.5).



Ілюстрація 1.5. Орієнтовний перелік когнітивних процесів мозку

Щоб інформація потрапила у фокус уваги студента, була належним чином опрацьована й трансформувалася у знання, є сенс інформацію структурувати та окреслити ті важливі точки, на яких варто сфокусуватися в конкретний момент. Саме таку місію виконують сформульовані викладачем навчальні цілі, які структурують інформацію, допомагаючи студентам зрозуміти, чого очікувати від навчального матеріалу.

Наприклад, навчальний контент «Методологічні основи дизайн-освіти», що викладається студентам магістратури спеціальності Дизайн в ЧДТУ згідно з освітньою програмою «Дизайн і візуальна культура» у другому семестрі, передбачає мету – формування майбутнього викладача у галузі дизайну, надання студентам магістратури знань з основ сучасної вищої дизайн-освіти, практичного вміння в галузі професійного навчання дизайну, розуміння основних принципів освітньої діяльності закладів вищої освіти.

Для досягання поставленої мети передбачається виконання таких цілей:

- ознайомити студентів із основними засадами освітнянського процесу вищої школи, науково-педагогічними основами дизайн-освіти;
- ознайомити студентів з вимогами до проведення навчального процесу у вищій школі й положенням про навчально-методичне забезпечення дисциплін освітніх програм підготовки фахівців;

- навчити студентів володіти здатністю ставити художньо-мистецькі завдання і пропонувати способи їх вирішення;
- надати студентам знань з основ психології творчості;
- залучати студентів магістратури до проведення конкурсних заходів, науково-дослідних розвідок.

Крок 3. Стимулювання пригадування попередньо засвоєних знань та важливість цього кроку. Стимулювання як зовнішня сила, що спонукає до дій, у цьому випадку – до пригадування пройденого матеріалу, в дизайн-освітнянському просторі має суттєве значення як з теоретичного, так і з практичного погляду. Навчання часто, а в деяких випадках завжди, будується на комбінації раніше вивчених ідей. Необхідність витягнути з пам'яті вже пройдений матеріал обумовлюється фактором суміжності. Дві ідеї, засвоєні з невеликим часовим інтервалом, формують зв'язок. Коли особа стикається з однією ідеєю, в пам'яті спливає друга. Нові знання доповнюють цей ланцюжок асоціацій, що і має враховуватися при складанні структурно-логічної схеми набуття знань студентами за будь-якою освітньою програмою, при розробці робочої програми контенту, де вказуються пререквізити та постреквізити. Попередньо засвоєні знання з творчої спадщини декоративно-прикладного мистецтва і дизайну, характерні ознаки історичних і сучасних мистецьких стилів, технології, матеріали та їх властивості, вимоги провідних напрямів сучасного дизайну: еко-, ерго-, етно-, неотехнологічний дизайн, що узагальнюють особливості впливу на просторово-предметний світ і формування споживчої культури людства, узагальнюють теоретичні знання, яких набуває студент-дизайнер і які потрібно постійно стимулювати.

Практична творча здібність особистості та її стимулювання вимагають психологічних підходів. Описуючи творчість як невід'ємну властивість природи людини, Абрахам Маслоу – видатний американський психолог, засновник гуманістичної психології – стверджує, що творчість потенційно властива будь-якій особі від народження і вона не вимагає спеціальних талантів чи здібностей [30, с. 105]. Творчість як універсальна функція людини може актуалізувати спричинення всіх форм самовираження особи, сприяти самоактуалізації. Застосовуючи на повну потужність свої таланти, здібності, потенцію, творчі особистості постійно захоплені якоюсь справою настільки, що не відчують відмінності між роботою та задоволенням. Стимулювання самоактуалізації полягає у візуальному спостереженні зразка або ситуації, об'єкта, якоїсь почутої фрази тощо з подальшим самостійним опрацюванням і візуалізацією поставленої задачі. Наприклад, невід'ємною складовою навчального процесу освітніх програм «Дизайн середовища», «Промисловий дизайн» у 4-му семестрі є біонічна практика. Як завершальний етап вивчення спецдисциплін протягом 1-2-го курсів біонічна практика стимулює пригадування попередньо засвоєних навичок з рисунка і є важливим етапом підготовки до виконання проєктних завдань у наступних навчальних семестрах.

Крок 4. Представлення нового навчального матеріалу. Суть цього кроку загалом очевидна: викладач презентує студентам новий матеріал за тематичним розгалуженням і йому передують три попередні кроки. Саме представлення навчального матеріалу і його новизна в дизайн-освітнянському просторі мають враховувати зміни, що відбулися в парадигмі дизайн-діяльності. Якщо раніше ключовим слоганом у цій парадигмі була предметно-просторова діяльність і об'єктом дослідження були предмети, то нині новизну будь-якого навчального контенту має узагальнювати просторово-предметна діяльність дизайнера, пов'язана згідно зі світовими тенденціями з новими технологіями, ресурсами, психологією людей, місцевими традиціями. Вимоги до професіоналізму сучасних дизайнерів змінилися, і освітній процес має здійснюватися на засадах нової конструктивної методології. Класика представлення нового навчального матеріалу не змінилася і починається з повідомлення назви теми. Також для первинного усвідомлення нового матеріалу студенти повинні розуміти, чого вони мають досягти і як це зробити. З цією метою викладач має продумати дидактику постановки проблемної ситуації таким чином, щоб розбудити думку особистості і залучити до активної діяльності, розповісти так, щоб зацікавити, пояснити так, щоб було зрозуміло. Застосування інноваційних технологій (інфографіка, відеоряд, мультимедійні засоби і презентації, власне вміння образного відтворення дійсності) [31] дає викладачеві можливість мотивувати навчально-пізнавальну діяльність студента щодо засвоєння теми.

Крок 5. Управління навчальним процесом за відповідним контентом реалізується в межах цілісної системи організаційних форм і методів навчання закладу вищої освіти [32]. На нашу думку, цей крок узагальнює і два наступні: викликати продуктивність і забезпечити зворотний зв'язок. Чому? Якщо інтерпретувати фразу «викликати продуктивність» (дослівний переклад п'ятої події Р. Ганьє) як надання студентам можливості продемонструвати свої навички або знання, а «забезпечити зворотний зв'язок» як аналіз помилок, наскільки студент успішно опанував новий матеріал, то ці три кроки є обов'язковими складовими системи організаційних форм і методів навчання закладу вищої освіти в Україні.

Сукупність форм і методів навчання освітньої системи в закладі вищої освіти узагальнює єдиний дидактичний комплекс, функціонування якого підпорядковано об'єктивним психолого-педагогічним закономірностям освітнього процесу за видами: навчальні (аудиторні) заняття; самостійна робота; практична підготовка; контрольні заходи. До основних навчальних занять у закладі вищої освіти належать: лекції, лабораторні роботи, практичні (семінарське, індивідуальне) заняття, консультації.

Психолого-педагогічна стратегія управління навчальним процесом аудиторних занять у сучасних європейських школах базується на принципах діалогізації в режимі педагогічного співробітництва. Передача знань здійснюється не тільки у формі монологу, а й має стимулювати творче обговорення різних теоретичних і практичних аспектів за проблематикою теми як спільний пошук істини у формі діалогу. А це може бути діалог культур та

ідей, діалог знання і незнання, діалог практиків і теоретиків тощо, тобто створюються умови для активізації індивідуальної творчості особистості. На перший погляд, це можуть бути вигадки (ідеї), які є особистим відкриттям студента, часто вони навіть незалежні від логіки навчального процесу, але створення максимально сприятливих умов для професійного розвитку здібностей і нахилів особистості важливіше, ніж те, що студент відійшов від теми. Принципи діалогізації не тільки надають можливості студентам продемонструвати свої навички або знання, але й сприяють підвищенню відповідальності студента за свої висловлення і дії, забезпечують зворотний зв'язок до саморегуляції та адекватної самооцінки.

Крок 6. Оцінювання і рефлексійна педагогіка. Оцінювання результатів вимагає від викладача переконань, що студент показав успішний результат не випадково, не завдяки простому вгадуванню або плагіату. Викладач повинен переконатися, що міркування студента вільні від спотворень. При теоретичному спілкуванні сумніви знімаються проханням повторити дію або міркування. Практичні творчі роботи виставляються на перегляд мистецької ради кафедри, яка підтверджує або спростовує результати оцінювання студентських робіт.

Викликає зацікавленість досвід фінських колег, які трактують оцінювання не лише як процес, але й як навичку всіх учасників освітнього процесу [33]. Здійснюючи оцінювання, викладач керується прийнятими в закладі положеннями про організацію освітнього процесу і контролю та оцінювання якості навчання здобувачів вищої освіти [32, 34], а також своїм позитивним досвідом, своїми навичками. Навичка об'єктивного оцінювання викладача залежить від його здатності до самооцінювання, педагогічної рефлексії. Автори публікації «Викладач дизайну у контексті педагогічної рефлексії» [35] аргументовано доводять, що педагогічна рефлексія в дизайн-освітньому просторі – це система лінгвістичних і думкоутворюючих процесів, одна з умов розвитку творчого мислення викладача, підвищення його самовпевненості й індивідуальної незалежності та дієвий засіб формування майбутніх дизайнерів.

Крок 7. Поліпшення засвоєння знання і його перенесення на практику. Планувати освітній процес за контентом слід так, щоб студентам доводилося регулярно згадувати вже вивчене з інтервалами в кілька тижнів або місяців. Освітні контенти мистецького спрямування передбачають поліпшення щодо засвоєння знань і перенесення їх на практику шляхом суттєвої організації самостійної роботи студентів. Кожний вищий рівень самостійності у навчальній роботі студентів і засвоєних при цьому знань враховує вимоги попереднього рівня.

У педагогічній психології виділяють такі рівні самостійної навчальної роботи студентів [36]:

- перший рівень передбачає копіювання дій за зразком, коли відбувається одночасна ідентифікація об'єктів і явищ шляхом їх розпізнавання і порівняння з уже відомими прикладами. Інформація запам'ятовується і

відтворюється;

- другий рівень – репродуктивна діяльність студента, спрямована на сприйняття інформації про різні властивості об'єкта, процесу чи явища, коли розпочинається узагальнення прийомів і методів пізнавальної діяльності, їхнє перенесення на розв'язування складніших завдань. Використовуючи набуті раніше знання, студент набуває здатності їх проєціювати на новий об'єкт, пояснювати зміни, інтерпретувати.

- третій рівень узагальнює продуктивну діяльність студента, спрямовану на самостійне розв'язання навчального завдання із використанням набутих раніше знань у межах відомих зразків. Цей рівень навчальної роботи ґрунтується на здатності студента до індуктивних і дедуктивних висновків та узагальнень щодо вирішення завдань за єдиним алгоритмом.

Як приклад можна навести здійснення студентом передпроектного аналізу за відповідною темою дизайн-проекування, вибір прототипу, згідно з яким студент пропонує зміни, інтерпретує, стилізує і трансформує свій образ, свою пропозицію.

Таким чином, застосування педагогічного дизайну в дизайн-освітнянському просторі дає можливість зробити такі висновки:

1. Дизайн за багатоплановістю діяльності та перспективністю професій стає локомотивом розвитку суспільства і освіти, його розвиваючі можливості поширюються прогресивно.

2. Складна і комплексна система підготовки майбутніх дизайнерів, структура якої містить досить велику кількість взаємопов'язаних і взаємодіючих підсистем теоретичного і практичного спрямування, може бути систематизована згідно з класифікацією Роберта Ганьє й осучаснена за допомогою основних категорій когнітивної сфери засвоєння контенту.

3. Структура інтелектуальних навичок когнітивної сфери засвоєння контенту за шістьма основними категоріями – знання, розуміння, застосування, аналіз, синтез і оцінка – надає можливість здійснювати ефективну організацію освітнього процесу.

4. Ефективність організації освітнього процесу істотно залежить, від комунікації «викладач–студент», поліпшення якої може бути здійснено шляхом більш активного залучення студентів до змісту контенту підготовкою відповідних умов навчання.

5. Умови освітнього процесу студентів вищої освіти спеціальності Дизайн мають забезпечувати не тільки комфорт і затишність, але й творчий процес діяльності, готовий адаптуватися до сучасних змін.

6. Розвиток комп'ютерної техніки і впровадження різного роду програмних застосунків узагальнюють дизайн як науку, спрямовану на розв'язання конкретних проблем, придатну для реалізації поставлених задач шляхом використання різних матеріалів.

## **Питання для контролю знань**

1. Чому провідна роль у змінах, що відбуваються в освіті за сучасних процесів глобалізації, належить митецькій освіті?
2. Педагогічний дизайн – становлення в Україні.
3. Класифікація умов навчання Р. Ганьє за результатами діяльності та ефективність її застосування в дизайн-освіті.
4. Розтлумачити термін «когнітивні стратегії» та окреслити когнітивні упередження.
5. Комунікація «викладач–студенти» і дев'ять подій ефективного залучення студентів щодо результативного набуття знань за пропозицією Роберта Ганьє.
6. Сім кроків залучення студентів-дизайнерів до ефективного набуття знань.

### **Завдання**

1. Підготувати реферат за змістом навчальної дисципліни, вибраної для проведення занять згідно з освітньою програмою спеціальності В2 Дизайн бакалаврського рівня за таким змістом:
  - здійснити аналіз робочої програми і визначити потреби студентів у результатах навчання;
  - навести приклади впровадження отриманих результатів навчання та оцінити можливості їх подальшого вдосконалення.
2. Використовуючи інфографіку, запропонувати ефективний засіб надання знань студентам за відповідною темою згідно з сімома кроками створення відповідних умов проведення заняття.

## **Тема 2. Науково-мистецькі аспекти розвитку дизайну**

Питання про сутність дизайну і його роль у сучасній культурі в останні роки все більше цікавить соціологів, культурологів, філософів тощо. Як елемент проєктної культури постіндустріального суспільства дизайн активізує процеси адаптації естетичних критеріїв вдосконалення промислових форм. Серед науковців сьогодні йде дискусія: дизайн – це наука, псевдонаука, імітація науки, окремий тип інтелектуальної культури чи просто вид творчої діяльності?

### ***Дизайн як наука***

Як вид творчої діяльності дизайн має зрозуміле тлумачення – художнє проєктування просторово-предметного середовища з урахуванням користі, зручності й краси та є пріоритетом загальнолюдських цінностей. Наука – найвищий ступінь розумового розвитку людини, соціально-значуща сфера людської діяльності, що спрямована на вироблення і систематизацію об'єктивних знань про дійсність [37]. Історія свідчить: будь-яка культурна спільнота людства, будь-яка цивілізація прагнули знайти відповідь на багато проблемних питань, кількість і складність яких постійно зростає. На їх

вирішення спрямована наука. Тобто наука характеризується доцільно орієнтованою творчою діяльністю з постановки, вибору й розв'язання проблем духовного та практичного освоєння світу. Основою науки є збирання, оновлення, систематизація, критичний аналіз фактів, синтез нових знань або узагальнень, що описують досліджувані в природі або суспільстві явища та дозволяють будувати причинно-наслідкові зв'язки між явищами і прогнозувати їхній перебіг [38].

Спробуємо довести, що дизайн згідно з вищенаведеним тлумаченням – це наука. Дизайн сьогодні, як і наука, є досить затребуваною сферою діяльності людини і суспільної свідомості. Що таке суспільна свідомість? Суспільна свідомість – це сукупність ідей, теорій, поглядів, уявлень, почуттів, вірувань, емоцій та настроїв людей. У цій сукупності відбивається природа, матеріальне життя суспільства і матеріальна культура, практично вся система суспільних відносин. Суспільна свідомість щодо розуміння дизайну – це естетика матеріальної культури, це досконало спроектована і виготовлена зручна річ або графічна чи мультимедійна композиція тощо. І якщо існують форми свідомості: релігійно-міфологічна, морально-естетична, правова, політична, економічна, то дизайн також є однією з форм суспільної свідомості – естетичної свідомості, що супроводжує людство упродовж його культурного розвитку. З усіх форм суспільної свідомості естетична у своїх ціннісних орієнтаціях є найбільш ваговою, тому що її об'єкт – увесь світ, суб'єкт – особистість, соціальна група, нація, людство загалом. Естетична свідомість особистості як один із її психологічних механізмів є одним із найскладніших духовних переживань, які не є природженими, а формуються під впливом різноманітних форм практичної діяльності та спілкування. Тільки багата соціальна практика особистості щодо засвоєння духовного досвіду людства зумовлює ступінь її тяжіння до естетичної досконалості, гармонії і краси. Дизайн як галузь знань цікавить нас не тільки як форма суспільної свідомості і людської діяльності, але й з погляду того, наскільки знання про дизайн об'єктивні та систематизовані. Яку дійсність узагальнює дизайн, знання про яку має виробляти і систематизувати? «Усі люди – дизайнери» – стверджував Віктор Папанек (1923–1998) – американський теоретик дизайну. «Усе, що ми робимо майже весь час, – це дизайн, бо дизайн – основа людської діяльності. Планування та проектування будь-якої дії, прогнозування бажаного та можливого її завершення – це, власне, і є процес дизайну. Будь-яка спроба виокремити дизайн і зробити його річчю в собі працює проти того факту, що дизайн – це первинна, першопочаткова матриця життя. Дизайн – це писати епічну поему, картину чи концерт або малювати мурал. Однак водночас дизайн – це розгрібати й реорганізувати робочий простір, допомагати прорізатися зубу, пекти яблучний пиріг, шикувати команди для дворового бейсбольного матчу та виховувати дитину» [39]. Ось так влучно Віктор Папанек півсторіччя тому визначив дійсність, яку узагальнює дизайн. Стосовно вироблення і систематизації знань про цю дійсність, то вони, ці знання, тільки накопичуються і систематизуються. Сьогодні дизайн є

об'єктивною субстанцією, яка має апарат дослідження та певні схеми доведень, дизайн зв'язує в єдиний вузол духовну й матеріальну, науково-технічну й технологічну, гуманітарну й індустріальну культури, перетинання яких забезпечує культурну цілісність сучасної цивілізації. Вищенаведене доводить, що дизайн як наука виник під впливом потреб суспільства, є однією з форм суспільної свідомості, що відбиває дійсність у конкретно-чуттєвих образах відповідно до певних естетичних ідеалів, має свою методологічну базу і апарат дослідження та вимагає відповідного дизайн-мислення.

### *Дизайн-мислення*

Потяг до краси й естетична насолода як специфічне переживання людиною духовного задоволення, радості при сприйнятті естетичних і художніх цінностей притаманні будь-якій особі, але конкурентоспроможність дизайн-пропозиції не любить марних витрат, тому потреба витратити якомога менше ресурсів, отримуючи при цьому максимальну ефективність, вимагає від дизайнера дизайн-мислення.

Аналізуючи процес художнього проектування просторово-предметного середовища як складову галузі знань «Культура і мистецтво», слід звернути увагу на низку змін, що відбулися за останні 50 років, і констатувати що, за вищенаведеними характеристиками терміна «наука» дизайн відповідає цьому формулюванню. Якщо раніше існувало уявлення про те, що дизайнери беруть участь у створенні продукту лише на його фінальному етапі з метою опорядження, надання естетичної привабливості продукту, то останнім часом дизайн перетворився на інструмент створення нових цінностей, а творче мислення, або дизайн-мислення, спрямоване на вирішення реальних, потенційних потреб людства або конкретної людини, перетворилося на потенціал сучасності [40]. У другій половині XX століття Річард Бакмінстер Ф'уллер (1895–1983) – відомий американський архітектор, дизайнер, інженер-винахідник, автор популярного нині терміна «синергетика», – розмірковуючи про теорію дизайну, дійшов висновку, що витoki дизайн-мислення беруть свій початок з духу науки, запропонувавши застосувати в теорії дизайну наукові методи, які здатні зробити дизайн ефективнішим. Дизайн-мислення стало основним фокусом міждисциплінарного, синергетичного підходу. Саме Р. Фуллер запропонував залучати до роботи в дизайн-проектванні міждисциплінарні команди інженерів, індустріальних дизайнерів, матеріалознавців та хіміків [41]. Таким чином, в результаті синтезу наукового підходу та інженерного дизайну з'явилися перші доктрини дизайн-мислення, такі як швидке прототипування й тестування споживача, кооперативний дизайн Скандинавії, орієнтований на споживача. Свій внесок у науковий розвиток дизайну як науки зробила книга Віктора Папанека «Дизайн для реального світу», де автор стверджував, що «дизайн – це свідомі й інтуїтивні зусилля зі створення значимого порядку» як способу покращення життя людей та соціально-екологічної відповідальності дизайнера за свій доробок [39]. Практично на початку 80-х років минулого століття було сформовано базисну основу дизайн-мислення й сформульовано її складові: з одного боку, це –

міждисциплінарність та швидке тестування прототипу через спостереження за діями користувача, участю користувача у процесі створення продукту, з другого – антропологічні дослідження потреб і бажань людей, соціально-екологічна відповідальність дизайнерів.

### *Дизайн-мислення як інноваційний засіб*

У 1980–1990 роках, за результатами майже тридцятирічних досліджень психологів і дизайнерів, відомий американський науковець у галузі дизайну, професор університету Case Western Reserve University Річард Б'юкенен сформулював дещо іншу доктрину дизайн-мислення [42]. Він зацікавився феноменом «злісних проблем» – багатофакторних нелінійних зв'язків, які не мають швидкого рішення у промисловому дизайн-проектванні. Дослідивши процес розвитку науки з часів епохи Відродження, професор Р. Б'юкенен дійшов висновку, що вузька спеціалізація наукових галузей віддаляє їх одна від одної, а дизайн-мислення здатне їх інтегрувати. Тобто професор Р. Б'юкенен узагальнив дизайн-мислення як засіб інтеграції спеціалізованих галузей знань, що й стало інноваційним кроком переходу від виключно дизайнерського типу мислення до інноваційного. Таким інноваційним підходом вперше скористалася компанія Apple, яка поклала в основу розробки гаджетів метод дизайн-мислення. «Дизайн – це не лише те, як продукт виглядає або як він відчувається. Це ще й те, як він працює» – любив повторювати Стів Джобс, засновник компанії Apple [41]. Завдяки такому підходу масивний персональний комп'ютер того часу із загальним об'ємом на половину письмового столу, за 30 років став звичайним предметом побуту. Ступінь його зручності, функціональності і простота були приведені у відповідність до клієнтських побажань. Персональний комп'ютер перетворився на ноутбук – незмінний помічник людини. Слід звернути увагу на творчу діяльність компанії IDEO (центральний офіс Пало-Альто, штат Каліфорнія, розгалуження – в усьому світі), яка взяла за основу своєї діяльності інноваційні можливості дизайн-мислення і, якщо на початку брала участь у розробці дизайну «мишки» для Apple, то вже понад 40 років співробітники компанії IDEO, використовуючи дизайн-мислення, допомагають провідним світовим організаціям розвиватися і вирішувати найскладніші задачі, будувати майбутнє[43].

Дизайн-мислення як наукова складова дизайну підпадає під критику практикуючих дизайнерів. Наприклад, засновник і директор компанії Design Sojourn (Сингапур), визнаної в усьому світі як лідер інновацій на основі дизайну, дизайн-мислення, етнографічних досліджень, інновацій бізнес-моделей та дизайн-досвіду, стверджує, що дизайн-мислення – це теоретичний метод, тоді як сам дизайн – це загалом практика, і хороший дизайнер має навчатися дизайну через його створення, а не тільки опановуючи теорію створення якісного продукту [44].

Ситуація змінилася з появою комп'ютерних дизайн-застосунків, 3D-принтерів, цифрового мистецтва, UI/UX-дизайну, штучного інтелекту. Сьогодні деякі фахівці цифрових продуктів заявляють, що «для опанування дизайну

цифрових продуктів не потрібен вроджений художній таланти рівня Пікассо» [45]. Рівня Пікассо, може, і не потрібно, але студент, який не володіє дизайн-мисленням щодо створення художнього образу і візуалізації своєї пропозиції за допомогою елементарного скетч-малюнка, навряд чи буде здатний до творчості – художнього проектування естетично виваженої речі або простору. Зрештою хороший дизайн навіть цифрового продукту сьогодення – це наука, що дотримується наукової методології, він є об'єктивним і його можна навчити, а дизайн-мислення здатне вирішувати проблеми, які починаються з емпатії (здатність розуміти емоційний стан іншої людини та співпереживати їй) та пов'язані з художньо-образним творенням.

### *Дизайн як науковий напрям досліджень в Україні*

Дизайн як науковий напрям досліджень в Україні був узагальнений Вищою атестаційною комісією в 2007 році під шифром 17.00.07. Згідно з паспортом спеціальності формула тлумачення її суті полягає в такому [46]:

- дизайн є однією з теоретичних галузей мистецтвознавства, що висвітлює закономірності (соціально-культурні, композиційно-художні, технологічні) формування гармонійного, естетично досконалого предметного середовища життєдіяльності людини, створення мистецьких об'єктів матеріальної культури, промислових виробів і творів дизайн-графіки;

- дизайн досліджує широкий спектр художньо-проектних засобів формування предметно-просторового середовища, стилістику та пластично-образні особливості об'єктів дизайну, методологічні питання дизайну, історико-генетичну та соціально-культурну природу проектно-художньої діяльності дизайнера, сучасні тенденції.

Першими особистостями, які захищали дисертації на здобуття кандидата мистецтвознавства за цим науковим напрямом в Україні, були викладачі кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету: Інна Яковець і Оксана Лагода. Єдина на той час спеціалізована вчена рада зі спеціальності 17.00.07 – Дизайн функціонувала в Харківській державній академії дизайну і мистецтв. Напрями досліджень, окреслені паспортом спеціальності, узагальнюють широкий спектр художньо-проектних засобів формування предметно-просторового середовища, стилістику та пластично-образні особливості об'єктів дизайну, методологічні питання дизайну, історико-генетичну та соціально-культурну природу проектно-художньої діяльності дизайнера, сучасні тенденції. Однак час вніс свої корективи у розвиток науки, техніки, технологій і дизайну. Перша чверть третього тисячоліття позначена загостренням проблем існування людини: техногенні катастрофи, екологічні кризи та їх наростання, скорочення природного ландшафту тощо. Все це пов'язане з психологічним комфортом і поведінковою реакцією людини. Набирає оберті розвиток засобів інформаційної доби. Міжкультурна інтеграція та її позитивна динаміка дають змогу розширити можливості трансформації життєвого простору, віднайти більш адекватні способи пристосування людини в несприятливих умовах. Проте кількість проблем, як і їх складність, зростають,

відтак стають необхідними нові, ефективніші рішення [47]. Все це спонукає до активізації інновацій, креативного вирішення різних проблем людства, і дизайн як вид творчої проектної діяльності, спрямованої на створення комфортного і естетично виразного просторово-предметного середовища, має задовольнити запити і потреби людства. Дизайн як самостійний напрям творчої діяльності з усіма притаманними йому атрибутами: історією, теорією, практикою, які потребують ґрунтовних наукових досліджень, є суттєвою складовою наукового напрямку у галузі знань «Культура і мистецтво». Визначивши для себе європейський вектор розвитку, маємо вивчати позитивний досвід європейських закладів дизайну, де склалися перевірені і випробувані часом певні традиції у галузі теорії та практики дизайну.

### **Питання для контролю знань**

1. Розтлумачити термін «наука». Історичне підґрунтя розвитку науки.
2. Суспільна свідомість. Дизайн як одна з форм суспільної свідомості.
3. Естетична свідомість, естетична досконалість.
4. Чому Віктор Папанек стверджував, що дизайн – основа людської діяльності?
5. Дизайн-мислення та його зміни протягом другої половини ХХ століття.
6. Дизайн-мислення як інноваційний засіб.

