

4. Радкевич В.О. Теоретичні і методичні засади професійного навчання у закладах профтехосвіти художнього профілю : монографія. Київ: УкрІНТЕІ, 2010. 420 с.
5. Роїк Ю. В. Етнодизайн кераміки: сутність поняття. Сучасний рух науки: тези доп. III міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 1-2 жовтня 2018 р. Дніпро, 2018. С.545-550
6. Семенова А. Словник-довідник з професійної педагогіки Одеса: Пальміра, 2006. 272 с.
7. Некрасова М. А. К вопросу о понятии «народный мастер». О природе его творчества. *Народные мастера. Традиции, школы.* 1985. Вып. 1. С. 20.
8. Юрченко І. Методика використання мотивів архітектурного декору львівської сецесії в сучасному дизайні меблевих виробів. Народознавчі зошити. серія мистецтвознавча. 2014. № 5. С. 1021-1026.

УДК 004.78:37.091.39]:[7.012:37.041]

МЕРЕЖЕВІ ОСВІТНІ ПРОЄКТИ ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ НАПРЯМ СУЧАСНОЇ ДИЗАЙН-САМООСВІТИ В МИСТЕЦЬКИХ ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Tryhub Olena – lecturer of the Design Department of Separate Subdivision “Mykolaiv Branch of Kyiv National University of Culture and Arts”, PhD student of Mykhailo Boichuk Design, Arts and Crafts Kyiv State Academy
E-mail: e.tryhub82@gmail.com

Тригуб Олена Леонідівна – викладач кафедри дизайну Відокремленого підрозділу «Миколаївська філія Київського національного університету культури і мистецтв», аспірант Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
E-mail: e.tryhub82@gmail.com

Анотація. У статті аргументовано, що в сучасних умовах принципи проєктного мислення і освіти, проникаючи в сучасне освітнє середовище, сприяють формуванню нових педагогічних практик і технологій,

перетворюючи традиційну освіту в дизайн-самоосвіту. У статті розглянуто можливості та переваги використання мережевих освітніх проєктів як перспективного напрямку мистецької освіти з опорою на мережеву взаємодію з організаціями різного типу. Розкриті деякі організаційні особливості дизайн-самоосвіти за допомогою виконання навчальних дизайн-проєктів (мережевих освітніх проєктів).

Ключові слова: дизайн-самоосвіта; мережеві освітні проєкти; навчальні дизайн-проєкти; мережева взаємодія з організаціями різного типу.

NETWORK EDUCATIONAL PROJECTS AS A PROMISING DIRECTION OF MODERN DESIGN SELF-EDUCATION IN HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS FOR ART

Summary. The article argues that in the modern conditions the principles of project thinking and education, penetrating into the modern educational environment, contribute to the formation of new pedagogical practices and technologies, turning traditional education into design self-education. The article discusses the possibilities and benefits of using online educational projects as a promising area of art education with a focus on networking with organizations of different types. Some organizational features of design self-education through the implementation of educational design projects (network educational projects) are revealed.

Key words: design self-education; network educational projects; educational design projects; networking with organizations of different types.

Вступ. Постановка проблеми, її актуальність. Дизайн як феномен культури схильний до безперервних трансформацій, він нестабільний, не завершений і принципово не допускає однозначного визначення. З розвитком техніки і технологій, зі змінами, що моделюють новий образ соціокультурного життя, відбуваються розширення, поглиблення, зміна розуміння дизайну [2]. Дизайн

як феномен культури залежний від часу, від тієї епохи, в якій він функціонує, існує. Запити часу, потреби суспільства визначають передові завдання, що стоять перед дизайном.

В останні роки терміни «дизайн», «дизайн-освіта» та «дизайн-самоосвіта» вийшли за межі вузьких процесів конкретної професійної діяльності та підготовки фахівців у цій галузі діяльності. Водночас зберігається використання зазначених термінів у вузькому розумінні, однак і тут відзначаються нові тенденції в розвитку окреслених процесів. Так, сфера професійної діяльності дизайнерів в *індустріальному суспільстві* полягає у творчій роботі, спрямованій на створення естетично виразного предметно-просторового середовища, а в *інформаційно-мережевому суспільстві*, яке формується нині, дизайнери працюють переважно, у віртуальному, цифровому середовищі. Відповідно, об'єктами професійної діяльності раніше переважно були інтер'єри, транспорт, техніка, товари народного споживання, а зараз це цифрові книги, журнали, веб-сайти або портали, комп'ютерні ігри, програми тощо [1, с. 11]. Зі зміною основних професійних функцій змінюються і вимоги до компетенцій, ними стають збір матеріалу, арт-дірекшн, формування концепції, образне мислення, фотографія, ілюстрація, верстка, додрукарська підготовка, прототипування [5, с. 208].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Методологія дизайн-освіти та самоосвіти знаходиться у фокусі вивчення сучасних педагогів, психологів, філософів, мистецтвознавців. Аспекти теорії і практики мистецької освіти, дизайн-освіти, естетичного виховання, художньої творчості, проблематику дизайн-діяльності розкривають такі науковці, як: С. Алексєєва, Є. Антонович, О. Бойчук, В. Даниленко, Т. Козак, М. Коськов, Є. Лазарєв, Ю. Легенький, О. Отич, А. Руденченко, О. Рудницька, В. Тименко, О. Фурса, А. Чебикін, С. Чирчик, В. Щербина та ін.

