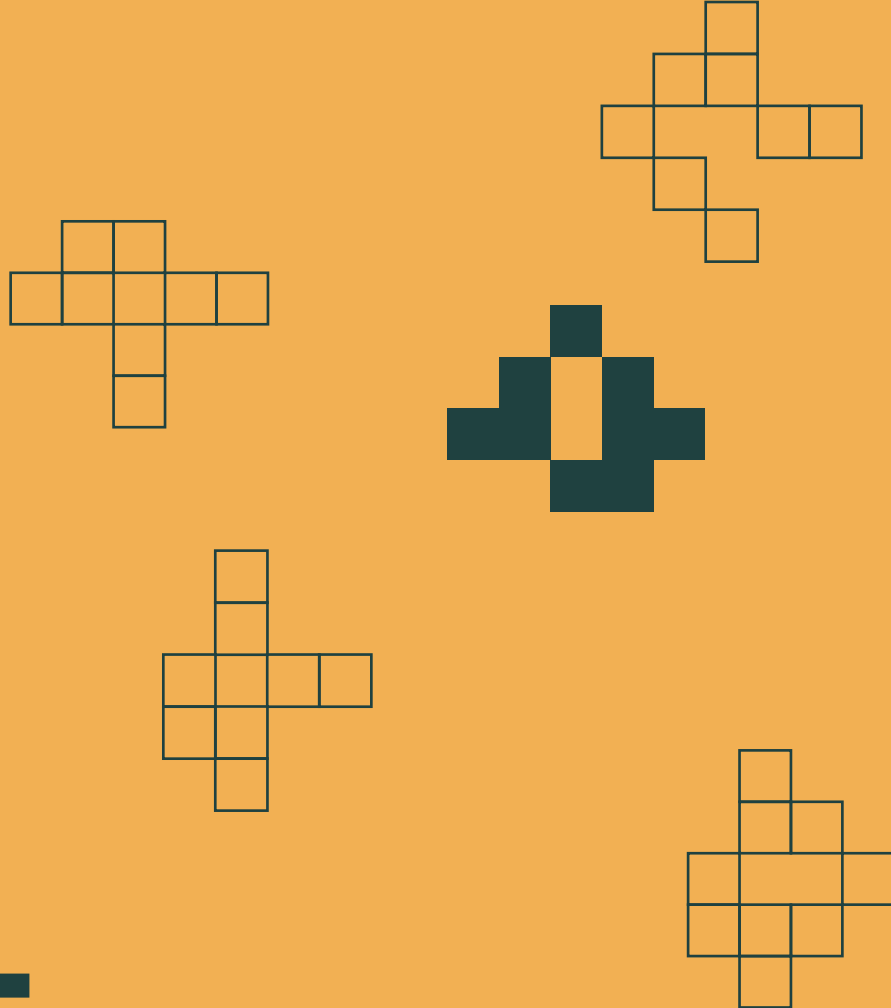


РОЗДІЛ 1



ДИЗАЙН-ОСВІТА ЯК ФАКТОР РОЗВИТКУ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ: УКРАЇНСЬКІ РЕАЛІЇ

DOI: <https://doi.org/10.31866/978-966-602-404-9.10-67>

Наталя
Удріс-Бородавко

1.1 Міжнародні орієнтири та локальна специфіка

Дизайн-освіта — це складова системного розвитку, завдяки якій здійснюється масштабування потужності і потенціалу дизайну як інституції у суспільстві. Від неї фактично залежить процес продукування нових проєктів, рівень і перспективи дизайну загалом. Це важлива складова ресурсного аспекту розвитку явища, тобто професійних кадрів, якій сьогодні приділяють значну увагу з боку різних суб'єктів — як самої системи дизайну, так і її зовнішніх партнерів.

У 2011 р. міжнародна спільнота ICOGRADA опублікувала офіційний документ «Design Education Manifesto», в якому висловлено визначні орієнтири дизайн-освіти майбутнього періоду в галузі графічного дизайну і, ширше, візуальних комунікацій. Документ містить переклад цих постулатів різними мовами, також наукові публікації дизайнерів-науковців різних країн. Цей документ став вагомим у плані визначення цілей навчання і компетентностей фахівців (IDEM, 2011).

З огляду на цінність дизайну як фактору, що «змінює спосіб мислення людини і формує компетентність, яку можна ефективно використовувати у будь-якій галузі», в суспільстві визріла потреба у створенні гнучкої та адаптивної до різних установ моделі навчання дизайну (Сліпчишин, 2022, с. 72). При чому, це стосується не лише українського простору, а й міжнародного. У статті авторки представлено огляд найвпливовіших міжнародних ініціатив та мережевих конференцій останніх років, спрямованих на вдосконалення освітнього процесу. Зокрема, детально розглянута платформа Міжнародна конференція дослідників «DRS LearnxDesign», яку впродовж 12 років проводять раз на два роки в різних країнах під різним тематичним спрямуванням. Серед тем, які обговорювалися на конференціях, були такі: навчання дизайну від дитячого садка до наукового рівня, формування дизайнерської грамотності населення, включення дизайну як основного компонента в загальну освіту (2013); організація середовища навчання дизайну, стратегія підготовки педагогів

усіх рівнів дизайн-освіти, дослідження творчості, актуалізація дизайну як інструменту покращення світу та дизайн-мислення як інструменту самовдосконалення (2015); взаємодія цифрових технологій з дидактикою і методикою, інтеграція мистецтва з дисциплінами напряму STEM (природничі науки+технології+інженерія+математика) за допомогою ігор, інклюзивність (2017); інновації, стратегії мислення, створення єдиного міжнародного простору для обміну та генерування знань, взаємодії, спільного навчання глобальної спільноти дослідників дизайн-освіти (2019), що було практично реалізовано на конференції 2021 р. (Сліпчишин, 2022, с. 75–77). Ефективність цих платформ та розроблених матеріалів пов'язана з демократичністю, всеохопністю, відсутністю жорстких організаційних регламентацій, відкритістю до вхідних думок та вихідних висновків.

Також важливою в контексті концептуалізації і розвитку дизайн-освіти є діяльність американського співтовариства професійних дизайнерів (AIGA) та оголошена ним у 2019 р. ініціатива «Майбутнє дизайн-освіти», що об'єднала фахівців різних країн. На сторінці проєкту зазначено основні проблеми дизайн-освіти, які мають інтернаціональний характер та цілком екстраполюються на Україну: зростання вартості вищої освіти, дедалі більш регулятивне середовище та більші очікування викладачів поза аудиторним викладанням, різноманітність навчальних закладів, які навчають дизайну, невідповідність кваліфікації викладачів для найму та широкі стандарти дипломів, уповільненість процесів затвердження та введення в обіг навчальних програм, відірваність від порад практичного сектору, а також невідповідність на виході дизайнера потребам часу (The Future of Design Education..., n.d.).

Зазначена компанія «Майбутнє дизайн-освіти» об'єднала волонтерів з галузі дизайну, промисловості, студентів, представників навчальних закладів для формування сенсів і контенту, що є актуальними і необхідними для оновлення навчальних програм. Загалом ідеї представлені потужним номером, де кожна з 10 статей представляє результат опитувань і дискусій щодо задач дизайну, його перспектив та, відповідно, векторів освітнього процесу в теперішньому часі задля адекватного майбутнього (She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 2023).

У стислому варіанті основні висновки і пріоритети дизайн-освіти майбутнього звучать так (The Future of Design Education Initiative):

1. Підвищення значущості альтернативної освіти для набуття суто навичок, особливо для тих, хто вже має вищу освіту; недостатність жодного окремого визначення кваліфікації для виконання сучасних складних проектних завдань.
2. Потреба в метарівневому розумінні динамічних взаємодій між пов'язаними з дизайн-діяльністю системами, що самі є складними, такими, що піддаються аналізу через певний час, і важкопередбачуваними у своєму розвитку.
3. Орієнтованість на дослідження та врахування впливу дизайну на вміст природних систем крізь призму екологічної кризи — винайдення інструментів, методів та показників, необхідних для виходу за межі «зеленого очищення» продукту.
4. Відхід від історичного нав'язування євроцентричної монокультури дизайну в усьому світі на користь врахування місцевих особливостей соціокультурних систем (локалізації).
5. Пріоритет адаптації та стійкості до швидкої мінливості середовища як риси фахівця, що формуються у закладі освіти на протигагу передбачуваності і контролю.
6. Системний підхід до проєктування, що виявляється у гібридизації об'єкта проєктування — продукту-послуги, та потребує нових типів представлення та втілення концепцій у команді, а також активного аналізу та обговорень ситуацій, що потребують уваги дизайнера.
7. Розмежування дослідницьких програм та, відповідно, наукових ступенів між доктором філософії з дизайну та доктора дизайну, перша з яких — це традиційні узагальнені теоретичні дослідження та дослідження на основі практичної діяльності автора.
8. Важливість етики дизайну, що міститься у виборі тем проєктування і дослідження суспільної проблематики, та орієнтація проєктної діяльності на цінності.

Додамо до цих восьми пунктів важливі висновки розглянутої раніше конференції, а саме вивчення дизайну через інтеграцію мистецтва і дисциплін напряду STEM, та включення дизайну як основного компонента в загальну освіту з метою формування дизайнерської грамотності населення. Ми отримуємо матрицю для порівняльного аналізу української дизайн-освіти на сучасному етапі в контексті міжнародної практики.

Дизайн-освіта в сучасній Україні розвивається власним шляхом, хоч не ізольовано від міжнародної, проте із значною індивідуальністю. Вона наслідуює проблематику загальної української системи освіти та набуває специфіку в проблематиці підготовки саме до дизайну. О. Фурса пише про вплив зміни парадигми розуміння дизайну на підхід до освітнього процесу за кордоном та в Україні (Фурса, 2011, с. 10–13). Сьогодні в суспільстві та освіті змінюються цінності, ідеальним образом яких є «людина здатна» та «людина вільна». Відповідно, виникає нова парадигма дизайн-освіти — парадигма проєктування професійної підготовки фахівця, здатного до саморозвитку (Фурса, 2011, с. 11). Також науковиця та ректорка ЗВО О. Фурса визначає **тренди-імперативи**:

- ціннісна орієнтація неперервного процесу дизайн-освіти на вирішення філософських, соціальних, психологічних, культурологічних проблем суспільного розвитку та усвідомлення суб'єктами освітнього процесу ролі дизайну і значення якісної підготовки дизайнерів у культурному та економічному розвитку суспільства, його міждисциплінарності, полікультурності та багатовекторності задоволення потреб людини;
- звернення до гуманістичного, культурологічного, компетентнісного, особистісно орієнтованого, діяльнісно-розвивального, системного, функціонального, інтегративного підходів у професійній підготовці майбутнього дизайнера
- орієнтація на соціальні, особистісні інтереси людей, спрямованість на індивідуальність, прагнення задовольнити її різноманітні пізнавальні потреби, освітні запити;
- гуманізація процесу професійної підготовки дизайнерів, орієнтація на людину, демократичну освітньо-педагогічну ідеологію» (Фурса, 2011, с. 13).

Українська система дизайн-освіти досить складна і, на перший погляд, здається навіть хаотичною, втім у ній є прихований самоорганізаційний механізм, який забезпечує розвиток і загальне зростання рівня українського дизайну. Механізм полягає в одночасному функціонуванні формальної і неформальної (альтернативної) освіти та їх співіснуванні на індивідуальному рівні кожного дизайнера. Ці дві форми освіти забезпечують постійне балансування між стабільністю і динамікою, між дотриманням встановлених норм та гнучкістю відповідно до запитів суспільства, ринку і дизайн-послуг. Мовою філософії ці дві форми освіти реалізують закон «єдності та боротьби протилежностей», при цьому намагаються вирішувати спільні завдання. Подальший огляд дизайн-освіти як складової соціокультурної системи дизайну буде здійснено у порівнянні цих двох форм.

Системний підхід до дослідження системи дизайну, а також урахування міжнародного орієнтиру на формування дизайнерської грамотності населення, обґрунтовують розгляд освітньої системи цього напрямку на всіх рівнях — середньому, професійному, вищому та рівні отримання наукового ступеня. Важливо досліджувати наявність **тяглості** дизайн-освіти в її сучасному виді та визначити вектори вдосконалення в загальній екосистемі українського дизайну.

Про формування безперервної дизайн-освіти в Україні пише у своїй статті А. Бровченко. Згідно з автором, ця ідея отримує початковий імпульс до розвитку ще наприкінці 1990-х у вигляді низки нормативних документів щодо становлення і розвитку національної системи дизайну. Такою стала постанова Кабінету Міністрів України від 20.01.1997 року № 37 «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі України, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер» (Бровченко, 2022, с. 40). Втім, на шляху реалізації цієї програми безумовно є безліч неузгоджених питань, індивідуалізованих проєктних пропозицій і ускладнень їх втілень, які можна визначити одним терміном — несистемність. Тож, наступний матеріал викладається саме з позицій системності, щоб виявити детермінацію проблемних ситуацій кожного освітнього рівня в інших, надсистемних.

1.2 Дизайн-освіта в загальній середній школі: другорядність та вузькопредставленість.

Сучасне трактування дизайну у професійних і дослідницьких колах, визнання його впливовості, обумовлюють потребу вивчення дизайну як **обов'язкового навчального предмету**. Розуміння сутності дизайну як процесу перетворення навколишньої реальності є ефективним інструментом для формування у дітей комплексу компетентностей, визначених Державним стандартом базової освіти від 2020 р., а саме інноваційної, екологічної, інформаційно-комунікаційної, культурної та компетентності у галузі технологій. Навчання впродовж життя, громадська та соціальна компетентності, а також підприємливість і фінансова грамотність теж можуть стати результатами оволодіння основами дизайн-діяльності. Вважаємо важливим вивчення реального стану цього питання та з'ясування ступеня представленості та введення в навчальну програму закладів середньої освіти дизайну як обов'язкової освітньої компоненти.

Внаслідок законодавчої регламентації зазначеної програми розвитку національної системи дизайну та ергономіки впродовж більш ніж 20 років ведуться розробки щодо втілення ідеї, зокрема в галузі середньої освіти. До впровадження дизайну у загальноосвітні навчальні заклади були залучені вищі педагогічні і мистецькі навчальні заклади (Бровченко, 2022, с. 40). Одним із лідерів процесу можна вважати В. Вдовченка, який опрацьовує тему на межі викладання в школі та ведення наукової роботи в Академії педнаук. Його науковий доробок складається з наукових статей та численних пропозицій навчальних програм, планів та підручників. Зокрема,

в співавторстві з В. Тименком та Є. Антоновичем, в 2009 році розроблено навчально-методичні комплекти за профілем «Дизайн» для 10–11 класів, в описовій частині яких визначено головні вектори введення та розвитку змістової частини. «У змісті навчально-методичного комплексу з «Основ дизайну» (програма, календарно-тематичний план, посібник для учня, методичні рекомендації для вчителя, словник) системно подано основні відомості про дизайн як вид проектної діяльності. Так само розглянуто проектування як триступеневий процес (словесне, колірно-графічне, предметно-пластичне), висвітлено відомості з композиційних закономірностей формоутворень, кольорознавства, матеріалознавства» (Вдовченко та ін., 2005, с. 3). Авторами пропонуються розробки для профільного навчання за «Ландшафтний дизайн», «Промисловий дизайн», «Етнічний дизайн», «Графічний дизайн», «Дизайн середовища».