### **Завдання**

1. Ознайомитися з публікацією В. Ф. Прусака [48] і узагальнити історичну послідовність розвитку дизайну в Україні. Підготувати письмові тези.
2. Підготувати відповіді на питання за змістом обраної дисципліни, одну з тем якої будете викладати:
  - аналіз потреби аудиторії щодо здобуття відповідних результатів навчання;
  - проектування навчального процесу і формування цілісного навчального плану щодо визначення матеріалів та інструментів, необхідних для навчання;
  - оцінювання, яке дозволяє зібрати зворотний зв'язок та визначити, що саме потребує вдосконалення.

## **Тема 3. Дизайн-освіта в розвинених європейських країнах**

Як відомо з курсу «Історія дизайну» [49–52], витoki світової дизайн-освіти беруть свій початок з кінця ХІХ – початку ХХ століть як прагнення свідомо моделювати візуальні та функціональні елементи середовища з урахуванням специфіки промислового виробництва. Зміст і методи навчання в розвинених європейських країнах – Великій Британії, Німеччині, Австрії, Франції – орієнтувалися на відхід від декорування, що домінувало в ремісничо-мистецькій освіті. Досліджуючи теоретичні та методичні основи

системи підготовки фахівців з дизайну Європи, Володимир Прусак сформулював відмінності у методологічних підходах до навчання дизайну на початку ХХ століття порівняно з попереднім періодом: «Навчання базувалось на загальних закономірностях гармонії у природі при роботі із формою, кольором, матеріалом. Форми виробів мали чітку конструктивно-геометричну побудову, були технологічними, затрати матеріалів та кількість операцій на верстатах мали бути раціональними. Такі підходи до художньо-промислової освіти схвалювались промисловцями, виробниками, тому педагогічні концепції та ідеї викладачів «Баухауза» і Ульмської школи, Хенріха ван дер Вельде, Германа Мутезіуса, Вальтера Гропіуса, Людвіга Міс ван дер Роє, Отто Айхера та інших поширювались на весь світ» [53]. Протягом наступних років технологічна ситуація істотно змінилася. Професія дизайнера сьогодні значно поширилася і має чисельну кількість напрямів. Освіти дизайнера сьогодні вимагають не тільки естетика створення промислових виробів, меблів, інтер'єрів, одягу, а й кураторство музеїв і театрів, розробка ігор і анімація, ілюстрація і друк тощо. На нашу думку, заслуговують на увагу зміст і методи навчання дизайну в школах дизайну розвинених країн Європи, скандинавських країн, сусідів України. Викликає зацікавленість проаналізувати сучасний дизайн-освітянський простір Великобританії, Німеччини, Данії і Польщі.

### *Англійська система дизайн-освіти*

«Британська освіта у сфері дизайну здобула світову славу. Англійські дизайнери завжди славилися своєю креативністю і дотримувалися власного, ні на що не схожого, стилю. Графічний дизайн, мультимедійний дизайн, дизайн одягу, техніки, меблів, транспорту, ювелірних прикрас – різновиди сфери дизайну, які є лідируючими в дизайн-освіті. Багато дизайнерів, що здобули освіту в Англії, згодом досягли великих успіхів в сучасній індустрії» [53].

У багатьох університетах Великобританії існують факультети, кафедри, де викладаються курси, що охоплюють ту чи іншу обрану сферу дизайну. Абітурієнт може обрати такий університет, де охоплені всі галузі, що його цікавлять. Під час вступу на навчання зі спеціальності «Дизайн», окрім підтвердження загальної освіти, абітурієнту необхідно подати на розгляд приймальної комісії своє «портфоліо» або вступникові можуть запропонувати письмово відповісти на запитання про власні погляди на дизайн. Існує також велика кількість міждисциплінарних курсів з дизайну і мистецтва [54]. «На початковому етапі навчання викладається “Фундаментальний курс” або “Нульовий рівень”. Студенти отримують можливість спробувати свої сили в різних галузях дизайну, і тільки з часом вибирають спеціалізацію. Багато курсів охоплюють ознайомлення з внутрішньо-професійними аспектами вибраної спеціалізації. Тут розглядаються перспективи працевлаштування після закінчення навчання, тактики успіху у виборі роботи і кар'єрного росту в дизайн-індустрії. Засвоєння цих курсів підвищує шанси організувати свій власний бізнес або

ефективніше працювати за наймом.

У навчальні плани деяких дисциплін, наприклад промислового дизайну «Industrial Design» або дизайну транспортних засобів «Transportation Design», входять відповідні дисципліни з машинобудування, тому студентам, які бажають вивчити курс з промислового дизайну, доцільно спершу уточнити, чи існує така можливість в даному університеті» [53].

Майбутнім дизайнерам одягу необхідно пройти певну кількість курсів з маркетингу, торгівлі та роздрібних продажів. Тим, хто планує вивчати графічний дизайн («Graphic Design») і цифрову анімацію («Digital Animation»), рекомендують насамперед досліджувати технічні ресурси і можливості закладу.

Стиль викладання професійних дисциплін менш формальний, ніж традиційний спосіб спілкування між викладачем і студентом. Здебільшого в дизайн-освітніх школах туманного Альбіону застосовується підхід під назвою «спрямоване навчання». Ефективність методу полягає в тому, що студенти краще засвоюють матеріал, виконуючи конкретні дії під ненав'язливим контролем викладача. В процесі навчання є безліч можливостей для розробки власних дизайн-проектів, частина яких готується у співпраці з виробництвом.

У дизайн-освітніх закладах Британії достатньо широкий обсяг матеріалів, що можуть бути використані у процесі навчання: скло, цінні метали, текстильні і ливарні вироби, матеріали з пластику, глина і кераміка та багато інших. Креативні студенти перетворюють шматки цих матеріалів на витвори мистецтва. Їхні роботи виставляються на університетських дизайнерських виставках, до яких залучають велику кількість потенційних працедавців, що відстежують нові таланти. Індикатор якості освіти в будь-якому університеті – з'ясування, наскільки успішно працевлаштовуються випускники після закінчення закладу [54].

Останніми десятиліттями відбувається активний розвиток експорту британської дизайн-освіти за межі країни. Вся система державного контролю спрямована на збереження бренду британської освіти як еталону якості, що забезпечується багаторівневою системою законодавчих актів. За дотриманням високих стандартів академічної діяльності, що реалізовується в рамках міжнародних проектів, стежать спеціальні комісії з контролю за якістю навчання – Academic Quality Offices [53].

### *Дизайн-освіта у Німеччині*

Німеччина є однією з провідних країн світу в галузі дизайну та дизайн-освіти, де становлення дизайну пов'язано з іменами видатних архітекторів і художників, практиків і теоретиків, серед яких Анрі Ван де Вельде, Герман Мутезіус, Вальтер Гропіус, Ханнес Майер, Міс Ван дер Роє, Дітер Рамс та ін. [50]. Еволюція дизайн-освіти в Німеччині має свою історію і неодноразово зазнавала кардинальних змін. Серед досліджень у галузі методології дизайну простежуються переважно два напрями. Перший – пов'язаний з розробкою методів проектування на основі традицій Ульмської школи, згідно з якими проблеми проектування можна вирішувати за допомогою логічних прийомів.

Другий напрям використовує евристичні методи вирішення завдань, які виникають у процесі проектування. Західнонімецькі спеціалісти трактують ці прийоми як «креативні» [55, 56].

Групою науковців галузі педагогічного дизайну [57] здійснено ґрунтовний аналіз можливості використання німецького досвіду і встановлено, що в дизайн-освіті Німеччині характерним є застосування евристичного підходу. Евристичний підхід – це розв’язання проблем в умовах невизначеності, коли споживач не в змозі усвідомити і сформулювати своє побажання. З цією метою проводяться дизайн-дослідження на рівні експерименту, що дозволяє виявити, інтерпретувати й візуалізувати інформацію у формі, доступній для подальшої комунікації з усіма зацікавленими сторонами. Такий підхід активізує формування в студентів дизайн-мислення як різновиду нестандартного мислення, яке змушує розум вийти за межі відомого. Розглядаючи різні методології і підходи в освітньому процесі підготовки дизайнера, автори публікації акцентують увагу на тому, що навчання дизайну в Німеччині включає роботу з різними матеріалами, передбачає вивчення методів проектування і виробництва, розробку комп’ютерної презентації дизайнерських ескізів. «Слід акцентувати увагу, що поява нових візуальних засобів відображення дійсності змінила характер дизайнерської діяльності. З’явився і успішно розвивається новий вид дизайнерської діяльності – Web-дизайн. Образотворчі можливості художньо-проектної діяльності істотно збагатили комп’ютерні технології; традиційні види дизайнерської діяльності наповнилися новим змістом у зв’язку із розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, які виконують не лише образотворчі, інформативні, а й комунікативні функції. Сучасні комп’ютерні технології дозволяють легко маніпулювати створеним об’єктом, видозмінювати його. Вони містять можливості використання в роботі будь-яких матеріалів, застосування широкого діапазону кольорів, моделювання різних сцен і ситуацій, в яких може опинитися об’єкт проектування. Комп’ютерні технології розширюють спектр застосування в дизайнерській діяльності творчих завдань, збагачують професійний світогляд студентів. Отже, фактично комп’ютер є потужним засобом не лише інтеграції знань, його застосування в дизайн-освіті та дизайнерській діяльності забезпечує ще й інтеграцію всіх названих вище методологічних підходів у підготовці високопрофесійних дизайнерів, сприяє формуванню методологічної культури дизайнера» [57, с. 271–272].

Сьогодні, як стверджують німецькі науковці [58; 59], нове покоління дизайнерів повинне володіти міждисциплінарними знаннями про технології, людей і суспільство, а також методами аналізу бізнесу, маркетингу та практичної перевірки нових концепцій і пропозицій у сфері дизайну. Для підготовки таких фахівців потрібна нова форма дизайнерської освіти, більш чітка, науково обґрунтована і така, що більше уваги приділяє соціальним і поведінковим наукам, сучасним технологіям і бізнесу. Потрібні нові інтегровані навчальні дисципліни, які відповідали б унікальним вимогам прикладних вимог дизайну. Загалом у центрі уваги німецьких науковців у

галузі дизайну та дизайнерських досліджень сучасної Німеччині – зміни методології організації вищої професійної дизайн-освіти [60]. Дизайн, який набирає обертів за своїм впливом на культурні аспекти суспільства і в майбутньому має грати серйозну роль, не повинен зводитися до об'єктів способу життя або елементарного опорядження, його слід розвивати як академічний контент, позиціонувати дизайн в інших науках. Дизайн має відігравати активну роль у контексті мистецтва, науки та технологій, виховуючи в майбутніх фахівців естетичний смак і дизайнерське мислення.

### ***Данська школа дизайну***

Дизайн-освіту в Данії можна отримати в одному з п'яти університетів [61]. Данську школу дизайну узагальнює державний некомерційний навчальний заклад, розташований у місті Копенгаген. Вступити на бакалаврат до Данської школи дизайну можливо за підсумками вступних іспитів у навчальному закладі. Освітня програма тут охоплює п'ять років і поділяється на програми бакалаврату (три роки) та дворічну магістратуру. Представлені нині спеціалізації, що доступні студентам, включають дизайн одягу, цифрові комунікації, промисловий дизайн, кераміку та дизайн скла, розробку меблів та просторове проєктування, виробничий дизайн, текстильний дизайн, ігровий дизайн, візуальні комунікації. Також Школа здійснює прикладні дослідження в галузі різних ремесел та формальних мистецтв спільно з Національним центром досліджень дизайну Данії. «Програма навчання побудована на виконанні проєктних робіт, що складаються з теоретичної і практичної частин, причому передбачається, що студенти в процесі роботи самостійно приймають рішення, планують і організують роботу, а потім оцінюють результати. Студентам, які виконують проєкти, доводиться проводити аналіз умов, в яких проходить повсякденне життя тих, кому адресований створюваний ними продукт, крім того, враховувати етнічні та технологічні аспекти його побутування. На останньому етапі навчального курсу в закладі для роботи над визначеними проєктами формуються тематичні групи, що складаються зі студентів, які навчались за різними спеціалізаціями, для надання їм можливості у створенні міждисциплінарних робіт» [61].

Кампус (студентське містечко) Данської школи дизайну – міський і знаходиться в безпосередній близькості до визначних пам'яток і всієї рекреаційної інфраструктури міста Копенгаген, надаючи студентам більшу можливість до стажувань і працевлаштування. Студенти навчального закладу мають доступ до великої наукової бібліотеки університету, де зібрані численні творчі здобутки, що допомагає їм у проведенні досліджень і написанні наукових праць. Данська школа дизайну приділяє велику увагу організації спільної діяльності середньої школи і вищої школи.

### ***Польська школа дизайну***

Розвиток художньої та дизайнерської освіти Польщі має достатньо міцну базу, більшість ВНЗ – тривалу і багату історію, всесвітньо відомих випускників

і викладачів. Система навчання в Академії мистецтв Польщі побудована так, щоб дати максимальну свободу творчості, допомогти розкритися таланту. Певне місце у навчальному процесі відводиться знайомству з шедеврами живопису, скульптури, архітектури, що допомагає розвинути почуття прекрасного, зрозуміти естетику і красу творів справжніх майстрів.

Розвиток дизайну в Польщі тісно пов'язують з Краківською академією мистецтв ім. Яна Матейка, в сучасній структурі якої налічується сім факультетів (живопису, графіки, різьби, консервації, реставрації, дизайну інтер'єрів, промислового дизайну) та філіал у м. Катовіце. Аналіз освітнього процесу в Академії досить докладно здійснено професором В. Прусаком у публікації «Дизайнерська освіта в Польщі»: «Факультет дизайну інтер'єру складається з чотирьох кафедр: дизайну інтер'єру, проектування виставок, загального проектування, пластичних мистецтв. Кожна кафедра має по дві-три майстерні та студії. Абітурієнти, які поступають в академію, здають екзамени на конкурсній основі, що складаються з практичної та теоретичної частин. Навчання триває п'ять років. Після третього курсу студенти вибирають спеціалізацію в галузі дизайну інтер'єру і меблів. Навчальна програма передбачає три практики. Під час останнього десятого семестру виконується магістерська робота. Завдання факультету – підготовка студентів до самостійної творчої праці, в колективі з представниками інших професій, а також до гуманізації техніки і її продуктів. Програма факультету спирається на розвиток двох чинників майбутнього дизайнера: емоційно-чуттєвого та раціонально-свідомого.

Факультет промислового дизайну у своїй структурі має шість кафедр: основ проектування, методики проектування, формування засобів праці, візуальної комунікації, простору і кольору, візуального мистецтва, кожна з яких має по дві-три майстерні. Програма ділиться на фахову та загальнохудожню підготовку. Стандартна програма є обов'язковою для всіх студентів I–IV курсів. Дипломна робота може виконуватись в майстерні проектування, в якій навчався студент, за певною спеціалізацією не менше двох семестрів. Програма факультету підпорядковується системі «наука–техніка–мистецтво». У навчальному процесі акцентується увага на проблемах взаємин між людиною і речами, що її оточують в предметному середовищі життєдіяльності. В навчальному проектуванні особистісні якості студента, його критична самооцінка, свідоме ставлення до навчання та бажання творити вважаються основними в формуванні індивідуальних фахових якостей. Підставою оцінки навчального проекту є критерії – естетичні, історичні, ергономічні і технічні. Невід'ємною при підготовці дизайнерів є категорія візуальності. На факультеті, як і в усіх мистецьких галузях, вивчають рисунок, живопис, пластику, проектування. Студенти різних дизайнерських спрямувань проводять дослідження інформаційно-візуальних аспектів відносин «людина–предмети», «предмети–середовище»; впливу візуальної інформації на людину, її сприйняття людиною та відбір. Студентські проєктні розробки орієнтовані на створення сприятливих умов психофізичного розвитку людини, що досягається удосконаленням форм візуальної комунікації. При цьому застосовується знання

з логіки, психології, лінгвістики. Лабораторія кольору при кафедрі простору і кольору є експериментальною базою з поліхроматичного моделювання. Завдання, що мали вирішувати студенти, полягає в формуванні такого візуального оточення, яке б створювало візуальний комфорт, психологічну гігієну на основі антропометрії.

Студенти факультету спеціалізуються також в проєктуванні і реалізації сценаріїв фільмів і реклами.

Підготовку дизайнерів у Польщі сьогодні, крім Краківської та Варшавської академій, здійснюють і низка інших навчальних закладів. Серед них: Академія мистецтв, м. Гданськ; Державна вища школа пластичного мистецтва, м. Лодзь; Державна вища школа пластичного мистецтва, м. Познань; Державна вища школа пластичного мистецтва, м. Вроцлав; Вища школа ужиткового мистецтва м. Щецін; Аграрна академія ім. Августа Цешковського, м. Познань. Зазначимо, що основам художньої культури майбутніх фахівців з дизайну в цих мистецьких навчальних закладах надається велика увага. Перші два роки навчання для всіх студентів є обов'язковою програма загальної підготовки, яка не передбачає професійно орієнтованих дисциплін для певної спеціалізації дизайну. Однією з найважливіших задач підготовки дизайнера, нарівні з аналітичними навичками, ставиться розвиток художнього хисту майбутнього фахівця, оволодіння образотворчими засобами (головним чином шляхом пропедевтичних курсів). У програмах вузів особлива увага надається знанням і навичкам, які дозволять дизайнерам вирішувати проблеми не лише сьогодення, а й майбутнього. Не менш важливим вважається вироблення навичок праці в творчому колективі, уміння використати консультативну допомогу фахівців різних галузей, аналітично оцінювати та аналізувати досягнення науки і техніки, на основі чого творити власні концепції. Особливої уваги потребує культивування атмосфери творчого пошуку, сміливого використання різних методик, введення нових курсів, педагогічних прийомів, що дозволяють активізувати ініціативу студентів, розкрити їх індивідуальність, дають можливість абстрагуватись від технічних вимог, розвивають логіку творчого мислення. На останніх курсах студенти обирають основну спеціалізацію та будь-яку іншу додаткову (дизайнер засобів виробництва, окремих виробів, візуальних комунікацій, світлотехніки виробничих приміщень тощо). Це дає змогу розширити їх професійний діапазон та можливості подальшого працевлаштування за фахом» [62].

### **Питання для контролю знань**

1. Становлення дизайн-освіти в Європі.
2. Стиль викладання професійних дисциплін зі спеціальності Дизайн у Великій Британії.
3. Дизайн-освіта у Німеччині. Баухауз, Ульмська школа.
4. Данська школа дизайну.
5. Польська школа дизайну. Особливості.

**Завдання**

1. Дослідити розвиток дизайну в обраній європейській країні і підготувати презентацію (реферат) на тему: «Становлення і розвиток дизайн-освіти в Європі. Обрана країна».

## РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЇ ДИЗАЙНЕРА

Сучасне суспільство налічує понад п'ятдесят тисяч професій та спеціальностей. Дизайнер – це професія чи спеціальність? Відомо [63], що професія – це рід занять, вид трудової діяльності, що вимагає певних теоретичних знань і практичних навичок. Трудова діяльність, в свою чергу, визначається характером продукту, що створюється, знаряддями праці, що використовуються в процесі роботи, і специфічними умовами виробництва. Спеціальність – підтип професії, в межах якої визначається розподіл праці. Професія (фах) є узагальнюючою для групи споріднених спеціальностей [64]. Таким чином, дизайнер – це професія, а дизайнер-графік, промисловий дизайнер, дизайнер середовища, дизайнер одягу тощо – це спеціальність.

Термінологічне тлумачення спеціальності «дизайнер», що виокремилася зі значної кількості творчих спеціальностей, було визначено в 1959 році Міжнародною радою товариств промислового дизайну (ICSID), заснованою в 1957 році в Лондоні, та внесено до міжнародного кодексу професій під назвою «промисловий дизайнер» [65]. Промисловий дизайнер – фахівець, здатний на основі отриманих знань, технічної підготовки, практичного досвіду та особливостей свого візуального мислення обґрунтувати технологію виготовлення промислових виробів, визначити найбільш доцільні матеріали, раціональну конструкцію, форму, колір, функціональну та художню обробку.

Відомий у дизайн-освітнянському просторі науковець, один із зачинателів дизайну на Волині і в Україні, Орест Хмельовський стверджує: «Дизайнер – це художник, який працює в тих галузях виробництва, де використовуються прийоми ужиткових мистецтв, ремесел та ручного декору, є промисловим дизайнером, якщо вироби, створені за його ескізами чи моделями, випускаються серійно, надходять у вільний продаж і не є результатом його персональної творчості» [66].

Сьогодні дизайнер – це фахівець у галузі формотворення виробів, формування інформативного та просторового середовища, озброєний сумою необхідних різноманітних знань, здатний повноцінно реалізувати свої уявлення про соціальні потреби, функціональність, конструктивність, технологічність виробів у конкретному матеріальному об'єкті. Як було зазначено в попередньому розділі, дизайнер як особистість володіє дизайн-мисленням, яке починається з емпатії – здатності розуміти емоційний стан іншої людини та співпереживати їй, вирішувати проблеми, пов'язані надалі з художньо-образним творенням просторово-предметного середовища.

### Тема 1. Психологічні основи творчого мислення

Дві складові художньо-образного творення дизайнером просторово-предметного середовища, увагу на які акцентував Віктор Папанек: «свідомі й інтуїтивні зусилля», спрямовані на створення дизайн-об'єкта, який не тільки узагальнює абсолютний продукт фантазії або уяви художника, а й відповідає

поставленим цілям і задачам у відповідній системі. В цьому процесі взаємодії двох складових постійно виникає питання, яким же чином і на яких підставах забезпечується гармонія краси і користі? Такими об'єктивними підставами вважаються професійні знання і творче (креативне) мислення дизайн-проектувальника [67; 68]. Тобто дизайн як творче проектування – це процес креативного дизайн-мислення особистості, спрямований на створення «значимого порядку», як стверджував Віктор Папанек [39].

### ***Креативність і креативне мислення***

Креативне мислення – продукт психічної діяльності особистості, її внутрішнього світу як відбиття навколишньої дійсності у явищах і предметах. Термін «креативність» (англ. *to create* – створювати, *creative* – творчий) тлумачиться українською мовою як творчі здібності особистості продукувати принципово нові ідеї, що відрізняються від традиційних або прийнятих схем мислення, вирішувати проблеми, що виникають усередині статичних систем. Ці творчі здібності як незалежний чинник у складній структурі набуття знань, переживань і мислення обдарованої особистості властиві тільки конкретному індивідууму [69].

Креативна особа інтуїтивно відчуває, що для створення нової ідеї, рішення важкої задачі: потрібно додати одну деталь або перевернути все догори дном, придумати щось принципово нове або розібрати і скласти по-іншому щось вже звичне, діяти всупереч стереотипам, що склалися, або просто знайти спосіб поглянути на статичні системи динамічно [69].

Сім пунктів розгалуження щодо тлумачення терміна «креативність»:

1. Креативність – це створення нового з того, що вже є.
2. Креативність – це вирішення проблем абсолютно новим неординарним способом.
3. Креативність – це відмова від стереотипного мислення.
4. Креативність – це гнучкість і оригінальність.
5. Креативність – це схильність до аналізу і синтезу.
6. Креативність – це здатність інтуїтивно відчувати правильний напрям думки.
7. Креативність – це вміння генерувати велику кількість ідей.

Отже, творчість (креативність) – це здібність до нового, незвичайного бачення проблеми або ситуації, діяльність людини, спрямована на створення якісно нових, не відомих раніше духовних або матеріальних цінностей (нові твори мистецтва, наукові відкриття, інженерно-технологічні, управлінські чи інші інновації тощо). Необхідними компонентами творчості є фантазія, уява, психічний зміст яких вивчає наука «Психологія творчості».

Психологія (від грец. *ψυχή* (*psyché*) – душа, дух; *λόγος* (*logos*) – вчення, наука) – наука, що вивчає психічні явища (мислення, почуття, волю) та поведінку людини, пояснення якої знаходимо в цих явищах. Предметом вивчення науки психології є внутрішній світ людини як відбиття навколишньої дійсності у явищах і предметах. Тобто психіка – це особлива властивість

високоорганізованої матерії відбивати об'єктивний світ. Високоорганізована матерія – сіра і біла речовина спинного і головного мозку, яка є матеріальною основою нервової системи, особливі властивості якої здатні напрацьовувати творчий (креативний) продукт [70].

### ***Закономірності будови нервової системи людини***

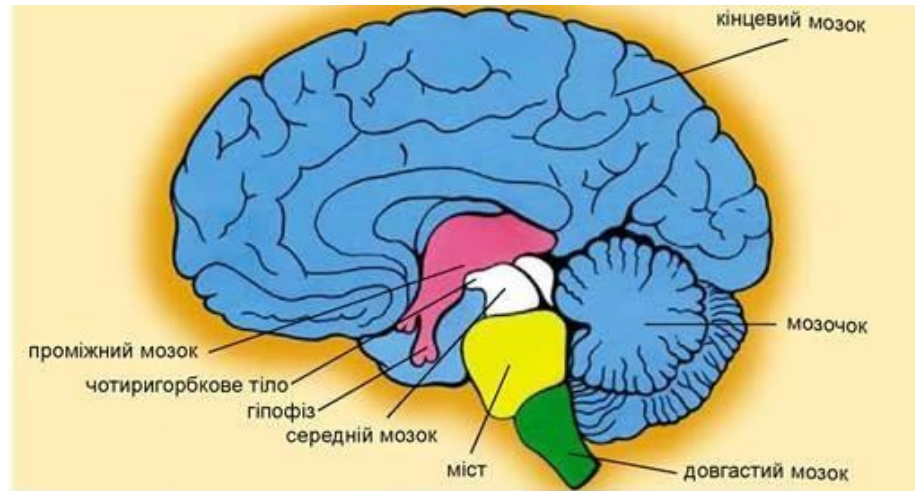
Нервова система уособлює усе розмаїття нервових процесів і станів людини, їх психічні властивості. Нервова система управляє діяльністю різних органів і систем, забезпечує функціонування всіх систем організму як єдиного цілого, здійснює зв'язок із зовнішнім середовищем, координує процеси, що відбуваються в організмі залежно від стану зовнішнього і внутрішнього середовища. Нервову систему за морфологією будови розділяють на центральну і периферійну (Додаток А, ілюстрація А1) [71]. До центральної системи відносять спинний і головний мозок, до периферійної – спинномозкові і черепні нерви, їх корінці, гілки, сплетення, вузли і закінчення. Функціонально (відповідно до задач, що виконуються) нервову систему підрозділяють на соматичну і вегетативну (автономну) [72]. Соматична нервова система іннервує тіло, поперечні полосаті м'язи, шкіру, забезпечує зв'язок організму із зовнішнім середовищем. Іннервація (від лат. *in* – в, нерви усередині) – це пронизування органів і тканин нервами, забезпечення зв'язку з центральною нервовою системою. Соматична нервова система контролюється свідомістю. Функцією вегетативної (автономної) нервової системи є підтримка сталості внутрішнього середовища організму, пристосування його до умов навколишнього середовища, що постійно змінюється. Ця система складається із нервових вузлів, розташованих уздовж спинного мозку та у різних внутрішніх органах, а їх центри розташовані в різних відділах центральної нервової системи: в спинному, довгастому, середньому і проміжному мозку. Вегетативна нервова система не підпорядковується свідомості, хоча й підпорядкована головному і спинному мозку.

Діяльність нервової системи людини дає підстави розглядати живий організм виключно як складну саморегулюючу систему. Творчий продукт виробляється центральною нервовою системою.