Метою статті є дослідження і обґрунтування доцільності використання мережевих освітніх проєктів в дизайн-самоосвіті в мистецьких ЗВО.

Методи дослідження. Аналіз і синтез філософської, психолого-педагогічної, методичної літератури, в якій висвітлюються проблеми використання мережевих освітніх проєктів у сучасній дизайн-самоосвіті в мистецьких закладах вищої освіти.

Результати дослідження. Особливість професійної діяльності фахівців сфери дизайну пов'язана з тим, що в основі їхнього професіоналізму є творчість, що дозволяє досягти високих результатів роботи в процесі задоволення побажань і запитів споживача. Суттєвою характеристикою професії є творча самореалізація: професіонал, що працює в індустрії краси, ставить власні цілі, аналізує і вирішує проблемні ситуації, набуває і застосовує нові знання і обирає специфічні способи діяльності [2].

Ще до появи нового трактування в широкому сенсі терміна «дизайн-самоосвіта» утвердилося розуміння в необхідності розширення проєктного методу навчання як форми розвитку метапізнання, способу перетворення навчання в особистісно орієнтоване, способу перетворення студента з об'єкта в активний і творчий суб'єкт навчання [4, с. 501]. Основою сучасної дизайн-самоосвіти є проєктність як особливий універсальний тип і культура мислення, яка повинна відтворюватися в сфері освіти у мистецьких ЗВО [1]. Як доцільно зазначає Д. Борисенко, новітня концепція дизайн-самоосвіти покликана подолати різноплановість дизайну установкою на освоєння методів власне проєктної діяльності [1, с. 8].

У практиці застосування помітним явищем в Україні та інших країнах стала освітня програма «Навчання для майбутнього» (Teach to the Future), якою охоплено близько 50 країн світу, у вільному доступі в мережі можна пройти онлайн-навчання за цією програмою [4]. Значне місце в програмі відводиться розвитку творчого потенціалу викладача та, передусім, самостійній проєктній, дослідницькій діяльності студентів.

Поява мережевих сервісів нового покоління (сервісів WEB 2.0) розширює можливості проєктного навчання в традиційній і дистанційній освіті, робить

реалізацію принципів нової педагогіки більш ефективною. Це зумовлено тим, що з розвитком комп'ютерних технологій в сфері професійної діяльності дизайнера спостерігається постійне розширення виконуваних функцій, обмежених метою і завданнями проєкту, що вирішується. Збір матеріалу, арт-дирекшн, формування концепції, образне мислення, фотографія, ілюстрація, прототипування – це короткий перелік основних компетенцій.

Використання мережевих освітніх проєктів в дизайн-самоосвіті в мистецьких ЗВО є своєрідним прототипом платформ, де замовник створює пітч, а дизайнери пропонують варіанти рішень. У межах мережевих освітніх проєктів студенти вирішують складні проєктні завдання на основі взаємодії інтелектуальних, організаційних, інформаційних та технічних ресурсів. Творчі завдання в мережевих освітніх проєктах, які стоять перед майбутнім дизайнером, вимагають професійного мислення, здатного компіювати образність, системність, інноваційність. Відтак, мережеві освітні проєкти є своєрідними навчально-виробничими експериментами, що зв'язують два дуже важливі аспекти процесу пізнання: в одному випадку мережева проєктна діяльність є методом навчання, а в іншому – засобом практичного застосування засвоєних знань і умінь. Тому процес дизайн-самоосвіти з опорою на мережеві освітні проєкти спрямований на розвиток нестандартного мислення, креативності, багатогранного підходу до вирішення поставлених завдань.

У межах мережевих освітніх проєктів студенти здійснюють такі його ключові етапи:

- 1 – формулювання проблеми, цілей і завдань проєкту (дизайн-проєкту);
- 2 – планування проєктних робіт, формулювання гіпотези;
- 3 – передпроєктний аналіз – вивчення аналогів, прототипів, матеріалів з досліджуваної теми;
- 4 – розробка творчої проєктної ідеї;

- 5 – ескізування, моделювання, виготовлення сигнального зразка (ескізний проєкт або форескіз);
- 6 – підготовка технічної документації, презентації та специфікації щодо реалізації проєкту (технічний проєкт);
- 7 – супровід реалізації проєкту;
- 8 – прогнозування результатів реалізації на майбутнє.

Досить значущим у мережевих освітніх проєктах у дизайн-самоосвіті є мережева організація освіти як перехід від адміністративного типу керівництва до таких типів робіт, як кураторство, супровід, консультування, узгодження індивідуальних і мережевих інтересів і можливостей, тобто перехід від керівництва до сервісу [3, с. 67]. У її межах студенти мають можливість мережевої взаємодії зі сторонніми організаціями.

