

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

костюм, светр із спідницею, клітчаста молодіжна спідниця в складку, “туфлі-лодочки” і т. і.н.). Ці класичні речі є певними віхами в розвитку культури одягу і характеризують риси сучасності. Основою сучасної моди є класичний костюм, створений на основі англійського. Змінюючись відповідно до вимог моди, класичний костюм і сьогодні відзначається практичністю крою, добротністю матеріалу, простотою і зручністю. Він став невід’ємною частиною гардеробу ділової жінки.

**Висновок.** Усе вищевикладене свідчить про те, що у процесі проектування і виготовлення учнями швейних виробів на уроках трудового навчання потрібно дати їм необхідні знання і практичні уміння в області художнього конструювання, що забезпечить високу ефективність створення ними якісних моделей одягу. Орієнтація ж на кращі тенденції світової культури в області костюма дасть учням ту стабільну основу, на якій базуватиметься їхня

подальша художньо-конструкторська діяльність.

1. Артемова Г.А. *Основы художественного конструирования*. – М.: МИХМ, 1974. – 156 с.

2. Барташевич А.А. *Основы художественного конструирования: Учебник*. – Минск: Высшая школа, 1984. – 224 с.

3. Буланова Е.С., Шершинева Л.П. *Композиция в одежде швейной промышленности*. – М.: Легпромбытиздат, 1981. – 44 с.

4. Козлова Т.В., Ритвинская Л.В., Тимашева З.Н. *Моделирование и художественное оформление женской и детской одежды*. – М.: Легпромбытиздат, 1990. – 320 с.

5. Пармон Ф.М. *Композиция костюма: Учебник*. – М.: Легпромбытиздат, 1985. – 264 с.

6. Рачинская Е.И., Сидоренко В.И. *Моделирование и художественное оформление одежды*. – Ростов н/Д.: Феникс, 2002. – 608 с.

7. Стриженова Т. *3 історії радянського костюма*. – М.: Рад. художник, 1972. – С. 32.

Ольга Гервас, викладач кафедри художньо-технічної творчості  
Уманського державного педагогічного університету  
ім. Павла Тичини

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

*У статті досліджуються теоретичні аспекти впровадження дизайну в освіту, користь його полягає в тому, що дизайн розвиває природні здібності розв’язання проблем реального світу, які не піддаються точному формулюванню; сприяє розумовому розвитку через предметно-образні (іконічні) способи пізнання; створює сприятливі умови для розвитку здібностей, невербального мислення і спілкування.*

**Постановка проблеми.** У ХХ ст. у зв’язку з науково-технічним прогресом і розвитком технологій певну самостійність і досить бурхливий розвиток отримали прикладне мистецтво, дизайн, засоби масової комунікації. Відбувся немов рух мистецтва в народ, у житло, за допомогою засобів масової комунікації та “готового” художнього продукту [3,5]. На поч. ХХ ст. з розвитком промислового виробництва, яке витіснило ремесло, відбулося відмирання вузьких спеціалізацій і з’явився новий вид універсальної діяльності – професія дизайнера з новими методами, знаннями та технологічними навичками [1].

Художнє конструювання або дизайн є своєрідним методом проектування предметного

середовища. Дизайн проектує не все середовище, а головним чином його технічну частину. При цьому проєктувальники-дизайнери здійснюють системний підхід, розробляючи предмет у його зв’язку з людиною. Головним завданням дизайну є формування позитивних техніко-естетичних властивостей – споживчих властивостей, на відміну від виробничих-техніко-економічних властивостей, які формує інженер [7, 8].

Метою дизайнерської діяльності є формування певної галузі соціально та економічно обґрунтованої матеріально-естетичної культури. Конкретне завдання дизайну полягає у формуванні предметних систем, що володіють високими техніко-естетичними (споживчими) властивостями, визначаючими красу та користь об’єкта дизайну.

