

Для посилання:

Тименко В. П. Методологічні основи проектної освіти у загальноосвітній школі [Текст] / В. П. Тименко // Проблеми сучасного підручника : зб. наук. праць / [ред. кол., головн. ред. В. М. Мадзігон; наук. ред. О. М. Топузов]. – К. : Пед. думка, 2011. – Вип. 11. – 800 с. – С. 10–16.

МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ПРОЕКТНОЇ ОСВІТИ У ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ

В. П. Тименко, д-р пед. наук,
Інститут педагогіки НАПН України

Постановка проблеми. Компетентнісна спрямованість української освіти включає компонент особистісної орієнтації освіти як пріоритетний. Окрім традиційних ЗУНів (знань, умінь, навичок) педагогічно доцільним і обов'язковим стає ціннісне ставлення учнів до навчання, у т.ч. і навчання технологій. Про це зазначено у нових стандартах початкової і загальної середньої освіти, які розміщені на сайті Міністерства освіти, молоді та спорту України. У новому Державному стандарті ключові поняття вживаються у таких значеннях:

1) компетентність – набута у процесі навчання інтегрована здатність індивіда, яка складається зі знань, досвіду, цінностей і ставлення, що можуть цілісно реалізовуватися на практиці;

2) предметна компетентність – набутий учнями у процесі навчання досвід специфічної для певного предмета діяльності, пов'язаної зі здобуванням, перетворенням і застосуванням нового знання.

Відтак, новими стандартами базової загальної середньої освіти водночас з навчальною актуалізується конструктивна функція дидактики. Завдяки конструктивній функції дидактики стають актуальними державні вимоги не лише до здобуття знань, а й «до перетворення і застосування нового знання». Необхідністю стає формування «інтегрованої здатності індивіда», у т.ч. його «цінностей і ставлення» у процесі навчання технологій. Предметна проектно-технологічна компетентність полягає у здатності учнів застосовувати знання, уміння й особистий досвід у предметно-перетворювальній діяльності. Усі змістові лінії галузі сприяють розвиткові ключових і предметних компетентностей, ґрунтуються на принципах перспективності і наступності між початковою, основною і старшою школами.

Технологічна компетентність у зазначеному контексті вимог і нових понять має розглядатися з урахуванням сучасних методологічних основ. Інтегрована здатність індивіда до перетворення і застосування нового знання, ціннісне ставлення до застосування і перетворення нового знання з технологій неможливо уявити без методологічних основ проектної освіти. Проектно-технологічним підходом до освіти забезпечується розвиток різнобічних здібностей учнів (академічних, соціокультурних, тілесно-кінестетичних). Важливо зазначити, що поняттю «художній проект» відповідає синонімічне поняття «дизайн». Тобто, проектно-художня освіта – це дизайн-освіта. Подаємо відтінки лексичних значень понять «проект» і «дизайн».

Словник Оксфорд (Oxford Dictionary) (2006):

- Design – узор, конструкція, проект; дизайн; проектування.
- Project (синоніми – plan, design) – проектувати, демонструвати, проект.

Вікіпедія:

1. Дизайн (англ. design) – задум, план, ціль, намір, творчий задум, проект і креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, узор, композиція, мистецтво композиції, витвір мистецтва.

Дизайн (англ. design) – це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні риси виробу, але переважно ті структурні і функціональні взаємозв'язки, які перетворюють виріб у єдине ціле як погляду споживача, так і з точки зору виробника. Дизайн прагне охопити всі аспекти навколишнього середовища людини, яке обумовлене промисловим виробництвом.

Дизайн – творчий метод, процес і результат художньо-технічного проектування промислових виробів, їх комплексів і систем, орієнтованого на досягнення якнайповнішої відповідності створюваних об'єктів і середовища в цілому можливостям і потребам людини, як утилітарним, так і естетичним.

Дизайн – мистецтво компонування, стилістики та прикраси.