Не менш важливий внесок у розбудову шкільної дизайн-освіти належить В. Тименку. У своїх наукових матеріалах, зокрема у докторській дисертації, ще з 2010-х років він представляє концепцію компетентнісного трудового навчання різних стадій загальноосвітньої школи з проведенням аналогії між трудовим навчанням і дизайном та пропозиціями змістових блоків, які в цілому увійшли в сучасну практику шкільного навчання (Тименко, 2010). Обґрунтування цього міститься в держстандартах початкової та базової освіти, затверджених у перші роки незалежності України з орієнтацією на формування і розвиток технологічної компетентності а також проектно-технологічну компетентність з етнодизайну (Тименко, 2010, с. 1). На базі наукових інновацій та обґрунтувань було розроблено групу експериментальних підручників, які зараз, на жаль, можна зуайти лише в бібліотеках. Зокрема, «Основи дизайну», до авторського колективу видання входили В. Тименко, В. Вдовченко, Т. Божко (посилання, 2010).

Головна проблема, яку ми вбачаємо сьогодні у тих кроках, що були зроблені майже 15 років тому, — це неможливість відійти від схеми розподілу освітніх галузей на мистецтво і трудове навчання (згодом перетворене на технології), які були закладені в радянській системі шкільної освіти і, відповідно, вищої педагогічної освіти з підготовки вчителів. При тому, що В. Тименко вказує на спорідненість трудового навчання і образотворчого мистецтва та необ-

хідність розглядати їх як суміжні предмети (Тименко, 2010, с. 5), він сам не пропонує виокремити самостійну «дизайнерську» освітню галузь. Втім, ймовірно, саме такий шлях мав місце як поступове покрокове введення інноваційного на той момент поняття дизайну в систему загальної підготовки людини.

Сьогодні загальна середня освіта регулюється Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти, розробленим у 2011 році та оновленим у 2020-му (Про затвердження Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, 2020). У ньому визначені освітні галузі, серед яких залишаються «Мистецтво» і «Технології». У розкритті обох галузей немає жодної згадки про дизайн, хоча змістове наповнення міститься здебільшого в розкритті концепції проектування і проектної культури, що, по суті, відповідає організаційній складовій дизайн-діяльності.

Оновлення навчального процесу на початку 2020-х років загальної середньої освіти полягає, окрім іншого, у варіативному підході навчального закладу до вибору навчальних програм як базових для викладання предмету та наповнення її змістом. З 2022 року система переходить на застосування модельних навчальних програм, які є документом, що визначає орієнтовну послідовність досягнення очікуваних результатів навчання учнів, зміст навчального предмета (інтегрованого курсу) та види навчальної діяльності учнів, рекомендований для використання в освітньому процесі, в порядку, визначеному законодавством (Головіна, 2021). Модельні програми розробляються і подаються вчителями або науковцями, проходять експертизу в ІМЗО, отримують гриф МОН і виставляють на сайт МОН та ІМЗО. Навчальний заклад за власним обґрунтуванням може обирати із таких рекомендованих модельних програм бажану, наповнювати змістом та викладати предмети. Відповідно до затверджених модельних навчальних програм розробляють підручники, які також затверджуються на конкурсній основі в результаті експертизи.

На жаль, при наявній можливості керуватися модельними програмами та вводити авторські інновації, розподіл на освітні галузі залишається у затвердженому раніше варіанті. Вивчення дизайну продовжує у фрагментарному виді реалізовуватися технологічною і мистецькою освітніми галузями. Нами проаналізовано

представлені на сайті МОН відповідні модельні програми: 7 програм напряму «Мистецтво», з яких 3 — для 5-6 класів, 4 — для 7-9 класів, та 7 програм напряму «Технології», з яких 4 — для 5-6 класів і 5 — для 7-9 класів (Модельні навчальні.., 2022)

У цілому програми схожі між собою. Ми опустимо описи закладених у програми цілей та компетентностей, оскільки всюди вони сформульовані чітко і правильно. Більшу увагу приділяємо змістовому наповненню.

Усі розробки зорієнтовані на предметне проектування, усюди введено вивчення етапів проектування, від обґрунтування потреби виробу до його використання, розглянуті прикладні техніки створення або декорування різних простих предметів, показано організаційне орієнтування в побуті (від маркування товарів до їхньої утилізації). У програмі Д. Кільдерова, Т. Мачачи, В. Юрженко, Д. Луп'як зацентровано значну увагу на традиційному українському декоративно-ужитковому мистецтві, що розглядається в одній площині з дизайном, який у темах вербально звучить обмежено. Дизайн з'являється в програмі Т. Мачачи, для 7-9 класів. Два розділи об'єднують модулі етнодизайн (по суті, декоративно-прикладного мистецтва), графічний, промисловий, ландшафтний, дизайн костюма, які варіюються у наступному році під дещо іншими назвами, хоча ці модулі — орієнтовні і все залежить від вчителя, який формує самостійно згідно з умовами навчального процесу безпосередньо в школі. Тобто теоретично розробка є обґрунтованою, проте реалізація в реальності скоріш за все зводиться до напрацьованих раніше рішень.

Серед програм з технологій для 5-6 класів найкращою з позиції цілісності та актуальності часу вважаємо програму авторської групи А. Терещук, О. Абрамової, В. Гащак, Н. Павич. Дотримання всіх настанов Держстандарту і концепції НУШ (нова українська школа) саме через дизайн — у програмі перший модуль має назву «Основи дизайну та конструювання». У програмі передбачено огляд і практичне дотримання всіх етапів проектування, а також залучення фахівців із суміжних галузей — дизайну, архітектури і будівництва, інжинірингу, ІТ-технологій, майстрів чи художників мистецтва, науковців закладів вищої освіти політехнічного спрямування, легкої промисловості, професійно-технічної освіти. Інши-

ми словами, автори працюють з урахуванням системного підходу і розкривають дизайн як суспільне явище, що залучає багатьох співучасників. На жаль, у цій програмі, так само, як і в інших, вся увага зосереджена виключно на предметному дизайні, тобто на створенні виробу, хоча і приділяється увага основам і правилам візуалізації. Підхід зорієнтованості на сферу дизайну продовжено авторкою В. Гащак у програмі з технологій для 7-9 класів.

У програмах інтегрованого предмету «Мистецтво» згадка про дизайн трапляється в контексті етнічних традицій, реклами, синтезу образотворчого мистецтва і дизайну, передбачається, що за бажанням вчитель може давати практичні завдання на закріплення певних навичок з галузі дизайну. Але в цілому дуже обмежено, що загалом відповідає концепції нетотожності дизайну як проєктної діяльності і мистецтва. У 7-9 класах вивчаються стилі в мистецтві, концептуальні теми образу, особистого «я» і рефлексій митця, співтворчості митця і публіки. У рамках сучасного мистецтва так чи інакше заплановані дотичні до дизайну теми, види креативної діяльності, але все подається з позиції мистецької, але не дизайнерської діяльності. Детальніше тема буде розкрита в огляді підручників, які наповнюють розроблені програми інформацією, візуальними прикладами, завданнями.

На основі аналізу рекомендованих МОН модельних навчальних програм ми робимо висновок, що **вивчення дизайну в освітній системі середньої школи присутнє, хоча має дещо фрагментований характер та не введене як обов'язковий компонент освітньо-виховного процесу.**



Викладання за навчальними програмами базується на використанні затверджених підручників. Більшість із них представлена на сайті у вільному доступі для використання. Вільний доступ передбачає користування ними всіма, хто зацікавлений темою дизайну та хоче створити для себе уявлення про професію, окремі теми проектування і загалом проєктний підхід (він же — дизайн-мислення). З огляду на це вважаємо корисним їхній стислий огляд.

Усі підручники з трудового навчання (Технологій) мають спільні теми, які викладені дещо-по-різному, з поглибленим акцентуванням та розгалуженням однієї чи іншої підтеми. Важливим у контексті дизайн-мислення вважаємо розгорнуті розділи про матеріалознавство, з коливаннями від простої оповіді про їхні властивості до структурування, визначення доцільності використання в різних типах виробів, а також застосування цих знань у реальному повсякденному житті.

Побіжний огляд наявних у вільному доступі підручників з трудового навчання для 5–8 класів, розроблених здебільшого до 2015 року, дає підстави стверджувати, що ці видання загалом зорієнтовані на практичну роботу школярів зі створення різних об'єктів, містять інформацію про них та дотичні теми, а також мають спільну ознаку — розподіл за гендерною ознакою. У них трапляється час від часу поняття «дизайн», втім подача цих даних скоріше випадкова і додаткова.

У 2023 році видано підручники з предмету «Технології» для 5-го і 6-го класів з позначкою НУШ, тобто з оновленими цілями та векторами розробки тем і змісту авторів О. Біленко та М. Пелагейченко. Детальну інформацію про особливості нових підручників автори надають у відеосупровадах на Youtube-каналі Інституту модернізації змісту освіти (Інститут модернізації змісту освіти, 2020). Підручник для 6-го класу (Біленко&Пелагейченко, 2023, б) складається з 3-х розділів, у першому з яких, «Основи дизайну та конструювання» подається сутність проектування, етапи процесу розробки та презентації кінцевого продукту іншим, етапи ведення проекту, вплив на довкілля. Другий розділ присвячений матеріалознавству і особливостям створення конкретних об'єктів; третій — «Мій побут» — інтер'єру, його зонуванню та декорування за допомогою прийомів кольору, освітлення, добору предметів, а також ергономіці. Цей підручник, на перший погляд, дуже схожий на розробку для 5-го класу (Біленко&Пелагейченко, 2023, а). У ньому також три розділи, хоча в першому можна знайти інформацію про композицію, композиційні прийоми, засоби візуалізації, особливості візуального сприйняття. Інформація корисна і необхідна для формування загальної дизайн-грамотності, але дещо несистематизована — одиничні поняття з різних груп перемішані і створюють скоріше ефект хаотичного міксу, ніж упорядкованого і цілісного розуміння проектної діяльності.

Більш ретельно нами оглянуто підручники з технологій для 9-го класу. У цій категорії нових видань з позначкою НУШ нами не виявлено, тому робимо висновки, що за необхідності вчителі, учні чи батьки можуть звертатися до розроблених раніше. У них також є інформація, яка формує у дітей окремі уявлення про дизайн. Зокрема, такою темою є біоніка, яка присутня в кожному підручнику, але розкрита не в однаковому обсязі. Вважаємо, що потужно тему розкрито у підручниках Т. Мачачі та Т. Стрижової (Мачача&Стрижова, 2017, с. 154 – 161), а також авторської групи Д. Лебедев, А. Гедзик, В. Юрженко (Лебедев та ін., 2017, с. 133–145). Вона презентується різними проектами дизайну та архітектури, розкривається застосуванням в дизайні інтер'єрів, одягу, предметів та закріплюється створенням власної біонічної моделі.

У контексті ідей дизайн-мислення та формування у населення проектної культури у всіх підручниках розкривається поняття проектування як такого на прикладі вибору своєї професії. На наш погляд, це є корисним і наочним. У підручнику Т. Мачачі і Т. Стрижової ця тема розкривається як етапність самоаналізу, власної рефлексії і виявлення мотивів, соціальної аналітики щодо типів професій та їхньої актуальності. Показово, що серед прикладів професій присутній «дизайнер», точніше веб-дизайнер. Ця професія подається в типі «людина — художній образ» (Мачача&Стрижова, 2017, с.168), що не повним чином відповідає реальному визначенню цієї спеціалізації і свідчить про деяку невідповідність уявлень авторів про дизайн як вид діяльності та сприймання його суто як мистецької сфери. У підручнику групи Д. Лебедева професія «дизайнер» також наведена в типі «людина — художній образ» (Лебедев та ін., 2017, с. 153). У О. Біленко і М. Пелагейченко серед 15 прикладів професій також присутня професія дизайнера-декоратора, для якої вимоги позначені як наочно-образне мислення, уміння малювати, наявність художнього смаку і творчий підхід (Пелагейченко&Біленко, 2017, с. 124), що звужує трактування функцій дизайнера в суспільстві та специфіки роботи. Цікаво, що професію дизайнера автори відносять до групи вишукувальних, мета яких міститься в конструюванні, дослідженні, винайденні, розшуку і створенні (Пелагейченко&Біленко, 2017, с. 127). Розлогий опис професії дизайнера подається авторами в рамках підрозділу про технології виготовлення (Пелагейченко&Біленко, 2017, с. 222), а професія дизайнера одягу (художник-модельєр та

модельєр-конструктор) розписана в рамках розділу про стиль та імідж, де також наведено перелік відомих сучасних українських дизайнерів-модельєрів (Пелагейченко&Біленко, 2017, с.159).

В усіх підручниках з трудового навчання для 9 класу є розділ під назвою «Технологія побутової діяльності», який присвячено моделювання свого іміджу — огляду стилів, вивченню типів зовнішності, принципів добору складових костюму (одяг, аксесуари, макіяж), взаємодії людей у суспільстві в різних ситуаціях — тобто, по суті, проектування своєї поведінки та соціальної комунікації. Робота зі стилем і зовнішністю є проектною діяльністю, проте не подається в контексті дизайн-мислення кожної людини. Присутність дизайну, який, по суті, забезпечує розробку всіх предметних складових зовнішності людини, знаходимо поверхово у підручнику О. Біленко і М. Пелагейченко в рамках огляду професій (про це йшлося вище). Відзначимо також, що в підручнику Д. Лебедева введено окремий підрозділ, присвячений досить ґрунтовному порівняльному аналізу професій, що «забезпечують побутову діяльність» людини (Лебедев та ін., 2017, с. 179–186). До них авторська група відносить стилістів, дизайнерів одягу, модельєрів, дизайнерів-модельєрів, а також дизайнерів інтер'єрів. Наприкінці цього аналізу автори підсумовують, що зазначені професії представляють симбіоз типів «людина — художній образ» та «людина — людина» (Лебедев та ін., 2017, с. 186).

Підручник авторської групи Д. Лебедев, А. Гедзик, В. Юрженко присвячений, по суті, предметному дизайну. У ньому якісно представлено більшість етапів проектування, хоча увагу зосереджено більше на самому виробі, з недостатнім розкриттям першочергового визначення доцільності нового предмету як такого, його відповідності потребам і запитам суспільства. Втім, важливо, що розкрито проектний підхід до створення об'єктів, обов'язковість розрахунку бюджету, доцільність вибору матеріалів, визначення собівартості одиниці продукту та його ринкову ціну, а також ретельно подано створення креслень і розгортки, технології ручного виготовлення прототипів об'єктів і комплексних виробів. Корисним є необхідність застосовування учнями при створенні авторського комплексного виробу методів проектної діяльності та заповнення технічної документації з визначенням мети, завдань, критеріями оцінювання виробу, створенням креслень, технологічних карт та

моделей (Лебедев та ін., 2017, с. 197–202). Важливо, що авторами передбачено етап публічної презентації виробу та захисту його перед тестовою групою (Лебедев та ін., 2017, с. 206).