Ключовим органом центральної нервової системи людини, головним регулятором усіх функцій організму є головний мозок, без якого людина не існує. Мозок усіх людей має однаковий зовнішній вигляд: зі складками, борознами та звивинами та однаковою будовою, але за своєю структурою мозок у кожної людини унікальний, що залежить від середовища, в якому людина формується та живе. За консистенцією мозок подібний желе, що на 80 % складається з води. Зневоднення у 2 %, спричинить різкі зміни пам'яті та уваги. Мозок людини потребує 20 % загального кисню, недостатня кількість якого вже через 5–10 хвилин призводить до його незворотних пошкоджень [73]. Головний мозок складається із довгастого мозку (зелений), варолієвого мосту (жовтий), мозочку (синій, наче посічений), середнього мозку (білий), проміжного мозку (червоний) та великих півкуль (ілюстрація 2.1) [74].

Спинний мозок людини має вигляд довгого тяжу, розташованого в хребтовому каналі. В середньому його довжина у чоловіка становить 45 см, у жінки – 41–42 см.

Основною структурною і функціональною одиницею нервової системи є нервова клітина. Скупчення нервових клітин утворює сіру речовину спинного і головного мозку, а скупчення їх відростків – білу речовину.



Ілюстрація 2.1. Схематичне зображення головного мозку людини [74]

Клітина – елементарна одиниця будови й життєдіяльності всіх організмів, що володіє власним обміном речовин, здатна до самостійного існування, самовідтворення й розвитку. Нервові клітини називаються нейронами (Додаток А, ілюстрації А2, А3) [75]. Нейрон являє собою протоплазматичне тіло діаметром 0,005–0,05 мм з ядром, численною кількістю коротких відростків – дендритів (приймають і передають інформацію до тіла клітини) і одним-двома довгими відростками, що називаються нейритами або аксонами [76].

Разом зі звичайними клітинами, що відповідають за обмін речовин, заповнюючи проміжки між нейронами, вони утворюють нервову тканину, нервові волокна. Групи нервових волокон, об'єднаних сполучною оболонкою, називаються нервами.

За допомогою аксонів передаються імпульси від однієї нервової клітини до іншої або до робочих органів. Сигнали від однієї клітини до іншої передаються завдяки універсальним нервовим зв'язкам через спеціальні мембранні структури – синапси [77]. Нейрони мозку комунікують між собою та з нейронами інших відділів нервової системи також завдяки синапсам, а синаптична пластичність є основою навчання і пам'яті.

Із розвитком нервової системи аксони покриваються ізолюючими оболонками. Цей процес називається мієлінізацією. Аксони, покриті ізолюючими оболонками, набувають здатності незалежного сприйняття і проведення нервових сигналів.

Скупчення нервових волокон, позбавлених мієлінових оболонки, являє собою сіру речовину, скупчення мієлінізованих нервових волокон – білу речовину мозку. Сіра речовина складається з величезної кількості клітин, розміщених у декілька шарів, знаходиться головним чином на поверхні великих півкуль і обумовлює кору головного мозку. Є сенс відзначити, що в кожній області кори головного мозку групи клітин, що приймають збудження від того чи іншого периферійного сприймаючого апарату, мають строго визначений просторовий порядок, тобто в корі головного мозку має місце своєрідна проєкція периферійної сприймаючої поверхні (шкіри, сітківки ока тощо). Причому збудження, що йдуть з периферії, надходять у півкулю мозку, протилежну тій стороні тіла, де вони виникли.

Чим більшого значення набуває той чи інший вид роздратування в житті людини або тварини та чим більш тонким і складним повинен бути аналіз цих роздратувань, тим більшу площу займає в корі головного мозку представництво того органу чуттів, звідки йдуть ці роздратування. Наприклад, значне місце в корі головного мозку займають клітини, пов'язані з м'язами губів і язика – органів мови. Найменше місце займає функціонально менш важливе представництво тулуба, пальців ніг.

Нервова система функціонує як єдина і цілісна, але кожна з її частин здійснює регулюючу і координуючу функцію в конкретній області життєдіяльності організму. Спинний мозок є регулятором роботи окремих м'язових груп та внутрішніх органів і здійснює керування найпростішими рухливими реакціями. Продовгуватий мозок, вароліїв міст, середній та проміжний мозок становлять ствольну частину головного мозку. Стволова частина головного мозку і мозочок координують складні рухи (ходьба, біг, плавання тощо) та регулюють роботу внутрішніх органів. Уся складна психічна діяльність (наприклад мова, інтуїція) є функцією кори головного мозку. Поруч із корою у психічній діяльності бере участь і підкірка, яка є проміжною ланкою в системі зв'язків між різними областями нервової системи. Функції різних груп нервових клітин у корі головного мозку також диференційовані: мовний центр знаходиться в лівій півкулі, зоровий центр розташований у потиличній частині черепа, слуховий – в основі вискової кістки.

### ***Рефлекторна природа діяльності нервової системи***

Як було зазначено вище, живий організм є складною саморегулюючою системою, а діяльність нервової системи людини здійснюється завдяки її рефлекторній природі. Рефлекс (від лат. *reflexus* – звернення назад, відбиття) – закономірна відповідна реакція організму на роздратування рецепторів або органів чуття, що здійснюються за допомогою нервової системи. Розрізняють аферентну (доцентрову) і еферентну (відцентрову) іннервацію (Додаток А, Ілюстрація А5) [78]. Еферентні нервові волокна (від лат. *efferens* – що виносить) – рухові (моторні) волокна, що передають збудження (роздратування) від центральної нервової системи до робочих органів. Аферентні нервові волокна (лат. *afferens* – що приносить) – доцентрові нервові волокна (відростки

нервових клітин), по яких порушення передається від тканин до центральної нервової системи. Сигнали про стан органу і процеси, що відбуваються в ньому, сприймаються чутливими нервовими закінченнями (рецепторами) і передаються доцентровими волокнами в центральну нервову систему. По відцентрових нервах здійснюється передача у відповідь сигналів, що регулюють роботу органів, завдяки чому центральна нервова система постійно контролює і змінює діяльність органів і тканин відповідно до потреб організму.

Всі рефлексії розділяються на безумовні й умовні. Безумовні рефлексії – це природжені реакції на вплив навколишнього середовища, що наслідують організм. Безумовні рефлексії постійні і не залежать від навчання та спеціальних умов для їх виникнення. Спостерігається велика кількість безумовних рефлексіїв: оборонні, харчові, статеві тощо. Наприклад, на больові роздратування організм відповідає оборонною реакцією. Реакції, що лежать в основі безумовних рефлексіїв, напрацьовуються тисячоліттями в процесі боротьби за існування. Поступово, в умовах довготривалої еволюції, безумовно-рефлекторні реакції, необхідні для задоволення біологічних потреб і збереження життєдіяльності організму, закріплювалися і передавалися як спадщина, а ті, які втрачали свою цінність для життєдіяльності організму, втрачали свою доцільність, зникали й не відновлювалися [78].

В процесі індивідуального розвитку у високоорганізованих тварин, до яких відносяться і люди, утворюються особливі види рефлексіїв – умовні. Ці рефлексії забезпечують відповідну реакцію організму на зміни в навколишньому середовищі, врівноважуючи таким чином існування людини або тварини в ньому. На відміну від безумовних рефлексіїв, які здійснюються роботою низьких відділів центральної нервової системи (спинним, продовгуватим мозком, підкорковими вузлами), умовні рефлексіїв забезпечуються в основному вищими відділами (корою великих півкуль головного мозку).

Людина і тварини володіють вродженими елементарними здібностями пізнавального характеру, які дозволяють їм сприймати світ у вигляді елементарних відчуттів, запам'ятовувати інформацію. Всі основні види відчуттів – зір, слух, дотик, нюх, смак, шкірна чутливість тощо – з народження наявні у людини і тварин. Їх функціонування забезпечується наявністю відповідних рефлекторних аналізаторів. Однак сприйняття і пам'ять розвиненої людини відрізняються від аналогічних функцій у тварин і новонароджених немовлят.

Будь-яка група (популяція), для того щоб вижити, повинна володіти засобом, що дозволяє її членам спілкуватися між собою, спрямовувати та координувати дії кожного з них. Майже в усіх видів тварин є способи передачі інформації, за допомогою яких кожна тварина може повідомляти інших представників свого виду про небезпеку, привертати увагу потенційного шлюбного партнера або забороняти проникнення на свою територію. Ці сигнали, однак, завжди пов'язані з тією чи іншою поточною ситуацією, і жодна тварина, крім людини, не здатна передавати інформацію, що не відноситься до певного моменту. Тільки людські істоти можуть за допомогою слів повертатися

в минуле, роблячи давні події доступними пізнанню, а також повідомляти заздалегідь про деякі події або дії, що відбудуться наступного разу, або про необхідні кроки для їх здійснення. Відповідно до цього відомий фізіолог Іван Павлов визначив дві сигнальні системи кори головного мозку. Слова, сполучення слів, які людина чує або бачить у тексті, що служать їй сигналами про відповідні предмети і явища дійсності, створюючи можливість обходитися без самих предметів і явищ, тому що слова замінюють їх, І. П. Павлов назвав другою сигнальною системою, на відміну від першої, яка представляє навколишні предмети і явища. Друга і перша сигнальні системи у людини нерозривно пов'язані одна з одною і перебувають у постійній взаємодії. Друга сигнальна система служить основою людського мислення, засобом спілкування людей і регулятором поведінки людини.

Діяльність кори великих півкуль головного мозку, представляючи сигнальну систему загалом, у людини значно більш досконала, ніж у тварин через те, що людина володіє мовою, яка розвивалася в процесі трудової і суспільної діяльності.

### **Питання для контролю знань**

1. Дизайнер – це професія чи спеціальність? Сформулювати сучасне тлумачення терміна «дизайнер».
2. Креативність як творча здібність особистості продукувати принципово нові ідеї. Сім пунктів розгалуження щодо тлумачення терміна «креативність».
3. Внутрішній світ людини, її психіка як особлива властивість високоорганізованої матерії відбиття навколишньої дійсності у явищах і предметах.
4. Закономірності будови нервової системи людини.
5. Нервові клітини. Сіра і біла речовина.
6. Рефлекторна природа діяльності нервової системи. Безумовні й умовні рефлекси.
7. Друга і перша сигнальні системи у людини і тварини.

### **Завдання**

Визначити за сьома пунктами розгалуження тлумачення терміну «креативність» свої творчі здібності.

## **Тема 2. Процеси пізнання дійсності і формування психічного обліку особистості**

Як було зазначено вище, діяльність кори великих півкуль головного мозку людини узагальнює досконалу сигнальну систему з тієї причини, що людина володіє мовою, а здатність особи визначати своє ставлення до навколишнього всесвіту через суспільно напрацьовану систему знань, закріплених у мові, обумовлює свідомість.

### ***Свідомість, підсвідомість, позасвідомість***

Свідомість – один із найскладніших психічних процесів, що визначає ставлення людини до навколишнього всесвіту. Свідомість має вирішальне значення у будь-якій сфері людської діяльності, зокрема й мистецькій, супроводжуючи увесь шлях цієї діяльності. Як це довести? Ще до того, як приступити до виконання будь-якої роботи, людина форматує перелік питань і дій:

1. Обмірковує заздалегідь план її виконання.
2. Вибирає необхідні засоби для її виконання.
3. Спілкується з іншими людьми.
4. Перевіряє свої припущення.
5. виправляє допущені помилки.
6. Наполегливо долає перешкоди, що з'являються на шляху досягання поставленої мети.

поставленої мети.

Таким чином, свідомість супроводжує увесь шлях діяльності людини до виконання поставленої задачі. Звідси і характеристика цієї діяльності як свідомої.

Слід зазначити, що виникає свідомість тільки в суспільстві, що не зовсім збігається з еволюційною теорією Дарвіна щодо походження людини від мавпи. *Приклад.* У 1940 році лауреат Нобелівської премії з психології Курт Вензер провів на Женевському озері витончений експеримент з дуже розумною мавпочкою, яка вміла робити майже все – палкою збивати банани з дерева, подовжувати палицю, якщо не вистачало довжини, і головне – не боялася вогню, заливаючи його водою, що набирала у кружку із діжки. К. Вензер посадив Мейзі на маленький пліт і відштовхнув його від берега. За його командою на плоті загоряється полум'я. Мейзі бере в зуби кружку, не реагуючи на словесні підказки оточуючих, з великим зусиллям добирається до берега, набравши води у кружку з діжки, і пливе назад. Зробивши три такі ходки, Мейзі все-таки заливає вогонь, не розуміючи, що вода поруч. Тобто мавпочка не володіє системою напрацьованих у суспільстві знань, закріплених у мові.

Свідомість як наслідок діяльності кори великих півкуль головного мозку залежить від динаміки їх взаємодії. Спільну роботу клітин сірої і білої речовини з відповідною швидкістю взаємодії обумовлює коефіцієнт розумового (інтелектуального) розвитку (IQ), або інтелект. Інтелект (від лат. *intellectus* – відчуття, сприйняття; розуміння; розум) – якість психіки, що складається зі здатності пристосовуватися до нових ситуацій, здібності до навчання, запам'ятовування потрібної інформації на основі досвіду, розуміння і застосування абстрактних концепцій, використання своїх знань для управління навколишнім середовищем. Загальна здібність до пізнання і вирішення труднощів об'єднує всі пізнавальні здібності: відчуття, сприйняття, мислення, пам'ять, уяву, а також увагу, волю і рефлексію і може бути визначена за допомогою IQ.

Визначення IQ проводиться експериментально-психологічно за методиками Біне-Симона, Пробста, Векслера. Нормальні значення IQ

знаходяться у межах 85–100 % [79]. Проте слід пам'ятати, що інтерпретація даних методики вимагає великого досвіду і здатна припуститися помилки стосовно рівня розвитку обстежуваного.

Нещодавно в університетах Каліфорнії та Нью-Мексико провели кумедний експеримент: вчені просканували мозок групи чоловіків і жінок з абсолютно однаковим коефіцієнтом розумового розвитку (IQ). Результат вийшов досить приголомшливим: виявляється, в мозку чоловіків у шість з половиною разів більше сірої речовини, ніж у жінок; зате у жінок майже вдсятеро більше речовини білої. Причому жіноча біла речовина в основному зосереджена в лобових частках, тоді як у чоловіків її там немає взагалі. І це дуже істотний факт: адже саме лобовим часткам, як вважають науковці, належить ключова роль в управлінні емоціями, формуванні особливостей характеру та розсудливості, що визначають особу. Таким чином, виходить, що всі ці хитромудрі теорії щодо гендерних відмінностей із серії «чоловіки з Марса, жінки з Венери» цілком можуть знайти психологічну підоснову. Дуже схоже, що чоловічий і жіночий мозок дійсно підключені по-різному і мають різну конфігурацію. Результат на виході (інтелект) – той же, але те, як він досягається, розрізняється досить сильно [80].

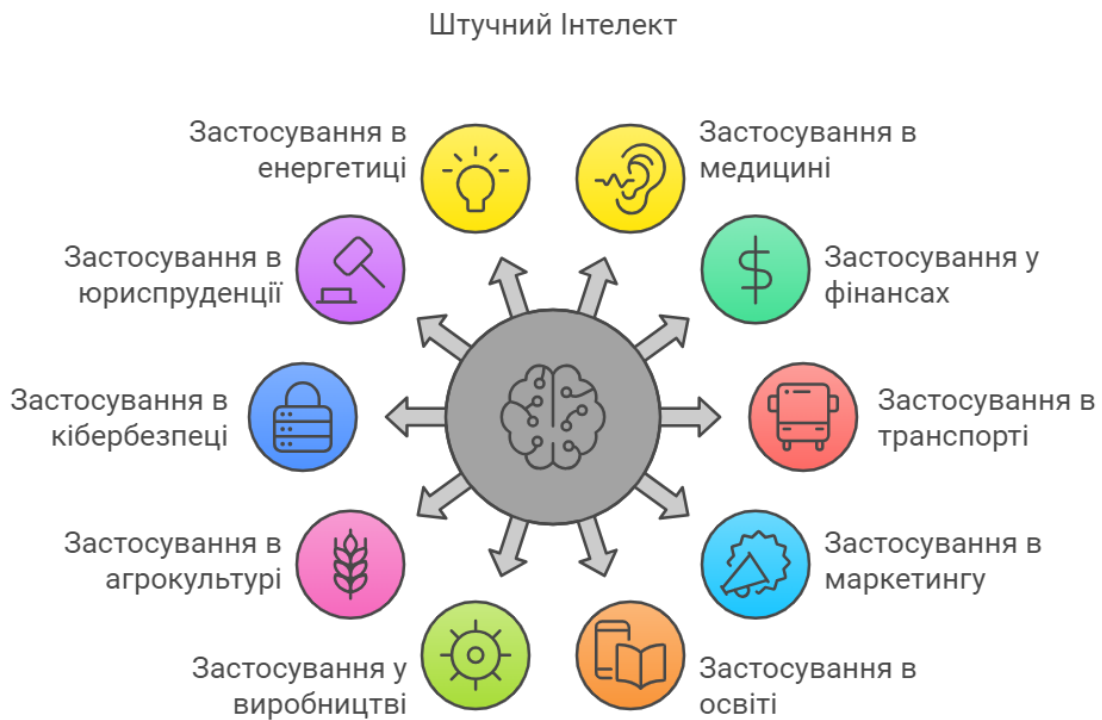
Наша свідомість взяла б на себе надмірне навантаження, якби кожний крок нової діяльності здійснювався під її контролем. Свідоме ставлення людини до навколишнього всесвіту розподіляється на три види дій: свідомі, підсвідомі і позасвідомі [81]. Сканування мозку людини сучасними методами свідчить, що живий мозок приблизно на 40 % складається з «сірої речовини» і на 60 % – з «білої речовини». Обидва ці терміни не є точним описом кольору, який спостерігається, але при розгляді перетину білої та сірої речовини під мікроскопом встановлено, що це два абсолютно різні типи мозкової тканини. Сіра речовина містить ті клітини, де здійснюється фактична «обробка» інформації. При цьому споживається приблизно 94 % всього кисню, що використовується нашим мозком. Біла речовина – це жировий протеїн (так званий мієлін), який виконує роль ізолюючої оболонки дендритів і аксонів. Вона відіграє важливу роль у передачі нервових імпульсів між різними ділянками головного та спинного мозку. Інакше кажучи, це комунікаційна мережа мозку, що зв'язує різні частини сірої речовини, а також саму сіру речовину з рештою всього організму, це процеси аналізу інформації і формування поведінкових реакцій, що не досягають рівня свідомості. Тобто на рівні підсвідомості діє механізм «психологічного самозахисту», коли мозок сам обмежує доступ у свідомість інформації, здатної йому нашкодити [81]. Враховуючи, що мозок людини на 80 % складається з води, викликають зацікавлення дослідження відомого японського вченого Емото Масару, спрямовані на доказ того, що вода має здатність сприймати інформацію з навколишнього середовища, змінюючи свою молекулярну структуру. Доказом такого твердження є експерименти щодо впливу вимовлених слів на воду, яку швидко заморозували [82]. Залежно від змісту слів структура кристалів суттєво різнилася за своєю формою, орнаментальністю, естетичністю (Додаток Б,

ілюстрації Б1, Б2, Б3). Враховуючи істотний об'єм води в мозку людини, можна припустити, наскільки слово може впливати на її підсвідомість [83, 84].

Позасвідомі дії охоплюють всі психічні явища, які притаманні людині несвідомо, а саме: інстинкт, інтуїція, автоматизм, гіпноз тощо. Позасвідомі дії можуть грати як позитивну, так і негативну роль. Наприклад, навички на автоматичному рівні, спроможні збільшувати професійну майстерність, відіграють позитивну роль. У той же час машинальні акти, що стали звичними, спроможні знижувати творчий рівень діяльності людини. Фундаментальну теорію позасвідомості розробив австрійський психолог і невролог Зігмунд Фрейд, який сформулював концепцію структури психіки – вчення про динамічну взаємодію позасвідомості («Ід» – Воно), свідомості («Его», тобто Я) та («Суперего» – Над-Я). Якщо свідомість формується під впливом соціального середовища, то позасвідомість дана людині від народження. Відповідно до вчення за Фрейдом позасвідомість та свідомість знаходяться у постійному конфлікті, адже імпульси позасвідомості постійно «атакують» свідомість, а «принцип реальності» не дає можливості втілити їх у життя. Цей конфлікт розв'язується або через витіснення – повернення позасвідомих імпульсів у своє джерело, або через сублімацію – символічне вираження імпульсів у формі артефактів культури [85]. Часто користуються фразою «Застереження за Фрейдом» – це коли підсвідомість впливає на мову, і людина вимовляє фразу, яку б не хотіла висловити на цей момент, але суть цієї фрази свідчить, що людина так щиро думає.

Досить цікавою є аналогія функціональної діяльності мозку з роботою комп'ютера, де сіра речовина – процесор, а біла – електропроводка, спільну діяльність яких, причому на високій швидкості, можна назвати «інтелектом». Ця аналогія сьогодні підтверджена швидким розвитком штучного інтелекту (ШІ), застосування якого у різних галузях досить широке (ілюстрація 2.2) [86]. Алгоритми штучного інтелекту ми використовуємо щодня у своїх гаджетах, навіть не замислюючись, яким за складністю задач програмним забезпеченням насичений жорсткий диск. Програмування діяльності ШІ спрямоване на вирішення складних аналітичних завдань, які є прерогативою людини. Згідно з цим розрізняють загальний і вузький штучний інтелект. І якщо дійові межі вузького штучного інтелекту розроблені під одну конкретну задачу, наприклад: грати в шахи, розрізняти людей на фото, створювати картинку зі слів тощо, то нічого іншого ця програма не може. Загальний же штучний інтелект повинен робити все одночасно, але це – фантастика. Всі основні досягнення, які є нині, зроблені завдяки вузькому штучному інтелекту.

Свідома психіка людини – особлива властивість високоорганізованої матерії (сірої і білої речовини), що полягає у відбитті об'єктивного світу, відображенні навколишньої дійсності у явищах і предметах. Продукт цього відбиття, відображення дійсності, що напрацьовується в психічних процесах, психічних станах, психічних властивостях, виявляється у вигляді думок, дій, поступків, образів тощо, і є її величність Свідомість.



Ілюстрація 2.2. Застосування штучного інтелекту [84]

### ***Форми відбиття дійсності в мозку людини***

Все розмаїття форм відбиття дійсності в мозку людини, що обумовлює її психіку, можна розділити на три основні групи: психічні процеси, психічні стани, психічні властивості особистості [87].

#### ***Психічні процеси***

Послідовність стадій пізнавальної діяльності обумовлюють психічні процеси, пов'язані з безпосередньою пізнавальною діяльністю:

відчуття → сприйняття → мислення → мова → пам'ять → уява.

Відчуття – найпростіша форма пізнання – відбиття дійсності, що уловлюється сенсорними органами в певний момент. Це форма предмета, колір, температура, торкання до чогось, сприймання на слух. Відчуття (не плутати з почуттями) – це відбиття у свідомості окремих сторін і властивостей предметів або явищ довкілля внаслідок їх впливу на сенсорні органи. Відчуття – вихідна стадія пізнання.

Наступний, вищий розумовий ступінь пізнання – це сприйняття дійсності, що обумовлює собою відбиття предмета або явища загалом, у сукупності його властивостей і якостей, на базі попереднього досвіду.

Найвищий рівень відбиття, тобто пізнання – це мислення. Базуючись на даних, що отримані за допомогою відчуття і сприйняття, мислення розкриває внутрішні зв'язки і закономірності предметів і явищ, які не доступні простому спогляданню, але є важливими і становлять їх суть. Мислення здійснюється за допомогою мови і мовлення. Будучи формою перебігу думки, мовлення є основним, найважливішим засобом спілкування людей. Образи,

знання, отримані при безпосередньому спілкуванні з предметами, явищами навколишньої дійсності, можуть зберігатися тривалий час навіть при їх відсутності. Відбиття того, що пізнане раніше, тобто його відображення, збереження і відтворення, називається пам'яттю.

У практичній діяльності людини знання, отримані в процесі відчуттів, сприйняття, мислення, зазвичай далі переробляються і на основі нового сполучення, комбінації елементів раніше сприйнятого, засвоєного створюються нові образи, ідеї. Цей активний процес створення нових образів, нових уявлень, ідей називається уявою.

*Психічні стани: увага, почуття, воля*

До психічних станів насамперед відноситься увага, що полягає в зосередженості на чомусь конкретному з одночасним відволіканням від усього іншого. Увага характеризує активність будь-якого пізнавального процесу і є найважливішою умовою успіху пізнання. Психічний стан людини обумовлюють також почуття і воля. Почуття – це своєрідна форма відбиття дійсності, в якій відображене ставлення людини до світу. Це почуття може бути більш-менш стійким (любов, ненависть тощо) або короткочасним, викликаним певною конкретною ситуацією (радість, печаль). На відміну від емоцій, почуття притаманне лише людині. Серед різноманіття людських почуттів виділяють групу вищих почуттів – естетичних і моральних [88].

Відбиття зовнішнього світу своєрідно заломлюється у почуттях і волі людини. І якщо почуття – це те чи інше ставлення людини до дійсності, до того, що вона пізнає і робить, то свідоме регулювання людиною своєї поведінки, здатність долати перепони в процесі цілеспрямованих дій обумовлюють волю людини.

Психічні процеси і стани в сукупності з утвореннями, якими є знання, вміння, навички, служать основою, на якій формується психічний облік особистості конкретної людини. І проявляються ці особливості у психічних властивостях: спрямованість, характер, темперамент, здібності.

*Психічний облік особистості. Психічні властивості*

Спрямованість, включаючи інтереси, схильності, потреби, мотиви діяльності, ідеали, визначає рівень розвитку особистості, її активність. Головним, вирішальним фактором у спрямованості особистості є її світогляд, система поглядів на розвиток суспільства, природи, свідомості і переконань.

– це стійкий спосіб поведінки, який відображає ставлення особистості до різних сфер життя та інших людей

Характер людини – це система певних відношень до дійсності, що сформувалися в процесі життєдіяльності і виражають індивідуальне сполучення суттєвих сторін особистості. Характер або вдача (не плутати з удачею) – динамічна, упорядкована сукупність стійких, індивідуально-психологічних особливостей, що формуються в процесі життєдіяльності людини і виявляються в її діяльності та суспільній поведінці: у ставленні до

колективу, до інших людей, до праці, навколишньої дійсності та самої себе. Як правило, для позначення цього явища слово «вдача» вживається у літературі художнього спрямування, а термін «характер» – у науковій літературі з психології. Є, наприклад, дуже вживане словосполучення «лагідна вдача». Наприклад, Павло Глазовий писав: «Ми злом не платимо за зло. Такої лагідної вдачі. Ні в кого у світі не було» [89]. Словосполучення щодо вживання різного роду характерних особливостей людини мають досить широкий діапазон [90]:

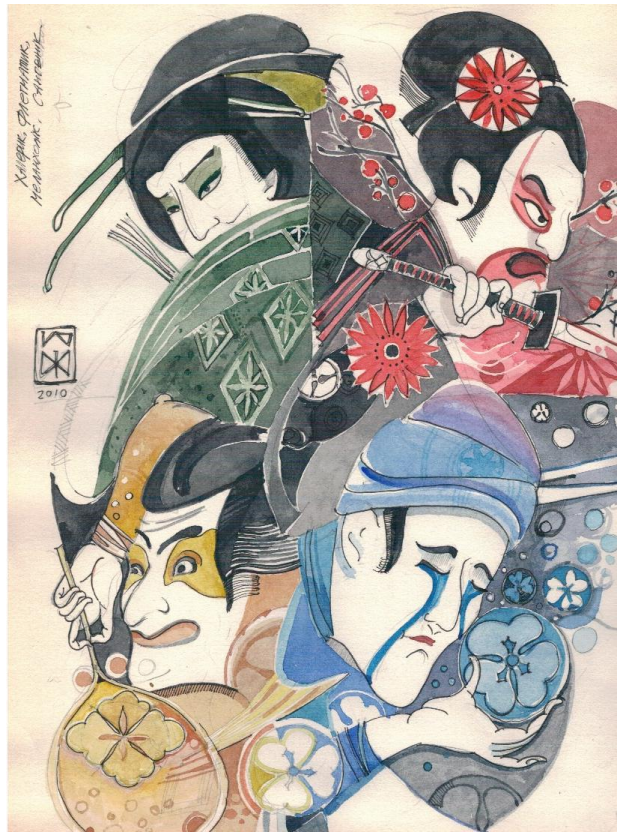
1. Ставлення людини до інших людей, до колективу, до суспільства: комунікабельність, індивідуалізм, колективізм (товариськість, чуйність, повага до інших і «протилежні» риси – замкнутість, черствість, грубість, зневага до людей).