2. Проект (від лат. *projectus*) – це унікальна діяльність, яка має початок і кінець у часі, яка спрямована на створення певного, особливого продукту чи послуги, за певних обмежень у ресурсах і термінах виконання, а також у вимогах до якості і допустимого рівня ризику.

Два терміни (*design*, *projectus*) є синонімічними, але з різними відтінками лексичних значень. *Design* – це переважно художній проект, а *projectus* – це виключно технічний проект. У навчальному процесі доцільним є використання синоніма *design*, а в умовах виробництва – синоніма *projectus*.

Аналіз останніх досліджень. Генезис та історичну ретроспективу розвитку дизайн-освіти досліджували А. І. Бровченка [1], Р. М. Силко [6], П. М. Татіївський [7]. Деякі проблеми дизайн-освіти виокремлено у працях Г. Є. Максименко [3], В. Ф. Прусака [5]. Науковому аналізу й експериментальній апробації підлягав зміст освіти: особистісно-зорієнтований, метапредметний, діяльнісний, культурно-історичний, а також зміст як освітнє середовище.

Метою статті є актуалізація методологічних засад дизайн-освіти, наукове обґрунтування їх вагомого значення для сучасної проектно-технологічної освіти. Усе більшого поширення набуває ідея розвитку навчання і виховання особистості через мистецтво, ідея рівноцінності та взаємодоповнюваності наукового і художнього пізнання. Увага зарубіжних освітніх систем до художньої праці, конструктивно-художньої творчості викликана тим, що така діяльність може і має забезпечувати взаємозв'язок науково-технічної і гуманітарної сфер діяльності особистості.

Основна частина. Система освіти, спрямована у ХХІ століття, має ґрунтуватися на «двох культурах»: мистецтвах і суспільних науках, з одного боку, та природничо-математичних – з іншого. Інтегруючою основою в системі освіти «двох культур» є дизайн і технології, які забезпечують оволодіння енергією, матерією, інформацією. Гармонійний синтез краси і доцільності, який утворюється енергією, матерією та інформацією, досягається завдяки принципу потрійності. З урахуванням принципу потрійності здійснюється художньо-технічне проектування предметного середовища засобами дизайну і технологій. Все частіше в Інтернеті вживається поняття «дизайн-культура» (див. рис. 1).

Соціально-культурологічна функція сучасного дизайну реалізується у мистецькій дизайн-освіті, результатом чого є сформованість конструктивно-художніх умінь учнів. Комунікативно-естетична функція сучасного дизайну реалізується в академічній дизайн-освіті – досягається сформованість конструктивно-мовленнєвих умінь учнів.

Споживчо-утилітарна функція сучасного дизайну реалізується у процесі технологічної дизайн-освіти – формуються конструктивно-технічні вміння учнів. Утім теорія дизайну, теорія інформаційних аналогів (вербального, сенсорного, структурного) ще не стала методологічною основою сучасної проектно-технологічної освіти.

Для визрівання обдарованості із природних здібностей ефективним виявився взаємозв'язок типу «учень-середовище». Найменш дослідженим залишається енвайронментальний (середовищний) підхід до виявлення і підтримки обдарованості. Проте, загалом вплив окремих інформаційних потоків (вербального, сенсорного, структурного) і їх інтегрований вплив на особистість не досліджені психолого-педагогічною наукою. На жаль, у вітчизняній педагогіці дизайн як навчальна дисципліна досі не набув поширення, а технологія у неперервній системі освіти є технократичною за своєю суттю. «Ми систематично насаджували у дизайні і ергономіці технократичні підходи, оскільки суспільство з плановою економікою за своєю природою є технократичним. Планування – це пристосування методів інженерного проектування до цілої нації (Ф. Хайек). Те, що Ч. П. Сноу назвав «війною двох культур», для нас означало, що на словах ми були на боці

мистецтва і гуманізму, а на ділі – на боці технократизму. І навіть у такому стані дизайн і ергономіка у нашій країні не сприймалася промисловістю [4]».

