

УДК 37.015.31:7.05:37.091.33-027.22:316.75(477)

DOI: [https://doi.org/10.63437/3083-6433-2026-1\(36\)-04](https://doi.org/10.63437/3083-6433-2026-1(36)-04)**Бевз Тетяна, Bevz Tetiana,**

доктор історичних наук, професор,
Інститут політичних і етнонаціональних
досліджень ім. І. Ф. Кураса НАН України,
м. Київ, Україна

Doctor of Historical Sciences, Professor,
Kuras Institute of Political and Ethnic Studies of
the NAS of Ukraine,
Kyiv, Ukraine

 <https://orcid.org/0000-0002-0129-1925>**Шуляр Василь, Shuliar Vasyl,**

доктор педагогічних наук,
професор, директор,
Інститут прикладної педагогіки,
м. Київ, Україна

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Director,
Institute of Applied Pedagogy,
Kyiv, Ukraine

 <https://orcid.org/0000-0001-8643-0105>

ДИЗАЙН ДОСВІДУ ЯК ЦІННІСТЬ СУЧАСНОЇ ДИЗАЙН-ОСВІТИ В УМОВАХ ВОЄННИХ ВИКЛИКІВ І СУСПІЛЬНОЇ КОНСОЛІДАЦІЇ

Анотація.

У статті обґрунтовано дизайн досвіду як цінність сучасної дизайн-освіти в умовах воєнних викликів, цифрової трансформації та суспільної консолідації. Розкрито зв'язок людиноцентричного дизайну, дизайну досвіду, наукового дизайн-мислення, національної ідентичності та педагогічної резильєнтності. Акцентовано, що результатом дизайн-освіти є формування в учнівства здатності генерувати проєктно-творчі задуми, набувати культурно значущого досвіду та здійснювати антиципацію, пізнання і самопізнання завдяки інтелекту, зорієнтованому на майбутнє.

Ключові слова: дизайн досвіду; дизайн-освіта; людиноцентричний дизайн; наукове дизайн-мислення; національна ідентичність; суспільна консолідація.

EXPERIENCE DESIGN AS A VALUE OF CONTEMPORARY DESIGN EDUCATION IN THE CONTEXT OF WARTIME CHALLENGES AND SOCIAL CONSOLIDATION

Summary.

The article substantiates experience design as a value of contemporary design education in the context of wartime challenges, digital transformation, and social consolidation. The relevance of the study is determined by the need to rethink design education not only as a system for developing artistic, technological, or project skills, but also as a value-oriented educational practice that helps learners understand human experience, social resilience, cultural memory, national identity, and responsibility for the consequences of design decisions. The authors interpret experience design through the logic of human-centered design and the philosophical perspective of Design for Dasein, according to which design is understood as a way of creating meaningful conditions for human interaction with the world. Special attention is paid to the Ukrainian educational context, where the experience of war, the need for social cohesion, and the development of national resilience require renewed methodological approaches to design education. The article argues that scientific design thinking should combine creativity, empathy, anticipation, evidence-based reasoning, experimentation, prototyping, reflection, and public presentation of results. The study also draws on recent works by Tetiana Bevz devoted to national identity, social and political solidarity, patriotism, museum practices, educational transformations during the war, and the resilience of teachers in the reconstruction of the educational space. These ideas make it possible to interpret design experience as a pedagogical resource for strengthening learners' civic subjectivity,

cultural self-identification, and creative confidence. The practical significance of the article lies in outlining a value-based model of lifelong design education that can be used in formal and non-formal education, including the Junior Academy of Sciences of Ukraine, design and technology sections, teacher professional development programmes, and educational product development.

Keywords: *experience design; design education; human-centered design; Design for Dasein; scientific design thinking; national identity; social consolidation.*

Постановка проблеми. У сучасній освіті дизайн дедалі частіше розглядають як людиноцентричну діяльність, спрямовану на формування в учнівства здатності: проектувати майбутні образи, предмети, середовища та способи взаємодії, послуги; набувати культурно значущого досвіду та усвідомлювати власну роль у творенні гуманного та ціннісно зорієнтованого світогляду. В осіб, обдарованих проектно-творчим потенціалом, інтелект набуває антиципаційної спрямованості: він забезпечує здатність передбачати майбутні результати проектно-творчої діяльності, здійснювати пізнання та самопізнання, прогнозувати наслідки власних рішень і відповідально проектувати бажане майбутнє.

Особливої актуальності ця проблема набуває в Україні в умовах повномасштабної війни, коли освітня система виконує не лише навчальну, а й культуротворчу, націєзбережувальну та життєствердну функції: розвиває людський капітал, підтримує національну стійкість, зберігає культурну пам'ять і формує здатність молоді до відповідальної дії заради життя, свободи, самоствердження та сталого розвитку в майбутньому.

Дизайн-освіта в екстремальних умовах виживання нації має виходити за межі опанування технік зображення, макетування чи візуального оформлення. Її завдання полягає у формуванні здатності здобувачів освіти бачити проблему в людському, культурному та соціальному контекстах, проектувати не лише предмет, зображення, послугу чи середовище, а й досвід людини як користувача, члена спільноти та громадянина. У цьому контексті актуальності набуває обґрунтування дизайну досвіду як цінності сучасної дизайн-освіти, що інтегрує людиноцентричний підхід, наукове дизайн-мислення, національно-культурну ідентичність і соціальну консолідацію.