У О. Біленко і М. Пелагейченко вагому увагу приділено проектуванню в етнічному стилі: аналізуються стилі в дизайні інтер'єрів (Пелагейченко&Біленко, 2017, с. 206–211), вивчаються стилі одягу, костюм, аксесуари (Пелагейченко&Біленко, 2017, с. 213–222) і деякі предмети побуту. Автори приділяють значну увагу українському етнічному стилю в одязі та частково в інтер'єрі, проте дизайн в такому контексті ототожнюється з декоративно-прикладним мистецтвом, а значна частина прикладів проектів інтер'єрів, меблів, одягу не є прикладами гарного дизайну. Тобто матеріали і технології розглядаються на достатньому рівні, але сам дизайн — ні.



Наступний період навчання в школі — старші класи, 10 та 11. Згідно із затвердженою у 2019 році типовою освітньою програмою середньої освіти III ступеня предмети «Технології», «Мистецтво» та «Інформатика», тобто ті, що пов'язані з темою дизайну та мають відповідне змістовне наповнення, є вибірково-обов'язковими. Серед них учні можуть вибрати два — один у 10 класі, інший в 11-му, або обидва предмети в 10 чи 11 класі з розподілом годин на визначений період (Типова освітня програма, 2018, с. 4).

Наявні до використання підручники з предмету «Технології» також мають спільні блоки, але акцентують увагу на різних аспектах цих тем. Основний лейтмотив змістовного наповнення — предметний дизайн. У підручнику В. Туташинського та І. Кірютченкової 2018 року розкриваються стилі дизайну інтер'єрів в контексті створення предметів, що гармонійно доповнюють інтер'єр. Розділ «Дизайн одягу» подається як наслідування «крою та шиття» (Туташинський&Кірютченкова, 2018, с.136–150), проте ландшафтний дизайн розкривається достатньо ґрунтовно, з оглядом стилів, проектних етапів, введенням відповідної термінології (Туташинський&Кірютченкова, 2018, с. 151–227). Крім зазначених складових, підручник містить інформацію про підприємництво, комп'ютерне проектування, кулінарію, здоров'я і красу, що,

хоч і відповідає затвердженій МОН освітній програмі, значно віддаляє контент від дизайну як такого. З подібних розділів складений і підручник для 10 (11) класів О. Біленко і М. Пелагейченко також 2018 року. У цьому підручнику більш структуровано і тезово-змістовно подана інформація і про дизайн як такий, і про стилі інтер'єрів у прив'язці до предметного проектування, і про дизайн одягу та матеріалознавство; також грамотно введено понятійний апарат. Ландшафтний дизайн також розкрито належним чином. Усе супроводжується численною кількістю зразків, що, окрім ілюстрування тексту, створюють так званий «банк ідей». Позитивним фактом є те, що серед прикладів успішних людей в підприємстві автори згадують і про двох українських дизайнерів (Біленко&Пелагейченко, 2018, с. 200), хоча в сучасній соціокультурній ситуації в Україні, навіть в умовах 2018 року написання підручника, є набагато більш відповідні приклади успішних та відповідальних дизайнерів, ніж вказані. Загалом, підручник О. Біленко і М. Пелагейченко містить багато корисної інформації для представлення дизайну як творчої і виробничої діяльності.

У цілому, нами помічено суттєвий повтор у змістовному наповненні підручників для 9 та 10 класів, без ускладнення теми або виокреслення інших ракурсів подання матеріалу. Зокрема це стосується стилів в дизайні інтер'єрів, стилів одягу, формування людиною своєї зовнішності. Фактично такі обов'язкові принципи навчання, як логічність та наслідуваність не витримані, а якщо врахувати, що дисципліну «Трудове навчання» вивчають у середній школі як обов'язкову, то наявний значний повтор матеріалу підручників дещо знецінює в очах учнів і уроки, і дизайн як такий.

На наш погляд, набагато цільнішим та ціннішим з позиції висвітлення дизайну, є підручник авторської групи О. Коберник, А. Терещук, О. Гервас, О. Авраменко, С. Ящук, В. Бербец (2010). У виданні логічно подано всі етапи проектування в предметно-просторовій сфері (формування цілей та ідей, пошуки та обробка інформації, аналіз референсів та інші), стисло, але вичерпно подано систему композиційних закономірностей, прийомів і засобів художнього конструювання, базис кольорознавства, введення в семантику; акцентовано увагу на доцільності та суспільній користі проєктів, розкрито принципи експертизи виробу; проаналізовано економічну складову проєктних розробок, їхню прибутковість,

а також є вихід на маркетингову складову як інструмент поширення розробки. Опис супроводжується прикладами прогресивного дизайну, які надають читачам доречно введені і розкриті базові поняття проєктної діяльності, актуальні напрями та формують смак, креативність і прогресивність, які вносить у суспільство дизайн. Підручник, навіть з огляду на те, що він початково розроблений у 2010 році, вельми актуальний та цінний.

Згідно з сучасною освітньою програмою, предмет «Технології» може вивчатися в 10 або 11 класах згідно з вибором учнів. Тому частина підручників передбачає вивчення в обох класах, але інша розрахована або на 10-й, або на 11-й. Підручників для 11 класу — поки що найменша кількість. Один із них належить авторській групі О. Коберник, А. Терещук, О. Гервас та ін. — він розкриває проєктну культуру в аспекті винахідництва і технологій креативного мислення (методи, прийоми, аналіз креативних рішень). І хоча креативне мислення є вельми важливим для тих, хто обирає професію дизайнерів, у книзі, на жаль, жодного разу не трапляється слово «дизайн» і повністю відсутній зв'язок із цією виробничою сферою.

У підручнику авторської групи В. Мадзігона, А. Тарари, В. Тиценка та інших (2011) креативне мислення виступає підводкою до розділів про роботу з інформацією, щодо представлення інновацій в інформаційному середовищі. Без посилання на дизайн як такий, розглядається процес та інструментарій (програми-шаблони) створення буклетів, сайтів, електронних презентацій. Аналогічним чином розглядається і ергономіка у наступному розділі, вивчається особливості предметного середовища в прив'язці до фізіології людини та її здоров'я, хоча в понятійному словнику слово дизайн з'являється, як «новий термін». Матеріал корисний для формування дизайн-мислення учня та вивчення факторів дизайн-проектування — система вимірювань згідно з модульором, біоніка, архітектоніка. Втім, після огляду всіх зазначених аспектів, все ж таки в другій частині підручника потужний розділ присвячений дизайну, хоча й в означенні разом з дизайном як «художнє конструювання».



Для системного огляду інформації про дизайн, яку учні потенційно можуть отримувати в школі, необхідно також проаналізувати підручники з предмету «Мистецтво», оскільки в модельних програмах цієї освітньої галузі також є окремі теми про дизайн.

По-перше зазначимо, що мистецтво — це інтегральний курс, в якому робляться щорічні горизонтальні зрізи з усіх видів мистецтв (візуальні мистецтва, архітектура, музика, хореографія, кінематограф, анімація), і дизайн там фрагментарний, хоча дотичних тем достатньо. По-друге, в 2023 році з позначкою НУШ видано 7–8 підручників для 5-го класу, аналогічна кількість – для 6-го. Це свідчить про бажання авторів реалізувати свої ідеї та накопичений матеріал.

У цілому, розділи підручників відповідають модельним програмам. У підручнику з мистецтва для 5-го класу в розділі візуальні мистецтва один з підрозділів присвячено дизайну, його видам, застосуванню комп'ютерних технологій, рекламі (Масол, 2022, с. 219–222). Втім, все це займає лише чотири сторінки, а фраза «сьогодні дизайн проникає у побут та інші сфери життя людини» (Масол, 2022, с. 219) свідчить про неповне розуміння авторами суті дизайну та етапів його розвитку в світі. Основна увага приділена музиці, сценуграфії, кінематографу, фотомистецтву. Є короткий опис професій геймдизайнер, частина матеріал торкається біоніки.

Корисним вважаємо підручник «Мистецтво» для 5-го класу авторок Л. Аристової та Н. Чен (2022). По перше, в ньому створення мистецьких завдань подається через роботу над проєктами, тобто поетапно, з плануванням мети і кінцевою презентацією. Дизайн оглядається в контексті прикладної графіки, окремому тематичному підрозділі та окремо про дизайн одягу, дотичною до дизайну можна вважати анімацію.

Для порівняння ми оглянули підручники, які створені кількома роками раніше (переважно у 2015–2017 роках) та позиціонуються без позначки НУШ. У книзі для 7 класу авторки Л. Масол 2015 року (Масол, 2015) дизайн також розглядається в рамках інтегрованого курсу і вводиться до вивчення під ракурсом новітніх мистецьких явищ, а відповідні розділи містять теми про поняття дизайну як проєктної діяльності, графічний дизайн, промисловий, ландшафтний, дизайн інтер'єру, одягу. Матеріал охоплює всі базові терміни та їх роз'яснення, хоча приклади, навіть для 2015 року випуску

підручника, не є показовими високого рівня дизайну. Позитивним є доречне введення вивчення основ композиції, шрифтових і лєтерингових написів. Вважаємо вельми важливим демонстрацію прикладів українського дизайну разом із зарубіжним, що не відокремлює їх, а навпаки інтегрує його у світовий.

У підручниках для 9-го класу присутні теми про рекламу і частково айдентику (хоча в контексті фотомистецтва), приклади проєктів є серед оглядів стилів мистецьких XX століття, серед завдань є щось на кшталт дизайн-розробок (реklamний постер, логотип, патерни для кахлів або взуття), але без необхідної передпроєктної підготовки і суто як прояв фантазії.

У цілому впродовж середньої школи в учнів формується близькість до сприйняття дизайну одягу, надивленість на інтер'єри та їхні стилі (в рамках малювання з перспективним відтворенням кімнат в різних етнічних стилях), обізнаність в анімації та створенні персонажів. Вивчення мистецтва в 10 та 11 класах зосереджено на дослідженні континентальних регіональних особливостей традиційних мистецьких практик (Глобальний Південь, Глобальний Схід, Америка, Україна) з висвітленням міжвидових та міжжанрових зв'язків. Дизайн в темах, по суті, відсутній.

Отже, з погляду вивчення дизайну, робимо висновок, що підхід попередніх років до огляду теми «дизайн» в рамках предмету «Мистецтво» був більш зорієнтований саме на мистецтво. В концепції НУШ дизайн як напрям навчання та формування інтелектуальної та особистісної сфери людини сфокусований, в першу чергу, в освітній галузі «Технології». У контексті розвитку питання дизайн-освіти в досліджуваній період незалежності зазначимо кілька дотичних подій. У 2013 році була заснована громадська організація «Всеукраїнська організація наукових і практичних працівників технологічної освіти» з організаційним центром в м. Умань. Засновниками стали науковці та працівники начальних закладів різних рівнів, один із засновників — співавтор підручників О. Коберник. Організація функціонує, у 2023 році при Полтавському національному педуніверситеті створено осередок, на засіданнях якого також обговорюють нові стратегії технологічної освіти згідно концепції НУШ. Постійні розробки надходять з Інституту модернізації змісту освіти, працівники якого регулярно оприлюднюють пропозиції на сайті організації або в онлайн-конференціях.

Згідно з реформами проекту НУШ, з 2020-го року відбувається перехід до нової моделі, згідно з якою старша школа містить профільну освіту. Профільна освіта або навчання — це різновид диференційованого навчання здобувачів освіти старшої школи відповідно до їхніх освітніх потреб, нахилів, здібностей, які зумовлені орієнтацією на майбутній професійний вибір (Фасоля, 2020). Одним із напрямів профільної освіти є технологічний, а змістовне наповнення його становлять, окрім інших напрямів, основи дизайну. Програма спеціалізації «Основи дизайну» (Технології. 10-11 класи, 2021) розроблена у відповідності до вимог Державного стандарту базової і повної середньої освіти, положень Концепції профільного навчання у старшій школі, нормативів базового навчального плану щодо кількості годин на вивчення профільних предметів освітньої галузі «Технології» в загальноосвітніх навчальних закладах. Програма спеціалізації «Основи дизайну» розрахована на два роки навчання. Вона складається з інваріантної (стабільної) та варіативної (за вибором) частин. Обов'язкові години розраховані на ознайомлення з різними видами дизайну за концентричним та лінійним принципами: площинне проектування в 10-му класі («Графічний дизайн», «WEB-дизайн»); та об'ємне проектування в 11-му класі («Промисловий (індустріальний) дизайн», «Дизайн середовища»). Також передбачається варіативна частина з додатковими годинами, які обираються за запитом учнів, регіональними традиціями, матеріально-технічної бази закладу і компетенцій вчителя. У програмі занять також вказана літня практика, зорієнтована на проведення екскурсій до проектних студій і фірм. Аналіз програми свідчить про адекватність розуміння авторами програми суті дизайну та комплексного підходу до проектування об'єктів зазначених вище видів дизайну, хоча той варіант програми, що розміщено на сайті МОН, містить застарілі підходи до вивчення інформативної складової (програмне забезпечення для роботи на комп'ютері і створення в ньому проєктів).

Хоча зазначений напрям профільного навчання йде в рамках технологічного, змістовне наповнення має міждисциплінарну основу та містить знання мистецької грамоти (наприклад, кольорознавство, композиція) і проєктного підходу. Важливою умовою реалізації цієї програми є достатня допрофільна підготовка, а в контенті програм і підручників є багато проблем, які ми це виявили раніше.

Проведений аналіз навчальних матеріалів демонструє зріз намірів і теоретичних розробок у цій галузі від представників переважно наукових закладів Академії педагогічних наук НАН України та Інституту модернізації змісту освіти. Втім, не менш, а то і більш важливим, є процес реалізації цих планів в реальному навчальному процесі закладів середньої освіти. Ми провели опитування серед випускників 2021–2023 років різних видів закладів (шкіл, ліцеїв, гімназій), які опановують професію дизайнера у ВНЗ для вивчення реальної ситуації словами самих учнів (якими вони були кілька років тому). Географія опитування 19 міст і населених пунктів в різних областях України.

Опитування містило запитання щодо присутності теми «дизайн» у навчальному матеріалі трьох дисциплін — «Технології», «Мистецтва» та «Інформатики». Отже, більшість опитаних вивчали «Мистецтво» і «Технології» в середній школі, хоча близько третини — в старшій. Найбільш високий показник вивчення в старшій школі у предмета «Інформатика» — 87,9% в 10-му класі і 86,4% — в 11-му класі. При цьому лише 14,3% зазначили, що перед ними був вибір між сказаними трьома дисциплінами. Тотальна більшість (74,8%) заперечила його проходження. Дехто вказував, що інформатика була обов'язковим предметом, а вибір надавався між технологіями та мистецтвом, якому більшість з опитаних надавали перевагу (дивитися таблицю).