Водночас існує державне замовлення на фахівців з дизайну. Так, у класифікаторі професій 2011 року [2] виокремлено коди професій дизайнера-дослідника, художника-конструктора (дизайнера) і дизайнера-виконавця. Комунікативно-естетична функція дизайну виявляється у діяльності дизайнера-дослідника (за класифікатором професій код 2452.1). Це рівень дизайнера-магістра, здатного до наукової творчості у напрямі дизайн-освіти, до розробки сучасної теорії дизайну. Код професії дизайнера-дослідника прирівнюється до професії мистецтвознавця (образотворчого і декоративно-прикладного мистецтв).

Соціокультурна функція дизайну притаманна художнику-конструктору (код професії 2452.2). Це рівень дизайнера-бакалавра, спроможного продукувати дизайнерські пропозиції, художні проекти. У класифікаторі професій передбачено такі види дизайну для художників-конструкторів: дизайнер візажу, зачісок; дизайнер графічних робіт, мультимедійних об'єктів; дизайнер інтер'єру, меблів; дизайнер одягу, тканин; дизайнер промислових виробів та об'єктів і пакування. Є ще дизайнер ландшафтів, фітодизайнер.

The image is a screenshot of the DesignCulture.info website. At the top, there is a dark header with the text "DesignCulture.info" in white. Below the header are five navigation tabs: "Bibliographies", "Reviews", "Shorts", "Curiosities", and "Online Resources".

The main content area is divided into three columns:


- Left Column:** Contains a vertical list of domain names: "ire", "re.info", "sm.org", "og", "ects".
- Middle Column:**

What is design culture?

Design Culture is the study of the interrelationships between design artefacts, in all their manifestations, the work of designers, design production (including marketing, advertising and distribution) and their consumption.

read more

Design History Society Annual Conference: 'Design Activism and Social Change', Barcelona, 8-10 September 2011


- Right Column:**


What is this website for?

DesignCulture.info is primarily Guy Julier's personal website.

But it is also a resource for further study. It is not exhaustive. It just gives some ideas for how design culture as an academic enquiry can be developed.

read more

Recent(ish) publications.





design and creativity

policy, management and practice

guy julier and liz moor

Рис. 1. Позичіонування в Інтернеті поняття «дизайн-культура»

Утилітарно-споживча функція дизайну виявляється на рівні дизайнера-виконавця (код професії 3471). Це рівень молодшого спеціаліста, який виготовляє пошукові макети відповідно до дизайнерських пропозицій художника-конструктора. Наявність професій дизайнера у вітчизняному класифікаторі вимагає наразі створення навчально-методичних комплексів типу «університет-коледж». З огляду на це, вивчення фахових дисциплін з основ дизайну стане систематизованим і послідовним, навчальні плани коледжів і університетів будуть узгоджені, а державні потреби у дизайнерах, зафіксовані новим класифікатором професій, будуть взяті до уваги вищими педагогічними навчальними закладами.

Утім, досі існує значна суперечність між потребами практики і відсутністю теорії дизайн-освіти, теорії інформаційних аналогів, яка має стати методологічною основою сучасної проектно-технологічної освіти в Україні. Теорія інформаційних аналогів нами подана у монографії «Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості» [8].

У зарубіжній освіті і культурі синтез дизайну і технологій підтримувався модерном, постмодерном, неомодерном, а в поточний момент розвитку «отримав новітню культурну форму технологічного модерну, ідеї, процес і результати якого доступні абсолютно усім, і який рухають люди не внаслідок художньої елітарності, а внаслідок демократичної інтелектуальності», яка виявляється за принципом потрібності у художній, технічній і науковій творчості.

Історично довівши свої можливості у становленні й розвитку ринкової економіки, підприємництва, матеріально-художньої культури, дизайн користувався і користується зростаючою увагою державних органів багатьох країн. У Великій Британії діє Британська рада з дизайну, запроваджена посада міністра у справах дизайну, розроблена програма розвитку дизайну і, зокрема, програма сприяння використанню дизайну середніми і дрібними фірмами, введено пільгове оподаткування дизайнерських розробок, організовується національний банк даних з дизайну, форум дизайнерської освіти.