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

Дизайн виконує ряд функцій, у яких виявляється його соціально-культурна, споживчо-функціональна і комунікативно-естетична цінність. Функції дизайну близькі до творчої діяльності, в цілому є єдиною системою, до якої входять конструктивна, гносеологічна, аксіологічна, виховна, евристична, соціальна, комунікативна і гедонічна функції. Усі вищезазначені функції дизайну в їх системному взаємозв'язку сприяють реалізації завдання дизайну – формування гармонійного предметного середовища, що найбільш повно задовольняє матеріальні і духовні потреби людини. Тому дизайн створює матеріальні цінності, які безпосередньо, у процесі художнього конструювання набувають естетичної цінності, яка включає продукт у певну систему культури, в тому числі й естетичну [2].

Дизайн за своїм характером (фахова організація діяльності), методом (художнє проектування) і метою (естетична організація предметного середовища) відносяться до естетичної діяльності. За предметом, засобами і результатами дизайнерська діяльність входить у структуру промислового проектування, а через нього – в систему промислового виробництва.

У науці існують різні точки зору на дизайн. Сучасний дизайн опирається на розгорнуту систему положень, розроблених такими дисциплінами, як філософія і соціологія, економіка і математика, ергономіка і теорія інформації, семіотика і естетика. Ці галузі науки озброюють дизайнера сучасними методами пізнання світу, відкривають перед ним можливість нового бачення реальності, дозволяють застосовувати не тільки нові методи пізнання, але й нові методи створення речей. Використання наукових методів у дизайнерській практиці дозволяє розкрити потенційні можливості творчих процесів. Істотно важливим стає “перехід від емпіричних рішень, обґрунтованих здебільшого на особистому смаку художника або замовника до всебічного дослідження техніко-естетичних, соціальних, культурних і психологічних факторів, які визначають можливу ефективність і рентабельність спроектованого дизайн-продукту” [1].

Науково-технічний прогрес відобразився не тільки на розширенні та поглибленні основ дизайну. Він проявляється також у всезростаючій різноманітності і новизні самих об'єктів художнього конструювання. Зворотний вплив художнього конструювання на науково-технічний прогрес полягає не тільки в підвищенні якості виробів, що проектуються, а й удосконаленні методичного підходу, вирішенні багатьох специфічних проблем дизайну в процесі проектування.

Предметний світ володіє великою силою зворотної взаємодії на людину та суспільство, формує певне ставлення людей до навколишньої природи і мистецького середовища. При цьому дизайн стає своєрідним інструментом розвитку творчих здібностей споживачів таких дизайн-продуктів, з яких споживач може створити дизайн-систему залежно від своїх індивідуальних особливостей і характеру.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** З усього вищесказаного видно, що за роки розвитку дизайну як самостійного виду творчої діяльності, накопичилось безліч доказів, міркувань, поглядів на його природу, мету, методи творчості. Подібні між собою в головному, вони відрізняються різноманітністю трактувань, у яких знайшли відображення особливості зародження дизайну у визначений час, певних соціально-економічних умовах, культурі. Зокрема, донині немає єдиної думки з приводу причин і точного часу виникнення дизайнера як професії. Найстарішу дату – в 130 років – визначають за англійським рухом зв'язку мистецтва і ремесла, а найвизначнішою постаттю цієї галузі вважають теоретика мистецтва, суспільного діяча і художника-практика І. Моріса. Тоді, в 70 – 80 рр. XIX ст., у межах цього руху були сформульовані головні положення теорії і творчі принципи дизайну, концепції предметного середовища [4, 6].

В останні роки дизайн став повноправним видом художньої творчої діяльності. У багатьох країнах склалася система дизайнерських служб – від інженерно-конструкторських підрозділів на підприємствах, у складі яких працюють художники і де приділяється спеціальна увага розробці зовнішнього вигляду виробів, до самостійних художньо-конструкторських бюро, які розробляють серії однотипних виробів, визначаючи стиль певної галузі виробництва. Ширина охоплення предметного середовища відобразилася на обговоренні проблеми про межі і основні методи діяльності дизайнерів. Не раз висловлювалася думка розкрити загальне визначення дизайну як професії, яке могло б стати міжнародним.