Наступне питання тестувало кількість тем, пов'язаних з дизайном, на кожному предметі. У формулюванні використано саме слово «дизайн», оскільки важливо дізнатися саме ступінь розуміння сформованості і присутності поняття «дизайн» у свідомості випускників школи. Мається на увазі, що в завданнях, можливо, і ставилися дотичні до дизайну завдання (наприклад, розробити сайт в рамках предмету «Інформатика»), але у свідомості учнів не закріплено логічний зв'язок між цими поняттями, оскільки подавалося його виконання в іншому ракурсі (наприклад, з позиції програмування). За результатами опитування, вивчення тем, у яких розкриваються певні аспекти дизайну в рамках предметів «Трудове навчання/Технології», «Мистецтво» та «Інформатика» підтвердили лише 5,4%, 16,1% та 9,4% відповідно. Домінують варіанти «так, але дуже мало» та «ні, не вивчали».

Ще одну групу питань ми присвятили підручникам із зазначених дисциплін. Загалом у 20,1% опитаних підручників не було, а 67% користувалися паперовими підручниками, які видавалися у шкільних бібліотеках. Лише 7,4% користувалися електронними. Лише 17,4% опитаних підтвердили, що в їхніх підручниках були теми, пов'язані з дизайном, 34,5% дали негативну відповідь, а 35,8% не пам'ятають. Якщо врахувати, що опитування проводилося серед студентів професійного спрямування «Дизайн», тобто тих, чия увага вихоплює тему «дизайн» серед інших прискіпливіше в силу природного інтересу, можна припустити, що незацікавлені ним як професією, пам'ятає тему дизайн ще в меншій кількості. А отже, в системі особистого світогляду та загальної ерудиції тема дизайну і, відповідно, його значущості в розвитку соціуму і повсякденні кожної людини, представлена в мінімумі.

Найприкріша, на наш погляд, цифра та, що 27,5% не знали про існування електронного ресурсу, з якого можна вільно завантажити різні книги та переглянути теми, які були б цікавими. Ми впевнені, що цей показник компенсувався зацікавленими в темі «дизайн» учнями прочитанням статей в мережі та, можливо, переглядом відео, втім якщо говорити про присутність дизайну в загальній підготовці і формуванні світогляду людини іншої професії, то ситуація вкрай невтішна.

80% опитаних вважає, що треба збільшити вивчення теоретичних тем та практичних проєктів із сучасними прикладами для загального розуміння людьми його значення. Серед причин, які нівелюють такий намір, респонденти вказували переважно старший вік вчителів, які дизайн як тему не знають та трактують зовсім індивідуально (несучасно); часто відсутність спеціаліста в цій галузі та реалізацію вказаних предметів «замінниками» або класними керівниками; малозрозуміла мова подачі матеріалу із застарілими прикладами. Звісно, досить велика частка вільних відповідей і про те, що дизайн не варто давати як обов'язкову дисципліну, і потрібно передбачити вибір, оскільки для його опанування потрібен особливий склад інтелекту.

Ми розуміємо, що наведені цифри не є стабільними і можуть коливатися залежно від доповнень, але загальна картина прояснена і релевантна, особливо якщо врахувати досить обширну географію опитування.

Співставлення обох полюсів дослідження теми дизайну в загальній освіті дає змогу робити висновки. Загалом, на наш погляд, у закладах середньої освіти сьогодні недостатньо кількісно, і головне, абсолютно

несистемно представлено вивчення дизайну як компоненти, що формує багато особистісних властивостей дітей та підлітків. Одним із джерел проблемного стану вивчення дизайну в школі є дотримання МОН України розподілу освітніх галузей на мистецьку і технологічну (окрім інших) і часткове вивчення дизайну в обох галузях, до яких додається ще й інформатична, коли в рамках програмного вивчення створюються продукти на кшталт фірмового стилю, анімації, сайтів і тому подібне. Тобто дизайн-діяльність представлена різними предметами, матеріал яких не узгоджується між собою, інколи з дублюванням одне одного, інколи без розкриття важливих тем взагалі. На відміну від дотримання відокремлення мистецтва та моделі STEM, останніми роками в міжнародному просторі актуалізується модель STEAM, в якій до природничих наук, технології, інженерії та математики додається мистецтво (A). Дизайн, який існує як міждисциплінарна діяльність, відповідає цій моделі. Це аргументує введення окремої самостійної освітньої галузі – дизайнерської, яка б об'єднала наявні напрацювання в усіх трьох галузях. Хоча про модель STEAM пишеться і в матеріалах НУШ, і в окремих публікаціях науковців та інноваційних педагогів, і навіть в обґрунтуваннях підручників з технологій мова йде про інтеграцію технічної складової з мистецькою, в реальності в українському педагогічному просторі розуміються на цьому недостатньо або дещо викривлено. Навчальний матеріал програм і підручників не відокремлює декоративно-прикладне мистецтво від дизайну, багато в чому зосереджений на прикладних техніках і передбачає досить примітивні у виконанні учнів завдання. Маємо на увазі, що, вірогідно, під складовою A (art) розуміється або легко підставляється декоративно-ужиткове мистецтво і тим самим дизайн асоціюється з ужитковими витворами. Вважаємо, що це питання, яке є взагалі дискусійним для мистецтвознавства та дослідження дизайну, має узгоджуватися з іншими складовими системи соціокультурної дизайну, зокрема обов'язково має бути врахована думка дизайнерів-практиків. Їхня позиція може стати в нагоді в подальшій розробці цілісного підходу до упорядкування дизайн-освіти в школі. У цьому аспекті системна взаємодія різних підсистем системи дизайну є визначальною.

Щодо недосконалості вивчення дизайну в школі в рамках технологічної галузі, ми вбачаємо головну проблему в тому, що при загальному правильному фундаменті проєктного підходу з формуванням в учнів алгоритмічного мислення кінцевою метою стає створення простих і дещо примітивних рукотворних «поробок», які спрямовані на розвиток у дітей скоріше моторики, але не смаку,

естетики та розумінню дизайну як такого. Хоча в матеріалах підручників частково розкрито питання гармонійних поєднань матеріалів, кольору, декору, композиції, в наведених прикладах завдань та створенні самих об'єктів ці принципи не враховуються. Також проблемою є зосередженість на предметному дизайні в контексті декорування інтер'єрів і дизайні одягу. Графічний дизайн, по суті, відсутній, принаймні в підготовці загальної, не профільної, школи.

Наявні на сайті підручники поширюють проблемну ситуацію загального підходу і програм. Загалом, на наш погляд, у підручниках відсутня цілісність і послідовна логіка програми, матеріал становить собою набір малопов'язаних тем, які не висвітлюють цілісного поняття «дизайн». Серед недоліків також вважаємо мінімальну кількість матеріалу, що висвітлює сучасний стан дизайну в Україні та рівень українського дизайну. Також абсолютно відсутні згадки про заходи і події, що пов'язані з українським дизайном, книги і дослідження про український дизайн, видавництва і періодичні видання, провідні студії. Тобто учні загальноосвітньої школи не отримують системного і поступового інформування про привабливість українського дизайну, а отже — про мотивацію отримувати цю професію або, принаймні, відчувати його авторитетність та вагомість у житті суспільства.

Важливою характеристикою підручників, як і будь-якої книги, є дизайн. Вважаємо, що він є застарілим, візуально погано структурованим, нецікавим для читача, особливо з урахуванням, що це інформаційний об'єкт про дизайн. Ще одна помічена характеристика підручників — складність мови написання, наукові формулювання, які практично однаково представлені і в розробках для 5-го класу, і для 11-го. Це свідчить про неврахування авторами вікової психології та зворотного зв'язку з цільовою аудиторією, результатом чого стає упередженість до школи як такої і всіх знань, що походять від неї, як складних, зарозумілих і непридатних до реального життя.

Ще одним з виявлених важливих пробілів системного підходу до розвитку дизайну в закладах середньої освіти є той факт, що в освітніх програмах підготовки бакалавра вчителя технологій, який мусить володіти знаннями і вміннями дизайну хоча б в обсязі викладання одного предмету, відсутні дисципліни з назвою «дизайн» та, відповідно, змістовним контентом про проектування. Такий висновок зроблений нами на основі аналізу освітніх програм

і навчальних планів освітнього рівня «Бакалавр» і «Магістр» за напрямом «Технічна освіта». У статті 2018 року порушене питання необхідності вивчення основ дизайну майбутніми вчителями трудового навчання і технологій (Марущак та ін., 2018). Це спонукало нас переглянути сучасний стан, і ситуація виявилася маловтішною. Навчальні компоненти, пов'язані з дизайном, з'являються лише в освітній програмі ОР «Магістр», хоча вже на підставі рівня «Бакалавр» педагогічної освіти за відповідним напрямом можна викладати в середній школі.



Виявлені суттєві прогалини в дизайн-освіті періоду загальноосвітньої школи, що регулюється державними програмами, частково компенсуються альтернативною освітою, яка представлена приватним сектором. Частково, по-перше, тому, що вони розраховані на дітей, що зацікавлені в поглибленому вивченні цієї теми та навіть професійному орієнтуванні. По-друге, тому що це платні послуги, і деякі ціни перевищують можливості родини з середнім прибутком. Вибірковість у наданні таких освітніх послуг не сприяє формуванню загальної дизайн-культури у населення, завдання якої проговорювалися на початку аналізу з урахуванням світової педагогічної практики.

Основна проблематика вивчення приватних закладів — неможливість (або висока трудомісткість) їхнього обліку, якщо брати до уваги різномасштабні пропозиції від розгалужених комплексів до невеличких гуртків. Відповідно досить важко зробити кількісні оцінки та порівняльний аналіз актуальності цього виду позашкільної освіти. Нами проаналізовано ті осередки, які потрапляють у верхні позиції при запиті у пошуковиках. Наведеними прикладами, звісно, не вичерпуються всі пропозиції позашкільної неформальної освіти, оскільки є багато локальних організацій, інформація про які поширюється і обмеженій кількості місцевими каналами. Втім, хоча верхні позиції шкіл та інших осередків у пошукових системах, так само як і реклама, не є однозначними показниками їхньої зразковості, проте вони свідчать про системність просування освітніх послуг згідно із запитом ринку і культури комунікації, а також про ресурси, які забезпечують і рекламу, і кадровий склад, і матеріальне забезпечення. А, отже, є своєрідними зразковими орієнтирами для аналітики. Серед проаналізованих осередків такі:

Назва	Рік заснування	Змістове наповнення	Унікальність педагогічного підходу	Місто і форма надання послуг	Вік учнів
IT-академія STEP (перша із заснованих)	1999	Програмування, графічний дизайн, мережі та кібербезпека, курсове навчання та повноцінна середня освіта з поглибленим вивченням IT та іноземних мов	Розвиток soft-skills та вивчення асів бізнесу. Заняття відбуваються у комфортних комп'ютеризованих класах, відео-студіях та лабораторіях, відсутність домашніх завдань	42 міста України та 21 країна, офлайн, онлайн	3-6 років
Favareli	2013	Дизайн одягу (домінантний), інтер'єру, графічний	Власні методичні розробки, при цьому — низький рівень педагогічної представленості і конкурентності	Київ, офлайн / онлайн	8–16
Creative Design Academy	2013	Відділення junior – архітектура, мода, графічний, всі види для вибору професії	Співпраця зі студіями та проектними бюро; низький рівень педагогічної представленості і конкурентності	Львів, онлайн / офлайн	9–16
Комп'ютерна школа Hillel Дорослі / підлітки	2014	Графічний дизайн, веб, моушн, цифровий, 3D-моделювання	Педагогічна орієнтація на дорослих; доступ до відеозаписів уроків	Київ, Дніпро, Харків, Одеса, Львів, офлайн, онлайн	12–17
GolTeens (IT-академія)	2015	IT-напрямок (STEM), веб-дизайн, цифровий дизайн, графічні редактори, програмування	Системність, планування як обов'язковий етап у дизайні; дизайнер — це не художник	Онлайн, без прив'язки до міста	7–17
DarwinLand	Не вказано	IT-напрямок, про дизайн близько 70% всіх курсів	побудоване на PBL та edutainment підходах (застосування ШІ, проектний підхід, практичне застосування знань, ігровий підхід, розвиток soft skills)	Київ, онлайн	9–17
Ampli	Не вказано	Графічний дизайн в рамках підліткового освітнього акселератора (різновиди), ігровий, веб, ілюстрування	Стажування в компаніях-партнерах, профорієнтація, особистісний розвиток учня, створення портфоліо, тренінг працевлаштування, презентації	Київ, Львів, онлайн (міжнародне охоплення)	11–19
Yellow education	Не вказано	Школа малювання, дизайн з ухилом в мистецтво, анімація, фотографія та Lego-студія (STEAM)	Пізнавальний та ігровий процес, конструювання, розкриття талантів	Львів, офлайн	3-7 років
SCRIPT IT School	Не вказано	IT-напрямок. Графічний дизайн і веб-дизайн – 15% від всієї програми	Навчання в ігровій формі, індивідуальні заняття, створення підсумкового портфоліо	Онлайн, без прив'язки до міста	5–18 років
Optima Academy (перша дистанційна школа)	2017	Мистецькі курси (акторство, живопис), програмування, IT, психологія, іноземні мови, інше. Графічний дизайн вивчається в розділі Art	Авторська система освітніх курсів, індивідуальний підхід, можливість включення учня в будь-який момент програми, інтерактивна практика	Онлайн	3-12 років
START_IT	2017	Навчання в рамках 5ти студій: програмування та робототехніки; веб-студія; дизайн-студія; гейм-студія; тренінг-студія. Графічний дизайн (арт-принти, дизайн сторінок соцмереж)	Грунтовна комплексна педагогічна основа, 4-рівнева освіта за університетською моделлю відповідно до американських стандартів, технічні навички, основа бізнес-підготовки, розмовна англійська, soft skills. Навчальні технології: спільні платформи, змішана реальність, аналітика на базі штучного інтелекту AI.	Львів	1й Підготовчий рівень 8–9 років 2й Базовий 10–11 років 3й Комплексний 12–14 років 4й Професійний 15–17 років, варіативність вступу на рівні
Kyiv Academy of digital arts	Не вказано	Цифровий художник, художник магна та аніме, 2D і 3D художник, концепт-арт, інтерфейси мобільних застосунків. Графічні програми для діджитал-арт	Орієнтація на мистецькі професії Зорієнтованість на візуальний стиль «аніме»	Київ, офлайн, онлайн	9–18 років

Аналіз осередків, які, по суті, виконують функцію якісної позашкільної освіти на платних умовах, показує, що дизайн є досить популярним напрямом, принаймні в плані пропозицій. Специфіка цих освітніх послуг відповідає ситуації на загальному ринку послуг в галузі українського дизайну – суттєвій перевазі візуальних комунікацій, що об'єднують графічний дизайн, моушн дизайн, веб-дизайн та частково анімацію. Дотримання концепції STEM-освіти у пропозиціях позашкільного навчання і виховання чітко проявлено у домінуванні ІТ орієнтованих курсів. Дизайн представлений саме в рамках цієї галузі. Серед напрямів домінує графічний дизайн і веб-дизайн, який пов'язується більше з програмуванням, ніж із візуальним проектуванням. Значно менша частина навчальних осередків пропонує вивчення дизайну середовища та одягу. Це пов'язано з меншою популярністю в Україні цих галузей як джерела фінансових прибутків і, відповідно, отриманням в майбутньому подібної професії.