2. Риси, що показують ставлення людини до праці, до своєї справи (працьовитість, схильність до творчості, сумлінність у роботі, відповідальне ставлення до справи, ініціативність, наполегливість і «протилежні» їм риси – лінощі, схильність до рутинної роботи, несумлінність у роботі, безвідповідальне ставлення до справи, пасивність).

3. Риси, що показують, як людина ставиться до самої себе (почуття власної гідності, гордість, самокритичність, скромність і «протилежні» їм риси: зарозумілість, що іноді переходить у нахабність, марнославство, егоцентризм як схильність розглядати в центрі подій себе і свої переживання, егоїзм – схильність піклуватися переважно про своє особисте благо).

4. Риси, що характеризують ставлення людини до речей (акуратність або неохайність, дбайливе або недбале поводження з речами).

Темперамент людини (від лат. *temperamentum* – відповідне співвідношення рис людини, що походить від *tempero* – змішую в належному стані) – це якість особистості, що сформувалася на основі генетичної обумовленості її нервової системи і значною мірою залежить від стилю її діяльності. Темперамент характеризує індивідуальність з боку динамічних особливостей його психічної діяльності: темпу, швидкості, ритму, незалежно від цілей, мотивів і змісту [91]. Темперамент слабко змінюється протягом життя; він не впливає на спрямованість, моральні якості, переконання, зацікавлення, інтелектуальні задатки й здібності. Класична теорія чотирьох темпераментів давньогрецького лікаря Гіппократа, який увійшов в історію як «батько медицини», узагальнює такі типи властивості психіки: сангвінік, флегматик, холерик і меланхолік (ілюстрація 2.3). Сучасна медична наука відкинула теорію чотирьох темпераментів, хоча її і продовжують використовувати як метафору в певних психологічних галузях.



Ілюстрація 2.3. Візуалізація класичної теорії чотирьох темпераментів (сангвінік, холерик, флегматик і меланхолік)  
Автор – Беденко Тарас, студент 4-го курсу ЧДТУ

Здібності – це такі властивості особистості, які є необхідною умовою успішного виконання поставлених завдань за відповідним родом діяльності.

### ***Усвідомлення буття особистістю***

Усвідомлення буття, в чому полягає його суть, точніше його функціональна суть? Згадаймо висловлювання давньокитайського філософа, засновника даосизму Лао Дзи [92], який стверджує, що гармонію буття обумовлюють форма та її внутрішній зміст, наводячи такі приклади:

Тридцять спиць сполучено однією віссю,  
Але саме порожнеча між ними  
Складає суть колеса.  
Горщик ліплять з глини,  
Але саме порожнеча в нім складає суть горщика.  
Будинок будується з стін з вікнами і дверима,  
Але саме порожнеча в ньому складає суть будинку.

Функціональна суть буття охоплює все, що реально існує, – як матеріальні феномени (тобто форму – корисне), так і нематеріальні, духовні (вміст).

Нематеріальний вміст буття особистості узагальнює її психіка шляхом відбиття дійсності в мозку людини – вищому відділі центральної нервової

системи. Як було зазначено вище, наслідком такого відбиття є здатність особистості не тільки пізнавати властивості навколишніх предметів і явищ – їх форму, величину, просторове розміщення, кольорові співвідношення тощо, а й розвивати мислення, пам'ять, увагу, формувати потреби, прагнення, почуття, інтереси, характер, погляди на дійсність тощо. На позначення сфери психології людини, що пов'язана з її пізнавальним процесом і свідомістю, яка включає знання людини про світ і саму себе, у педагогіці й психології застосовують термін «когнітивна сфера особистості».

Особистість як людську індивідуальність можна назвати як суб'єктом пізнання, так і суб'єктом перетворення світу, тобто це носій свідомого пізнання і діяльності. Суб'єкт пізнання сам визначає і формує область зовнішнього світу, об'єктивну реальність, яку він збирається вивчати і перетворювати. Отже, таке визначення терміна «суб'єкт» підходить тільки до особистості, наділеної розумом і жагою дослідницької діяльності. Особистість завжди є продуктом конкретних суспільно-історичних умов, тому що, будучи істотою суспільною, формується і розвивається в системі цих відносин, свідомо перетворюючи навколишнє середовище, будучи і суб'єктом перетворення світу. При цьому властивість психічних процесів і явищ для кожного конкретного індивіда, його когнітивна сфера – своя, характерна тільки для цієї особи із своїм Я. Переживання, думки, почуття суб'єкта – це його власні думки, його власні відчуття, його власні переживання, шматок його власного життя в плоті і крові, відповідно до чого першою суттєвою ознакою психічного є належність психічних процесів зі своїми властивостями конкретному індивідууму, суб'єкту. Тому особистість є і суб'єктом пізнання самої себе, і суб'єктом пізнання навколишнього світу, і суб'єктом перетворення світу [87].

Не менш важливою й істотною складовою психічного факту є друга риса – це ставлення суб'єкта до об'єкта, що існує незалежно від його психіки. Будь-яке психічне явище диференціюється (відокремлюється) від інших і визначається як відповідне конкретне переживання щодо сприйняття конкретної об'єктивної реальності, тобто внутрішня природа психічного явища виявляється через його ставлення до зовнішнього збудження. Психіка, її властивість відображати об'єктивну реальність, що існує зовні і не залежить від неї, обумовлюється здатністю усвідомлювати буття. Сам по собі процес усвідомлення є дійсно існуючим процесом. Було б безглуздо казати про відбиття навколишньої дійсності, якби те, що має відображати дійсність у своїй плоті і крові, не існувало як матеріальна сутність. Всякий психічний факт – це і шматок реальної дійсності у вигляді фізико-хімічних і біологічних перетворень, й одночасно – відображення дійсності; тобто не одне, а потім друге, а й одне і друге одночасно. Таким чином, друга своєрідна ознака психічного полягає в тому, що воно є і реальною стороною буття, і його відображенням. З подвійним співвіднесенням психічного, властивого індивідууму і відбиваючого реальний об'єкт, пов'язана складна, подвійна, суперечлива внутрішня будова психічного факту, наявність у ньому самого двох аспектів: переживання і знання. Ці два аспекти, представлені у свідомості людини в єдності і взаємопроникненні, навіть у зовсім елементарних психічних утвореннях, здатні все чіткіше

диференціюватися й набувати специфічних форм на вищих ступенях розвитку особистості, що обумовлює необхідність для кожної особи – вчитися, вчитися і вчитися, а педагогу вчитися постійно і систематично.

Внутрішня природа переживання як його ставлення до зовнішнього збудника називається усвідомленням переживання і завжди висвітлює об'єктивне ставлення переживання до причин, що його викликали, до об'єктів, на які воно (переживання) спрямоване, до дій, за допомогою яких воно може бути нейтралізовано. Усвідомлення переживання, таким чином, є завжди і воно неминуче, воно не замикається на внутрішньому світі особи, а співвідноситься з її зовнішнім, предметним світом. Людина може відчувати невизначене почуття неприємного занепокоєння, істинну природу якого вона сама не усвідомлює. Для того щоб усвідомити свій потяг, вона повинна усвідомити предмет, на який він спрямований.

*Приклад.* Студент виявляє нервозність, з меншою, ніж завжди, увагою слухає викладача, час від часу поглядаючи на годинник. Однак пара закінчилася. Друзі кличуть до буфету перекусити. Студент сідає за стіл і, з не властивою для нього поспішністю, починає їсти. Невизначене відчуття занепокоєння, про яке спочатку було важко сказати, що воно таке, визначилося з об'єктивного контексту – занепокоєння було викликане відчуттям голоду. Таким чином, переживання – це первинне, як психічний факт, специфічний прояв власного життя особистості в плоті й крові. У свідомості індивідуума, який переживає, психічне утворення стає переживанням у тих випадках, коли обумовлює зв'язок цілей і мотивів. Вони (цілі і мотиви) визначають зміст переживання як чогось, що відбулося з ним. У переживанні на передній план виступає не сам по собі предметний зміст того, що в ньому відбивається, пізнається, а його значення в житті індивідуума, тобто те, що він це уяснив і за допомогою цього вирішив задачі, які постали перед ним. Ці знання він отримав через переживання і вони допомогли йому подолати труднощі, з якими він стикнувся. Таким чином, переживанням, у вужчому, специфічному тлумаченні цього слова, цей процес стає у міру того, як індивідуум перетворюється на особистість і його переживання стають особистісними, значущими саме для нього.

У первинній, зародковій формі момент знання у свідомості проявляється в кожному психічному явищі, тому що будь-який психічний процес є відображенням об'єктивної реальності, але знанням у справжньому, специфічному тлумаченні цього терміна, пізнанням глибоким, активним пізнавальним проникненням у дійсність воно (знання) стає у людини у міру того, як вона в своїй суспільній практиці починає змінювати дійсність (дитина наносить кольорові плями на папір, розбила чашку і плаче тощо). Змінюючи, людина все глибше пізнає дійсність. Значення знань для пізнання дійсності та виділення їх об'єктивного змісту розкривається в історичному контексті суспільного пізнання. Високих ступенів об'єктивності, що піднімають знання до рівня наукового пізнання, воно досягає лише як суспільне пізнання, як система наукових знань, що розвиваються на основі суспільної практики. Розвиток наукового знання – продукт суспільно-історичного розвитку. У міру того, як суб'єкт включається в перебіг суспільно-історичного розвитку

наукового пізнання, він може, спираючись на цей розвиток, і сам власною науковою діяльністю просунути наукове пізнання на подальший, вищий ступінь. Таким чином, індивідуальне пізнання, оскільки воно здійснюється у свідомості індивідуума, завжди здійснюється як рух, що відштовхується (відправляється) від суспільного розвитку пізнання і знову повертається до нього. Наслідком інтенсивної та систематичної праці у відповідному напрямі є механізм творчості індивідуума, інтуїція.

### **Питання для контролю знань**

1. Дати визначення терміну «свідомість».
2. Довести, що свідомість має рішуче значення у будь-якій сфері людської діяльності, зокрема й мистецькій.
3. Розтлумачити зміст коефіцієнта розумового (інтелектуального) розвитку (IQ).
4. Форми відбиття дійсності в мозку людини.
5. Психічні процеси.
6. Психічні стани.
7. Психічні властивості.
8. Довести, що гармонію буття обумовлюють форма та її внутрішній зміст. Навести приклади.
9. Перша і друга суттєві ознаки психічного. Навести приклади з власної діяльності.
10. У яких випадках знання перетворюється на пізнання? Механізм творчості.

### **Завдання**

Аналізуючи ескізний автопортрет студента бакалаврату спеціальності Дизайн, який доводив свою колірну типовість шляхом його написання, визначити спрямованість, характер, темперамент і здібності студента бакалаврату як особистості.

Для виконання завдання студент магістратури повинен:

- чітко уявити для себе суть завдання, що стояло перед студентом бакалаврату;
- визначитися, які особливі відмінності притаманні особам згідно з колірною типовістю за порами року;
- чітко розуміти особливості психічного обриса особистості, виражені в психічних властивостях: спрямованість, характер, темперамент, здібності;
- обґрунтувати і довести здібності студента як особистості.

### Суть завдання студентам бакалаврату

Прослухавши лекцію з навчальної дисципліни «Колір як природна сутність» за темою «Колірна типовість людства» щодо колірної відповідності особистості за зовнішніми ознаками (колір очей, шкіри, волосся) порі року: весна, літо, осінь, зима, студент повинен написати свій автопортрет і довести свою колірну типовість.

### Тема 3. Творча діяльність. Механізм творчості

Вже кілька століть не вщухають жваві дискусії щодо проблем розкриття психологічних механізмів творчої діяльності: чи є творчість інтуїтивним процесом, чи вона підпорядкована логічним закономірностям? Зрозуміло одне – логічна творчість «ще не існуючого» відрізняється від логіки опрацювання «вже існуючого».

#### *Механізм інтуїції, механізм творчості*

Базуючись на власному творчому досвіді, можна впевнено сказати, що інтуїтивні рішення лише на перший погляд здаються несподіваними. Фактично ж вони являють собою складний наслідок тривалої розумової роботи та глибоких роздумів, які ніколи не минають безслідно. Під тиском напруженої роботи мозку відкриття або мислене, віртуальне створення образу здійснюється несподівано, у невизначеному місці, в непередбачений час, тому що інтуїція (лат. *intueri* – пильно, уважно дивитися) – це евристичний процес, який полягає у знаходженні розв'язку завдання на основі орієнтирів пошуку, не пов'язаних логічно або недостатніх для отримання логічного висновку. Було б великим дивом, якби у невігласів і нероб фонтанували ідеї та активно працювала їх інтуїція. Тобто психологічні механізми творчої діяльності як наслідок інтенсивної та систематичної праці у відповідному напрямі тісно пов'язані з феноменом інтуїції, яка часто непізнаними шляхами приводить людину до істини. Механізм інтуїції полягає в одномоментному об'єднанні розрізнених ознак явищ в єдиний комплексний орієнтир – думку, образ, творчий імпульс, і провідна роль у цьому випадку належить узагальненню змістового значення накопичених знань, що відносяться до завдань відповідної галузі. Саме вони й лежать в основі професійної інтуїції. Інтуїцію називають «стрибком розуму», що не обтяжений кайданами суворого міркування, раптовим осяянням, здогадом. Інтуїція пов'язана зі здатністю індивіда до екстраполяції, перенесення знань у нові ситуації, з пластичністю його інтелекту [88]. Несвідоме та свідоме, інтуїтивне та розсудливе у процесі творчості доповнюють одне одного.

Які умови здатні забезпечувати цей «стрибок розуму»? Цей «стрибок розуму» можливий тільки при високому рівні досвіду щодо узагальнення професійних знань. Наслідком інтенсивної та систематичної праці у відповідному напрямі є механізм творчості індивідуума. Творчий імпульс людини задається правою півкулею і виникає там же у вигляді несвідомих зорових образів. Подальше осмислення і упорядкування отриманої інформації пов'язане із взаємодією між півкулями та включенням для продуктивної праці усіх рівнів мови лівої півкулі [87].

Творча діяльність передбачає не тільки образне творення, але й діяльність людини щодо створення будь-яких суспільних, матеріальних або духовних цінностей у промисловості, науці, мистецтві на базі отриманих знань.

Механізм творчості – це психічні системи, утворені за життя, для:

- сприйняття інформації й енергії;
- обміну інформацією й енергією під час розв’язання психологічних задач і проблем;
- створення гармоній;
- вироблення творчих продуктів.

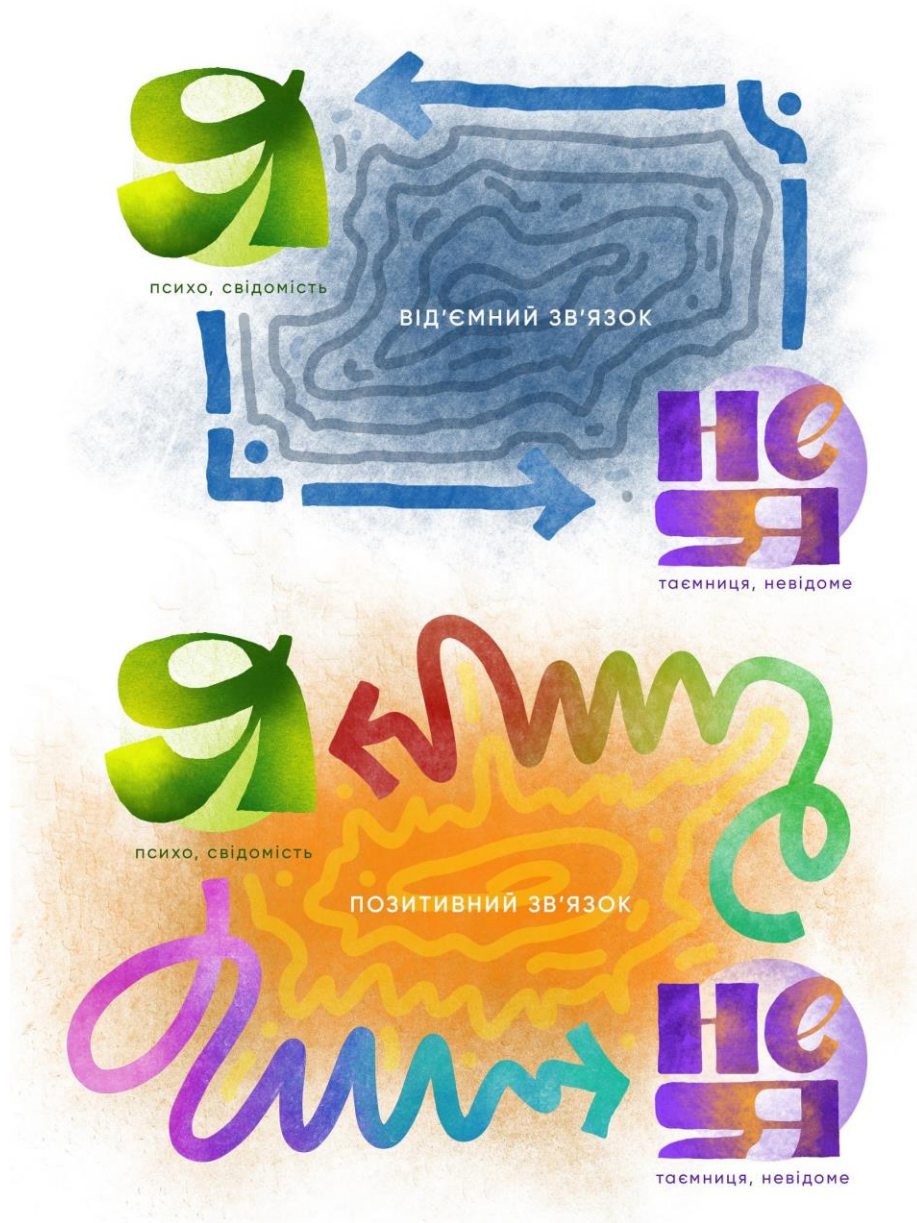
Механізм творчості, або, інакше кажучи, механізм перетворення дискомфорту (задачі, проблеми) на створення гармоній (відкриття, винаходи, художні образи) є в кожному з нас, але для того щоб він почав працювати, ми повинні привести свій механізм до стану гармонії. Для цього мислення, почуття, уява і психомоторика людини мають бути розвинені пропорційно і забезпечені належною енергією.

Механізм творчості описується формулою: Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме). Мозок – інструмент мислення, відчуттів і уяви, такий же, як і око, вухо, тобто інструмент втілення думки. Отже, зрозуміло, що думка виникає не в інструменті, а там, де інструмент торкається матеріалу, сировини і переробляє їх – на межі знання і незнання: наша психіка перетворює невідому таємницю на новий матеріальний або духовний продукт.

Відповідно до вищезазначеного механізм творчості – не орган тіла, але орган людини. І як будь-який орган, без якого неможливе нормальне життя людини, він має подвійну природу, узагальнену вищенаведеною формулою механізму творчості [87, с. 16]. Чому? Порівняймо процес роботи і творчості (ілюстрація 2.4). Робота – це матеріальне існування і духовний розвиток людини та їх умови (синє тло), творчість – це процес розв’язання задачі, стан натхнення, спалах енергетичного потенціалу щодо розв’язання задачі (помаранчеве тло). Цей спалах розриває межу невідомого, відокремлює його частину і перетворює на відоме. Творчість – незабутні миттєвості життя, нове знання, що стає джерелом прибуткової енергії, і тому творець практично не втомлюється. Йде посилення обох складових формули механізму творчості: Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме). Загальну схему регуляції механізму творчості особистості, що функціонує в режимі від’ємного (синє тло) та позитивного (помаранчеве тло) зворотного зв’язку, зображено на ілюстрації 2.4.

Таким чином, розбіжності між процесом роботи і творчості обумовлюються механізмами їх регуляції: робота здійснюється в режимі від’ємного зворотного зв’язку, а творчість – у режимі позитивного зворотного зв’язку. В процесі роботи в режимі від’ємного зворотного зв’язку система «Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме)» саморегулюється, тонко і точно пристосовується до її умов, виступаючи в ролі обмежувача, який стоїть на сторожі дотримання психофізіологічних лімітів системи. Я впливає на не-Я як обмежувач, що зберігає постійний (константний) статус людини; не-Я, навпаки, – як енергетичний підсилювач активності креативної системи. Процес творчості здійснюється в режимі позитивних зворотних зв’язків, який має наслідком зростаюче підсилення загального енергетичного стану системи «Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме)», забезпечуючи, таким чином,

оптимальні умови розв'язання задачі. Обумовлене позитивним зворотним зв'язком загальне підвищення енергетичного забезпечення функцій сприяє пришвидшенню дій мислення, почуттів та уяви, прогресивно зростає потужність механізму творчості. Лавиноподібне збільшення енергетичного потенціалу мобілізує резонанс психе і тіла людини та утворює стан натхнення, катарсису (від грец. *katharsis* – очищення, душевна розрядка). У стані сильного почуттєвого потрясіння відбувається часткове вимкнення з режиму роботи від'ємного зворотного зв'язку, який лімітує активність системи «Я (*психе, свідомість*) і не-Я (*таємниця, невідоме*)». Наслідком такого вимкнення є зрушення системи до вищої активності, тобто творчість відбувається з більшим, ніж звичайне, напруженням дії.



Ілюстрація 2.4. Загальна схема регуляції механізму творчості особистості в двох режимах зв'язку: від'ємному і позитивному  
Автор – Мусатенко Анастасія, студентка магістратури ЧДТУ

Подібна ситуація виникає при співвідношенні відчуття людини і, як наслідок, почуття. Перше – психічний процес, друге – психічний стан. Вони існують не усередині нас, а поза нами і є результатом взаємодії із зовнішнім об'єктом, а також одне з одним. Якщо дія із зовнішнім об'єктом викликає позитивні відчуття, то енергія до нас прибуває, а якщо негативні – вона втрачається безслідно. Це констатує психічний стан – почуття. Ви вступаєте в контакт з об'єктом, стаєте його частиною, утворюється гармонія, ви радієте, руйнуєте гармонію – страждаєте, не тільки душею, але й усім тілом.

*Висновки:*

1. У звичайних умовах роботи обидва режими гармонійно взаємодіють.
2. Процес переходу на регулювання системи «Я (*психе, свідомість*) і не-Я (*таємниця, невідоме*)» з від'ємного зворотного зв'язку в режим позитивного зворотного свідчить про вищу активність людини.
3. Будь-яка робота потенційно здатна переходити до режиму активності, що притаманний творчому процесу.

***Властивості механізму творчості***

Основні властивості (8 позицій) механізму творчості полягають у тому, що він (механізм творчості) [87]:

- не є елітарним психічним явищем й існує у кожній практично здорової людині. Механізм творчості вмикається в активність внутрішніми спонуками, які й розгортають генетичну інформацію, записану в низці поколінь;
- має складові, що виникають неодноразомно і розвиваються різними темпами;
- не має віку; починає працювати у 13-річному віці; перебуває в різних станах, а саме: «у сплячому режимі» вимикається з активності втомуою і перевтомою, а в оптимальному енергетичному стані людини, незалежно від віку (від юнака до старика), прокидається для творчості;
- дає людині можливість переживати вищу насолоду, натхнення своїми діями не від результату роботи, а від процесів відкриттів, винаходів та створення образів, за допомогою чого напрацьовуються матеріальні предмети, знакові системи, тобто наукові думки, художні образи, шедеври мистецтва тощо;
- утворюється, об'єднуючи складові в єдине ціле, і працює самостійно, коли всі складові пропорційно розвинені і взаємно підсилюють одна одну;
- розвивається в процесах самоподолання і самореалізації людини – втілення задуманих образів, пережитих почуттів і думок в матеріальні конструкції;
- універсальний механізм; йому байдуже, який матеріал він перетворює: вчора – математику, сьогодні – літературу, завтра – дизайнерські перетворення. Головне, що на «вході» є дісгармонія (психологічна задача – згусток потенційної енергії та інформації), а на «виході» – розв'язана задача, створена гармонійна предметність;
- пластичний і одночасно ламкий, здатний чутливо реагувати на деструкції соціуму і розпадатися на складові.

Потенціал механізму творчості здатний перебувати в різних станах і по-різному діяти – втілювати задумане:

- на повну потужність безперервно;
- на півсили, на третину і менше своєї потужності;
- простоювати у «сплячому стані», і навіть тоді, коли ним не користуються тривалий час, цей механізм не «іржавіє».

Що ж це за сила, здатна розбудити, змусити прокинутися і спонукати до дій?

Ця сила – це задача (проблема), що розв’язується (вирішується) шляхом живого вимірювання і обчислень величин за визначеною умовою, або задача зі створення художнього образу. В процесі вирішення цієї задачі людина звільняється від дискомфорту. Коли людина вирішує проблему, відкриває нерозгадану таємницю і відчуває її гострі кути, то вона вже знає, куди йти і над чим працювати, бачить те, що не бачать і не відчувають інші. Вона «стає зрячою серед сліпих», тому що людина доторкнулася до суцільної гармонії всесвіту, до пізнання єдності.

Гармонія? Як ми розуміємо цей термін?

Вчені довели, що пізнання єдності і є пізнанням гармонії, пізнанням світла в кінці тунелю, тому що ці два поняття (єдність і гармонія) тісно переплітаються між собою. Відкриття таких важливих для людства законів, як закон випромінювання і розподілу енергії в спектрі електромагнітних коливань, відкритий Планком, встановлює єдність променистої енергії Сонця з її розподілом на Землі; закон всесвітнього тяжіння, відкритий Ньютоном, поєднує існування Землі з космосом; теорія відносності Ейнштейна встановлює зв’язок між простором, часом і тяжінням у Всесвіті. Вищенаведені відкриття стали значними подіями свого часу, але вони не можуть претендувати на звання загального закону Гармонії, тому що вищезазначені творці тільки прочинили «простирадло» всесвітньої таємниці. За законами Гармонії створено шедеври мистецтва, закони гармонії знайдено в музичних рядах, у таблиці Менделєєва, у відстанях між планетами, в мікро- і макрокосмосі, в багатьох галузях науки. Скульптура, архітектура, астрономія, біологія, техніка, психологія тощо – скрізь проявляють себе закони гармонії, які намагається розкрити людина творча. Гармонія – це єдність матеріального і духовного, кількості та якості, поєднання всіх елементів композиції в єдине ціле, а людину, яка здатна доторкнутися до суцільної гармонії всесвіту, до пізнання єдності, називають творцем. Набута творцем здатність торкнутися до всесвітньої таємниці забезпечується завдяки його внутрішній цілісності та єдності за екстремальними принципами генези психічних систем.