Одне з формулювань було прийняте як робоче визначення дизайну Міжнародною радою суспільства з художнього конструювання (ІКСИД), до складу якої входять 67 професійних організацій із 37 країн світу. Згідно з цим формулюванням, “дизайн є творчою діяльністю, мета якої є визначення формальних якостей предметів, що випускаються промисловістю”. Ці якості форми стосуються не тільки зовнішнього вигляду, а головним чином, структурного і

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

функціонального зв'язку, які перетворюють систему в цілісну єдність з точки зору як виробника, так і споживача. Дизайн намагається охопити всі сторони навколишнього оточення людини, на формування яких впливає промислове виробництво [5, 7].

У зв'язку з цим виникає необхідність хоча б коротко проаналізувати дизайн, додержуючись при цьому моделі структури людської діяльності, запропонованої В.Ф.Сидоренком: 1) предметно-перетворювальної діяльності або реального перетворення (усі види трудової діяльності, в яких об'єктом виступає природа, суспільство або людина) і продуктивно-творчого (ідеального) перетворення; 2) гносеологічної (пізнавальної) діяльності; 3) ціннісно орієнтаційної (аксіологічної) діяльності; 4) соціально-комунікаційної діяльності.

У реальній практиці вказані, абстраговані структурні елементи ("першоелементи", як їх визначає В.Ф.Сидоренко) діяльності відокремлено не існують – вони проявляються у взаємодії і взаємопереплетенні різних елементів, хоча кожний з них при цьому зберігає відносну самодіяльність. При цьому дизайн проявляється у взаємозв'язку людини і предметно-речового середовища, інтегрує матеріально-технічну, технологічну і гуманітарну культуру, і тим самим забезпечує цілісність цивілізованої культури. Якщо до того ж ураховати, що за складністю "прояву в феноменах" і дійсності дизайн можна зрівняти лише з електронними засобами масової інформації, то важко знайти виправдання такій ситуації, коли дизайн навіть у його традиційному понятті залишається за межами освіти. А це в свою чергу висуває на освітню арену питання методології дизайну і дизайн-освіти, а особливо – типології, структури і організації професійної дизайн-освіти.

На практиці частіше зустрічається типологія рівних видів дизайну (дизайн-діяльність), а у зв'язку з цим – дизайн-освіти за сферами і галузями ("промисловий дизайн", "архітектурний дизайн") або об'єктивними функціями ("дизайн інтер'єру", дизайн одягу і т.д.) та іншими ознаками.

Освіта, як процес, зводиться, перш за все, до відтворення і трансляції нагромаджених у минулому знань, досвіду, культури. У той же час життєдіяльність як особистості, так і соціуму, здійснюється у процесі освіти – знання і досвід минулого повинні бути трансформовані системою освіти в здатність і готовність людини (і суспільства) проектувати і будувати майбутнє, що стає проблематичним в умовах сучасної ситуації, коли проектна культура (тобто дизайн) не вивчається у закладах освіти.

Проектність пронизує всі сфери людської діяльності. Ми щодня і щогодини проектуємо, паралельно розв'язуємо проектні завдання, охоплюючи різноманітні аспекти життя (праці, спілкування) [2, 5]. Проте проектність як актуальна цінність і сутнісна характеристика не тільки професійної, але й загальної освіти як особлива культура мислення і діяльності, що має відтворюватися сферою освіти, на жаль, не одержала належного застосування.

У той же час є країни, де проектність органічно ввійшла в культуру і в освіту. Характерні в цьому плані Англія і Японія, які здійснили реформування школи на основі проектної культури – Дизайну з великої букви, що дозволило досягти синтезу між природничо-науковим, гуманітарним і художньо естетичним циклами дисциплін [1, 15].

Автор найбільш відомої концепції впровадження дизайну у систему загальної освіти Англії Б.Арчер, розглядав дизайн як "третю культуру", що проявляється безпосередньо в проектній культурі, і називав її "дизайном з великої букви". Він визначив її сутність як сукупність досвіду матеріальної культури, знань, навичок і цінностей, що втілюються в мистецтві планування, винаходу, формосвіти і виконання" [4, 12 – 14].