Багато позитивних аспектів виявлено нами в підходах до надання освітніх послуг. Серед них — ігровий підхід, обґрунтування актуальності отриманих знань у майбутньому професійному житті, простота спілкування, акцентуація важливості soft skills. Викладання зорієнтовано на практику, викладачі запрошують дизайнерів-практиків, які мотивують учнів до формування себе як конкурентоздатного фахівця на ринку послуг.

Однозначна перевага приватних осередків, що вивчають дизайн — мова вербальної і візуальної комунікації. Відвідування сайтів та сторінок соціальних мереж, які пропонують послуги з вивчення дизайну, свідчать про наявність дизайну як невід'ємної складової функціонування цих організацій. Чітко проявлено сучасні тренди у веб-дизайні, в айдентиці, в поданні інфографіки. Дизайн присутній у функціонуванні цих осередків як невід'ємна складова їхньої потужності, актуальності та навіть життєздатності. Це є найкращою мотивацією вивчення дітьми і підлітками дизайну. Усі ресурси державних закладів, від сайтів до підручників є протилежністю та засвідчують зневажливе ставлення до дизайн-послуг, низьке фінансування дизайн-послуг та нерозуміння якості і сучасних трендів. Це зменшує цінність дизайну і в очах учнів, і в очах педагогів та адміністраторів школи, які досі вважають дисципліни «Мистецтво» і «Технології», де найбільше вивчаються теми дизайну, другорядними.

Якщо порівняти змістовне наповнення тем, пов'язаних із дизайном, можна побачити абсолютну різновекторність навчальних концепцій між формальною шкільною освітою та неформальною (позашкільною). Це пов'язано з різним трактуванням дизайну, який у першому випадку формується теоретиками (науковцями в галузі педагогіки), а в другому — практиками, представниками бізнесу. В обох випадках є певні крайнощі, перегини або недопрацювання. Педагоги-теоретики мало враховують запити сучасності, хоча розглядають навчальний процес у довгостроковій перспективі, намагаються вибудувати логіку послідовності між різними рівнями освіти. Крім того, вони мислять у рамках всієї освітньої системи, оскільки формують програми для загальної середньої освіти, що є обов'язковою, а отже, застосовують підхід, доступний для всіх дітей з різними здібностями. Осередки альтернативної освіти зорієнтовані на вибіркового інтерес зацікавлених у мистецтві або в програмуванні дітей, ситуативну затребуваність контенту, а також на те, що є привабливим для учнів та їхніх батьків і, відповідно, прибутковим у плані освітнього бізнесу. Іншими словами, вони зосереджені на тому, що є актуальним на даний момент без перспектив майбутнього.

Характерним моментом позиціонування багатьох таких осередків є орієнтування учнів на працевлаштування. Під час навчання вони створюють своє портфоліо, проходять практику і стажування у фірмах-партнерах, отримують можливість працювати одразу по завершенню навчання. Таким чином, альтернативні осередки сприяють розриву шаблонного плану розвитку особистості в українському суспільстві, що наслідують пострадянські схеми «школа — ВНЗ — робота» без перерви між 11 класом та 1 курсом, або «школа — технікум/коледж — ВНЗ — робота» без перерви між коледжем та 2/3м курсом. З одного боку, це є добрим кроком задля порушення сформованого стійкого відчуття необхідності та невідворотності навчання у ВНЗ, що, до речі, можна трактувати проявом форми традиційного суспільства в сучасній Україні. Але своєю комунікацією альтернативні осередки багато в чому знецінюють вищу освіту як джерело системних знань та їхньої міждисциплінарної подачі, а також створюють ілюзорну впевненість випускників у своєму рівні знань і соціального капіталу, завищують соціальні претензії.

1.3 Професійна дизайн-освіта: модернізаційні перспективи

З 2020 року в Україні оновлено Національну рамку кваліфікацій, мета чого, окрім іншого, — наближення якості української освіти до європейських стандартів та сприяння національному й міжнародному визнанню кваліфікацій, здобутих в Україні. Згідно з новою редакцією, професійно-технічна освіта має три кваліфікації, введено нову кваліфікацію фахової передвищої освіти (фаховий молодший бакалавр), а вища освіта тепер складається з п'яти кваліфікацій — додано молодшого бакалавра (Про затвердження Нац. рамки квал, 2020). У 2021 р. було затверджено стандарт фахової передвищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн». Ці нововведення поступово впроваджуються в освітню практику та у свідомість цільової аудиторії (тобто випускників шкіл та їхніх батьків). Введення нових кваліфікацій сприятиме, на наш погляд, поступовому спростуванню хибного упередження, яке ще є в українському суспільстві, про те, що навчання в цих закладах є чимось на кшталт «другого ґатунку», таким, що свідчить про обмеженість індивідуальних ресурсів людини та нездатністю вступити до ВНЗ.

Аналіз пропозицій на ресурсі для абітурієнтів від МОН, свідчить, що кваліфікація «Молодший бакалавр» перебуває ще на етапі розробки та впровадження, а от запит на кваліфікацію «фаховий молодший бакалавр» в системі ЄДЕБО, що в цілому відповідає попередньому рівню «молодший спеціаліст», станом на кінець 2024 р. видавав 531 пропозицію — разом основну (бюджетну) та небюджетну (платну) форми. Загальна кількість пропозицій розподілялася таким чином: на базі 9-го класу (базова загальна середня освіта) — 184, на базі 11-го класу (повна загальна середня освіта) — 164, на базі диплому «кваліфікований робітник» — 109, на базі диплому «молодший спеціаліст» — 61, на базі диплому «фаховий молодший бакалавр» — 13. Остання позиція мала лише небюджетну форму та передбачає отримання ще однієї професійної освіти, яку в Україні вдруге можна

здобути лише платно. Також з 531 пропозиції 417 — денна форма навчання, 114 — заочна. Цю кваліфікацію можна здобути у навчальних закладах «коледж», значна частина яких є структурними підрозділами ВНЗ, тобто передбачає послідовний перехід випускників до закладів вищої освіти. Досить важко проводити аналітику з такою кількістю пропозицій, але загалом ми виділили такі спеціальності (за орієнтовним зменшенням кількості): графічний дизайн (найбільша кількість), дизайн одягу, перукарське мистецтво і візажна справа, дизайн інтер'єру, декоративне оформлення.

Побіжний огляд освітніх програм та навчальних компонент, що пропонуються до вивчення, демонструє весь спектр необхідних знань для діяльності за фахом. Важко сказати щодо рівня підготовки на виході щодо всіх закладів, але в цілому можна передбачити орієнтацію на практичну виробничу активність випускників, формування в них умінь як виконавців.

У жовтні 2020 року відбулася знакова подія, яка зафіксувала намір МОН України удосконалювати освітні послуги за рахунок підготовки фахівців з дизайну за новими програмами, створеними за досвідом альтернативного курсового навчання. Між Міністерством в особі заступника міністра освіти та науки з питань цифрового розвитку, цифрових трансформацій і цифровізації Д. Завгороднім і CEO Projector Creative & Tech Online Institute О. Трегубом відбулося підписання меморандуму про співпрацю, розвиток та популяризацію професійної технічної освіти, до якої, за досвідом роботи Projector, входить і дизайн, принаймні графічний та його розгалуження. Онлайн-інститут Projector сьогодні став одним із лідерів альтернативної освіти з технічного і частково економічного напрямку — до складу входить сім факультетів і понад 120 курсів з маркетингу, розробки (програмування), продакт-менеджменту, дизайну (Федоренко, 2023). Згідно з меморандумом, основні вектори співпраці з МОН полягатимуть у перетворенні профтехосвіти на вільну, креативну, підприємницьку, руйнуванні стереотипів про непрестижність навчання у профтехзакладах; покращенні наявних та створенні нових освітніх програм із використанням досвіду інституту Projector (Стрельников, 2023).

В рамках загальної реформи та організаційного удосконалення у 2025 році реалізовано проєкт щодо уніфікації айдентики всіх закладів професійної освіти. Дизайн-студією «Spilka» розроблено

конструктор, що дозволяє кожному з більш ніж 300 закладів отримати власну айдентику з повним набором матеріалів. Серед складових візуального стилю, який обирається на автономний вибір закладу освіти, форма знаку, шрифт, колір, семантичне наповнення (Графічний стиль, 2025).

1.4 Вища дизайн-освіта: декомунізація, деколонізація, діджиталізація

Вища дизайн-освіта в Україні XXI століття не стала чимось новим. Вона успадковувала напрацювання попереднього історичного періоду. Дизайн-освіта є предметом наукових розвідок багатьох науковців, оскільки більшість дослідників дизайну є викладачами ЗВО та, відповідно, їм близька ця тема. Серед авторів відомих матеріалів обов'язково згадуються В. Даниленко, Д. Кривавич, С. Мигаль, О. Фурса. В. Прусак вказує, що в контексті базових засад та історичної наступності дизайнерської освіти важливе значення мають праці про розвиток художньо-промислової та ремісничої освіти в Україні таких науковців, як Л. Волошина, Д. Козубовський, І. Небесник, П. Татіївський, Р. Шмагало (Прусак, 2017). Власне, В. Прусак у зазначеній статті детально і системно викладає основні події розвитку мистецької і дизайнерської освіти в Україні з 1869 р. до сьогодення, що доводить наявність міцного фундаменту здобуткам та інноваціям XXI ст.

Проте за 32 роки відновленої державності відбулися радикальні зміни — від кількості закладів вищої дизайн-освіти і термінології до професійних спеціалізацій і стратегічних задач. Щодо радикальних змін в дизайн-освіті за роки незалежності, ми окреслюємо їх таким чином:

- 1) стрімке збільшення осередків, що готують дизайнерів.
- 2) декомунізація
- 3) деколонізація
- 4) діджиталізація

В. Даниленко (2017), В. Прусак (2017) у своїх статтях демонструють конкретними даними, що до відновлення незалежності в Україні діяло кілька навчальних закладів, завдяки чому формувалися територіальні центри дизайн-освіти — Харків, Київ, Львів. У цих трьох містах впродовж тривалого часу закладено базу, створено матеріальний та інформаційний простір, сформовано людський ресурс зі своїми запитами. Це логічно обумовлює факт, що зазначені три міста і в XXI ст. залишаються ключовими у розвитку сучасного українського дизайну і освіти.

Власне, самі терміни «дизайн» і «дизайнер» прийшли після 1991-го — з початком ринкових відносин і відкриттям всіх видів кордонів, передусім, інформаційних та комунікативних. Раніше у фаховому середовищі використовувалися терміни «художнє конструювання», «художнє проєктування», «технічна естетика», «промислове мистецтво» (Прусак, 2017, с. 73). І лише на початку 1990-х у виробничій діяльності та освіті з'явилося поняття «дизайн».

Багато навчальних закладів, де вивчалася художня творчість, декоративно-прикладне мистецтво, оформлення переорієнтувалися на вивчення дизайну та навіть отримали нову назву з акцентуванням на дизайні. Такими стали, наприклад, Київський художньо-промисловий технікум, перетворений у 1999 р. на Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. Михайла Бойчука, а у 2018 р. інститут став академією. Аналогічна ситуація відбулася і з Київським національним університетом технологій та дизайну (КНУТД), який таким став у 2001 році після низки перейменувань (1993 р. — Державна академія легкої промисловості України (ДАЛПУ); 1999 р. — Київський державний університет технологій та дизайну (КДУТД). Харківський художньо-промисловий інститут у 2001 році було перейменовано на Харківську державну академію дизайну і мистецтва (ХДАДМ).

Центрами навчання дизайну в молодій незалежній Україні стали ХДАДМ в галузі промислового (предметного) та графічного дизайну та КНУТД в галузі індустрії моди, фешн-бізнесу, художньо-технічного моделювання і дизайну промислових виробів. Власне, ці заклади надавали орієнтири у формуванні майбутніх дизайнерів, були джерелом педагогічних концепцій, навчальних планів і завдань для ЗВО, де масово і дещо стихійно відкривалися нові спеціалізації з вивчення дизайну. З 2001-го року на базі ХДАДМ впродовж тривалого часу один раз на два роки проводилися всеукраїнські (а з 2006 р. – міжнародні) форуми «Дизайн-освіта». Ці форуми дійсно були гучними подіями та збирали багатьох студентів і викладачів українських ЗВО, оскільки теоретичні засідання поєднувалися оглядами-конкурсами дипломних і курсових проєктів, що надсилалися різними ЗВО України. В. Прусак наводить статистику збільшення учасників з 22 ЗВО в 2001 р. до 42 ЗВО в 2005 р. (Прусак, 2017, с. 79) із продовженням тенденції збільшення кількості проєктів-учасників, принаймні (за нашим досвідом) до 2015–2017 рр.

Порівняльну аналітику динаміки вищої дизайн-освіти в незалежній Україні досить розгалужено розглядає у своїй статті В. Даниленко, зосередивши увагу на таких характеристиках, як кількість освітніх осередків та структурі галузі за ознакою дизайнерських спеціалізацій. Крім цього, темі присвячено низку теоретичних наукових статей, і кілька емпіричних досліджень, ініційованих приватними компаніями за підтримки грантів. Щодо ситуації останніми роками, у статті В. Даниленка знаходимо детальну статистику станом на 2017 р., в матеріалі аналітичної компанії PPV — огляд за даними 2019 р. Авторське дослідження 2023 р. базується на даних бази ЄДЕБО, в якій відкрито надається інформація про поточний стан будь-якого напрямку освіти.

Отже, в 2023 році професію дизайнера за різними спеціалізаціями з дипломом ЗВО можна було отримати у 29 закладах вищої (формальної) освіти — в університетах та академіях. Вони належать до різних Міністерств (університети — до освіти і науки, академії — до культури та інформаційної політики). Кожен тип закладу має свої позитивні риси. Університети складаються з факультетів різних напрямів освіти, серед яких є і факультети дизайну. Загальна структура університетів частково відображає соціальну систему

різних виробничих секторів. Таким чином, студенти, що опановують професію, сприймають дизайн у взаємодії з іншими галузями, формують усвідомлення його місця та значущості. В університетах є можливість виконання міждисциплінарних проєктів, поєднання навчання різних напрямів та формування у студентів-дизайнерів досвіду співпраці. Академії сфокусовані лише на дизайні, образотворчому та декоративно-прикладному мистецтві, архітектурі. У них працює система майстерень, створюється і концентрується своєрідна креативна атмосфера.



Усі навчальні заклади, де вивчається дизайн, розподілено в 16 областях майже рівномірно територією України, хоча основними центрами залишаються Київ, Харків, Львів.

Щороку держава формує пакет бюджетних місць для навчальних закладів у різній кількості. Це залежить від рейтингу університетів та академій, що визначається передусім, показниками наукової роботи викладачів та кількістю тих, хто вступив до навчання у попередньому році. Кількість комерційних місць визначається іншими параметрами, але також має обмеження.

При тому, що навчальні заклади мають сьогодні достатній рівень автономії у формуванні навчальних планів, ведення документації та змістового наповнення дисциплін, загальний напрям навчання професії регламентується так званим Стандартом освіти. Для дизайн-освіти цей Стандарт затверджений в 2018 році. Він має досить широко сформульовані задачі і необхідні фахові компетентності, що дозволяє університетам гнучко підходити до їх досягнення. Тобто держава визначає стратегію, а заклад освіти — тактику.