### *Гене́за механізму творчості*

Гене́за (походження, виникнення, процес утворення) механізму творчості особистості, визначена шляхом окреслення психічних факторів у науковому знанні, діахронічна і формується з окремих функціональних складових з різними темпами розвитку й неодноразовим, гетерохронним дозріванням [87].

Функціонування психічної системи і психічних факторів підпорядковується екстремальним закономірностям, екстремальним принципам генези, які обумовлюються особливостями її конструкції. Відповідно до цього принципу у психіці існує потенціальна множина функцій, здатних забезпечити оптимальну конструкцію щодо витрат енергії та перетворення інформації, необхідної для виконання людиною заданих цілей. У більш загальному формулюванні цей принцип вимагає, щоб психічна система була адекватною заданій меті, а людина, здатна до творчості, мала максимальну продуктивність дій [88].

Дослідження психічних систем показало, що їх складові зароджуються з потенцій (можливостей) організму, набувають активності гетерохромно, розвиваються у різному темпі й належать як до вищих психічних функцій, так і тілесних органів людини. Діяльність психічної системи уособлює автогенез (самозародження, самовиникнення), що включає [89]:

1. Енергопотенціал, який ми отримуємо при народженні у генотипі, що функціонує самостійно. Це основна енергія – заряд тіла, величина нашої здатності до дій (прагматичної, пізнавальної, розумової, моральної, творчої). Набута енергія, яку ми витрачаємо, діючи розумно або практично, називається оперативним енергопотенціалом.

2. Почуття, які формуються на 8–9-му місяці від народження. Їх порівнюють як невідоме з відомим і оцінюють їх розбіжності. Чуттєво-інтуїтивне відображення предмета людина оцінює системою регулюючих дій, прийняттям рішення діяти так чи інакше. Система оцінювання дій, які поділяються на такі:

- сенсорні дії вирізняють чуттєві властивості – відчуття;
- перцептивні дії (від лат. *perceptio* – сприйняття, враження, смутне і безсвідоме сприйняття) утворюють інтегральні (об'єднуючі), не приурочені до окремого органу чуття, образи;
- дихотомічні дії (від грец. *dicha* – ділення на два, *tome* – частини) поділяють відображене на «фігуру» і «тло»;
- трихотомічні дії поділяють відбиту інформацію за предметністю їх складових у трьох площинах: пізнавальну – відоме й невідоме; моральну – добро і зло; естетичну – гармонія і дисгармонія;
- дії комбінаторик залежно від стану – стеничного (в перекл. з грец. – сила) або астенічного (в перекл. з грец. – безсилля, слабкість) – інтуїтивно сполучають складові емоцій, почуттів, утворюючи доміанти, прагнення чи спонуки – підстави для прийняття рішення діяти.

Таким чином, під час вищенаведених дій почуття стають регуляторами – живими пристроями, що підтримують незмінність психічних процесів або змінюють їх за певними мірками, чи виправляють помилки.

3. Психомоторика – тілесний орган людини, що дозріває на другому році життя; це функціональний орган, що регулює живі рухи, дії і вчинки.

Психомоторика – дзеркало мислення, почуттів та уяви людини: мислячи, ми діємо, діючи, ми мислимо; психомоторика опредметнює образи, думки й

почуття, втілюючи їх у знакові системи чи матеріальні конструкції – мірила для визначення й оцінювання творчих здатностей особистості.

4. Уява з'являється у людини після п'яти років життя; відображає неіснуюче, утворює гіпотези або заповнює інформацією сенсорні викривлення та вилучає з образу перцептивні доповнення.

До навчання у школі всі складові психічної системи перебувають в активному стані. Ці вікові показники є нормами розвитку генези психіки, яка здійснюється цілеспрямовано і незворотно, якщо дотримуються її природні властивості. В ній гетерохромно здійснюються: зміни, становлення, рух, розвиток, які зрештою стають знаряддям психічної системи для відкриттів, винаходів і створення художніх образів.

Доведено, що зі складових цих сфер психіки утворюється безліч психічних систем. Проте вони не всі є засобами набуття потенціалу творчості. Із 15 можливих лише шість сполучень вищих психічних функцій є продуктивними (за умови розвиненої психомоторики й енергетичного забезпечення їх активності):

- мислення – почуття – уява;
- мислення – уява – почуття;
- почуття – мислення – уява;
- почуття – уява – мислення;
- уява – мислення – почуття;
- уява – почуття – мислення.

Послідовність складових психічної системи визначається за їх силою: перша – найсильніша, домінуюча – відіграє вирішальну роль у прийнятті рішення; друга – підсилююча; третя – допоміжна.

Механізм творчості, як ми записали, – це психічні системи, утворенні за життя. Залежно від стану механізму творчості утворюються типи людей [87, с. 12–13]:

1. Творці (мудрець, геній, талант) здатні вирішувати найскладніші задачі та проблеми в найпростіший спосіб. Вони приречені створювати те, чого ще в природі й соціумі не існувало. Творча людина вирішує задачу (нерозгадану таємницю) і, відчуваючи її гострі кути, вона вже знає, куди йти й над чим працювати, бачить те, чого не бачать і не відчувають інші. Формула дій генія – здатність відчувати біль людства, розв'язувати найскладніші проблеми просто і назавжди. Талановита людина здатна розв'язувати відомі всім задачі в оригінальний спосіб. Проте це не означає, що їх не можна розв'язати ще більш оригінальним способом.

2. Споживачі (ерудит і дилетант) збирають і оцінюють інформацію та звертають увагу інших на дисгармонію у довкіллі. Ерудит налаштований на накопичування знань, умінь, навичок на шкоду розвитку розумових дій та дій з міркування. У свій час (500 років до нашої ери) давньогрецький філософ Геракліт стверджував: «багато знань розуму не прибавить». Дилетант здатний відчувати наявне незнання, моральний дискомфорт, дисгармонію довкілля, але не може її переборювати на протилежне; ця здатність є цінною: дилетант вказує, де і які задачі виникли або виникнуть з часом.

3. Виконавці задовольняються самозахистом і самозбереженням. Кожна особа у відповідні періоди свого життя, залежно від стану свого механізму творчості, від ситуаційних складностей свого життя і наявності проблеми, може бути як виконавцем, так і творцем. Механізм творчості жінки-матері, яка на момент родів і виховання свого малюка є виконавицею, задовольняється самозахистом і самозбереженням як свого малюка, так і себе.

### **Питання для контролю знань**

1. Дати визначення терміну «творчість». Розбіжності між процесом роботи і творчості.
2. Який обмежувач стоїть на сторожі психофізіологічних лімітів системи «Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме)» в процесі роботи?
3. Гармонійність взаємодії режимів роботи системи у звичайних умовах роботи. В чому полягає стан натхнення і катарсису людини?
4. Проаналізувати загальні схеми регуляції системи «Я (психе, свідомість) і не-Я (таємниця, невідоме)».
5. Властивості механізму творчості, що підтверджують його складність і позавіковість (три види).
6. Які властивості механізму творчості обумовлюють переживання людиною найвищої насолоди (три види)?
7. В чому полягає універсальність механізму творчості?
8. Типовість людей за станом механізму творчості.
9. Умови, необхідні для включення механізму творчості.

### **Завдання**

Підготувати реферат на тему: «Мій механізм творчості».

Зміст реферату:

Вступ

1. Визначення інтуїції й механізму творчості.
  2. Процес творчості. Умови формування механізму творчості.
  3. Основні властивості та потенціал механізму творчості.
  4. Механізм творчості та його зміни на прикладах життєвих моментів.
- Список використаних джерел.

## **Тема 3. Професійна спрямованість та психологічні механізми мислення дизайнера**

Дизайнер своєю працею забезпечує споживчі властивості та високі естетичні якості виробів і просторово-предметного середовища. Визначаючи їх якості і створюючи цілісний продукт через організацію і гармонійне поєднання його елементів, дизайнер виявляє структурні та функціональні зв'язки і формує їх на основі єдності художнього, наукового і технічного підходів. «Залежно від професійної спрямованості дизайнера (художньої, конструкторської, наукової, педагогічної, організаторської, проєктної) в його творчому арсеналі можуть

переважати певні прийоми професійної діяльності. Наприклад, художня спрямованість спричиняє перевагу в проєктній діяльності художньо-образних рішень. Конструктивна – дає можливість бути проєктантом, що забезпечує технічну частину дизайн-розробки. Наукова – дозволяє дизайнеру успішно працювати у напрямі теорії та історії дизайну, а при наявності педагогічних здібностей – на викладацькій роботі в закладах освіти. Організаційна – дає можливість дизайнеру проявити здібності у дизайн-маркетингу, дизайн-менеджменті, керівній діяльності, організації виробництва чи впровадженні у виробництво дизайн-розробок. Проєктна – має на меті розроблення дизайн-об'єктів, що включає передпроєктний пошук, безпосереднє виконання проєкту, його захист та авторський нагляд за реалізацією [51, с. 82]».

### *Механізм мислення дизайнера*

Механізми мислення дизайнера базуються на загальних законах. Як стверджують психологи, у психіці людини діють такі механізми оброблення інформації: абстрактно-логічне, аналітичне, емоційне, фантазійне, художньо-образне мислення [66; 67]. Вищенаведені механізми мислення щодо вирішення дизайнерських завдань інтегрують у собі конструкторські та художні завдання. Залежно від домінування першого або другого типів мислення особистість може мати технічну або художню спрямованість. Може складатися і певна межова ситуація, оскільки дизайнер повинен вирішувати як художньо-естетичні, так і утилітарно-технічні задачі. Узагальнюючи вищенаведене щодо професійної спрямованості та психологічних механізмів мислення дизайнера, дослідники надають значення таким культурно відповідним та особистісно-професійним якостям майбутніх фахівців з дизайну, як проєктна рефлексія, комунікативна компетентність, індивідуальний стиль, культура дизайн-мислення [66].

*Проєктна рефлексія.* Рефлексія як унікальна здатність людської свідомості походить від латинського слова «*reflexus* – відбиття, віддзеркалення». Суть біологічного трактування терміна «рефлекс» – підсвідома стереотипна реакція організму на конкретний подразник. Поняття «рефлексія» використовується в різних контекстах і різниться за своїм тлумаченням у наукових галузях. Основним спільним елементом для всіх визначень рефлексії є здатність осмислювати, аналізувати та відображати власні думки, переконання, дії або досвід [66]. Проєктна рефлексія акцентує увагу суб'єкта на функції власної свідомості, до складу яких входять мислення, механізми сприйняття, інтереси, мотиви, цінності, прийняття рішень, емоційне реагування та поведінкові схеми щодо створення й аналізу дизайн-проєктів. Терміном «рефлекс» користуються і у живописній творчості. Він узагальнює ефект відбитого світла, віддзеркалений від навколишніх предметів, що наводить на думку про ширше значення терміна «проєктна рефлексія», який може підкреслювати існування рефлексивного середовища, взаємопроникнення об'єктів у просторі [67]. В дизайн-проєктуванні розумітися в схематичному моделюванні рефлексії вкрай важливо і сьогодні воно може бути здійснено за допомогою комп'ютерних додатків.

*Комунікативна компетентність* як інтегральна якість особистості включає знання мов для спілкування з людьми, навички взаємодії в колективі, володіння різними соціальними ролями, володіння знаннями у відповідній галузі, зокрема в дизайн-проектванні і дизайн-освіті. Компетентність у дизайн-освіті узагальнює коло питань, в яких студент добре обізнаний, має знання і досвід з таких аспектів: індивідуальний аспект (особистісні, творчі можливості студента), мотиваційний аспект (його організованість, активність і стійкість у вирішенні проблем, особистісний стимул до здійснення творчої діяльності, бажання дійти якісного результату), когнітивно-операційний аспект (практична підготовленість до майбутньої діяльності) тощо.

*Індивідуальний стиль* дизайнера пов'язаний з його фаховою компетентністю, яка може бути художньо-естетичною (художньо-творчі здібності та естетичний досвід особи, художньо-образне мислення) та функціональною (предметна, живописна, графічна, проєктна). Розуміння специфіки власного творчого стилю для кожної дизайн-особи виступає запорукою ефективної діяльності, ментального здоров'я та забезпечення вищих індивідуальних і соціальних потреб. Можливість формувати в процесі життєдіяльності власний індивідуальний творчий метод (свідомо чи підсвідомо) є важливим для дизайнера завданням, що виражається в естетиці і функціональності всього, що нас оточує, створює комфорт та затишок [68]. Для розвитку індивідуального стилю майбутніх фахівців важливого значення набувають такі властивості особистості, як здатність до пошуку художньої інформації, вміння організувати та контролювати власну художню діяльність, здатність до самовдосконалення шляхом мистецької самоосвіти та самовиховання.

*Культура дизайн-мислення.* Визначаючи в попередніх підрозділах дизайн-мислення як творче мислення, спрямоване на вирішення реальних, потенційних потреб людства або конкретної людини, яке починається з емпатії і узагальнює потенціал сучасності, в поєднанні з культурою дизайн-мислення стає надзвичайно важливим аспектом особистісної культури, тому що культура мислення передбачає свідому організацію власного мислення й надзвичайну самоорганізацію людини взагалі. Чому? З культури людина черпає уявлення про цінності й ідеали, які визначають її ставлення до справи, своєї діяльності, черпає навички, прийоми, правила мислення, що допомагають їй у житті. Для творчості дизайнера велике значення має рівень його естетичної культури, який у підсумку визначає рівень виховного впливу дизайн-продуктів на споживача. Це накладає на дизайнера суспільну та моральну відповідальність і, крім того, вимагає від нього розуміння проблем споживачів [40]. В естетичній культурі дизайнера важливу роль відіграє засвоєння художнього досвіду різних видів образотворчого та прикладного мистецтва, архітектури тощо. Для успішного розвитку особистості необхідне засвоєння ідей естетичної виразності просторових форм, на які багате образотворче мистецтво в усіх його різновидах.

Таким чином, формування дизайнера як творчої особистості щодо появи та реалізації художніх образів, задумів, вимагає відповідних здібностей (вроджених і набутих). Якість виконання тієї чи іншої професійної функції буде

визначатися тим, наскільки ефективно виражена та чи інша здатність, що ґрунтується на певних задатках, таланті, досвіді, й наскільки добре засвоєні вміння реалізувати ту чи іншу здатність. Рівень естетичного смаку дизайнера визначають: потреба в систематичному та інтенсивному «спілкуванні з красою» й іншими естетичними цінностями; здатність відрізнити справжні цінності від уявних; вміння «вловлювати» і відповідним чином оцінювати прекрасне, піднесене тощо.

### ***Знання, яких має набути дизайнер***

Узагальнивши особливості професії дизайнера, дійшли висновку, що знання, яких має набути майбутній дизайнер, є такими:

- загальнотеоретичні знання потребують ознайомлення з дисциплінами історико-культурного циклу, соціологічного й економічного характеру щодо вміння обґрунтувати в процесі розробки дизайн-об'єктів та їх сервісного обслуговування трансформаційні процеси сполучення соціальної складової та художньо-проектної діяльності;
- знання з філософії мають сприяти розвитку комунікативної культури при проектуванні соціального простору;
- загально-художні знання передбачають розвиток своїх природних здібностей, власного відчуття гармонії, краси;
- професійно орієнтовані знання передбачають наукове осмислення законів формотворення і забезпечують вміння створювати нові комунікаційні системи, мережі і форми віртуального та реального простору, гармонійне середовище життєдіяльності людини: від ідеї до її реалізації в матеріалі;
- інженерно-технічні та технологічні знання передбачають засвоєння засобів комп'ютерної графіки та принципів конструювання дизайн-об'єктів, основ технології виробництва матеріалів та виробництва речей, обладнання й допоміжного інструментарію, чинних стандартів і технічних умов їх виготовлення;
- організаційно-технічні знання передбачають оволодіння принципами і прийомами збору, систематизації та використання інформації, ознайомлення з економічними аспектами роботи підприємств, проектно-конструкторських організацій та різних видів діяльності, екологічними проблемами, питаннями безпеки життєдіяльності.

### **Питання для контролю знань**

1. Історичні аспекти тлумачення терміна «дизайн».
2. Чим відрізняється творчість художника від творчості дизайнера?
3. Професійні спрямованості дизайнера. Психологія мислення.
4. Особистісно-професійні якості фахівців з дизайну.
5. Рівень естетичної культури дизайнера та шляхи його досягання.
6. Знання, яких має набути майбутній дизайнер.

### **Завдання**

1. Створити інфографічну композицію на тему: «Знання, яких має набути майбутній дизайнер».

## **РОЗДІЛ 3. СТРУКТУРА ДИЗАЙН-ОСВІТЯНСЬКОГО ПРОСТОРУ. ВИЩА ОСВІТА**

Освітня діяльність за будь-якою спеціальністю здійснюється у закладі освіти державної або приватної власності, який повинен мати на це відповідні підстави: нормативно-правову базу, кадровий склад і матеріальну базу, положення, які узагальнюють освітню діяльність та якість надання послуг.

### **Тема 1. Організація освітнього процесу в закладі вищої освіти**

#### ***Нормативно-правова база діяльності закладу вищої освіти***

Основними установчими документами, що регламентуються і підтверджують можливість діяльності академії, університету, інституту, є:

- наявність офіційного сайту МОН України, на якому розміщені відомості про право здійснення освітньої діяльності у сфері вищої освіти;
- довідка про включення закладу до Єдиного державного реєстру України, ідентифікаційний код 05390336;
- свідоцтво про державну реєстрацію закладу, видане виконавчим комітетом міської ради;
- свідоцтво про реєстрацію платника податку на додану вартість;
- Статут, погоджений конференцією трудового колективу та затверджений наказом Міністерства освіти і науки України;
- статус закладу вищої освіти, що підтверджує рівень акредитації.

Основним внутрішнім нормативним документом, що регламентує організацію, навчально-методичне забезпечення та інші особливості освітнього процесу, є Положення про організацію освітнього процесу, яке є обов'язковим для виконання всіма структурними підрозділами закладу, що забезпечують освітній процес. Положення розробляється з урахуванням основних положень Конституції України, законів України «Про освіту» та «Про вищу освіту», Статуту закладу, Колективного договору між адміністрацією і трудовим колективом закладу (академії, університету, інституту), Правил внутрішнього розпорядку та інших чинних нормативно-правових актів [93].

#### ***Положення про організацію освітнього процесу в ЧДТУ***

##### **1. Загальні положення**

Освітня діяльність будь-якого закладу спрямована на організацію, забезпечення та реалізацію освітнього процесу на всіх рівнях вищої освіти, яка здобувається за освітніми програмами відповідно до визначених законодавством галузей знань, спеціальностей та передбачає досягнення здобувачами вищої освіти (далі – ЗВО) визначених стандартами вищої освіти результатів навчання відповідного рівня вищої освіти та здобуття кваліфікацій, що визнаються державою.

## 2. Рівні та форми здобуття вищої освіти:

- початковий рівень вищої освіти (молодший бакалавр);
- перший рівень (бакалавр);
- другий рівень (магістр);
- третій рівень (освітньо-науковий/освітньо-творчий) – PhD-диплом;
- науковий рівень (доктор наук).

Форми освіти: очна, заочна (дистанційна), дуальна (поєднує навчання в університеті з навчанням на робочих місцях на підприємстві).

## 3. Нормативно-правові основи організації освітнього процесу

Сукупність вимог до змісту та результатів освітньої діяльності закладу освіти за кожним рівнем вищої освіти і в межах кожної спеціальності визначають стандарти вищої освіти. Зміст навчання ЗВО визначається освітньою програмою, структурно-логічною схемою підготовки, навчальним планом, робочим навчальним планом, програмами навчальних дисциплін, робочими програмами й іншими нормативними документами ЧДТУ, зміст яких відображається у відповідних підручниках, навчальних посібниках, навчально-методичних матеріалах, дидактичних засобах.

## 4. Графік освітнього процесу

Навчальний процес за всіма формами навчання організовується за чинними положеннями Університету і здійснюється за графіком. Графік освітнього процесу визначає тривалість семестру, канікул, сесії, підготовки дипломних проєктів денної і заочної форм навчання.

## 5. Вимоги щодо формування нормативних документів, які регламентують освітній процес

Основними документами, що регламентують освітній процес, є:

- освітньо-професійна програма зі спеціальності (спеціалізації);
- навчальний план;
- робочий навчальний план (щорічно).

Освітня програма розробляється проєктною групою на чолі з гарантом освіти зі спеціальності або спеціалізації.

Стандарт вищої освіти визначає такі вимоги до освітньої програми:

- обсяг кредитів ECTS: бакалавр – 240 кредитів, магістр – 90 кредитів;
- перелік компетентностей випускника;
- нормативний зміст підготовки;
- форми атестації ЗВО;
- наявність системи внутрішнього забезпечення якості освіти.

На підставі відповідної освітньої програми за кожною спеціальністю випускова кафедра розробляє навчальний план, який визначає перелік та обсяг навчальних дисциплін у кредитах ECTS, форми проведення навчальних занять та їх обсяг, графік освітнього процесу, форми поточного і підсумкового контролю.

На основі навчального плану відповідно до окремо затвердженого Положення розробляються та затверджуються індивідуальні навчальні плани ЗВО, що містять, зокрема, навчальні дисципліни вільного вибору ЗВО.

## 6. Основні види навчальних занять

Освітній процес у закладах вищої освіти здійснюється за такими видами: навчальні (аудиторні) заняття: лекції, семінарські (практичні), лабораторні (практичні творчі заняття); самостійна робота; практична підготовка; контрольні заходи.

## 7. Проведення поточного та підсумкового контролю

Контрольні заходи за кожною навчальною дисципліною являють собою поточний та підсумковий семестровий контроль.

Основною шкалою, що застосовується для оцінювання результатів навчання ЗВО в ЧДТУ, є 100-бальна шкала. Додатково використовується «традиційна шкала», що включає 5-бальну шкалу та дворівневу шкалу («Зараховано» чи «Не зараховано») для оцінювання результатів складання заліків.

## 8. Порядок відрахування, переривання навчання, поновлення і переведення здобувачів вищої освіти та надання їм академічної відпустки

Підставами для відрахування ЗВО є:

- завершення навчання за відповідною освітньою програмою;
- власне бажання;
- переведення до іншого навчального закладу;
- невиконання навчального плану;
- порушення умов договору (контракту), укладеного між ЧДТУ та ЗВО або фізичною (юридичною) особою, яка оплачує навчання ЗВО.

## 9. Організація навчання за дистанційною формою

Метою дистанційного навчання є надання освітніх послуг із застосуванням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій за певними освітніми рівнями відповідно до державних стандартів освіти; за програмами підготовки громадян до вступу до університету, підготовки іноземних громадян та підвищення кваліфікації працівників.

Організація освітнього процесу за дистанційною формою або з використанням технологій дистанційного навчання проводиться відповідно до «Положення про дистанційну освіту відповідного закладу».

## 10. Організація навчання за дуальною формою

Дуальна форма здобуття вищої освіти має наблизити якість підготовки фахівців-випускників закладу до вимог ринку праці та надати можливість ЗВО отримувати сучасніші знання та вміння, тим самим повністю адаптуватися до майбутніх робочих місць.

Дуальна форма навчання реалізується на основі спільних угод і договорів між навчальним закладом та підприємствами (організаціями, установами). Цими документами також передбачаються умови оплати праці усіх учасників освітнього процесу за дуальною формою навчання: ЗВО за конкретну виконану роботу на підприємствах (організаціях, установах), співробітників, що курують процес підготовки ЗВО, та НПП закладу вищої освіти.

### 11. Навчання здобувачів вищої освіти за індивідуальним графіком

Індивідуальний графік навчання має бути спрямованим на індивідуалізацію навчання, посилення самостійної роботи ЗВО в навчанні під час консультивання з викладачем, підвищення рівня підготовки майбутніх фахівців та розкриття їхніх індивідуальних творчих здібностей. На навчання за індивідуальним графіком зазвичай мають право здобувачі освітнього ступеня «бакалавр» 2–4-х курсів та освітнього ступеня «магістр», які не мають академічних заборгованостей та фінансових заборгованостей з оплати за навчання (для тих, хто навчається за рахунок коштів фізичних чи юридичних осіб), мають середній бал успішності, не нижчий 74 балів (за 100-бальною шкалою) для ЗВО бакалаврського освітнього рівня, а також через такі причини:

- працевлаштування за фахом навчання, що підтверджується довідкою з місця роботи;
- студентка є вагітною та за медичними показниками, що підтверджуються відповідною медичною довідкою, не може відвідувати аудиторні заняття;
- студент(ка) має дитину (дітей) віком до трьох років та перебуває в офіційній відпустці по догляду за дитиною або виховує дитину з особливими потребами;
- студент має особливі вимоги до навчання і неспроможний відвідувати університет, що підтверджується довідкою органів охорони здоров'я та соціального захисту населення;
- студент бере активну участь у науковому або спортивному житті університету, є членом збірної команди області чи України з різних видів спорту або виступає за професійні команди (за наявності подання клопотання завідувача кафедри фізичного виховання та здоров'я людини).

### 12. Атестація здобувачів вищої освіти

Атестація здобувачів вищої освіти – це встановлення відповідності засвоєних ЗВО рівня та обсягу знань, умінь, інших компетентностей вимогам стандартів вищої освіти. Форми атестації ЗВО (кваліфікаційний іспит та/або захист кваліфікаційної роботи бакалавра/магістра) зазначаються в стандартах вищої освіти, освітніх програмах спеціальностей та навчальних планах. Порядок підготовки кваліфікаційних робіт унормовується відповідними навчально-методичними документами випускових кафедр.

Атестація проводиться відкрито і гласно. ЗВО та інші особи, присутні на атестації, можуть вільно здійснювати аудіо- та/або відеофіксацію процесу атестації.

### 13. Навчальний час здобувачів вищої освіти

Навчальний час ЗВО визначається обсягом кредитів ECTS, необхідних для здобуття відповідного ступеня вищої освіти. Обліковими одиницями навчального часу ЗВО є кредит ECTS, академічна година, навчальний день, навчальний тиждень, навчальний семестр, навчальний рік. Академічна година – це мінімальна облікова одиниця навчального часу. Тривалість академічної

години становить 40 хвилин. Дві академічні години утворюють пару академічних годин (надалі «пара»). Тривалість пари відповідно становить 80 хвилин.

Навчальний день – це складова частина навчального часу ЗВО тривалістю не більше 9 академічних годин (для денної форми навчання), що охоплює аудиторні заняття, самостійну роботу, практичну підготовку як окремо, так і в поєднанні між собою.

#### 14. Вивчення навчальних дисциплін вільного вибору (НДВВ)

Згідно з законом «Про вищу освіту» ЗВО студент має право на вільний вибір навчальних дисциплін обсягом, що становить не менш як 25 % загальної кількості кредитів ECTS, передбачених для цього рівня вищої освіти. НДВВ забезпечують поглиблену підготовку ЗВО за освітньою програмою та здобуття додаткових (до тих, що передбачені Стандартом вищої освіти відповідної спеціальності) фундаментальних, природничо-наукових, мовних, загальноекономічних, професійно-практичних компетентностей, орієнтованих на задоволення освітніх і культурних потреб ЗВО та сприяння його академічній мобільності.

#### 15. Робочий час науково-педагогічних працівників (НПП)

Робочий час НПП становить 36 годин на тиждень. Він включає час виконання навчальної, методичної, наукової, організаційної роботи та інших трудових обов'язків у межах річного робочого часу не більше 1548 годин. Обсяг навчальних занять, доручених для проведення конкретному НПП, виражений в академічних годинах, визначає навчальне навантаження НПП. Максимальне навчальне навантаження на одну ставку НПП не може перевищувати 600 годин на навчальний рік.