Б. Арчер стверджує, що дизайн невіддільний від культури нового часу і є самоцінністю, яка повинна увійти і суттєво змінити сучасну освіту. Учений зіставляє природничі науки, гуманітарний блок і дизайн та приходиться до висновку, що об'єкти досліджень у них різні: у "точних науках" – природний світ, у гуманітарній сфері – людина і людський досвід, у дизайні – світ, створений людиною, предметно-речовий світ. Тобто, по суті, мова йде, про три культури: природничо-наукову, гуманітарну і "третю культуру" – дизайн.

Відповідно розрізняються і методи діяльності цих "трьох культур": у точних науках (експеримент, аналіз, класифікація); у гуманітарній сфері (аналогія, метафора, критика, узагальнення, оцінка); у дизайні (композиція, моделювання, створення образів, синтезування, формування стилю [5, 9, 12].

Оскільки дизайн має свій об'єкт, методи, свої ціннісні ознаки, то він повинен бути складовою системи освіти. Очевидне значення дизайну для освіти як однієї із важливих частин культури.

Функціонує дизайн у формі особливої проектної культури, яка має своє основне завдання, що полягає в концептуалізації і втіленні нових предметних форм, у формуванні гармонійного предметно-речового середовища помешкання людини. Дизайн, звернутий до матеріальної культури, використовується як метод мистецтва

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

планування, винаходу, формоутворення і виконання.

**Виклад основного матеріалу.** При визначенні ролі і місця дизайну в освіті, необхідно враховувати принципову різницю в цільових установках професійного навчання дизайну і загальної освіти в галузі дизайну. Якщо професійне навчання забезпечує досягнення професійної та інструментальної мети, то для загальної освіти на першому місці залишаються самоцінні цілі дизайну. Н.Арос вважає, що дизайн тільки тоді може досягнути рівності з іншими дисциплінами (групами дисциплін, освітніми, “культурними”), коли він буде організований як сфера і галузь знань, яка забезпечує можливості для самореалізації індивіда і підготовку його до виконання соціальних ролей, не менших, ніж інші блоки дисциплін, галузі знань у сучасній школі [12].

Деякі дослідники вважають, що реальним розв’язуванням проблеми протиставлення природничих наук і гуманітарних знань може бути вихід на таку “конструкцію” теоретичної дійсності освіти, в якій природничо-наукове і гуманітарне були б подані в системі змістовних зв’язків і відносин, що означає вихід на “третю культуру” – на теорію і методологію Дизайну з великої букви, тобто на проєктивну спрямованість (детермінацію) освіти [9].

Проєктна детермінація принципово змінює природу і орієнтири освіти, переводить їх з репродуктивних на продуктивні принципи, створює передумову до поєднання науково-природничої, гуманітарної, прагматичної і естетичної освіти [10, 12].

“Третя культура” – дизайн, застосовується не тільки на вербальних, що характерне для всього запропонованого сьогодні спектру підходів до “гуманітаризації” освіти, а й нумеричному (логічно формалізованому) способах мислення, на “невербальних” знаннях (наприклад, кодах). Таким чином, наявність дизайну у галузі освіти розширює “простір мислення” і коло використаних при цьому інструментальних методів.

Проте перспективи виходу освіти на “третю культуру”, включення у систему освіти інтегрованої за своєю суттю і за методологією дизайну, певно, буде залежати від того, які умови для цього реально існують або будуть створені в сприятливих термінах. Їх поки що небагато, якщо мати на увазі, що дизайн досить повно не представлений у нашій загальній культурі, бо існує в масовій (педагогічній) свідомості асоціація дизайну з “інтер’єром” і “екстер’єром”, “аксесуаром”, відсутній досвід підготовки педагогів – дизайнерів [9].