Для успішної мережевої взаємодії зі сторонніми організаціями, на нашу думку, процес навчального дизайн-проєктування (мережевих освітніх проєктів) організований аналогічно тому, як це відбувається в дизайн-агентствах відповідного профілю. Викладачі в такій моделі займають позицію експертів-консультантів, а студенти – різні функціональні ролі. Водночас керівні позиції надаються студентам старших курсів, а студенти молодших курсів займають підлегле становище або виконують окремі доручення старших. Кожен студент в такій моделі отримує можливість взаємодіяти з представниками сторонньої організації з приводу саме власного завдання в спільному проєкті, звичайно, погоджуючи ті чи інші рішення з іншими учасниками навчального дизайн-проєкту (мережевих освітніх проєктів) [6, с. 623].

Відтак, реалізація мережевих освітніх проєктів в дизайн-самоосвіті в мистецьких ЗВО з опорою на мережеву взаємодія зі сторонніми організаціями допомагає, *по-перше*, забезпечити соціальну значущість навчальних дизайн-проєктів, яка сприяє формуванню у студентів уявлення про місце їхньої професії в житті соціуму. *По-друге*, студенти отримують

життєвий досвід в сфері дизайн-проектування повного циклу, починаючи від досліджень потреб замовника і цільової аудиторії й закінчуючи супроводом реалізації проекту, прогнозуванням і відстеженням його майбутньої долі. Досвід взаємодії з реальним замовником виявляється безцінний, адже нині ситуація в сфері професійного дизайн-проектування складається таким чином, що саме вміння якісно вести переговори, розуміти запити суспільства і конкретної організації, з одного боку, і здатність обґрунтувати власну професійну позицію, з іншого боку, є запорукою успішної практики в сфері дизайну. *По-третє*, саме виконання мережевих освітніх проєктів з опорою на мережеву взаємодію мистецьких ЗВО з організаціями різних типів, а не стандартна процедура надання баз практики, може забезпечити необхідну організаційну гнучкість процесу навчального дизайн-проектування, при якій можлива успішна робота над комплексними міждисциплінарними і міжгруповими проєктами. *По-четверте*, використання комп'ютерної мережі дозволяє вибудовувати мережеву взаємодію і вирішувати завдання освітніх дизайн-проєктів в масштабах цілих континентів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, використання мережевих освітніх проєктів як перспективного напрямку дизайн-самоосвіти в мистецьких ЗВО створює можливості для активного залучення студентів у творчу діяльність, сприяє мобілізації їхніх творчих сил, дослідницьких навичок. Дизайн-самоосвіта не лише інтегрує всі засвоєні знання, вміння і навички, а й формує риси особистості, необхідні для дизайн-діяльності: готовність до активної творчої діяльності, вміння самонавчання та самовдосконалення, володіння дослідницькими навичками, знаходження способів самореалізації. У сучасних умовах дизайн-самоосвіта є особливою якістю і типом освіченості, внаслідок якої відбувається виховання проєктно-мислячої особистості, в якій би сфері соціальної практики вона не діяла – духовній культурі, виробництві, науці (практиці), побутовому середовищі.

Список використаних джерел:

1. Борисенко Д. В. Методика використання комп'ютерного 3D проектування у навчанні майбутніх фахівців з дизайну : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.10 / Ін-т інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України. Київ, 2018. 22 с.
2. Левин И. Л. Профессиографическая методика проектирования содержания художественного образования и модели профессионально-творческого саморазвития в сфере искусства. *Наукоедение*. 2014. № 6 (25). URL: <https://naukovedenie.ru/PDF/139PVN614.pdf> (дата звернення 11.04.2020).
3. Панченко Л. Ф. Інформаційно-освітнє середовище сучасного університету : монографія. Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2010. 280 с.
4. Adelsberger H. H., Collis B., Pawlowski J. M. Handbook on information technologies for education and training. New York : Springer Science & Business Media, 2013. 733 p.
5. Chen X., Zhou B., Lu F., Wang L., Bi L., Tan P. Garment modeling with a depth camera. *Transactions on Graphics*. 2015. № 34 (6). P. 203-214. URL: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2818059> (дата звернення 11.04.2020).
6. Wang S., Qin S., Guan C. Feature-based human model for digital apparel design. *Transactions on Automation Science and Engineering*. 2014. № 11 (2). P. 620-626. URL: <http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6727488> (дата звернення 11.04.2020).

УДК 37.1

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНІЧНИХ ЗАСОБІВ ПРИ СТВОРЕННІ ЖИВОПИСНИХ РОБІТ

Кораягorenko Vasil - Associate Professor of the Department of Painting, postgraduate student of the KDADPMD imeni Mikhail Boychuk

Копайгоренко Василь Валентинович – доцент кафедри живопису, аспірант КДАДПМД імені Михайла Бойчука