У США дизайн вважається невід'ємною частиною американського способу життя. Заснована президентська премія за досягнення у галузі дизайну, проводяться круглі столи з питань формування довгострокової політики США в галузі дизайну та його інтеграції в національну програму.

У Японії створена Рада сприяння дизайну, а при раді створюються галузеві дизайн-центри. Обов'язковим є дозвіл дизайн-центрів на експорт товарів. Засновано Національний комітет з охорони авторських прав дизайнерів. Програмою розвитку дизайну передбачено створення регіональних дизайн-центрів, координація діяльності професійних, навчальних і культурних дизайнерських організацій.

У Франції Радою Міністрів затверджена довгострокова програма розвитку дизайну. Діє Вища Рада з промислового дизайну. Створено Інститут формування предметного середовища. Дизайн включено до переліку пріоритетних галузей професійної підготовки. Уряд є замовником багатьох великих дизайн-проектів.

ЄЕС (Європейське Економічне Співтовариство) закликає до активної підтримки дизайну в усіх сферах промислового виробництва, економіки, культури, освіти, поліпшенні умов праці і життя, розв'язанні соціальних та екологічних проблем. Європарламент доручив Європейській комісії розробку загальноєвропейської концепції широкої підтримки дизайну, поставив вимогу включення дизайну до європейських програм соціальної підтримки нового покоління, запропонував утворення Європейської Ради з дизайну.

Розроблена Концепція розвитку дизайну у Російській Федерації подана для затвердження постановою Уряду Російської Федерації. Основною метою Концепції визначено розвиток дизайну як інтегральної інноваційної діяльності, яка забезпечує підвищення конкурентоспроможності економіки і зростання якості життя населення. Вважається, що конкурентоспроможність економіки і зростання якості життя населення залежать від рівня сформованості конструктивних умінь фахівців з дизайну – проектно-художньо-технічної діяльності з розробки інноваційних промислових виробів, формування гармонійного предметно-просторового середовища, зокрема й освітнього. Інтегральність дизайну як інноваційної діяльності виявляється у взаємодоповненні художньої і технічної творчості, що можливе завдяки поєднанню змісту мистецької і технологічної освітніх галузей, а, відповідно, і виокремленню предметно-розвивального освітнього середовища як пріоритетної дидактичної засади формування конструктивних умінь учнів. Основними напрямками розвитку російського дизайну є: розвиток дизайну середовища (дизайну міського середовища і сільських поселень), зокрема проектування освітніх установ; удосконалення використання дизайну у сфері освіти, формування розвивального предметного середовища

для дітей і школярів, яке включало б сукупність меблевих, ігрових та інших елементів, сприяло підвищенню навчальних досягнень учнів, зниженню рівня їх захворюваності; підвищення якості професійної освіти у сфері дизайну і розвиток механізмів неперервної дизайн-освіти.

Науковими підрозділами Інституту обдарованої дитини НАПН України, Інституту педагогіки НАПН України та Інституту інноваційних технологій і змісту освіти НАПН України тривалий час здійснювалися локальні експерименти в різних регіонах України з метою створення оптимальних педагогічних умов для визрівання обдарованості в учнів загальноосвітніх закладів нового типу. Так, у ліцеї «Дизайн-освіта ім. П. П. Чубинського» м. Борисполя, закладі дошкільної освіти «Росинка» м. Борисполя апробувалося програмове і методичне забезпечення нових навчальних курсів з елементами дизайн-діяльності для дошкільної, початкової, загальної і профільної дизайн-освіти. Виявилось, що у процесі проєктувальної діяльності, художньо-технічної творчості повноцінно розкриваються всі грані обдарованості дітей і учнів. За підсумками результатів локальних експериментів регіонального рівня з'ясувалося, що є потреба в організації всеукраїнського експерименту з проблеми проєктування особистісно-розвивального середовища обдарованої дитини, де виявлення і підтримка обдарованості забезпечувалися дизайн-діяльністю.