У зв’язку з цим доречно відзначити, що дизайн за сутністю є “третю”, проєктною культурою, що включає в себе різні види інженерно-технічної діяльності (графічну, знаково-кодове відображення, проєктування, моделювання тощо) [5, 10, 12].

Аналіз критеріїв освіти, дизайнерських методів пізнання, які належать дизайну і дизайнерській освіті, різних поглядів і позицій теоретиків й методологів дизайну дає підставу стверджувати, що дизайн-освіта розвиває здатність учнів до засвоєння проблем певного класу, реальних самих собою, але, які не підлягають формулюванню, конкретизації і вирішенню методами точних та гуманітарних наук. Дизайн, таким чином, культивує мислительні навички і здібності розв’язання реальних проблем, у тому числі художньо-графічних умінь та навичок учнів.

На користь значення ролі дизайну в системі загальної освіти є і та обставина, що дизайн-освіта формує специфічний тип мислення – конструктивний, який відрізняється від типу мислення, що ґрунтується на індуктивному і дедуктивному методах судження. Конструктивне мислення будується в рамках штучної мови, де за допомогою кодів, моделей конструюються зв’язки і відносини (між явищами, об’єктами, фактами і феноменами культури), втілюючись у проєктах, у нових фактах культури, в нову організацію предметно-речового середовища.

Таким чином, включення дизайну в загальну освіту створює нові передумови для використання у процесі навчання різних способів пізнання (“конкретного” і “формального”, “іконічного” і “символічного”) та сприяє розумовому розвитку, що є освітньо-виховною цінністю [2, 10].

При цьому необхідно відзначити, що дизайн базується на використанні невербальних методів мислення, включає велику кількість кодових елементів – від графіки до мови предметів, моделей, систем, композицій і масових дій. Саме у можливості використати в сфері освіти методів невербального мислення й полягає, на думку А.Л. Джура, головний аргумент на користь запровадження дизайну в загальну освіту. При цьому стверджується, що “основні аргументи на користь включення дизайну в школу потрібно шукати не в тому, що ми готуємо кваліфікованого споживача, хоча й ці аспекти важливі самі собою, а в тому, що дизайн зміцнює і об’єднує в єдине ціле невербальну освіту ... в тому, що він збільшує амплітуду мислення...” [2].

Основними аргументами на користь запровадження дизайну в освіту, на наш погляд, є те, що дизайн розвиває природні здібності

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

розв'язання проблем реального світу, які не піддаються точному формулюванню; сприяє розумовому розвитку через предметно-образні (іконічні) способи пізнання; створює сприятливі умови для розвитку здібностей, невербального мислення і спілкування. Усе це ставить дизайн у ряд основоположних загальноосвітніх дисциплін.

У сучасній загальній освіті представлені такі вузькі предмети, як креслення, малювання, трудове навчання, які можуть бути з організовані в "протопроектну" дисципліну, а при введенні дизайну – перетворюється в його інструментальні або в змістовні аспекти, розділи. Міждисциплінарний, інтегруючий характер дизайну і його проєктивна спрямованість уже відома. Так, методолог дизайну П.Грін вважає, що у простір дизайну можуть і повинні увійти алгебра і геометрія, навчання про світ, кіно і телебачення [2].

Уведення дизайну в загальну освіту необхідне ще й тому, що школа не дає початкових, пропедевтичних знань для спеціального навчання в такій широкій сфері діяльності, як дизайн, а суспільству необхідні базові знання, які дозволяють справлятися зі складними проблемами дизайну в сучасному урбаністичному і технічному середовищі [3].

Дизайн, який є феноменом індустріальної цивілізації, містить у собі багато рис перехідної епохи – динамічність, суперечність, мінливість. Природа дизайну складна, оскільки виступає одночасно в трьох іпостасях: як фактор виробництва, що створює предметне середовище, як елемент економічної системи (сучасного маркетингу) та як елемент культури. Таким чином, у галузі теорії, методології і практики дизайну так чи інакше поєднуються знання з філософії, соціології, естетики, економіки, екології, технології та ін. До виникнення і становлення дизайну, його філософського смислу, до інтерпретації історії дизайну і його течій причетні багато видатних представників мистецтва, літератури, соціології та інженерії ХХ ст. [10].