Станом на початок 2024-го р. розподіл за спеціалізаціями був такий: графічний дизайн — 29 закладів, дизайн середовища (інтер'єр та ландшафт) — 20 закладів, дизайн одягу — 10, предметний дизайн — 8. Найбільша кількість абітурієнтів бажає отримати професію графічного дизайнера, яка містить веб, моушн, рекламу. На другому місці — дизайн інтер'єру.

Більшість пропозицій від них пов'язана з візуальними комунікаціями. Причин кілька. По-перше, економічна та виробнича кризи 1990-х рр. співпали з тотальною цифровізацією та інтернетізацією,

а також розвитком усіх видів реклами, яка в нових ринкових відносинах стала необхідною. Це обумовило потребу у великій кількості фахівців візуальних комунікацій. По-друге, політичні, економічні та соціальні кризи, які супроводжують Україну майже кожне десятиліття (введення ринкової моделі, революція 2004, світова криза 2008-2009, революція 2013 року і війна з 2014 року) зумовили загальну кризу виробництва (предметний дизайн, дизайн одягу) та популярність візуальних комунікацій як найменш витратної та найбільш мобільної сфери. По-третє, зростання вагомості візуальних комунікацій останніми роками пов'язано і з епідемією Covid-19: зачинені в приміщенні люди отримували додаткову освіту через попит у веденні електронних ресурсів, дизайну СММ, відеохостингів, брендуванні крафтових виробництв, що можна робити у власному помешканні. Сьогодні актуальність запитів залишається. Нарешті, по-четверте, за результатами досліджень, Україна має високі досягнення в електронному врядуванні та інформаційних ресурсах і, попри повномасштабну війну, фігурує в рейтингах країн із найперспективнішою tech-галуззю. Це також потребує фахівців з візуальних комунікацій.



Декомунізацію освітньої галузі ми трактуємо передусім у наближенні до міжнародних стандартів, що проявляється у зміні базових завдань і менеджменту. Останній полягає в переході до адміністрування ЗВО з позицій ринкової економіки та поступовій децентралізації управління освітою. Основні події загальної реформи вищої освіти документально викладено в енциклопедичній статті, тож ми акцентуємо лише важливі, на наш погляд, пункти.

У перше десятиріччя незалежності України були закладені радикально інші завдання освіти з орієнтиром на індивідуалізацію навчального-виховного процесу, варіативність навчальних планів і безперервність освіти як пріоритетний розвиток особистості.

Збільшення кількості навчальних закладів з підготовкою дизайнерів відбувалося в рамках введення у 1997–1998 рр. нового переліку напрямів і спеціальностей. Варто зазначити, що під час першого періоду становлення дизайн-вищої освіти використовувалися складні шифри, наприклад у 2006 році галузь знань під назвою «Мистецтво» мала шифр 0202, а напрям підготовки

«Дизайн» в цій галузі — 6.020206. У 2015 році галузь була перейменована в «Культуру і мистецтво» з шифром 02, а дизайн отримав код «022». В 2025 році код дизайн-освіти змінено на В2.

Також у 1997–1998 рр. почалося експериментальне впровадження двоступеневої освіти, що було абсолютною інновацією порівняно з радянським періодом.

Недержавні заклади вищої освіти на комерційній основі почали з'являтися на початку 1990-х, а наприкінці того десятиріччя склали сформований освітньо-економічний сектор. Дещо хаотичне відкриття приватних навчальних закладів та низький рівень контролю якості вищої освіти в них спричинив здебільше хибне уявлення про функцію оплати як такої за отримання освітніх послуг (купівля диплому при повній відсутності відповідальності за навчання з боку студентів). Залежність комерційних закладів від кількості клієнтів, які надавали оплату, на тлі занижених майже до відсутності вимог до абітурієнтів нерідко підтверджували таке упередження про платну освіту.

У 2005 році, фактично одразу після Помаранчевої революції 2004 р., Україна приєдналася до Болонського процесу, який стартував у Європі шістьма роками раніше (у 1999). У 2020 році учасниками цього єдиного Європейського простору вищої освіти були 48 країн. Болонський процес — це міжурядова співпраця з реформування систем вищої освіти країн-членів Європейського простору вищої освіти (Пріоритетами Болонського процесу., 2020). Приєднання України до процесу зобов'язало ввести реформи вищої освіти згідно з європейськими стандартами і цінностями.

Це рішення стало реальним кроком, що зміцнив декомунізацію, тобто відмову від традиційної у попередньому періоді історії українського суспільства освітньої структури. У системі вищої освіти остаточно введено бакалаврат і магістратуру, тобто отримання вищої освіти стало можливим за чотири роки. Випускники почали отримувати диплом і англomовний додаток європейського зразка, який, хоча і потребує сертифікації за кордоном, все ж відповідає необхідному рівню.

Багато з положень Болонської системи сьогодні підлягають міжнародній дискусії і навіть критиці, не все вдається реалізувати і від дечого освітні заклади відмовляються. Проте загальна

концепція європейської єдності залишається актуальною. У 2020 році Україна співголювала в Болонському процесі та приймала засідання Групи супроводу. Серед пріоритетних завдань прогресу реформування освіти визначено такі (Пріоритетами Болонського процесу., 2020):

- забезпечення взаємодії між країнами-учасниками Болонського процесу для досягнення цілей сталого розвитку;
- забезпечення верховенства міжнародного права та запобігання будь-яким формам обмеження академічної автономії та інституційного врядування закладів вищої освіти;
- рівномірне виконання Болонських зобов'язань всіма країнами-учасниками;
- рівні можливості для розвитку національних систем вищої освіти в країнах Болонського процесу;
- збалансований розвиток академічної мобільності держав-учасниць;
- впровадження сучасних цифрових рішень в Європейському просторі вищої освіти.

З 2019 року розчало свою роботу Національне агентство із забезпечення якості вищої освіти (НАЗЯВО). Варто зауважити, що концепцію створення агентства було оприлюднено ще у 2014 році Законом України «Про вищу освіту», втім ще впродовж п'яти років відбувалися повільні кроки з його законодавчого упорядкування, змістовного структурування і менеджменту (Віхи становлення, 2022). Стратегію діяльності викладено на сайті агенції. Усі цілі упорядковуються в три складові — гарантування якості освітніх послуг в українських ЗВО, визнання якості наукових результатів у міжнародному просторі, забезпечення системного впливу. Серед відчутних у повсякденному здійсненні орієнтирів стали суворий контроль за академічною доброчесністю, активний пошук можливостей міжнародної співпраці, налагодження контактів зі стейкхолдерами навчального процесу, найактивніші з яких — потенційні працедавці випускників.

Домінантою навчального процесу стали студентоцентрованість та дотримання студентської індивідуальної освітньої траєкторії. У зв'язку з цим введено вибір студентами навчальних компонент, загальна кількість яких становить 25% від загальної кількості кредитів. Важливою з цього приводу вважаємо думку О. Фурси про те, що в сучасному інформаційному суспільстві вплив здобувача на цілі освіти буде лише посилюватися. Це сприятиме розробці гнучких та адаптивних інформаційних моделей освітніх систем, що відповідатимуть рівню соціально-економічного і технологічного розвитку суспільства в даний період (Фурса, 2020, с. 12).

Підсилення контролю за якістю освіти відбувається на фоні загального удосконалення та розвитку комунікаційних каналів (соціальних мереж), за допомогою яких кожен здобувач освіти може публічно поділитися справжнім станом речей у менеджменті навчального закладу. Поеднання цих тенденцій підсилює відповідальність адміністрації ЗВО за демократизацію освітнього процесу, що стосується, зокрема, вибору дисциплін студентами. У практику взаємодії між навчальним закладом і здобувачами входить публічне анонсування викладачами варіативного блоку дисциплін та наступне анкетування студентів щодо вибору актуальних для них. Це загальні зміни в освіті, які, звісно, поширюються і на дизайн-освіту.

Важливим досягненням останніх років, що також пов'язано з діяльністю НАЗЯВО є прозорість навчального процесу: обов'язковою вимогою до сайту закладу є оприлюднені освітні програми і навчальні плани з дисциплінами та кількістю годин, за якими навчаються студенти у поточний період. Ще на початку 2010-х такі дані вважалися «комерційною таємницею» навчальних закладів і нею не всі охоче ділилися. Це було обумовлено тим, що, як писали вище, період кінця 1990-х та 2000-ні – це період швидкого зростання кількості навчальних закладів, де відкривався напрям 022 Дизайн, а саме унікальність структури навчальних компонент є однією з конкурентних переваг. На даному етапі вся документація, іншими словами тактика досягнення стратегічних задач, закладених Стандартом вищої дизайн-освіти, є обов'язково відкритою для всіх.



Процес **деколонізації** освіти почався одразу з поверненням незалежності країни. У ретельно прописаній Державній національній програмі «Освіта» («Україна XXI століття») серед принципів реалізації її пріоритетних напрямів звучить: «національна спрямованість освіти, що полягає у невіддільності освіти від національного ґрунту, її органічному поєднанні з національною історією і народними традиціями, збереженні та збагаченні культури українського народу, визнанні освіти важливим інструментом національного розвитку і гармонізації національних

відносин». Також ці ідеї містяться серед пріоритетних напрямів у підрозділі «Національне виховання», а саме «формування національної свідомості, любові до рідної землі, свого народу, бажання працювати задля розквіту держави, готовності її захищати» (Постанова «Про Державну національну програму "Освіта" ("Україна XXI століття")», 1993).

У навчальній програмі освіти постає фокус уваги до української спадщини та перспектив формування національної школи дизайну. Дослідниками вивчаються, а викладачами вводяться в навчальні плани історія українського дизайну, етнічні особливості українського побуту та декоративно-прикладного мистецтва, традиційні техніки та візуальні системи з метою унікального проектування в сучасних трендах. Напрацювання як результати педагогічної діяльності в дизайні або аспекти необхідності вивчення того чи іншого матеріалу про українську традицію становлять більшу частину матеріалів науково-практичних конференцій, які проводилися навчальними закладами впродовж років незалежності, адже більшість науковців-дослідників пов'язані з освітньою діяльністю. У рамках результатів навчальних завдань можна знайти грамотні оригінальні рішення проектів, в яких є національна ідентичність. Незважаючи на те, що ці завдання залишалися на рівні ідейних стартапів, вони також робили внесок у скарбницю спільного руху роботи над розбудовою в Україні вектору національної ідентичності в дизайні.

Варто зауважити, що аспект введення тем української традиції в сучасному дизайні отримало визначення «етнодизайн».

З одного боку, більшість проектів або теоретичних розвідок викладачів на цю тему маркувалися поняттям «етнодизайн». З іншого боку, конференції і семінари, присвячені цій темі, збирали переважно викладачів дизайну із закладів різних рівнів освіти. Іншими словами, це концепція, сформована теоретиками-викладачами дизайну, яка мала місце втіленню переважно в стінах навчальних закладів. У дизайні як практичному секторі поняття етнодизайн не застосовувався і не застосовується.

Розпрацюванню цієї теми присвячена багаторічна організаційна та наукова робота Є. Антоновича в контексті регулярного проведення Міжнародного конгресу етнодизайну. Ці заходи традиційно збирають багато учасників — і теоретиків, і практиків дизайну, які висвітлюють різноманітні аспекти етнодизайну в Україні. За результатами заходів видаються збірники наукових матеріалів (і статті, і тези доповідей), які присвячені традиційній національній українській культурі, методам переосмислення традицій для сучасного проектування, розробці векторів створення національної моделі українського дизайну, біографічним оглядам впливових митців та інше. Серед активних авторів-науковців Конгресів можна назвати Світлану Прищенко, Романа Одрехівського, Валентину Титаренко, Ірину Бондаренко, Інну Черкесову, Ореста Хмельовського, Олександра Босого, Ірину Удріс, Романа Силка та багатьох інших, хто регулярно висвітлює нові здобутки з опрацювання цього наукового напрямку.

Однією з найбільш ґрунтовних розробок щодо системного підходу до викладання напрямку етнодизайну є докторське дисертаційне дослідження А. Руденченко (2017). У ньому, окрім теоретичного підґрунтя проблематики, надається розроблена пропозиція освітньої програми з етнодизайну, яка базується на концепції інтегрованого змісту (Руденченко, 201, с. 215–247). Науковиця розглядає комплекс освітніх компонент та розкриває значущість кожної в запропонованій нею системі. На наш погляд, ці компоненти відтворюють класичний підхід до дизайн-освіти, точніше є необхідними для професійного формування дизайнера. Інтегральність розглядається і в контексті змістовного наповнення, і в контексті календарного упорядкування занять. «Здатність абстрагуватися від малозначущих елементів, здатність творчо підходити до створення нових ди-



зайн-образів, дизайн-проектів є одним з професійно важливих якостей майбутніх фахівців-дизайнерів. Майбутні дизайнери вчаться створювати дизайн-об'єкти з урахуванням інтегрального комплексу народних декоративно-прикладних традицій у поєднанні із сучасними технологіями і закономірностями академічного мистецтва» (Руденченко, 2017, с. 241). Авторка системи підкреслює особливе значення навчання етнодизайну, але фокусується на заглибленні в декоративно-прикладне мистецтво, на його регіональних особливостях. Власне, про це відкрито свідчить цитата-відгук на державний стандарт професійної освіти за спеціальністю «Дизайн» «Перелік кваліфікаційних вимог дуже різноманітний. Але концептуально-методичною основою професійної підготовки майбутніх дизайнерів має бути декоративно-прикладне мистецтво, що забезпечує не тільки збереження національних традицій і культури, а й дає змогу далі розвивати національні традиції в сучасних умовах» (Руденченко, 2017, с. 275). Але дизайн не може дорівнювати декоративно-прикладному мистецтву, оскільки це абсолютно різні речі з різними функціями і завданнями (буде розкрито в наступному розділі). У цілому, ми згодні з багатьма позиціями запропонованої системи, проте після прочитання всіх аспектів та без візуалізації отриманих результатів студентського проектування в різних видах дизайну складається враження про неврахування повсякденної присутності глобального світу, в якому перебувають здобувачі освіти.

Можна знайти аналогії в підході до вивчення українських традицій та застосування їх у сучасній проектній діяльності між загальною середньою та вищою освітами, а саме у перенесенні властивостей дизайну на об'єкти декоративно-прикладного мистецтва і свого роду підміну понять, що на нашу думку, є помилковим. Знову зазначимо, що вважаємо причиною цього домінування у розробці концепції дизайн-освіти теоретиків, які не мали практичного досвіду в дизайні — проектування в студіях у відповідь на реальні запити цільових груп. Внаслідок цього існує певний розрив між уявленнями про національні традиції в дизайні освітянами та дизайнерами-практиками, а звідси і ідейний конфлікт, який часто транслюється в контексті незадоволення застарілістю і консерватизмом вищої освіти.