Висновки. З огляду на викладене, нами пропонується теорія інформаційних аналогів (ТІА), за якою внутрішнє інформаційно-особистісне середовище і зовнішнє інформаційно-педагогічне середовище мають взаємодіяти шляхом «опредмечування» або «розпредмечування» освітньо-культурного середовища. Освітньо-культурне середовище – це природне або штучно створене оточення учня, яке включає різні види умов, засобів і змісту освіти і сприяє визріванню в учнів компетентності продуктивної творчої діяльності (проєктувальної діяльності або дизайн-діяльності). Адже лише у процесі дизайн-діяльності середовище проєктується на основі гармонійного поєднання краси і доцільності.

Література

1. Бровченко А. І. Формування фахової компетентності з основ етнодизайну у майбутніх учителів трудового навчання : автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.02 – Теорія та методика трудового навчання [Текст] / А. І. Бровченко. – К., 2011. – 21 с.
2. Класифікатор професій ДК 003:2010 [Текст] ; [уклад. В. Кузнецов]. – Х. : Фактор, 2011. – 512 с.
3. Максименко Г. Є. Формування художньо-графічних умінь майбутніх дизайнерів у процесі вивчення фахових дисциплін : автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 – Теорія та методика професійної освіти [Текст] / Г. Є. Максименко – К., 2009. – 20 с.
4. Мунипов В. М. Время насаждать мифы и время развенчивать их: заметки эргономиста на полях книги Ф. А. Хайека «Дорога к рабству» [Текст] / В. М. Мунипов // Техническая эстетика. – № 4. – 1992. – С. 1–5.
5. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України : автореф. дис. ... пед. наук: спец. 13.00.04 – Теорія та методика професійної освіти [Текст] / В. Ф. Прусак. – К., 2009. – 20 с.
6. Силко Р. М. Розвиток методики прикладного мистецтва Готфрідом Земпером у художньо-промислових школах Західної Європи (друга половина XIX століття) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 05.01.03 – Технічна естетика [Текст] / Р. М. Силко – К., 2002. – 23 с.
7. Татіївський П. М. Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні : автореф. дис. ... канд. техн. наук: спец. 05.01.03 – Технічна естетика [Текст] / П. М. Татіївський. – К., 2002. – 23 с.
8. Тименко В. П. Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості : монографія [Текст] / В. П. Тименко – К. : Пед. думка, 2010. – 380 с.

У статті обґрунтовується необхідність подолання суперечностей між теорією і практикою проектної освіти. Проектна освіта розглядається як синонім дизайн-освіти. Сформульовано лексичні значення понять з дизайну, сутність і функції дизайн-освіти. Актуалізовано зарубіжний досвід упровадження дизайну. Виокремлено теорію інформаційних аналогів як методологічну основу проектної освіти.

Ключові слова: проектна освіта (дизайн-освіта), компетентність продуктивної творчої діяльності, теорія інформаційних аналогів.

В статье обоснована необходимость преодоления противоречий между теорией и практикой проектного образования. Проектное образование рассматривается как синоним дизайн-образования. Сформулированы лексические значения понятий по дизайну, сущность и функции дизайн-образования. Актуализирован зарубежный опыт внедрения дизайна. Выделено теорию информационных аналогов как методологическую основу проектного образования.

Ключевые слова: проектное образование (дизайн-образование), компетентность продуктивной творческой деятельности, теория информационных аналогов.

This article is based on the need to overcome the contradictions between theory and practice of design education. Project education is regarded as a synonym for design education. Formulated lexical value concepts on design, essence and functions of design education. Updated foreign experience in the implementation of the design. Allocated information theory as analogues of the methodological framework of the project. Keywords: design education and design education, competence productive creativity theory of information.

Keywords: design education, competence productive creativity, theory of information.