Оскільки буття культури – проєктне, виходить, що дизайнер безпосередньо проєктує річ (предметне середовище), а опосередковано – людину і суспільство. Таким чином, дизайн (дизайнер) проєктує визначений тип культури, від якого і сам залежить: яка культура суспільства, такий і її дизайн, яке ставлення до дизайну – така й перспектива культури [2, 10]. Це замкнуте коло можна розірвати в умовах нашої держави тільки через дизайн-освіту, маючи на увазі всі рівні освіти – загальну, професійну та вищу.

Реальність сьогодення така, що будь-який

детальний аналіз дизайну в контексті конкретних регіонально-етнічних культур України взагалі неможливий, що ще раз підкреслює актуальність включення дизайну в освіту, і перш за все у загальну.

Відомо, що вивчення дизайну в загальноосвітній школі пов'язане з вирішенням ряду проблем випереджувального характеру – розробки цілісної концепції дизайн-освіти, створення освітніх програм і технологій, а головне – підготовка кадрів педагогів-дизайнерів.

Найбільш відомим є підхід і досвід розв'язання цієї проблеми дизайну в системі освіти Англії, який узагальнюється у роботах А.Л.Дижур [2].

Характерною особливістю англійського досвіду дизайн-освіти є системність. Вона починається в молодшій ланці шкільного навчання, яка включає основи графічного дизайну, ручну працю і власне дизайн. Розпочинається навчання з ознайомлення учнів з матеріалами і принципами формоутворення на площині, а потім – в об'ємі і кольорі, а завершується формуванням структурно-конструктивного задуму і розробкою власного проєкту.

При цьому робота над проєктом складається з формулювання проблемної ситуації; розробки різних варіантів і відбору найбільш оптимального з них; забезпечується гармонізація об'єкта, що проєктується з середовищем; розробляються критерії естетичної оцінки проєкту – від суспільного споживача до гуманітарних і екологічних аспектів його реалізації. У багатьох школах загальноосвітній цикл дизайну (проєктної культури) завершується складанням іспиту [2, 4, 10].

В Україні дизайн-освіта в загальноосвітній школі практично відсутня, або існує на рівні локальних експериментів в окремих студіях і центрах дитячо-юнацької творчості. При цьому цей процес організують, найчастіше професійні дизайнери і навчання несе характер пропедевтики й орієнтації учнів на дизайн, оскільки поки що немає педагогів-дизайнерів (не організована їх підготовка) і цілісної системи формування проєктної культури. В умовах нашої держави ще гостріше стоїть проблема професійної підготовки в галузі дизайну – вона розглядаються як рідкісна й елітарна, сконцентрована навколо вузького кола діяльності (архітектура, одяг, поліграфія та ін.) [1, 13].

Підвищення загальноосвітнього і культурного рівня учня, формування його наукового світогляду, процес формування художньо-конструкторського мислення (найважливіша ціль навчання дизайну) тісно пов'язане з формуванням штучного предметного середовища, з матеріальним виробництвом і продуктивною працею, із

## ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ У СУЧАСНУ СИСТЕМУ ЗАГАЛЬНОЇ ОСВІТИ

соціальними і культурними процесами, що відбуваються в умовах науково-технічного прогресу.

Естетичне виховання в процесі навчання дизайну, за нашим переконанням, відбувається найбільше гармонійно, активно і цілеспрямовано, оскільки творчий процес у дизайні поєднує в собі елементи художньої, наукової, технічної і трудової діяльності. Завдання наукової педагогіки саме і полягає в тому, щоб надати руху цим потенціалам (уяві, фантазії), навчити людину фантазії, розкрити множинність і розмаїтість потенційних зв'язків людської психіки і перевести її в якісну і кількісну відповідність із множинністю і розмаїтістю зв'язків реального світу [3, 11].