#### 16. Академічна мобільність

Академічна мобільність – можливість учасників освітнього процесу навчатися, викладати, стажуватися чи проводити наукову діяльність в іншому закладі вищої освіти (науковій установі) на території України чи поза її межами. Організаційне супроводження та інші питання академічної мобільності ЗВО здійснюються відповідно до «Положення про академічну мобільність у Черкаському державному технологічному університеті».

17. Підготовка здобувачів вищої освіти ступеня доктора філософії та доктора наук у ЧДТУ здійснюється:

- в аспірантурі за очною (денною) або заочною формою навчання;
- поза аспірантурою (для осіб, які професійно провадять наукову, науково-технічну або науково-педагогічну діяльність за основним місцем роботи у відповідному закладі вищої освіти (науковій установі)).

18. Система внутрішнього забезпечення якості вищої освіти передбачає здійснення в ЧДТУ таких процедур і заходів:

- здійснення моніторингу та періодичного перегляду освітніх програм;
- щорічне оцінювання здобувачів вищої освіти, науково-педагогічних і педагогічних працівників закладу вищої освіти та регулярне оприлюднення результатів таких оцінювань на офіційному сайті ЧДТУ, на інформаційних стендах та в будь-який інший спосіб;

- забезпечення підвищення кваліфікації педагогічних, наукових і науково-педагогічних працівників;
- забезпечення наявності необхідних ресурсів для організації освітнього процесу, зокрема самостійної роботи ЗВО, за кожною освітньою програмою;
- забезпечення наявності інформаційних систем для ефективного управління освітнім процесом;
- забезпечення публічності інформації про освітні програми, ступені вищої освіти та кваліфікації;
- забезпечення дотримання академічної доброчесності працівниками університету та ЗВО, зокрема створення і забезпечення функціонування ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату;
- інших процедур і заходів.

### **Питання для контролю знань**

1. Перелічити основні установчі документи освітньої діяльності закладу вищої освіти державної або приватної власності, які регламентують і підтверджують підстави для такої діяльності.
2. Нормативно-правові основи організації освітнього процесу.
3. Перелічити сукупність вимог до змісту та результатів освітньої діяльності ЧДТУ за першим і другим рівнями вищої освіти зі спеціальності Дизайн.

### **Завдання:**

1. Ознайомитися з:
  - сайтом ЧДТУ та його складовими;
  - Статутом ЧДТУ і Колективним договором;
  - Положенням про організацію освітнього процесу в ЧДТУ (остання редакція).
2. Проаналізувати наявність освітніх програм підготовки фахівців спеціальності Дизайн у ЧДТУ та здійснити аналіз їх загальних характеристик та чисельності студентів. .

## **Тема 2. Структура теоретичної і практичної дизайн-підготовки**

В Україні існує безліч напрямів та професій у галузі дизайну, знання з яких можна отримати в закладах вищої і передвищої освіти (ЗВО), розташованих у різних регіонах нашої держави. Сьогодні в Україні 57 закладів вищої освіти мають право здійснювати освітню діяльність з підготовки фахівців спеціальності Дизайн [94].

Згідно з Постановою Кабінету Міністрів України «Про внесення змін до переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої та фахової передвищої освіти» № 1021 від 30.08.2024 року та Наказом Міністерства освіти і науки України № 1625 від 19.11.2024 року щодо

виконання цієї постанови шифр, код і галузь знань спеціальності Дизайн змінилися з: 02 – Культура і мистецтво – 022 спеціальність Дизайн на В – Мистецтво та гуманітарні науки – В2 спеціальність Дизайн [95].

Підготовка фахівців спеціальності Дизайн здійснюється відповідно до освітніх програм, акредитованих Національною агенцією із забезпечення якості освіти, за такими напрямками: Графічний дизайн, Інтер'єрний дизайн, Модний дизайн, Промисловий дизайн, Архітектурний дизайн, UX/UI дизайн, Ландшафтний дизайн, Рекламний дизайн, Індустріальний дизайн тощо [96].

Згідно зі Стандартами вищої освіти України зі спеціальності 022 Дизайн об'єктом вивчення та діяльності майбутніх фахівців є процес художнього проектування предметів у промисловій, побутовій, суспільній, соціокультурній сферах життєдіяльності людини та інформаційно-комунікативного середовища [2, 97]. Теоретичний зміст освітнього процесу підготовки дизайнерів обумовлюють поняття, концепції, принципи дизайну та їх використання для забезпечення заданих властивостей та естетичних характеристик об'єктів дизайну. Структура практичної підготовки передбачає формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов і передбачають застосування певних теорій і методів дизайну.

Історичне становлення і розвиток дизайн-освіти в Україні стали предметом дослідження відомих науковців – дизайн-освітян, зокрема: В. Даниленка, О. Бойчука, В. Прусака, Є. Антоновича, С. Мигалья, В. Тименка, О. Фурси. Їх наукові праці мають важливе значення у визначенні базових засад та історичної наступності дизайн-освіти як комунікаційно-культурної складової сучасного суспільства. Розроблені на базі наукових напрацювань освітян галузі дизайну постулати українського педагогічного дизайну окреслені відповідними освітніми програмами і підпорядковані правилам впровадження їх у життя закладу, які, зі свого боку, узагальнені Положенням про організацію освітнього процесу.

### ***Структура теоретичної підготовки***

Набуття теоретичних знань у дизайн-освіті здійснюється шляхом застосування відповідних методів, методик і технологій, інструментів та обладнання, які мають відповідати сучасному рівню науково-технічного розвитку суспільства. Планетарні зміни у природі змушують постійно переглядати основи, закладені суспільством, щодо безпечного і здорового існування людини. Постійно потрібні нові рішення, бо існуючі швидко застарівають. Сьогодні все більше уваги приділяється двом чинникам сучасного світового прогресу: з одного боку, це бурхливий науково-технічний розвиток, з другого – викликані ним соціальні й екологічні проблеми. Невід'ємною частиною проектування предметного середовища стає раціональність, а дизайнер як соціально відповідальний активний суб'єкт світу в своїй діяльності повинен враховувати оптимальність співвідношення витрат матеріалів, тривалість життя виробу і можливості його подальшої утилізації.

Основою наочно-просторового оточення людини, де розгортається дизайнерська діяльність щодо його естетичного засвоєння, є матеріальна культура, а фундаментальним чинником художньо-технічного формотворення предметно-просторового середовища перебування людини – архітектоніка. Історичний екскурс щодо розуміння суті та критеріїв оцінювання архітектоніки як фундаментального чинника формотворення свідчить про те, що перетворення навколишнього світу й пристосування його до своїх життєвих потреб змінює не тільки власну географію, але й умови історичного, соціального та естетичного життя відповідного етносу, що і має узагальнювати теоретичний зміст освітнього процесу підготовки дизайнерів [98]. Художня ж складова естетичного засвоєння наочно-просторового оточення людини, на думку французького мистецтвознавця і мислителя XIX–XX століть Анрі Фосійона, – це боротьба за оволодіння таємницями форми [99]. Тобто формування естетичного середовища перебування людини, інтер'єрів, побутових речей, одягу тощо, що утілюється у формах, є боротьбою за оволодіння тайнами формотворення, основні постулати якої сформулював давньоримський архітектор Марк Вітрувій (70-ті роки до н.е.) [100]: користь, міцність і краса. Саме Вітрувій у своїй монументальній праці: «Десять книг про архітектуру» заклав основи пропорційності в образотворчому мистецтві й архітектурі, які є двома основними складовими протодизайну. Крім того, підготовка дизайнера-фахівця з естетичного облаштування наочно-просторового середовища, що оточує людину, вимагає розвитку у студента проектного мислення, про яке йшлося в попередньому розділі (с. 61). Проектне мислення обумовлює процес створення об'єктів дизайну, синтезуючи фантазію, логіку і розрахунки автора, де майбутнім дизайном-об'єктом є конкретна пропозиція щодо способу вирішення проектної проблеми за допомогою художніх засобів, націлених на створення певного емоційно-образного ефекту на споживача від дизайн-проекування речі або простору.

Віктор Папанек, відомий не тільки як дизайнер, а й педагог, у книзі «Дизайн для реального світу» стверджує, що дизайнер повинен бути універсальним фахівцем, здатним орієнтуватися в самих різних галузях знань і вчитися у матінки-природи створювати артефакти [39, с. 36]: «Дизайн – це свідомі й інтуїтивні зусилля зі створення значимого порядку» – зазначає Віктор Папанек. Дві складові: свідомі й інтуїтивні зусилля автора (дизайнера) спрямовані на створення дизайн-об'єкта, який є не тільки абсолютним продуктом фантазії або уяви художника, він ще й обумовлений поставленими перед ним цілями і завданнями. В контексті взаємодії двох складових постійно виникає питання, яким же чином і на яких підставах забезпечується гармонія краси і користі? Такими об'єктивними підставами вважаються професійні знання і креативність проектного мислення дизайнера. Проектне мислення та його розвиток вимагають від дизайнера глибоких професійних знань з природничо-наукових, технічних і гуманітарних дисциплін та постійного їх поглиблення. Ці професійні знання об'єднує інженерне мислення, забезпечуючи дотримання міри: проєкт не повинен створювати враження надмірності та непомірності,

тобто його архітектоніка має бути продуманою і виваженою. Метою інженерного мислення і продуктами його графічної діяльності (креслення, технічний малюнок) є реалізація закладених функцій (користь, міцність) дизайн-об'єкта. Візуальне вирішення графічних об'єктів інженерно-конструкторської діяльності характеризується ясністю і чіткістю, стандартизованим набором графічних засобів і відсутністю емоційно-образного початку. Лінія як основний засіб графіки (товщина, тип) максимально зрозуміло, без асоціативних зв'язків передає зовнішній вигляд або внутрішню будову об'єкта, тобто обумовлює вищезазначені властивості архітектоніки: користь і міцність.

Таким чином, структура теоретичної підготовки дизайнера має містити основи протодизайну, історію стилів та їх застосування в дизайні та фундаментальні чинники художньо-технічного формотворення, методологічні основи застосування відповідних технологій.

### ***Структура практичної підготовки***

Структура практичної підготовки передбачає набуття знань з технології конструювання мистецьких систем, опорядження відповідних субстратів, з розуміння властивостей матеріалів, класифікації барвників, фізіологічного і психологічного впливу кольору на людину, комп'ютерної графіки і моделювання віртуальних систем тощо. На базі отриманих знань студент формує креативне проєктне мислення, відповідальне за оригінальність образу, його емоційність і привабливість, в основі якого мають бути різноманітні композиційні схеми, використовуватися всілякі техніки і засоби художньої виразності. У проєктуванні складних комплексних об'єктів дизайнеру необхідне розвинуте системне мислення, здатне об'єднувати образність зі складовими комплексно спроектованого простору [101].

Сучасний етап розвитку дизайну характеризується значним перекосом між безмежно широкими технічними можливостями комп'ютерних технологій і надзвичайно вузькими концептуальними рамками. Комп'ютерні технології, що розвиваються дуже бурхливо, створюють ілюзію паралельного зростання творчих можливостей, що не завжди відповідає дійсності, тому що в основі естетики віртуальності лежить образна творчість автора, здатність виявляти красу, гармонію, істину. Саме дизайн, поєднуючи в собі культуру, мистецтво і технології, завжди містить у своїх дослідженнях великий відсоток суб'єктивності, інтуїтивності і фантазії, відповідно до чого давно висунута гіпотеза про синтез наук у дизайні має під собою всі підстави. Естетика віртуальності, що сформувалася завдяки цифровим комп'ютерним технологіям, стає сьогодні основою формування принципово нового мистецького стилю цифрового середовища – стилю постмодерністської естетичної свідомості. Деякі тенденції цього стилю помітні вже сьогодні, а саме: використання динамічних образів; відкритість художнього твору для завершення реципієнтом; гуманізація на новому якісному рівні; спільне використання художніх прийомів, характерних для різних локальних стилів. Слід зазначити, що постіндустріальна епоха ініціювала значні зміни не тільки в технологіях

життя і повсякденній культурі, але й у соціокультурних практиках мистецтва. Цифрові техніки породження та фіксації образів вплинули на сприйняття реальності та її художню репрезентацію [102].

Можливості комп'ютера створювати нові реальності і пропонувати нову образність привели до появи особливого типу мистецтва, яке увійшло в культуру пост-сучасності під різними назвами: алгоритмічне, комп'ютерне, цифрове, генеративне. Одним із різновидів цифрового мистецтва є фрактальне мистецтво. Сьогодні існує достатня кількість теоретичних напрацювань щодо використання принципів органічного дизайну – застосування схожості процесів росту рослин у фрактальному формотворенні сучасних дизайн-об'єктів.

Таким чином, структура практичної підготовки є сукупністю систематизованих формотворчих елементів різних художніх напрямів і стилів, наукових досягнень, сучасних технологій тощо, системність яких обумовлює якісно новий розвиток дизайну, несподівані (нелінійні) напрями утворення форм. Гіпотеза про синтез наук у дизайні перетворюється на факт. Синтез і системність процесів самоорганізації і виникнення нових структур (систем) узагальнює міждисциплінарна наука «синергетика».

### *Дизайн як об'єкт синергетики*

Бурхливий розвиток науки і техніки, винаходи нових технологій і матеріалів дозволили втілювати в життя найсміливіші ідеї дизайнерів. Спираючись на реальне дизайн-середовище, в яке занурюється дизайнер, застосовуючи загальні методи проєктування, розроблені в різних сферах творчості: архітектурі, мистецтві, інженерній та конструкторській діяльності, проєктувальник формує свій неповторний «набір інструментів» і методику, внаслідок чого не тільки розвивається методологія дизайн-проєктування, але й має місце цікавий і непередбачуваний результат. Зокрема, цифрові дизайнерські об'єкти та їх усвідомлені властивості, такі як системність, імовірнісний характер розвитку, залежать від конкретних знань суб'єкта, який їх створює, а відповідь щодо просторово-часової й суб'єктивно-об'єктивної єдності сприйняття об'єкта знаходять у синергетичній картині світу [103]. Яскравим прикладом синергетичного світу є фрактальні структури. Форма об'єктів фрактального мистецтва виникає в русі, безперервно розвиваючись і видозмінюючись, демонструючи при цьому закономірність процесів формотворення.

Винахідник фракталів – Бенуа Мандельброт, французько-американський математик єврейського походження, володіючи чудовою просторовою уявою, перший помітив і дослідив візуальні якості фрактальних форм та можливості їх геометричного опису. Бенуа Мандельброт [104] у 1977 році опублікував роботу «Фрактальна геометрія природи», в якій довів, що, на перший погляд, випадкові природні форми є насправді складними геометричними фігурами, система побудови яких – від меншого до більшого: форма меншої фігури в кожному наступному витку повторює форму більшої. Відкриття Мандельброта дозволило здійснити геометричний опис сутностей, що раніше

не піддаватися вимірюванню, зокрема таких, як хмари або малюнок рельєфу місцевості. Фрактал (від лат. *fractus* – подрібнений, зламаный, розбитий) – це структура, яка може бути самоподібною. Фрактали як геометричні фігури, що володіють властивістю самоподібності, складені з декількох частин, кожна з яких подібна до всієї фігури цілком. Приклади природних фракталів (Додаток В, ілюстрації В1, В2) свідчать про те, що у природі існує порядок, гармонія у Всесвіті – очевидна. Те, що спочатку виглядає продуктом повного хаосу – ураган або сотні соняшникового насіння, – насправді акуратно вписується в математичну формулу послідовності Фібоначчі. Наприклад, формотворення кожного наступного витка морського рапана здійснюється за спіраллю Фібоначчі (Додаток В, ілюстрація В3) [105].

Послідовність Фібоначчі – це числова схема, в якій наступне число в послідовності утворюється шляхом додавання двох попередніх чисел разом: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 тощо. Послідовність Фібоначчі підтверджується скрізь у природі – від розташування листя в рослинах до малюнка пелюсток квітки, приквітки соснового конуса або луски ананаса. Таких прикладів можна наводити безліч. Ця послідовність застосована для зростання кожної живої істоти, включаючи одну клітину, пшеничне зерно, вулики бджіл і навіть усе людство.

За принципами впливу на глядача фрактальні візерунки природних об'єктів за їх композиційними властивостями мистецтвознавці прирівнюють до творів мистецтва, а систему їх пізнання вважають як інструментом мистецтва, так і інструментом художника [103].

### **Сучасні виклики дизайн-освіти**

В умовах становлення ринкових відносин істотно зросла конкурентна боротьба дизайнерів на ринку праці, підвищилися вимоги як до їх професійного рівня, так й інтелектуального, до особистісних якостей. Як було зазначено вище, основний внесок в інтелектуальний і творчий розвиток особистості дає система освіти. «Сенс сучасної освіти», – як стверджує в своєму дослідженні [106] професор кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету Наталія Склярєнко, – «навчитися вчитися», постійно піднімати свій інтелектуальний рівень. Ключовим компонентом дизайн-освіти, крім постійного підвищення свого інтелектуального рівня, є творче мислення, до забезпечення якого у студента має бути відповідний рівень естетичного сприйняття дійсності, свій дизайнерський підхід, суть якого мають узагальнюють аналіз і синтез. Більш докладна інтерпретація цих двох понять дає можливість стверджувати, що синонімом терміна «синтез» у цьому контексті є дизайн. Сутність поняття «аналіз» – це традиційний метод розкладання проблеми на вузлі поняття і здобуття знань, які ґрунтуються на фактах та інформації. В інформаційну добу за наявності Інтернету існує маса даних і фактів без якоїсь інтерпретації, а їх поєднання – це вже інформація. Вміння особистості знайти потрібну

інформацію у потрібний час, вилучити і використати для своїх цілей перетворює її (інформацію) на знання. Для того щоб зрозуміти інформацію або ситуацію, потрібно її проаналізувати.

Більшість загально-художніх та професійно орієнтованих дисциплін дизайн-освітнього простору вищої школи базується на аналізі, за допомогою якого проблема розбивається на зручні маленькі частини (складові), працювати з якими і формувати загальні положення, висновки, зручніше. Тобто здійснюється аналіз реального матеріалу без створення нових образів. Навчальні дисципліни при цьому не сприймаються у взаємодії. Кожного разу, коли стандартні дії виявляються неефективними, виникає потреба у синтезі, у дизайні. Значення слова «дизайн» у цьому контексті поширюється на будь-які ситуації, де має місце поєднання декількох елементів і це поєднання має привести до нового погляду на об'єкти або середовище. Таким чином, дизайн потрібно розуміти значно ширше, ніж просте складання. Дизайн – це синтез, це основа подальшої дії [106].

Проблема дизайн-освіти сьогодення – неможливість вийти за рамки звичних поглядів, стандартного мислення, хоча метою (продуктом) дизайну є ідея або концепція, які можуть бути вирішені саме творчим підходом. Творчість дозволяє заглянути у те середовище, де людина буде жити і працювати у майбутньому. Дизайн потребує творчих зусиль, щоб запропонувати можливі ідеї, концепції і змінити існуюче сприйняття. Розробка стратегії, можливостей і варіантів – частина творчого процесу. Отже, основною тенденцією розвитку дизайн-освіти повинен стати дизайнерський підхід, спрямований на майбутнє, що ґрунтується на відмові сприймати ситуацію як даність, застосовуючи творчі зусилля, проектувати нові альтернативи. І якщо аналіз прагне виявити існуючі відношення між елементами, то дизайн прагне встановити між елементами нові відношення – такі, які ніколи раніше не існували (запропонувати нові концепції). Аналіз не здатний дати нову концепцію на основі вивчення існуючих взаємозв'язків. Дизайн як синтез дозволяє підходити до питання (проблеми) з різних сторін.

На основі дослідження різноманітних дизайн-проектів професор Н. Складенко пропонує дві моделі дизайну, що засвідчують різні сторони дизайн-процесу:

«Звичайна модель дизайну полягає у тому, щоб зібрати в одне ціле всі вимоги і потім прагнути знайти рішення, яке вписалося б у ці вимоги, як у матрицю. Наприклад, при проектуванні інтер'єру дизайнера цікавлять такі параметри: кольорова гама, кількість людей, що проживають, площа приміщення, ергономічність і функціональність, економічні питання, матеріали і технологія, особливі вимоги споживачів. Проектант буде прагнути, щоб його інтер'єр добре вписався у цей «шаблон». Результат буде задовільним, але не буде вражати уяву. Новий інтер'єр стане покращеним варіантом попередніх пошуків, отриманих у результаті складання вже відомих концепцій.

Друга модель (творча) базується на основі висування незалежних, самостійних концепцій. Після того як ці концепції сформовані, до них потрібно буде застосувати вимоги дизайну. У цьому випадку ці вимоги виступають у ролі різця, за допомогою якого дизайнер «обробляє» концепцію, надає їй потрібну форму. Друга модель пов'язана з великим ризиком, але дає більше шансів створити дещо дійсно нове. Архітектор може поставити собі за мету спроектувати будівлю, в якій були б враховані всі норми: площа, освітленість, комунікації, економія енергії, загальна економічність, привабливий вигляд, інформаційне обслуговування тощо. Дизайнер обирає як вихідне положення основну вимогу (наприклад, красу, форми або максимальний робочий простір) і потім розробляє концепцію, що максимально її враховує. Після досягнення цієї мети дизайнер переходить до розв'язання другої частини завдання – як вписати всі інші вимоги у головну ідею. Отже, виникає суперечність між захопленням аналізом і потребою у дизайнерському підході, який неможливий без навичок творчого мислення. Аналіз співвідношення сутності дизайну та аналізу засвідчує необхідність створення інноваційного типу навчання, який стимулює активну реакцію на проблемні ситуації, що виникають як перед особистістю, так і перед суспільством. Для формування ефективного процесу дизайн-освіти в світі, що швидко змінюється, необхідно сформулювати новий тип мислення, в якому б гармонійно поєднувалися логічний компонент і творчий з дизайн-практикою» [106, стор. 76].

Передбачаються такі особистісні якості майбутнього фахівця першого і другого освітнього рівнів:

- розвинені комунікаційні здібності;
- аналітичні здібності щодо опрацювання і дослідження величезного масиву інформації, виділення головного;
- креативність як здатність до нестандартного, оригінального мислення і творчого вирішення проблеми;
- самоконтроль, здатність контролювати свої почуття, поведінку і набуття знань у будь-якій ситуації;
- працездатність – вміння багато та продуктивно працювати;
- уміння працювати в команді та безконфліктно взаємодіяти з колективом по роботі;
- психологічна усталеність і розвинена інтуїція, уміння спокійно і впевнено приймати виважені рішення в ситуаціях інформаційної невизначеності та ризику (магістратура);
- наявність рис лідера, впевненого в собі і готового приймати відповідальні рішення, відповідати за свої вчинки і дії (магістратура);
- володіння системою питань освітнього процесу підготовки фахівців з дизайн-проектування (магістратура).

Вищенаведений перелік теоретичних і практичних питань, знання з яких повинен отримати дизайнер у вищій школі, узагальнено освітніми програмами, структурно-логічними схемами, відповідними робочими програмами навчальних дисциплін.

### **Питання для контролю знань**

1. Можливості отримати професію дизайнера в Україні.
2. Галузь знань, шифр і код спеціальності Дизайн в Україні.
3. Вимоги до здійснення освітньої діяльності у закладі вищої освіти.
4. Два чинники світового прогресу щодо надання теоретичних знань студентам спеціальності Дизайн.
5. Матеріальна культура та її фундаментальний чинник. Формування естетичного середовища перебування людини.
6. Проєктне мислення як свідомі й інтуїтивні зусилля дизайнера при створенні значущого порядку.
7. Структура практичної підготовки дизайнера та креативне мислення.
8. Сучасний етап розвитку дизайну. Естетика віртуальності.
9. Дизайн як об'єкт синергетики. Об'єкти фрактального мистецтва.
10. Сучасні виклики дизайн-освіти.
11. Аналіз і синтез. Дизайн як синтез, як основа подальшої дії.
12. Дві моделі дизайну за пропозицією професора Наталії Скляренко.

### **Завдання**

#### **1. Ознайомитися з публікаціями:**

- Романенко Н. Г. Творче мислення – двигун прогресу [40],
- Бойчук О. В. Чинник системності в інноваційному дизайні [107].

#### **2. Підготувати письмові відповіді з таких питань:**

- Відомі особистості сучасного світу й України у галузі дизайну.

Коротко описати їх здобутки.

- Два чинники світового прогресу та їх взаємоузгодження.
- Інноваційний дизайн. Навести приклади.
- Системність і синергетика в дизайн-проєктуванні.

### **Тема 3. Освітній процес підготовки дизайнера першого рівня освіти – бакалавра**

Як було зазначено вище, в умовах соціальної модернізації культурної ситуації постмодернізму дизайн став частиною культурного процесу. Ключові тенденції розвитку дизайн-освіти в Україні та світі дозволяють розкрити альтернативні перспективи в культурологічних, психологічних, соціологічних, філософських та педагогічних концепціях мистецької освіти, активізуючи при цьому і наукові дослідження цієї сфери. Визначення теоретико-методологічних засад становлення провідних напрямів та принципів розвитку дизайн-освіти, обґрунтування її мистецьких аспектів здійснюється шляхом проєктування комплексу організаційно-методичного забезпечення реалізації системи професійної підготовки майбутніх фахівців-виконавців першого бакалаврського рівня. Цей комплекс згідно з Положенням про організацію

освітнього процесу в Черкаському державному технологічному університеті узагальнює зміст навчання здобувачів вищої освіти, склад якого містить: освітню програму, структурно-логічну схему підготовки, навчальний план, робочий навчальний план, індивідуальні навчальні плани для здобувачів вищої освіти (ЗВО), робочі програми навчальних дисциплін, інші нормативні документи ЧДТУ і відображається у відповідних підручниках, навчальних посібниках, навчально-методичних матеріалах, дидактичних засобах, а також під час проведення навчальних занять, переглядів та інших видів освітньої діяльності [93]. Сукупність вимог до змісту та результатів освітньої діяльності закладу з підготовки бакалаврів спеціальності Дизайн визначає стандарт вищої освіти [97].

### ***Освітньо-професійна програма***

Освітньо-професійна програма (ОПП) – система освітніх компонентів (навчальних дисциплін), які має засвоїти здобувач освіти першого рівня – бакалавр спеціальності Дизайн. ОПП визначає вимоги до рівня освіти осіб, які можуть розпочати навчання за цією програмою, перелік навчальних дисциплін і логічну послідовність їх вивчення, кількість кредитів ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System), необхідних для виконання цієї програми, а також очікувані результати навчання (компетентності), якими повинен оволодіти здобувач відповідного ступеня вищої освіти. Зміст освітньої програми, крім професійної підготовки, забезпечує формування компетентностей, що є необхідними для самореалізації, активної громадянської позиції, соціальної злагоди і здатності до працевлаштування у суспільстві. Зміст і структура освітньої програми затверджуються на весь період навчання здобувача вищої освіти і не можуть змінюватися протягом терміну навчання. Відомості про освітні програми бакалаврського і магістерського рівня галузі знань «Культура і мистецтво», спеціальності 022 Дизайн, що реалізуються в ЧДТУ, розміщені на Сайті університету → Головна сторінка → Спеціальності та освітні програми → факультет гуманітарних технологій [108].

На прикладі ОП «Промисловий дизайн» розглянемо сутність організації освітнього процесу з дизайну промислових виробів [110]. Програма відповідає Стандарту вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 Дизайн, затвердженому та введеному в дію Наказом Міністерства освіти і науки України від 13.12.2018 року № 1391, містить інформацію про її розробників та гаранта.

Загальна характеристика освітньої програми (таблиця 3.1) надає вичерпну інформацію з основних питань здійснення діяльності ЧДТУ у цьому напрямі.