Діджиталізація, тобто активне використання в освітніх процесах цифрових технологій, — актуальна тема, яка прописується в офіційних документах, стає темою численних вебінарів та курсів підвищення кваліфікації професорсько-викладацького складу впродовж вже не менш 10–15 років. Актуальність цієї теми не вщухає, адже всім відомо, що IT і цифрові технології — найбільш і найшвидше оновлюваний сьогодні сектор. Втім, у державній освіті, яка є досить консервативною і не дуже мобільною галуззю, діджиталізація відбувалася, але за мінімальними вимогами (наприклад, наявність статичного сайту ЗВО, але не платформи для змішаного і дистанційного навчання). Радикальні зміни відбулися внаслідок кризових станів, які спіткали світ та безпосередньо Україну.

Епідемія Covid-19 та воєнний стан суттєво вплинули на стан української освіти взагалі та дизайн-освіти зокрема. Можна сказати, що вимушена локалізація людей через карантин впродовж 2020 і 2021 років та розвиток форм дистанційної онлайн-комунікації сприяла реалізації останнього пункту. В навчальний процес масово введено використання освітніх ресурсів Moodle, Classroom та платформ комунікації Google Meet, Zoom. І якщо якість багатьох освітніх спеціалізацій суттєво постраждала від відсутності живого контакту, то освітня галузь дизайну в цілому не відчула радикальних погіршень. Принаймні це стосується більш актуальних сьогодні напрямів — візуальних комунікацій і дизайну середовища. На відміну від дизайну одягу, який орієнтований на створення матеріальної речі, проекти вказаних видів дизайну виконуються та існують своїм кінцевим виглядом в електронному просторі. Виконання студентами навчальних завдань у віддаленому доступі, онлайн-консультування етапів розробки набули частково ознак практики ведення міжнародних проектів, коли клієнт або менеджер / арт-директор перебувають в іншій країні і комунікація з дизайнером здійснюється дистанційно.

Також можна впевнено говорити, що ситуація з карантином підвищила рівень можливостей якісної і різнобічної освіти в дизайні, оскільки в практику вже увійшло проведення онлайн майстер-класів та лекторіїв від дизайнерів, які задіяні на постійній

роботі в студіях. Також до технічного оснащення навчального процесу увійшло та закріпилося використання платформ для завантаження, збереження і перегляду завдань студентів (віртуальний диск, Classroom) вже навіть за умов, коли вони працюють в навчальних аудиторіях.

Повномасштабне вторгнення РФ в Україну принесло нові виклики для всіх рівнів освіти. Навички і методи ведення навчального процесу, отримані під час пандемії і карантину, пом'якшили кризу надання освітніх послуг під час воєнного стану. І хоча діджиталізація активована і в загальній середній, і в професійній освіті, ми звертаємо на це увагу в рамках огляду вищої, оскільки цифрові технології є важливим фактором формування професійних навичок дизайнерів.



Усі офіційні та неофіційні доктрини щодо розвитку освіти взагалі та дизайн-освіти зокрема проголошують необхідність швидких змін, оновлень змістової частини та методик викладання відповідно до викликів часу. Втім, 4-річний термін навчання в бакалавраті з досить великою кількістю навчальних дисциплін і всіма задіяними ресурсами — це складна структура, яка, хоч і реагує на поточні зміни в професії і суспільстві, втім, не може дати «все і одразу» або внести зміни «сьогодні на сьогодні». Точніше оновлення легко можна реалізувати на персональному рівні викладача або спільноти випускової кафедри, але важко внести системно для поширення серед інших закладів.

Тому важливою складовою дизайн-освіти є альтернативна освіта, яка представлена приватними школами, курсами, індивідуальним менторством з боку дизайнерів. Ця форма освіти невідзвітна державним освітнім інстанціям і є, по суті, формою бізнесу, торговельна пропозиція якого — актуальні знання і навички від дизайнерів-практиків. По суті, в осередках такої освіти реалізується повна свобода вибору — туди приходять за власною потребою вивчити щось конкретне і вузьке в дизайні за досить короткий термін — айдентику, шрифти, графічні редактори, декорування інтер'єрів, штучний інтелект в дизайні або щось інше. Асортимент пропозицій формується і реагує на запити споживачів — тих, хто вчиться паралельно у закладі вищої освіти, хто завершив і продов-

жує самоосвіту, хто не є дизайнером, але хоче опанувати вузький профіль для роботи. Середня тривалість курсів альтернативної освіти — від 3 до 6 місяців. Кількість приватних осередків свідчить про попит на послуги дизайнерів, адже є багато охочих отримати знання і вміння в якійсь вузькій сфері. З іншого боку, присутність пропозицій дизайн-освіти та розгалужена рекламна комунікація курсів та інших осередків альтернативної освіти підвищує авторитетність цієї професії загалом.

Впродовж останніх 10–12 років сформувалися лідери — 5–7 потужних осередків з офлайн та онлайн навчанням і безліч локальних курсів (Таблиця 1).

Порівняння надає нам висновок, що в альтернативних закладах дизайн-освіти, при тому, що вони не претендують на надання різнобічної освіти, мислять свою діяльність системно, тобто трактують всі складові в комплексі як екосистему. Екосистема з необхідними для дизайн-освіти складовими, але без обтяжень адміністративними ланками. Заклади вищої освіти не використовують поняття «екосистема» і зазвичай при своїй складній адміністративній структурі не мають тих підсистем, які пропонуються осередками альтернативної освіти, наприклад рекрутинг кар'єрний сервіс. У той же час вони частково наслідують складові класичних ЗВО, наприклад бібліотеку. При цьому варто зауважити, що реальна актуальність цих складових значно більша в осередках альтернативної освіти, ніж в ЗВО, оскільки вони не прив'язані до певних кількісних показників, якими звітують перед міністерствами. Наприклад, бібліотека ЗВО мусить мати кількість книг та примірників для відповідності свого статусу бібліотеки університету. Через брак фінансування для придбання нових надходжень вона обмежена в списанні неактуальних видань. Тим самим зберігається непотрібний ресурс, який лише обтяжує мобільність та оновлення державних ЗВО.

Назва	Рік заснування	Напрями освіти	Позиціонування	Форма навчання
School of Visual Communication (SVC) Екосистема SVC: професійне медіа, дизайн-студія, школа менторів, рекрутинг-сервіс, експериментальна майстерня з композиції	2006	Візуальні комунікації	Спеціалізована школа графічного дизайну і візуальних комунікацій, методологія зосереджена виключно на цій сфері і допомагає побудувати міцний фундамент як формальної, так і післядипломної освіти. Навчання ґрунтується на розвитку системного мислення дизайнера, його професійних знань і компетенцій — soft і hard скілів. Визначальні пріоритети: ідентифікація та популяризація українського дизайну і сучасного мистецтва через призму актуальних освітніх процесів; вплив на розвиток професійних областей, інтеграція українського дизайну і сучасного мистецтва в міжнародне креативне середовище; реалізація запиту від суспільства на сучасну українську візуальну культуру і дизайн; зміна моделі освіти в Україні — знання з упором на практику; навчальний процес прив'язаний до реалій ринку і будь-якого рівня підготовки	Офлайн Онлайн
Kyiv Academy of Media Arts (KAMA)	2013	Графічний дизайн Моушн дизайн Рекламні комунікації Маркетинг Fashion	Провідна в Україні незалежна альтернативна освітня інституція, присвячена навчанню у креативних індустріях. Простір постійної взаємодії ідей та їхнього втілення.	Офлайн
Creative Design Academy	2013	Усі напрями дизайну, історія мистецтва	Приватний навчальний заклад з 10-річною історією; спеціалізація на стратегічних напрямках дизайн-освіти, впровадження комплексних практичних програм для підготовки фахівців у креативних індустріях. Поєднання усіх базових знань та практичних навиків для побудови кар'єри в дизайні. Співпраця з агенціями і дизайн-бюро, працевлаштування слухачів. Відкритість до нових пропозицій.	Онлайн, офлайн
Онлайн-інститут Projector Освітні екосистеми: курси, фундація для жінок, бібліотека менторська платформа, кар'єрний сервіс корпоративна освіта, паблішинг (журнали, книги), онлайн-ресурс telegraf. design	2015	Рекламні комунікації, менеджмент, візуальні мистецтва гуманітарні науки про дизайн, дизайн інтерфейсів	Онлайн-інститут вільної освіти для твоєї професії формування creative&tech потенціал країни підтримка жінок і долаття gender gap в IT проведення найбільшої в Європі конференції з дизайну цифрових продуктів	З 2022 р. онлайн
Європейська школа дизайну (EDS — European Design School,	2019	Дизайн інтер'єру Ланшафтний дизайн Дизайн інтер'єру комерційних приміщень 3D-MAX Графічний дизайн	Перший в Україні творчий центр комплексної, системної бізнес-підготовки дизайнерів європейського рівня згідно з міжнародними стандартами	Офлайн Онлайн
Сквот Курси Онлайн-журнал	2019	Дизайн, реклама та PR, фото, архітектура, геймдев, ілюстрація, мистецтво, видавництво, ігровий дизайн, менеджмент, маркетинг	Курси для тих, хто хоче стартувати швидко. База, отримання інструментів та навичок, авторські колаборації з найкращими практиками реклами, медіа, кіно та мистецтва.	Офлайн Онлайн

Таблиця 1.

Варто зазначити, що в альтернативній освіті також з'являється фокус уваги на українській спадщині та перспективах формування національної школи дизайну, хоча і в значно меншій мірі, ніж у державних ЗВО. Альтернативна освіта здійснюється дизайнерами-практиками, які у більшості зорієнтовані в глобальний простір та дотримуються інтернаціональної стилістики. Втім, останніми роками, особливо після повномасштабного вторгнення РФ на територію України, значно зріс інтерес до теми національного. Яскравими прикладами вважаємо активності онлайн-інституту Projector (курс «Історія українського дизайну» авторки О. Корчевської, який викладався впродовж кількох років, але у 2025 році, на жаль, був прибраний з переліку освітніх послуг; видання книг-журналів «Телеграф» з концепціями українського дизайну, дизайном під час повномасштабної війни (зі скотчем та витинанкою); виконання слухачами курсів проєктів, де візуалізовано тему культури і ментальності традиційної і сучасної України) та School of Visual Communication (періодичні публікації на сторінках соцмереж коротких постів про українських художників-графіків, народних художників, дотичних до дизайну і про самих дизайнерів).

Хоча здебільшого курси зорієнтовані на глобальний комунікативний простір, лише з деякими сплесками зацікавленості до розвитку українського дизайну та пошуку шляхів прояву української ідентичності в ньому. Пов'язано це багато в чому з тим, що викладають на курсах дизайнери-практики, які заглиблені у поточні проєкти, локальні або з виходом на зарубіжні ринки, цілі яких полягають у швидкому створенні інформативного продукту, тимчасовому впливі на адресата, який захоплений мейнстримом (а отже, і відгукується на нього) в плані візуальності і семантики. Дизайнери-практики мислять категоріями інтернаціональних трендів, і саме цьому навчають на курсах.



Комплекс формальної і неформальної освіти — ефективна система, хоча вона ще на стадії формування і самоорганізації. У кожній з цих форм є позитиви і слабкі місця. Головна перспектива — налагоджувати взаємну підтримку і повагу між формальною та неформальною освітою, і тим самим — забезпечувати баланс, про який йшлося на початку розділу.

Кожна форма освіти має свої завдання, які спрямовані на одне: студент — майбутній дизайнер. Головний критерій успішності навчання для українського студента — це працевлаштування за професією. Для цього потрібні актуальні знання та виробнича практика під час навчання. Сучасні українські студенти-дизайнери зосереджені на власних потребах, на необхідності якомога раніше зайняти місце в професії та забезпечити матеріальний рівень. У їхній підготовці та самосприйнятті превалює раціональність.

При розумінні цих запитів формальна і неформальна освіта ставить перед собою різні завдання, але вони доповнюють одне одного. Вища освіта дає уявлення про професію і запевнення, що обраний шлях — твій. Це необхідний фактор, який стає вагомим з огляду на те, що студенти проживають особистісне становлення та соціалізацію у віковий проміжок з 17(18) до 20(21) року. Це період переходу від учня-підлітка в достатньо стабільному і регламентованому ритмі життя школяра до самостійності і відповідальності за власні рішення. Перед закладами вищої освіти постають завдання не лише надання професійних навичок, але й соціалізації — знайомства з професійними ком'юніті і підприємствами, організація участі у конкурсах та актуальних проєктах, формуванні соціальної відповідальності. Можна сказати, що ЗВО формує особистість дизайнера, який володіє впевненістю в обраній професії та мінімальними навичками для визначення своєї професійної траєкторії. Про це, на жаль, багато хто забуває, і серед критики можна часто почути про велику кількість зайвих дисциплін. Але ж дизайнер — це не лише виконавець-візуалізатор. Він повинен вміти мислити, комунікувати, мати обсяг міждисциплінарних знань для розробки проєктних концепцій. Саме тому навчальні плани ЗВО містять певну кількість дисциплін, які критики вважають зайвими.

Вища освіта намагається реалізувати ідею системного навчання, тобто видачі комплексу знань і вмінь, які формують особистість, її світогляд і професійні знання. Ідея необхідності йти до вищого навчального закладу — досить традиційна в українському суспільстві. Певна частина людей убачає в ній реальне значення, інші вважають, скоріше, суспільним міфом. Вища освіта є не стільки проявом усвідомленого людиною бажання перейти на новий рівень свого розвитку, скільки необхідним етапом життєвого циклу. 46,9% опитаних підтвердили, що вступили до навчальних закладів, тому що

отримання вищої освіти заведено в їхній родині. 34% серед причин визначили необхідність вищої освіти при працевлаштуванні на роботу з отриманням більш престижного робочого місця. Серед перших і других є ті, що розраховують на глибоке і комплексне отримання знань з дизайну. Загалом таку причину вказали 51,7% опитаних. І 63,9% підтверджують, що дійсно на заняттях отримують нові правила, знання, вміння а інструментарій, яких раніше не знали.

Значна частина навчальних годин в університетах приділена практиці, тобто стажуванню студентів в студіях та організаціях (1/5 від загальної кількості кредитів). Рівень її проведення залежить від активності навчального закладу, налагоджених особистих зв'язків викладачів факультетів і керівників студій, а також успішного мотивування студентів самостійно розсилати резюме і портфоліо та знаходити бази практики. На жаль, небагато компаній готові витрачати свої часові та людські ресурси для консультування студентів під час робочого процесу. Втім, наполегливим та здібним студентам це вдається.

Варто сказати, у вищій освіті є певні проблеми. Про них говорять і викладачі (наприклад, А. Дяченко (2021), Н. Авер'янова та Л. Гук (2021)), і студенти. По-перше, університети власноруч забезпечують власну рентабельність в складному економічному стані та суттєвих регламентних обмеженнях з боку держави. По-друге, головним критерієм рейтингування ЗВО є наукова робота викладачів. Тому часом замість інноваційних проєктних розробок пріоритет надається написанню наукових статей. Відомо і про професійне вигорання при відсутності оновлення кадрового складу через невисоку престижність роботи викладача загалом. Закономірно, що до кращих університетів прагнуть вступити більше студентів і хороші викладачі змушені працювати в групах по 33–34 студенти, що також виснажує та впливає на якість навчання. Не полегшує ситуацію і бюрократія, яка пов'язана з різного роду звітністю про педагогічну роботу. 60% студентів вважає необхідним залучення до викладання дизайнерів із студій та агенцій. Втім, небагато дизайнерів погоджуються витрачати особистий ресурс для постійного викладання з достатньо низькою оплатою праці. Крім того, багато успішних сьогодні дизайнерів зупинилися на рівні бакалаврату, а необхідна вимога до викладача ЗВО — статус магістра.