Процес навчання художньо-конструкторській творчості тісно пов'язаний з формуванням графічних умінь і навичок виконувати ескізи, проектувати найпростіші об'єкти дизайну. Графічна робота, як правило, супроводжується виконанням макету виробу, що передбачає розвиток трудових навичок, умінь, майстерності. Тому найважливішим завданням навчання основам дизайну є гармонійний розвиток особистості школяра у єдиному процесі розумових і емоційних якостей в їхньому зв'язку з трудовими вміннями і навичками. Ця думка знаходить своє підтвердження у В.О.Сухомлинського: "Творчість починається там, де інтелектуальні і естетичні багатства, засвоєні і здобуті раніше, стають засобом пізнання, перетворення світу" [11].

Важливим завданням при навчанні учнів основам дизайну є розвиток аналітичних здібностей. Причому ці здібності, як відзначає І.С.Ветров, належать до галузі виховання (розвиток аналітико-синтетичного погляду на предмет) і тісно пов'язані з галуззю моторики (спеціальні графічні навички). Спільна робота зорового аналізатора і тактильного (при виконанні ескізу, макетуванні) сприяє розвитку почуття цілого, почуття форми, пропорції, а так само забезпечує розвиток абстрактного мислення, що відіграє велику роль у всьому житті людини й у процесі засвоєння нею нових знань, у будь-якій творчій діяльності. Певною мірою це стосується й дизайну, що широко оперує абстрактними образами і поняттями. "Розвиток абстрактного мислення в ході навчання дизайнові сприяє формуванню культури мислення і розумових здібностей учня. В.О.Сухомлинський стверджував: "... якщо в роки отрочества немає належної культури мислення, якщо абстрактні поняття не стають основою думки, – розвиток порушується. Підліток, мозок якого не розвивається шляхом

формування абстрактних понять, немов зупиняється в розумовому розвитку" [11].

Суттєве значення дизайну у формуванні технічного світогляду учня, адже зв'язок вивчення дизайну з політехнічним навчанням важко заперечувати. У ході навчання дизайну, що здійснюється в тісному зв'язку з вивченням суспільних, природничих, математичних дисциплін, у школярів конкретизуються і поглиблюються знання з наукових основ сучасного виробництва. Навчання дизайну в загальноосвітній школі передбачає виконання найпростіших макетів, що вимагає формування специфічних умінь і навичок. "Тут інформація, – як пише В.О.Сухомлинський, – йде двома безперервними зустрічними потоками – від рук до мозку, а також від мозку до рук. Руки мислять, і в ці моменти саме і пробуджується творча частина мозку" [11]. Ця думка, висловлена у зв'язку з дитячим конструюванням, має багато спільного з характером творчої праці при макетуванні об'єктів дизайну.

**Висновки.** Основною метою і завданням навчання учнів основам дизайну у школі є формування наукового світогляду; розвиток творчого мислення, уяви, фантазії, інтуїції; розвиток розумових здібностей і почуттів у їхній єдності і гармонії; розвиток аналітико-синтетичного й абстрактного мислення; формування політехнічного світогляду, трудових умінь і навичок, культури праці; естетичне виховання різноманітними засобами дизайну; виховання культури праці й організаційних здібностей; стимулювання активної пізнавальної діяльності; формування художньо-конструкторських знань, умінь і навичок, організація естетичної діяльності учнів у сфері виробництва.

Міждисциплінарний характер дизайну і наукових напрямів, які безпосередньо з ним пов'язані (ергономіка, інженерна психологія, системний аналіз та ін.), дозволяє говорити про універсальність ряду принципів і методів дизайну, здатних збагатити новою якістю політехнічне і трудове навчання. Так, у будь-якому виді техніки методами дизайну створюється гармонія людини і техніки, людини і штучного предметного середовища, що позитивно впливає на культуру і виробництво.

І якщо зв'язок елементів дизайну з політехнічними знаннями простежується не настільки виразно, то знання основ виробництва уже припускає використання основ естетичної діяльності в сфері виробництва. У цьому випадку питання естетичного виховання набувають своєї цілеспрямованості і конкретності.