Таблиця 3.1. Загальна характеристика освітньої програми «Промисловий дизайн»

Рівень освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти, 6-й рівень НРК, 1-й цикл QF-EHEA, 6-й рівень EQF
Обсяг програми	Загальний обсяг освітньої програми становить 240 кредитів ECTS, з яких обов'язкові компоненти програми – 180 кредитів ECTS (75 % від загального обсягу програми), вибіркові компоненти – 60 кредитів ECTS (25 % від загального обсягу програми).
Рік впровадження	2023
Галузь знань	Культура і мистецтво
Спеціальність	. 022 Дизайн
Вимоги до рівня освіти осіб, які можуть здобувати вищу освіту за програмою	Згідно з вимогами ст. 5 Закону України «Про вищу освіту» особа має право здобувати ступінь бакалавра за умови наявності в неї повної загальної середньої освіти
Термін навчання	Денна форма – 3 р. 10 міс. Заочна форма – 3 р. 10 міс.
Освітня кваліфікація	Бакалавр дизайну
Академічні права	Можливість навчання за програмою другого (магістерського) рівня вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій у системі післядипломної освіти.
Мета програми	Формування та розвиток загальних і професійних компетентностей у сфері промислового дизайну, які спрямовані на здобуття студентом здатності творчо осмислювати культурну спадщину для створення засобами дизайну естетично-досконалих об'єктів у побутовій, суспільній, соціокультурній, промисловій сферах життєдіяльності людини.
Особливості програми	Програма враховує сучасні тенденції культурного, економічного та соціального розвитку країни і спрямована на формування у здобувача уміння аналізувати ринкову ситуацію та нові тенденції в дизайні, знання національних традицій для генерування актуальних дизайн-пропозицій. В основу методологічної концепції покладено принцип поєднання академічних завдань з реальними проєктними розробками за замовленнями громадських організацій, навчальних закладів, фірм, установ, промислових виробництв тощо. Особливість (унікальність) цієї програми полягає у формуванні професійних якостей майбутніх дизайнерів у процесі дизайн-освіти за умови багатогранного і гармонійного розвитку особистості майбутнього фахівця. Програма орієнтована на забезпечення широкопрофільної підготовки універсального дизайнера, здатного проєктувати і створювати об'єкти різноманітного призначення, зокрема, для людей з особливими освітніми потребами.

Продовження таблиці 3.1

Підходи до викладання та навчання	<p>Основні підходи: студентоцентроване навчання, самонавчання, проблемно-орієнтоване навчання; навчання через практику та співпрацю зі структурами державних, приватних та інших установ, з виробництвами різних видів промислової продукції, меблевими та автопідприємствами, проектними компаніями та інститутами, дизайн-студіями, виставковими та ярмарковими центрами, відділами дизайну і реклами в бізнес-структурах, підприємствах пакувальної галузі, рекламно-виробничих фірмах; виконання реальних дизайн-розробок.</p> <p>Технології навчання: пасивні (пояснювально-ілюстративні, презентаційні); активні (проектні, інтерактивні, інформаційно-комп'ютерні, саморозвиваючі, дистанційне навчання, майстер-класи тощо).</p>
Система оцінювання	<p>Письмові та усні экзамени, семестрові перегляди творчих робіт з фахових дисциплін, заліки, звіти з практичних та лабораторних робіт, усні та мультимедійні презентації, модульні контрольні роботи, звіти з практики.</p>
Форма атестації здобувачів	<p>Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Бакалавр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи.</p>
Вимоги до кваліфікаційної роботи	<p>Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складної спеціалізованої задачі або практичної проблеми у сфері промислового дизайну, що характеризується комплексністю із застосуванням певних теорій, методів та засобів дизайну.</p> <p>Кваліфікаційна робота являє собою розробку складного об'єкта середовища життєдіяльності людини і складається з графічної частини, теоретичної (пояснювальна записка) і макета (відеопрезентації). Робота захищається публічно.</p> <p>Кваліфікаційна робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації.</p>
Академічна мобільність	<p>Відповідно до Положення про академічну мобільність у Черкаському державному технологічному університеті, затвердженого наказом ректора університету від 29.12.2020 р., №379/01, участь у програмах обміну, участь у програмі «подвійний диплом» здійснюється на базі підписаних угод ЧДТУ з вітчизняними та зарубіжними ЗВО.</p>
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	<p>Передбачене на основі договорів між іноземними громадянами та Черкаським державним технологічним університетом.</p>

Програмні компетентності: інтегральна, загальні, фахові та програмні результати навчання мають відповідати Стандарту вищої освіти [97], згідно з яким форматується таблиця з переліком компонент освітньо-професійної програми (навчальні дисципліни, практики, кваліфікаційна робота), їх кодами й обсягами. Загальний обсяг обов'язкових компонент загальної підготовки становить 36 кредитів, професійної підготовки – 136 кредитів, вибіркові дисципліни – 60 кредитів, підготовка кваліфікаційної роботи бакалавра –

8 кредитів. Кредит ECTS, або Європейська кредитна трансферно-накопичувальна система (European Credit Transfer and Accumulation System) – одиниця вимірювання обсягу навчального навантаження здобувача вищої освіти, необхідного для досягнення визначених (очікуваних) результатів навчання. Обсяг одного кредиту ECTS становить 30 годин. Навантаження одного навчального року за денною формою навчання становить зазвичай 60 кредитів ECTS.

Освітня програма розробляється робочою групою науково-педагогічних працівників випускової кафедри і затверджується вченою радою ЧДТУ. Склад цієї групи обговорюється та ухвалюється на засіданні випускової кафедри, до складу якої обов'язково включається гарант освітньої програми. Гарант освітньої програми – науково-педагогічний або науковий працівник, який має науковий ступінь та/або вчене звання за відповідною або спорідненою до освітньої програми спеціальністю, стаж науково-педагогічної та/або наукової роботи, не менший п'яти років. Процес формування робочої групи, права та обов'язки гаранта освітньої програми, рекомендації щодо розробки та затвердження освітньої програми визначаються «Положенням про систему внутрішнього забезпечення якості вищої освіти у Черкаському державному технологічному університеті».

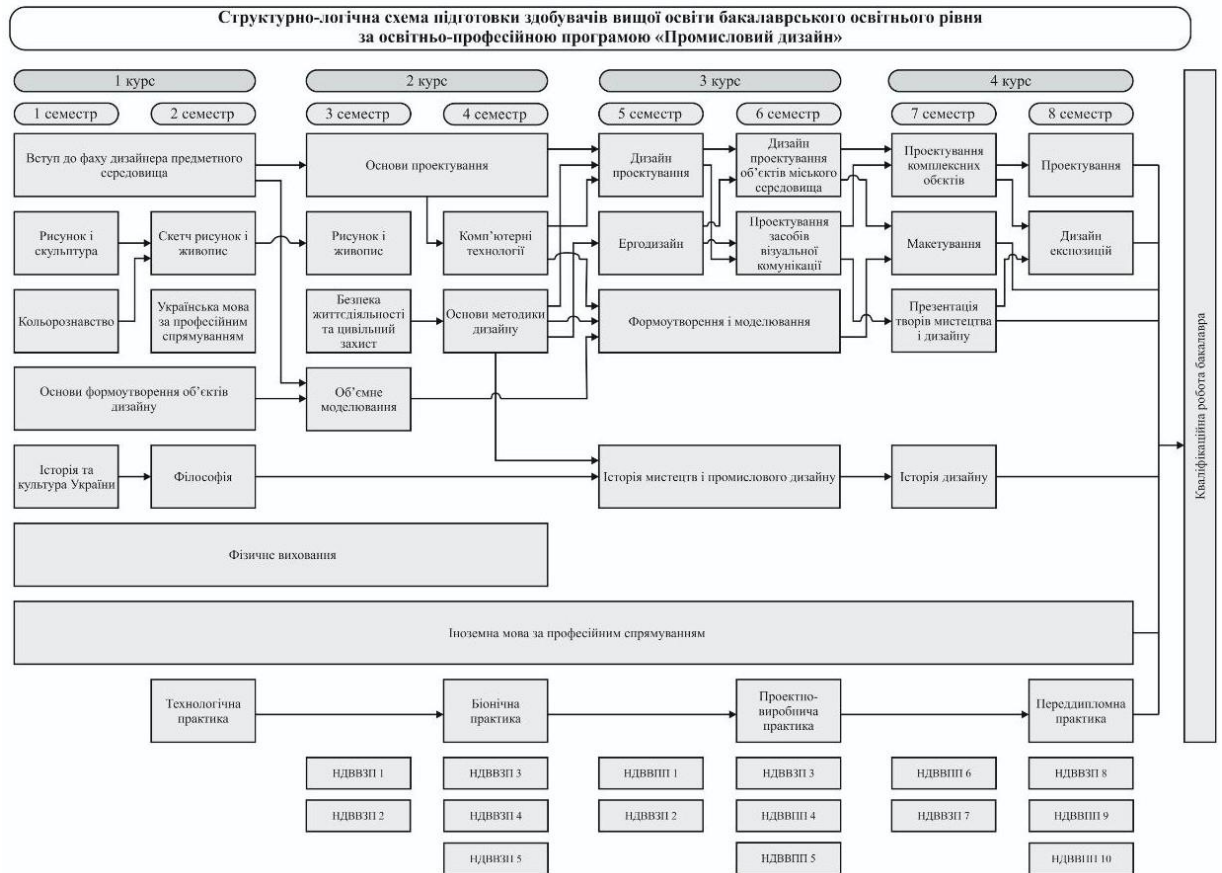
Освітня програма містить також навчальні дисципліни вільного вибору, які переглядаються кожного навчального року і включаються до університетського Каталогу, забезпечуючи поглиблену підготовку бакалаврів за освітньою програмою та здобуття додаткових (до тих, що передбачені Стандартом вищої освіти відповідної спеціальності) фундаментальних, природничо-наукових, мовних, загальноекономічних, професійно-практичних компетентностей, орієнтованих на задоволення освітніх і культурних потреб здобувача вищої освіти та сприяння його академічній мобільності.

На підставі відповідної освітньої програми кафедра розробляє структурно-логічну схему обґрунтування процесу реалізації освітньої програми підготовки бакалавра, навчальний план на її підставі, індивідуальні навчальні плани.

### ***Структурно-логічна схема підготовки бакалавра і навчальний план***

Структурно-логічна схема підготовки фахівця – це науково-методичне обґрунтування процесу реалізації освітньої програми підготовки та основа для створення навчального плану. Структурно-логічна схема є складовою освітньої програми. Суть побудови структурно-логічної схеми полягає в логічному узагальненні послідовності надання знань студентам для динамічного поглиблення їх вміння з проєктування предметного середовища і є науково-методичним обґрунтуванням процесу реалізації освітньої програми підготовки фахівців з промислового дизайну та основою для створення навчального плану.

Приклад структурно-логічної схеми підготовки дизайнерів у ЧДТУ за освітньою програмою «Промисловий дизайн» наведено на ілюстрації 3.1 [109].



Ілюстрація 3.1. Структурно-логічна схема підготовки дизайнерів за освітньою програмою «Промисловий дизайн»

### Навчальний план

На основі структурно-логічної схеми і освітньої програми розробляється навчальний план, який містить відомості про освітній рівень, галузь знань, спеціальність, назву освітньої програми, кваліфікацію, нормативний термін навчання, форму навчання, рік вступу, вимоги до попереднього освітнього рівня (ілюстрація 3.2), графік навчального процесу, розділи обов'язкових та вибіркових навчальних дисциплін, цикли загальної і професійної підготовки, визначає перелік та обсяг навчальних дисциплін у годинах та кредитах ECTS, навчальних і виробничих практик, послідовність їх вивчення, конкретні форми проведення навчальних занять та їх обсяг, форми контролю, обсяг часу, передбачений на самостійну роботу ЗВО, зведений обсяг кредитів ECTS та загальний бюджет часу (ілюстрація 3.3). Навчальний план розробляється на весь нормативний термін навчання ЗВО. Для ЗВО заочної форми навчання перелік освітніх компонент, їх обсяг у кредитах ECTS, вид навчальних занять і форми підсумкового контролю є аналогічними переліку, що наведений у навчальному плані денної форми навчання. При цьому такі освітні

компоненти мають меншу тривалість аудиторних занять за рахунок збільшення кількості самостійної роботи. На 1-2-му курсах навчання планується не більше 60 годин аудиторного навантаження на здобувача в семестр, на 3-5-му курсах – не більше 80 годин.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**НАВЧАЛЬНИЙ ПЛАН**

підготовки на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти

“ЗАТВЕРДЖУЮ”  
Ректор

Олег ГРИГОР  
Проректор з навчання

№ \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 20\_\_

Затверджено вченою радою ЧДТУ

Протокол № \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 20\_\_

Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Освітня кваліфікація	Бакалавр з дизайну
Спеціальність	022 Дизайн	Строк навчання	3 роки 10 місяців
Освітня програма	Промисловий дизайн	На основі	зпони загальної середньої освіти
Форма навчання	Денна	Рік вступу	2023

#### I. ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Курс	Вересень				Жовтень				Листопад				Грудень				Січень				Лютий				Вересень				Жовтень				Листопад				Грудень				Січень																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2



Навчально-методичне забезпечення кожного навчального контенту освітньої програми «Промисловий дизайн» являє собою набір таких компонентів:

- робоча програма навчальної дисципліни;
- конспект лекцій (тематичний план, текст лекцій, список використаних джерел) (за наявності лекційного курсу у контенті);
- методичні рекомендації до проведення практичних творчих (семінарських) занять;
- методичні рекомендації до самостійної роботи студентів;
- методичні рекомендації до виконання контрольної роботи з дисципліни для здобувачів вищої освіти (ЗВО) заочної форми навчання (за необхідності);
- методичні рекомендації до виконання кваліфікаційної роботи бакалавра [112];
- матеріали для контролю знань ЗВО: завдання (тести) для поточного та/або підсумкового контролю знань; модульні контрольні роботи (за наявності в робочій програмі) у вигляді переліку теоретичних питань та/або типових завдань для розв'язування, з яких формуватимуться індивідуальні завдання (тестові завдання);
- комплект екзаменаційних білетів, якщо екзамен з теоретичного курсу навчальної дисципліни передбачений навчальним планом;
- Положення про екзаменаційний перегляд;
- завдання до комплексної контрольної роботи (ККР);
- перелік засобів інформаційного, візуального та програмного забезпечення дисципліни, зокрема електронні посібники, презентації, навчальні фільми, тренінгові комп'ютерні програми, віртуальні лабораторні роботи тощо (за наявності).

### **Питання для контролю знань**

1. Перелічити основні документи, які узагальнюють зміст вищої освіти у галузі дизайну.
2. Значення стандарту вищої освіти для формування освітньо-професійної програми.
3. Зміст і структура освітньої програми підготовки бакалавра спеціальності Дизайн.
4. Навчальний план підготовки студентів бакалаврського рівня спеціальності Дизайн.
5. Щорічні робочі навчальні плани та їх інформативність.
6. Робоча програма навчальної дисципліни.

### **Завдання**

- Підготувати звіт з педагогічної практики.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Про стратегію сталого розвитку України до 2030 року : Закон України. *Ліга 360*. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/JH6YF00A?an=332> (дата звернення: 03.08.2024).
2. Стандарт вищої освіти другого (магістерського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн» : затв. та введ. в дію Наказом М-ва освіти і науки України від 21.12.2018 р. № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/022-dizayn-magistr.pdf> (дата звернення: 16.07.2024).
3. Методичні рекомендації до самостійної роботи з дисципліни «Методологічні основи дизайн-освіти» для здобувачів освітнього ступеня «магістр» зі спеціальності 022 Дизайн, Освітньої програми Дизайн (за видами) / упоряд. Н. Г. Романенко; М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. Черкаси : ЧДТУ, 2022. 66 с. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4080>.
4. Програма підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників «Дизайн і візуальна культура». Спеціальність 022 Дизайн / розробники І. О. Яковець, Н. Г. Романенко, О. В. Чепелюк ; М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. Черкаси : ЧДТУ, 2024. 28 с. URL: [https://docs.google.com/file/d/1liKYPcXRgk0IWvhX\\_fsQVcu-56kPzwK3/view](https://docs.google.com/file/d/1liKYPcXRgk0IWvhX_fsQVcu-56kPzwK3/view).
5. Романенко Н. Г., Малород Г. В. Педагогіка і дизайн-освіта. *Збірник матеріалів Міжнародної науково-методичної конференції професорсько-викладацького складу і молодих учених в рамках ІХ Міжнародного форуму «Дизайн-освіта 2017»*, м. Харків, 9–12 жовт. 2017 р. Харків : ХДАДМ, 2017. С. 83–86.
6. Романенко Н. Г. З досвіду співпраці Харківської державної академії дизайну і мистецтв з Черкаським державним технологічним університетом : двадцятирічний стаж. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* :: зб. наук. пр. / за ред. О. М. Голубця. Харків : ХДАДМ, 2021. № 2. С. 137–142. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/3747>.
7. Романенко Н. Г. Підготовка магістрів з дизайну. *Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії* : матеріали XLVIII Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. ; зб. наук. пр. Переяслав, 2022. С. 39–41. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4466>.
8. Romanenko N. G. Design-education. Features of aesthetic exploration of spatial-subject environment = Дизайн-освіта. Особливості естетичного освоєння просторово-предметного середовища. *SWorldJournal*. Sept., 2022. Iss. 15, part 2. P. 98–109. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4463>.
9. Романенко Н. Г. Естетика смаку сучасної візуально-пластичної мови дизайну. *Modern Technologies of Human Development* : Abstracts of VIII Int. Sci. and Pract. Conf. Bordeaux, France, Nov. 06–08, 2023. P. 37–39. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4713>.
10. Методичні рекомендації до виконання кваліфікаційної роботи магістра спеціальності 022 Дизайн, освітньої програми Дизайн і візуальна культура / упоряд. Н. Г. Романенко ; М-во освіти і науки України, рекомендовано до

друку метод. радою ф-ту гум. технологій. Черкаси : Черкас. держ. технол. ун-т, 2023. 76 с. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4589>.

11. Merrill M. D. The proper study of instructional design. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. 2007. P. 336–341.

12. Reiser R. A. A history of instructional design and technology. Part II: A history of instructional design. *Educational Technology Research and Development*. 2001. Vol. 49, no. 2. P. 57–67.

13. Reiser R. A. Condition of learning. *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. 2012. URL: [https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_117#citeas](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_117#citeas) (дата звернення: 10.08.2024).

14. Педагогічний дизайн у закладах вищої спеціалізованої освіти / М. Білянська, А. Букорос, А. Коркушко та ін. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : матеріали V Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 27 квіт. 2023 р. Київ : КНУТД, 2023. С. 310–313/ URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24779/1/APSD\\_2023\\_V2\\_P310-313.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24779/1/APSD_2023_V2_P310-313.pdf) (дата звернення: 10.08.2024).

15. Глазова В. Педагогічний дизайн як необхідна умова ефективного дистанційного курсу. *Технології електронного навчання*. 2020. № 4. С. 46–50. DOI: <https://doi.org/10.31865/2709-840002020222546> (дата звернення: 20.08.2024).

16. Денисенко С. Н. Педагогічний дизайн у сучасному освітньому просторі. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*. 2015. Вип. 3 (81). С. 79–83.

17. Gagné R. M. Nurturing the development of junior faculty. URL: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-29501-1\\_23#citeas](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-29501-1_23#citeas) (дата звернення: 21.08.2024).

18. Чирва О. Ч. Педагогічний дизайн як умова впровадження ефективних моделей мистецької освіти. *Педагогіка вищої та середньої школи* : зб. наук. пр. / ред. кол. : В. К. Буряк та ін. Кривий Ріг, 2008. Вип. 21. С. 344–351 (дата звернення: 20.08.2024).

19. Жлудько В. М. Теоретичні основи педагогічної дизайн-діяльності. Дидактика, методика і технології навчання. *Педагогіка і психологія професійної освіти*. 2013. № 3. С. 124–131. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pippo\\_2013\\_3\\_16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pippo_2013_3_16) (дата звернення: 01.08.2024).

20. Рубан Д. Когнітивні упередження в дизайні. URL: <http://surl.li/xjxkae> (дата звернення: 10.08.2024).

21. Алфьорова З. І. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва : монографія / Харк. держ. акад. культури. Харків, 2008. 268 с.

22. Орлова Т. І. Естетика синтезу: категорії, універсалії, парадигми: (В контексті художньої творчості) / Нац. акад. образотворчого мистецтва і архітектури. Київ : Абрис, 2002. 159 с.

23. Юнг К.-Г. Психологічні типи. Львів : Астролябія, 2010. 692 с.

24. Блез Паскаль. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Блез\\_Паскаль](https://uk.wikipedia.org/wiki/Блез_Паскаль) (дата звернення: 01.08.2024).

25. Anderson L. W., Krathwohl D. R. A taxonomy for learning, teaching, and assessing : A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New

York : Longman. ISBN 978-0-8013-1903-7. URL: <https://quincycollege.edu/wp-content/uploads/> (дата звернення: 17.08.2024).

26. Armstrong P. Bloom's taxonomy / Vanderbilt University Center for Teaching. 2010. URL: <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/> (дата звернення: 17.08.2024).

27. Карташов Ф. 9 навчальних подій за Р.Ганьє. *Padlet*. URL: <https://padlet.com/filippkartashov/9-qxigizpcikkawyfh> (дата звернення: 17.08.2024).

28. Каррі Дж., Джонсон С., Павич Р. Роберт Ганьє та систематичний дизайн інструкцій. *LibreText*. URL: <http://surl.li/jfxkzr> (дата звернення: 19.08.2024).

29. Даченко Є. Що таке навчальні цілі та навіщо їх формулювати? *EdEra Media*. URL: <https://ed-era.com/blog/navchalni-tsili/> (дата звернення: 20.08.2024).

30. Карпенко Н. А. Психологія творчості : навч. посіб. Львів : ЛьвДУВС, 2016. 156 с.

31. Нові функції дизайну в епоху цифровізації та перспективи розвитку дизайн-освіти : аналіз світового досвіду / О. А. Швець, Ю. В. Громов, А. М. Коломієць, Д. І. Коломієць. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія*. 2021. Вип. 67. С. 56–64.

32. Положення про організацію освітнього процесу в Черкаському державному технологічному університеті, затв. рішенням вченої ради ЧДТУ, протокол № 7 від 18.12.2017 (останні зміни 27.08.2024). Черкаси, 2024. 58 с. URL: [https://docs.google.com/file/d/12bdvGtawdUwm7og7Xcm8WRSIJY\\_\\_I0Zx/view/](https://docs.google.com/file/d/12bdvGtawdUwm7og7Xcm8WRSIJY__I0Zx/view/).

33. Степанова-Камиш А. Позитивне оцінювання та самооцінювання – як проводити і навчити цього учнів. *Нова українська школа*. URL: <http://surl.li/tskhzh> (дата звернення: 20.08.2024).

34. Положення про організацію контролю та оцінювання якості навчання здобувачів вищої освіти у Черкаському державному технологічному університеті, затв. рішенням вченої ради ЧДТУ, протокол № 9 від 17.02.2021 (дата звернення: 20.08.2024).

35. Bazyl L., Orlov V., Fursa O. A design teacher in the context of pedagogical reflection. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент* : зб. наук. пр. / Арт акад. сучасного мистецтва ім. С. Далі, Ін-т ПТО НАПН України ; редкол. : В. Ф. Орлов (голова). Київ : ТОНАР, 2019. Вип. 14. 289 с. (Серія: Педагогічні науки). URL: <http://surl.li/ebnbuz> (дата звернення: 20.08.2024).

36. Теоретико-методичні засади навчального процесу у вищій школі. *Психологія вищої школи*. URL: [http://tuboletspychologyofhighschool.blogspot.com/p/1\\_12.html](http://tuboletspychologyofhighschool.blogspot.com/p/1_12.html) (дата звернення: 20.08.2024).

37. Наука як система уявлень про світ (дійсність). *Сутність науки*. URL: [http://distance.dnu.dp.ua/ukr/nmmateriali/documents/Sutnist\\_nauky.pdf](http://distance.dnu.dp.ua/ukr/nmmateriali/documents/Sutnist_nauky.pdf) (дата звернення: 21.08.2024).

38. Наука. *Енциклопедія сучасної України*. URL: <https://esu.com.ua/article-70774> (дата звернення: 25.05.2024).
39. Папанек В. *Дизайн для реального світу : Екологія людства та соціальні зміни* : пер. з англ. Д. Цепкова. Київ : ArtHuss, 2020. 448 с.
40. Романенко Н. Г. *Творче мислення – двигун прогресу: регіональний дизайн і освіта. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. Харків : ХДАДМ, 2017. С. 149–156.
41. Уроки історії: як виникло та розвивалось дизайн-мислення. URL: <https://www.platfor.ma/specials/uroky-istoriyi-yak-vynyklo-ta-rozvyvalos-dyzajn-myslennya/> (дата звернення: 21.08.2024).
42. Masterclass with Richard Buchanan / Design Lab. *Youtube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JC00RScWcvA> (дата звернення: 21.08.2024).
43. IDEO. URL: <https://www.ideo.com/> (дата звернення: 22.08.2024).
44. Design Sojourn. URL: <https://designsojourn.com/about/> (дата звернення: 22.08.2024).
45. Хороший дизайн - это наука, а не искусство. *UXpub*. URL: <https://ux.pub/editorial/khoroshii-dizain-eto-nauka-a-nie-iskusstvo-iok> (дата звернення: 21.08.2024).
46. Паспорт спеціальності 17.00.07 – Дизайн / Документ v64\_6330-07, поточна редакція – Прийняття від 14.06.2007. *РАДА: Верховна рада України. Законодавство України*.
47. Ганжа М. В. Мистецькі аспекти наукових досліджень у дизайн-освіті. *Інноваційна педагогіка* : зб. наук. пр. 2023. Вип. 56, т. 1. С. 157–160. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2023/56/part\\_1/33.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2023/56/part_1/33.pdf) (дата звернення: 21.08.2024).
48. Прусак В. Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2017. Вип. 31. С. 71–82. URL: [https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/31/71-82\\_Prusak.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/31/71-82_Prusak.pdf)
49. Коновалова О. В. *Історія та теорія дизайну* : навч. посіб. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. 112 с.
50. Прусак В. Ф. *Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України* : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Вінницький держ. пед. ун-т імені Михайла Коцюбинського. РВВ НЛТУ України, 2006. 20 с.
51. Бхаскаран Л. *Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре* : пер. с англ. И. Д. Голибиной. Киев : АРТ-РОДНИК, 2007. 256 с.
52. Бойчук А. В. *Пространство дизайна*. Харьков : Новое слово, 2013. 367 с.
53. Прусак В. *Теоретичні та методичні основи системи неперервної екологічної підготовки фахівців з дизайну* : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04 / Прикарпатський нац. ун-т імені Василя Стефаника. Хмельницький, 2020. 675 с.