При цьому заклади вищої освіти підвищують свій рівень. Організують майстер-класи з дизайнерами-практиками та різні проєктні ініціативи, мотивують до участі у міжнародних фестивалях і конкурсах. Інше компенсується альтернативною освітою, де знання і навички мобільно переформатовуються. Загалом більшість студентів усвідомлює необхідність поєднання вищої освіти разом з альтернативною. Близько 1/3 опитаних студентів проходить платні курси чи безкоштовні онлайн-уроки водночас із навчанням у ЗВО, 70% планує долучитися до них після завершення ЗВО, сукупно 15% опитаних поєднує роботу в дизайні із навчанням, і 20% бере замовлення час від часу. При тому, що сукупно 28% має бажання продовжити навчання за кордоном (в бакалавраті або магістратурі), 56% повністю довіряють українській системі освіти в дизайні та налаштовані на працевлаштування і життя в Україні.

О. Фурса пише про актуальність створення науково-виробничого комплексу системи мистецьких навчальних закладів, яка може функціонувати на основі договорів. Мету цього комплексу вона убаचाє у забезпеченні цілісності дизайн-освіти шляхом інтеграції всіх її підсистем і досягненні 1) професійної готовності дизайнера, яка б відповідала потребам сучасного ринку праці; 2) наступності всіх ланок і підсистем дизайн-освіти і неперервності; 3) можливості вільного «входу» в систему дизайн-освіти та «виходу» з неї; 4) орієнтації освітнього процесу на особистість майбутнього дизайнера (Фурса, 2020, с. 15). Також науковиця та ректорка профільного ЗВО ділиться досвідом реалізації принципів модернізації, фундаменталізації, гуманізації, неперервності дизайн-освіти освітній структурі, що складається з чотирьох відносно автономних підсистем - дитяча студія дизайну, коледж, ЗВО (факультет дизайну університету або профільного інституту), післядипломну освіту дорослих (Фурса, 2020, с. 16).

Дизайн-освіта в незалежній Україні перебуває в стані постійних, іноді турбулентних, змін, експериментів та опрацювань найбільш ефективних рішень на тлі боротьби навчальних закладів за економічну стабільність. Але при аналізі можна чітко побачити проблему в її реалізації. Це відмежованість однієї підсистеми від іншої. Якщо звернутися до концепції DesignX Дональда Нормана, то в українській соціотехнічній системі дизайн-освіти (за виключенням окремих локальних експериментів) відсутній саме цей DesignX. Державна середня освіта,

державна вища освіта та альтернативна освіта всіх рівнів існують, по суті, як незалежні модулі. За словами Д. Нормана, у функціонуванні соціотехнічних систем рідко вдається дотримуватися так званої аксіоми незалежності: двостороння або навіть n-стороння взаємозалежність постає звичайним явищем (Norman, 2015). Він також додає, що ці взаємозалежності часто є невідомими і виявляються лише постфактум. Власне, одним із завдань дизайнерів соціотехнічних систем є прогнозування можливих дій та взаємодій між окремими модулями та налагодження їхньої ефективності при мінімальних витратах всіх видів. Іншими словами, те, що на перший погляд, ізоляція від інших складових дизайн-освіти дає змогу уникати складнощів різного характеру та забезпечує працездатність (не ефективність) кожної окремо, не є ефективним задля розвитку дизайну в Україні як такого.

Наприкінці розділу, із застосуванням системного підходу до соціокультурної системи дизайну в Україні, підсумуємо: вельми актуальним постає конструювання і розвиток не лише окремих складових дизайну та дизайн-освіти, але (і це найголовніше) – взаємних сталих партнерських зв'язків між різними структурами.

Чи вивчали ви щось про дизайн на предметі "Трудове навчання" або "Технології"?



Чи вивчали ви щось про дизайн на предметі "Мистецтво"?



Чи вивчали ви щось про дизайн на предметі "Інформатика"?



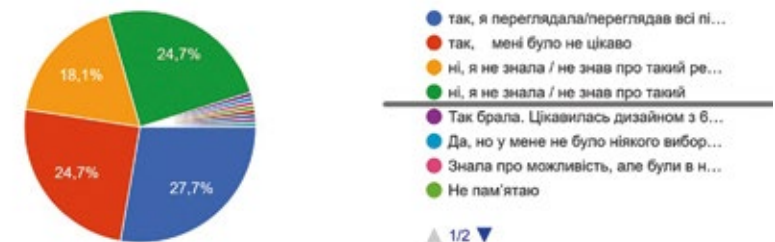
Чи були у вас підручники з вказаних предметів?



Чи були в підручниках, якими ви користувалися, теми про дизайн?



Чи могли ви вибрати (завантажити) з сайту підручники з вказаних дисциплін і користуватися ними самостійно?



Діаграми з результатами опитування студентської молоді щодо дизайн-освіти в школі. Над лінією - запропоновані в анкеті варіанти відповідей, під лінією - індивідуальні відповіді респондентів.

1. Авер'янова, Н. & Гук, Л. (2021). Дизайнерська освіта в Україні: проблеми професійної підготовки. *Young Scientist*, 2 (90), 167–171. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-2-90-32>
2. Аристова, Л. & Чен, Н. (2022). Мистецтво: підручник інтегрованого курсу для 5 класів закладів загальної середньої освіти. Київ : УОБЦ «Оріон». URL: https://pidruchnyk.com.ua/1712-5_mystetstvo_arystova.html
3. Біленко, О. & Пелагейченко, М. (2018). Технології: підручник для 10 (11) класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль: Астон. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1385-tehnologii-bilenko-10-klas.html>
4. Біленко, О. & Пелагейченко, М. (2023). Технології: підручник для 6 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль: Астон. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/2694-tehnologii-6-klas-bilenko.html>
5. Біленко, О., & Пелагейченко, М. (2023). Технології: підручник для 5 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль: Астон. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/2696-tehnologii-5-klas-bilenko.html>
6. Бровченко А. (2022). Формування національної неперервної системи дизайн-освіти – актуальне завдання сьогодення. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*, (88), 38–42. URL: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2022.88.07>
7. Вдовченко, В., Тименко, В. & Антонович, А. (2005). Навчально-методичні комплекти за профілем «Дизайн», 10–11 класи. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/726124/>
8. Віхи становлення (2022). URL: <https://naqa.gov.ua/wp-content/uploads/2022/11/про-нас-копія-копія-5.pdf>
9. Головіна, О. (2021). Відповідаємо на запитання: усе про модельні навчальні програми для розробників і шкіл. URL: <https://nus.org.ua/questions/vidpovidayemo-na-zapytannya-use-pro-modelni-navchalni-programy-dlya-rozrobnykiv-i-shkil/>

10. Графічний стиль закладів професійно-технічної освіти України (2025). URL: <https://ptu.spiilka.com/>
11. Громадська організація «Всеукраїнська організація наукових і практичних працівників технологічної освіти» (2025). URL: <https://clarity-project.info/edr/38909556>
12. Даниленко, В. (2017). _Дизайнерська освіта України: перехід у нову якість. *Вісник ХДАДМ, Мистецька освіта*, 3, 4–10. URL: <https://visnik.org.ua/pdf/v2017-03-01-danylenko.pdf>
13. Дяченко, А. (2021). Проблематика та перспективи вітчизняної дизайн-освіти. *Вінок митців і мисткинь*, 4 (199), 86–90. URL: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2021-4\(199\)-86-90](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2021-4(199)-86-90)
14. Інститут модернізації змісту освіти. (2020, 9 вересня). «Технології». 6 клас. Авт. Біленко О., Пелагейченко М. [Відео]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VqkgN1G3sFU>
15. Коберник, О., Терещук, А., Гервас, О., Авраменко, О., Ящук, С. & Бербец, В. (2011). Технології: 11 кл. : підручник для загальноосвітн. навч. закл. : рівень стандарту, академічний рівень. Київ: Літера ЛТД. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/482-tehnologiyi-kobernik-tereschuk-gervas-11-klas.html>
16. Коберник, О., Терещук, А., Гервас, П., Авраменко, О., Ящук, С., Бербец, В. (2010). Технології: 10 клас : підручник. Київ: Освітня Думка. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/395-tehnologiyi-kobernik-tereschuk-gervas-10-klas.html>
17. Лебедев, Д., Гедзик, А. & Юрженко, В. (2017). Трудове навчання (технічні види праці): підручник для 9 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Харків: Сиція. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1034-trudove-9-klas-lebedev.html>
18. Мадзігон, В., Тарара, А. & Тименко, В. (2011). Технології: підручник для 11 класу загальноосвітніх навчальних закладів (рівень стандарту, академічний рівень) К: Педагогічна думка. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/460-tehnologiyi-madzgon-tarara-timenko-11-klas.html>
19. Марущак, О., Савчук, І. & Казьмірчук, Н. (2018). Дизайн у системі професійної підготовки майбутніх учителів

- технологій. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми, 50, 322–326.
<https://doi.org/10.31652/2412-1142-2018-50-322-326>
20. Масол, Л. (2022). Мистецтво. 5 клас. [Електронний підручник]. URL: https://pidruchnyk.com.ua/1711-5_mystetstvo_masol.html
 21. Масол, Л., Гайдамака, О., Кузьменко, Г., Лемешева, Н. (2015). Мистецтво (інтегрований курс) : підручник для 7 класу загальноосвітніх навчальних закладів. [Електронний підручник] URL: <https://pidruchnyk.com.ua/718-mistectvo-masol-gaydamaka-kuzmenko-lyemesheva-7-klas.html>
 22. Мачаха, Т. & Стрижова, Т. (2017). Трудове навчання (обслуговуючі види праці): підручник для 9 кл. загальноосвітніх навчальних закладів. Харків: Сиція. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1035-trudove-9-klas-machacha.html>
 23. Модельні навчальні програми для 5–9 класів Нової української школи (запроваджуються поетапно з 2022 року). URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/osvitni-programi/modelni-navchalni-programi-dlya-5-9-klasiv-novoi-ukrainskoi-shkoli-zaprovadzhuyutsya-poetapno-z-2022-roku>
 24. Пелагейченко, М. & Біленко, О. (2017). Трудове навчання (обслуговуючі види праці): підручник для 9 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Тернопіль: Астон. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1054-trudove-9klas-pelageychenko.html>
 25. Постанова «Про Державну національну програму «Освіта» («Україна XXI століття») <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/896-93-%D0%BF#Text>
 26. Пріоритетами Болонського процесу до 2030 року мають стати збалансована академічна мобільність та посилена роль вищої освіти у досягненні Цілей сталого розвитку, – Єгор Стадний (2020). URL: <https://surl.li/qsrgxf>
 27. Про затвердження Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, 2020 <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#n241>

28. Про затвердження Національної рамки кваліфікацій (2020). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-%D0%BF#Text>
29. Прусак, В. (2017). Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні (кінець XX – початок XXI ст.). ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв, 31, 71-82.
<http://doi.org/10.5281/zenodo.573802>
30. Руденченко, А. (2017). Теоретичні і методичні засади навчання етнодизайну студентів у вищих мистецьких навчальних закладах (Дисертація доктора педагогічних наук, Інститут обдарованої дитини НАПН України). Київ.
31. Сліпчишин Л. (2022). Міжнародні платформи обговорення проблем сучасної дизайн-освіти. Дизайн-освіта майбутніх фахівців. Полтава. С. 70-78. https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/38695/Mizhnarodni%20platformy%20design_Poltava.pdf?sequence=1
32. Стандарт фахової передвищої освіти України (2021). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/fakhova%20peredvyshcha%20osvita/zatverdzeni.standarty/2021/06/23/022.dizayn.23.06.pdf>
33. Степаненко, М., Антонович, Є. & Титаренко, В. (2019). Етнодизайн у контексті українського національного відродження та європейської інтеграції: Збірник наукових праць (Кн. 2, 447 с.). Полтава: ПНПУ імені В. Г. Короленка.
34. Степаненко, М., Антонович, Є. & Титаренко, В. (2019). Етнодизайн у контексті українського національного відродження та європейської інтеграції: Збірник наукових праць (Кн. 3, 478 с.). Полтава: ПНПУ імені В. Г. Короленка.
35. Стрельников, О. (2023). Projector Foundation у співпраці з МОН популяризуватиме профтех освіту в Україні – підписали меморандум. 2023.
<https://dou.ua/lenta/news/proftech-projector/>
36. Технології. 10-11 класи. Програма для профільного навчання учнів загальноосвітніх навчальних закладів. Технологічний напрям. Технологічний профіль. Спеціалізація

- «Основи дизайну» (2021). URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/diz.pdf>
37. Тименко, В. (2010). Теоретичні і методичні основи формування конструктивних умінь в учнів початкових класів [Текст] : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02. Київ, Ін-т педагогіки АПН України.
38. Тименко, В., Вдовченко, В. & Божко, Т. (2010). Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. закл. Профільн. рівень. Педагогічна думка, м. Київ, Україна. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/7189/>
39. Типова освітня програма закладів загальної середньої освіти III ступеня (2018). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/typovi-programu-2-11/Typova.osv.prohr.ZZSO-III.stupenya.pdf>
40. Туташинський, В. & Кірютченкова, І. (2018). Технології (рівень стандарту): підручник для 10 (11) класу загальноосвітніх навчальних закладів. Київ: Педагогічна думка. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1170-tehnologyi-tutashinskiy-10-klas.html>
41. Туташинський, В. (2017). Трудове навчання (технічні види праці): підручник для 9 класу загальноосвітніх навчальних закладів. Київ: Перун. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1033-trudove-9-klas-tutuashynskyy.html>
42. Фасоля, О. (2020). Як запровадити профільну освіту не «для галочки», а для учнів. URL: <https://nus.org.ua/view/yak-zaprovadyty-profilnu-osvitu-ne-dlya-galochky-a-dlya-uchniv/>
43. Федоренко, Ю. (2023). «Двійок у нас немає». CEO Projector Олександр Трегуб про переосмислення онлайн-освіти і те, чому майбутнє — за вечірками в кампусах універсів. URL: https://dou.ua/lenta/interviews/how-to-build-online-university/?from=similar_posts
44. Фурса, О. (2020). Дизайн-освіта в Україні: менеджмент і структура. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент, (16), 5–20. <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-16-1>
45. Norman, D. & Stappers, P. J. (2015). DesignX: Complex Sociotechnical Systems She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation (1). 83–106. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
46. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation (2023). URL: <https://www.sciencedirect.com/journal/she-ji-the-journal-of-design-economics-and-innovation/vol/9/issue/2>
47. The Future of Design Education (2023). URL: <https://www.futureofdesignededucation.org/about>