54. Дизайнерська освіта у Великій Британії. *EDUSTEPS: Education abroad step-by-step*. URL: <https://edusteps.com.ua/posts/britain/2086-study-design-in-london.html> (дата звернення: 21.08.2024).
55. Швець О. Проблеми професійної підготовки сучасних дизайнерів: погляд німецьких науковців. *Scientific Community : Interdisciplinary Research : 5th ISPC*. Hamburg, Germany, Aug. 26-28, 2021. No. 72. P. 180–189. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/interconf/article/view/14136/12998> (дата звернення: 19.01.2022).
56. Прусак В. Ф. Традиції дизайн-освіти в Німеччині. *Педагогіка і психологія професійної освіти* : наук.-метод. журн. 2001. № 1. С. 165–177.
57. Методологічні підходи до організації дизайн-освіти (аналіз використання німецького досвіду) / А. М. Коломієць, О. А. Швець, Д. І. Коломієць, Ю. М. Бабчук. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. 2021. Вип. 62. С. 265–274. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/5087/4490> (дата звернення: 21.08.2024).
58. Meyer M. W., Norman D. Changing design education for the 21st century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 2020. Vol. 6, iss. 1. P. 13–49.
59. Liefner I., Schatzl L., Schroder T. Reforms in German higher education: Implementing and adapting Anglo-American organizational and management structures at German universities. *Higher Education Policy*. 2004. Vol. 17 (1). P. 23–38.
60. Ludwig H.-R. Der deutsche Titel Diplom-Ingenieur (FH) im Verhältnis zu den internationalen Abschlussgraden Bachelor und Master. *Global Journal of Engineering Education*. 2000. Vol. 4 (2). P. 161–167.
61. Дослідження дизайну programs in Данія. *KEYSTONE*. URL: <https://www.mba-magistratura.com/master/дослідження-дизайну/дан> (дата звернення: 21.08.2024).
62. Прусак В. Ф. Дизайнерська освіта в Польщі (Академія мистецтв ім. Яна Матейка, м. Краків). *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2005. № 2, ч. II. С. 251–256.
63. Портал української мови та культури. *Словник-UA*. URL: <https://surl.li/msgtvi> (дата звернення: 05.12.2024).
64. Професійна орієнтація в сучасній школі: кращі методичні розробки практичних психологів і соціальних педагогів малокомплектних загальноосвітніх навчальних закладів, навчально-виховних об'єднань, навчально-виховних комплексів : метод. рекомендації / авт. кол. за наук. ред. І. І. Ткачук. Київ : УНМЦ практи. психології і соц. роботи, 2017. 115 с. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/707338/1/проф\\_орієнтація\\_в\\_сучасній\\_школі.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/707338/1/проф_орієнтація_в_сучасній_школі.pdf) (дата звернення: 21.08.2024).
65. International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) Archive. URL: <https://archiveshub.jisc.ac.uk/search/archives/6cabeb3a-4a54-3575-96a7-7395f557b57a> (дата звернення: 25.08.2024).

66. Хмельовський О. М. Вступ у дизайн. Основи проектування систем життя : курс лекцій. Луцьк : Волинська мистецька агенція «Терен», 2004. 208 с.
67. Шевченко Т. Що таке дизайн-мислення: принципи, етапи та приклади. *Блог*. URL: <https://wizeclub.education/blog/shho-take-dizajn-mislennya-printsipi-etapi-ta-prikladi/> (дата звернення: 25.08.2024).
68. Романенко Н. Г. Роздуми щодо теорії освіти і навчання студентів магістратури спеціальності 8.02020701 «Дизайн». *Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст* : зб. наук. пр. Кн. 2. Полтава: ПНТУ імені В. Г. Короленка, 2015. С. 322–327.
69. Литвиненко С. Креативність як загальна здібність до творчості: сучасні підходи. *Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету імені В. Г. Короленка. Серія : Педагогічні науки*. Полтава, 2006. Вип. 3 (50). С. 215–219.
70. Карпенко Н. А. Психологія творчості : навч. посіб. Львів : ЛьвДУВС, 2016. 156 с.
71. Відділи нервової системи. *Мій клас*. URL: <https://surl.li/xgjbnn> (дата звернення: 30.08.2024).
72. Вегетативная нервная система человека. *infotables.ru. Справочные таблицы*. URL: <https://infotables.ru/biologiya/39-biologiya-chelovek/822-vegetativnaya-nervnaya-sistema#> (дата звернення: 30.08.2024).
73. Цікаві фактори про головний мозок. *Департамент охорони здоров'я Полтавської обл. адміністрації*. URL: <https://surl.li/lsegl> (дата звернення: 30.08.2024).
74. Відділи головного мозку людини. *Dovidka.biz.ua*. URL: <https://dovidka.biz.ua/viddili-golovnogo-mozku-lyudini> (дата звернення: 30.08.2024).
75. Нервова система. *Анатомія людини*. URL: <https://www.google.com/search?client=opera&q=> (дата звернення: 20.05.2021).
76. Презентація «Будова нервової системи. Центральна і периферична нервова система людини». *На урок : освітній проект*. URL: <https://surl.li/clurdh> (дата звернення: 30.08.2024).
77. Хімічний синапс. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Хімічний\\_синапс#Структура\\_хімічного\\_синапсу](https://uk.wikipedia.org/wiki/Хімічний_синапс#Структура_хімічного_синапсу) (дата звернення: 30.08.2024).
78. Рефлекси як вияв функцій нервової системи. *Біологія*. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/biolog/27245/> (дата звернення: 30.08.2024).
79. Міжнародний тест на IQ. *Міжнародний реєстр на IQ*. URL: <https://international-iq-test.com/uk/> (дата звернення: 31.08.2024).
80. Ллойд Дж. Какого цвета ваш мозг? *ВикиЧтение. Книга всеобщих заблуждений*. URL: <https://culture.wikireading.ru/35191> (дата звернення: 10.12.2021).
81. Захисні механізми психіки. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Захисні\\_механізми\\_психіки](https://uk.wikipedia.org/wiki/Захисні_механізми_психіки) (дата звернення: 10.12.2024).
82. Масару Емото. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/abkhms> (дата звернення: 30.08.2024).

83. Emoto M. Messages from water. Nado, 2000. Vol. 1. URL: <https://www.amazon.com/Messages-Water-Vol-Masaru-Emoto/dp/4939098001> (дата звернення: 31.08.2024).
84. Пам'ять води: дивовижний експеримент Емото Масару. *Novi Medical*. URL: <https://novumedical.org/uk/pamyat-vodi/> (дата звернення: 31.08.2024).
85. Мацко Л. А., Прищак М. Д., Годлевська В. Г. Основи психології та педагогіки : навч. посіб. для студ. заоч. форми навч. Вінниця : ВНТУ, 2009. 163 с.
86. Від початківців до експертів. *Academy Ocean*. URL: <https://vid-pochatkivcu-a-do-eksperta-v-ai-study.academyocean.com/> (дата звернення: 31.01.2025).
87. Клименко В. В. Психологія творчості : навч. посіб. Київ : Центр навч. літ., 2006. 480 с.
88. Туриніна О. Л. Психологія творчості : навч. посіб. Київ : МАУП, 2007. 160 с.
89. Глазовий П. Лагідна вдача. URL: <https://tales.org.ua/lahidna-vdacha/> (дата звернення: 21.01.2025).
90. Кокун О. М. Психофізіологія : навч. посіб. Київ : Центр навч. літ., 2006. 184 с. URL: [http://lib.iitta.gov.ua/1608/1/Кокун\\_Психофізіологія.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/1608/1/Кокун_Психофізіологія.pdf) (дата звернення: 31.01.2025).
91. Темперамент: які бувають типи і з чого все почалися. *GAS FOR MIND*. URL: <https://www.gasformind.com/tyпу-temperamentu/> (дата звернення: 31.01.2025).
92. Лао-цзи. Дао Де Цзін. Книга про шлях та силу. Арій, 2022. URL: <https://surl.li/kribjv> (дата звернення: 01.02.2025).
93. Положення про організацію освітнього процесу в Черкаському державному технологічному університеті. 2024. 49 с. URL: [https://docs.google.com/file/d/1ZOnZr7e\\_ogckYDwDw1GYgc9GdXr84Nkx/preview](https://docs.google.com/file/d/1ZOnZr7e_ogckYDwDw1GYgc9GdXr84Nkx/preview) (дата звернення: 30.03.2025).
94. Культура і мистецтво. Дизайн / ЗВО України. *Освіта UA*. URL: <https://osvita.ua/vnz/guide/search-17-0-0-126-0.html> (дата звернення: 25.08.2024).
95. Про особливості запровадження змін до переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої та фахової передвищої освіти. *РАДА: Верховна рада України. Законодавство України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1833-24#Text> (дата звернення: 25.08.2024).
96. Де вчитись на дизайнера в Україні? *New Media*. URL: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/de-vchytys'-na-dyzaunera-v-ukrayini/> (дата звернення: 25.08.2024).
97. Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн», затв. та введ. в дію Наказом М-ва освіти і науки України від 13.12.2018 р. № 1391. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/022-dizaun-bakalavr.pdf> (дата звернення: 30.08.2024).

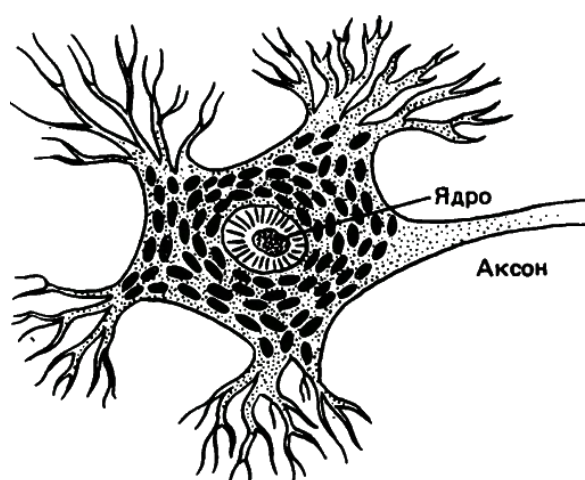
98. Романенко Н. Г. Архітектоніка дизайн-об'єкта. *Етнодизайн у контексті українського національного відродження та європейської інтеграції* : зб. наук. пр. Полтава, 2018. С. 484–489.
99. Москвічова Ю. О. Історія мистецтв у контексті світової культури : навч.-метод. посіб. : у 3 т. Херсон : ОЛДІ-ПЛЮС, 2021. Т. 1. 292 с.
100. Десять книг про архітектуру. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Десять\\_книг\\_про\\_архітектуру](https://uk.wikipedia.org/wiki/Десять_книг_про_архітектуру) (дата звернення: 25.08.2024).
101. Дизайн-освіта як галузь креативних індустрій : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., 18-19 квіт. 2019 р. / МК України, Київ. нац. ун-т культури і мист. ; редкол. : Н. Удріс-Бородавко та ін. Київ : КНУКіМ, 2019. 275 с.
102. Яковець І. Сучасний художній музей як мистецький патерн: сутність, функціонування, розвиток : дис. ... д-ра мистецтвозн. : 26.00.01 / Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв. Київ, 2018. 656 с.
103. Протасова Н. Г. Синергетичний підхід до управління інноваційними процесами у післядипломній освіті. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи* : зб. наук. пр. Київ : Логос, 2000. С. 281–282.
104. Бенуа Мандельброт. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/axqytj> (дата звернення: 30.08.2024).
105. Фибоначчи и фракталы в природе: растения с идеальной геометрией. *Super Cool Pics*. URL: <https://supercoolpics.com/fibonachchi-i-fraktaly-v-prirode-rasteniya-s-idealnoj-geometrijej/> (дата звернення: 23.01.2022).
106. Скляренко Н. В. Дизайн і аналіз: особливості співвідношення у сучасній дизайн-освіті. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2011. № 3. С. 75–77.
107. Бойчук О. В. Чинник системності в інноваційному дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. Харків : ХДАДМ, 2019. № 1. С. 5–11.
108. Черкаський державний технологічний університет. *Сайт ЧДТУ*. URL: <https://chdtu.edu.ua>.
109. Б-022 Промисловий дизайн – 2023. *Сайт ЧДТУ*. URL: <https://surl.lu/kmldgm> (дата звернення: 25.08.2024).
110. Положення про навчально-методичне забезпечення навчальної дисципліни у Черкаському державному технологічному університеті. *Сайт ЧДТУ*. URL: <https://surl.li/sfrkoу> (дата звернення: 30.08.2024).
111. Положення про порядок та умови здійснення вибору навчальних дисциплін здобувачами вищої освіти Черкаського державного технологічного університету. *Сайт ЧДТУ*. URL: <https://surl.li/azglqv>.
112. Методичні рекомендації до підготовки кваліфікаційної роботи для здобувачів освітнього ступеня «бакалавр» зі спеціальності 022 Дизайн освітньої програми Дизайн середовища усіх форм навчання / упоряд.: М. К. Демессіє, І. О. Яковець, Н. М. Чугай ; М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. Черкаси : ЧДТУ, 2024. 28 с. URL: <https://elib.chdtu.edu.ua/e-books/5382>.

## ДОДАТКИ

## Додаток А



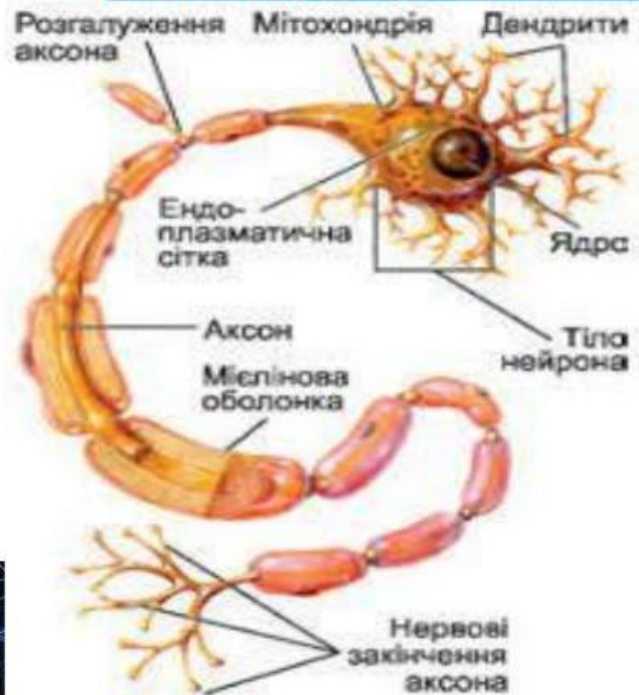
Ілюстрація А1. Нервова система людини [71]



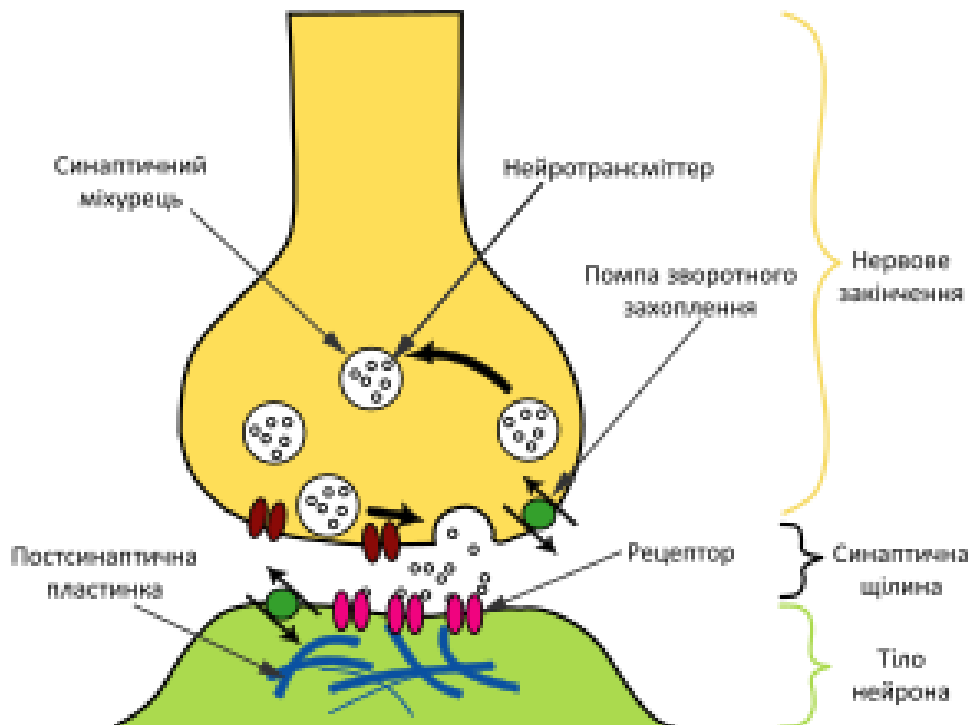
Ілюстрація А2. Нервова клітина (нейрон) під мікроскопом [74]

## Нейрон – структурна і функціональна одиниця нервової системи.

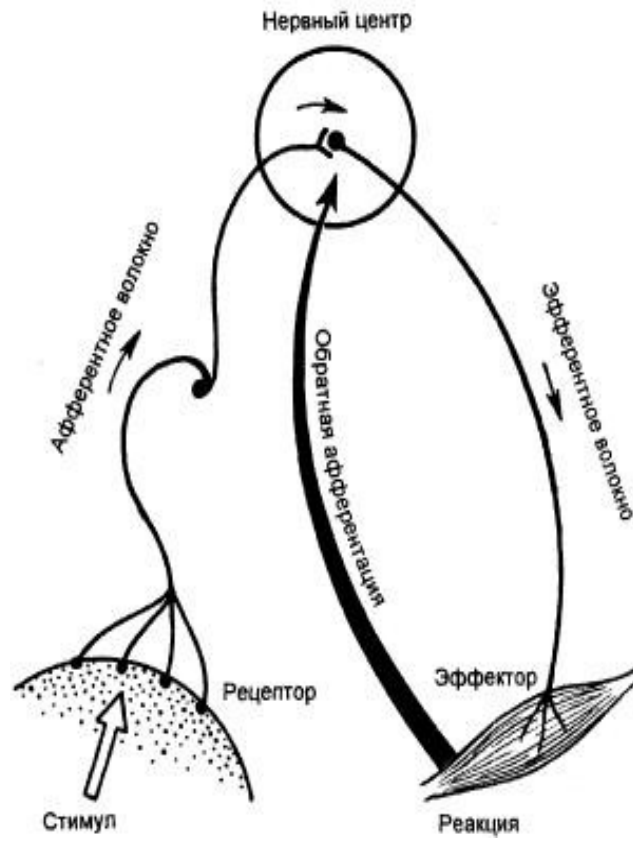
Нейрони — це клітини нервової тканини, які здатні сприймати, обробляти та передавати інформацію. Вони мають довгі (аксони) і короткі (дендрити) відростки. Сигнали від однієї клітини до іншої передаються через спеціальні структури їхніх мембран — синапси. В організмі людини існує два основні типи синапсів — хімічні й електричні.



Ілюстрація А3. Нервова клітина (нейрон) під мікроскопом [76]



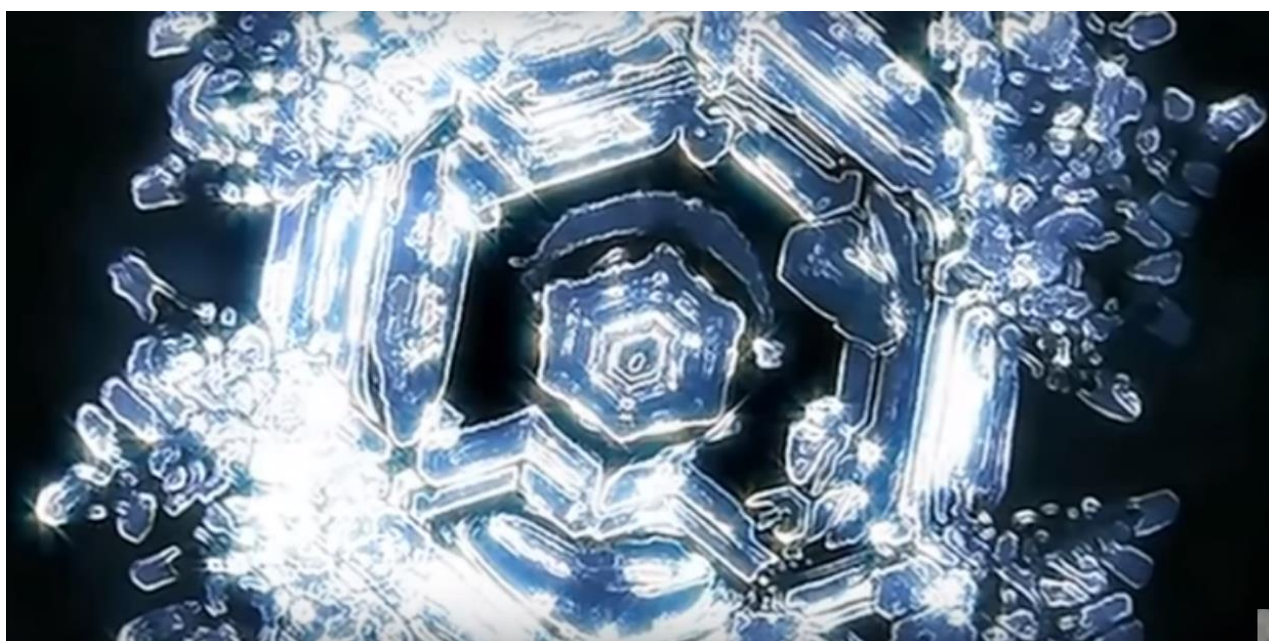
Ілюстрація А4. Схема процесу передачі нервового сигналу в хімічному синапсі [77]



Ілюстрація А5. Схематична діяльність рефлекторної системи [77]



Ілюстрація Б1. Структура кристалів води, над якою звучала симфонія № 40 Вольфганга Моцарта [81]



Ілюстрація Б2. Структура кристалів води, над якою звучала мусульманська молитва [81]



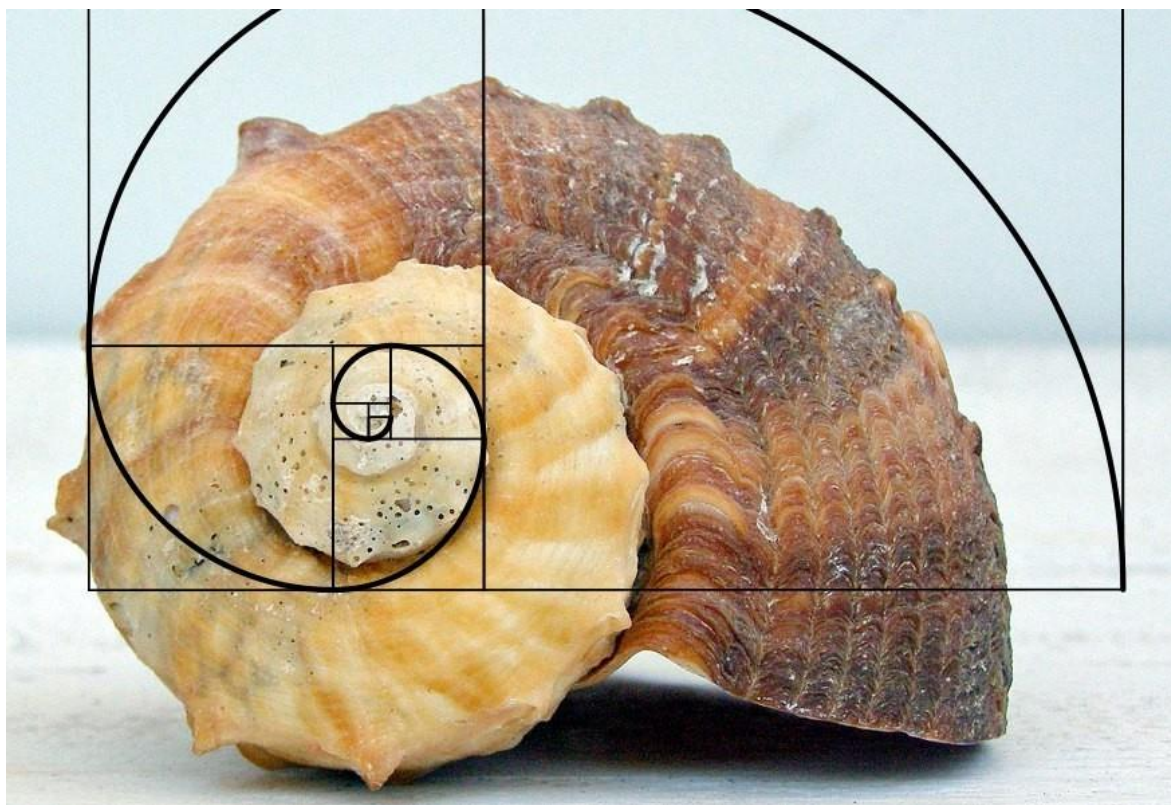
Ілюстрація Б3. Структура кристалів води, над якою звучали слова ненависті [81]



Ілюстрація В1. Фрактали у природі. Алое [105]



Ілюстрація В2. Фрактали у природі. Соняшник [105]



Ілюстрація В3. Формотворення кожного наступного витка мушлі рапана здійснюється за спіраллю Фібоначчі [105]

Міністерство освіти і науки України



Черкаський державний технологічний університет  
**РОБОЧИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ПЛАН**  
 на 2024 / 2025 навчальний рік

Факультет: гуманітарних технологій  
 Дизайн. Промисловий дизайн.  
 ДЗ-13 (держ. 8 ст.)  
 Денна  
 Форма навчання:  
 Назва спеціальності: Спеціальність:  
 Група: ДЗ-13  
 Назва факультету: Факультет гуманітарних технологій

7-й семестр (16 тижнів)

№ з/п	ПРЕДМЕТ	Лекції	Практич/Семін	Лабораторні	СРС	Всього	Тижнів	навчання	курсів (кр)/	контрольн (кр)/	розп'янкюв (р/р)	Форма контролю	Кредити ECTS	КАФЕДРА
1	Іноземна мова за професійним спрямуванням	16			29	45	1					диф залік	1,5	Кафедра іноземних мов та міжнародної комунікації
2	Проектування комплексних об'єктів			64	116	180	4			кр		екзамен	6	Кафедра дизайну
3	Презентація творів мистецтва і дизайну			16	32	72	120	3				екзамен	4	Кафедра дизайну
4	Макетування			16	32	72	120	3				екзамен	4	Кафедра дизайну
5	Історія дизайну	16	32		72	120	3					екзамен	4	Кафедра дизайну
6	ІНДВВПП6			48	48	72	120	3				залік	4	Кафедра дизайну
7	ІНДВВПП7			48	48	72	120	3				залік	4	Кафедра дизайну
<b>Разом:</b>		16	80	224	505	825	20						27,5	

8-й семестр (12 тижнів)

№ з/п	ПРЕДМЕТ	Лекції	Практич/Семін	Лабораторні	СРС	Всього	Тижнів	навчання	курсів (кр)/	контрольн (кр)/	розп'янкюв (р/р)	Форма контролю	Кредити ECTS	КАФЕДРА
1	Іноземна мова за професійним спрямуванням	12			33	45	1					екзамен	1,5	Кафедра іноземних мов та міжнародної комунікації
2	Дизайн експозицій			24	24	72	120	4				екзамен	4	Кафедра дизайну
3	Проектування			12	36	72	120	4				екзамен	4	Кафедра дизайну
4	ІНДВВПП6			48	48	72	120	4				залік	4	Кафедра дизайну
5	ІНДВВПП6			48	48	72	120	4				залік	4	Кафедра дизайну
6	ІНДВВПП6			48	48	72	120	4				залік	4	Кафедра дизайну
7	Переддипломна практика				90	90						залік	3	Кафедра дизайну
8	Кваліфікаційна робота бакалавра				240	240						ПМК	8	Кафедра дизайну
<b>Разом:</b>			48	204	723	975	21						32,5	
<b>Всього за рік:</b>		16	128	428	1228	1800	41						60	

Декан факультету: Наталія МАХИНИЯ  
 Завідувач кафедри: Інна ЯКОВЕЦЬ  
 Начальник навчально-методичного відділу: Сергій МИЛЬНИЧЕНКО

Ілюстрація Д1. Робочий навчальний план на 2024-2025 навчальний рік, група ДЗ-13 (4-й курс, освітня програма «Промисловий дизайн»)