Проблемність дослідження посилюється тим, що теорія та практика дизайн-освіти часто не встигають за цифровими, соціальними й безпековими викликами ХХІ століття. У навчальних програмах дизайн нерідко редукується до естетичного оформлення чи виготовлення продукту, тоді як сучасний дизайн дедалі більше працює з досвідом, сценаріями взаємодії, сервісами, поведінковими моделями, символами, пам'яттю, ідентичністю та етикою дії.

Нормативною підставою для педагогічного спрямування сучасної дизайн-освіти є Стандарт вищої освіти України другого (магістерського) рівня зі спеціальності 022 «Дизайн», яка в чинному переліку спеціальностей відповідає спеціальності В2 «Дизайн» [7; 9]. У стандарті зазначено, що магістр дизайну може обіймати первинні посади згідно з Національним класифікатором України «Класифікатор професій» ДК 003:2010:

- 2310.2 Викладач вищого навчального закладу. Асистент.
- 2320 Викладач професійно-технічного навчального закладу. Вчитель середнього навчально-виховного закладу [9].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У міжнародному дискурсі важливими для сучасної дизайн-освіти є ідеї М. Гайдеггера щодо Dasein як буття-у-світі [14], концепція Design for Dasein Т. Вендта [18], положення Р. Б'юкенена (R. Buchanan) про «заплутані проблеми» (wicked problems) у дизайні [12], а також аналіз трансформацій дизайн-освіти у ХХІ ст., здійснений М. Меєром (M. Meyer) і Д. Норманом (D. Norman) [16].

Людиноцентричний дизайн розробляється як підхід до створення продуктів, сервісів і систем, що ґрунтуються на розумінні потреб, досвіду, контекстів і можливостей користувачів [15]. У педагогічному вимірі цей підхід має бути доповнений ціннісною рамкою, оскільки освітній дизайн не може обмежуватися лише зручністю чи ефективністю: він має враховувати розвиток особистості, культурну пам'ять, суб'єктність, етичність і соціальну відповідальність.

У вітчизняному контексті інноваційну систему розвитку наукового дизайн-мислення в учнів Малої академії наук (МАН) України обґрунтовано як один із напрямів неперервної дизайн-освіти [10]. Для ціннісного осмислення дизайну досвіду використано положення про ціннісну трансформацію українського студентства в умовах війни [3], музейні практики як інструмент формування національної ідентичності та суспільної консолідації [1], а також психолого-андрагогічні стратегії формування національної стійкості педагогів [2].

Зарубіжний досвід дизайн-освіти дає підстави говорити про поєднання універсальних проєктних компетентностей із культурно-національними, локальними та громадянськими контекстами. Так, у Національній програмі Англії з Design and Technology підкреслено внесок дизайн-технологічної освіти у творчість, культуру, добробут і процвітання нації [13]. У Новій Зеландії технологічна освіта пов'язується з культурним середовищем Aotearoa New Zealand, спадщиною учнів і автентичними культурними контекстами [17]. В Австралійській навчальній програмі представлено пріоритети «Історія та культура аборигенів і жителів протоки Торреса» (Aboriginal and Torres Strait Islander Histories and Cultures) та «Сталий розвиток» (Sustainability) [11]. Отже, зарубіжна дизайн-освіта поєднує глобальні інноваційні орієнтири з локальною культурною пам'яттю, громадянською відповідальністю й соціальною участю.

Нерозв'язаною залишається проблема інтеграції філософії дизайну досвіду, людиноцентричного підходу, ціннісної педагогіки, наукового дизайн-мислення та українознавчого виміру суспільної консолідації в єдину теоретико-методичну рамку сучасної дизайн-освіти.

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні дизайну досвіду як цінності сучасної освіти з дизайну в умовах воєнних викликів і суспільної консолідації та у визначенні методичних орієнтирів формування наукового дизайн-мислення, національної стійкості й відповідальної проєктної культури здобувачів освіти.

Відповідно до мети визначено такі завдання: розкрити сутність дизайну досвіду у зв'язку з людиноцентричним дизайном і концепцією Design for Dasein; уточнити ціннісний зміст дизайну досвіду в контексті війни, національної ідентичності та суспільної консолідації; обґрунтувати наукове дизайн-мислення як ключову компетентність здобувачів дизайн-освіти; запропонувати модель ціннісно зорієнтованої неперервної дизайн-освіти.

У дослідженні використано теоретичний аналіз наукових джерел з дизайну, дизайн-освіти, філософії досвіду, людино-центричного дизайну, українознавства та педагогіки; порівняльний аналіз міжнародних і українських підходів до дизайн-освіти; узагальнення та систематизацію понять; структурно-логічне моделювання; інтерпретаційний аналіз освітніх і соціокультурних контекстів. Дослідження має теоретико-аналітичний характер і не містить результатів опитувань, інтерв'ю або експериментів із залученням людей як респондентів.

Виклад основного матеріалу. В освіті важливо розмежувати дизайн як професійну проєктно-художню діяльність і дизайн досвіду як ширшу практику формування осмислених умов взаємодії людини зі світом. У системі МАН України дизайн може бути представлений не лише як окрема тематична секція, а як міждисциплінарний спосіб дослідження. МАН України є важливим освітньо-науковим середовищем, що забезпечує залучення учнівської молоді до науково-дослідницької діяльності, розвиток інтелектуальної обдарованості, формування компетентностей ХХІ ст., підготовку до участі в конкурсах-захистах, конференціях, проєктах, експедиціях і дослідницьких програмах.

У нормативному формулюванні учасниками МАН України є вихованці / учні / слухачі закладів освіти, які залучаються до науково-дослідницької, експериментальної, конструкторської та винахідницької роботи в різних галузях науки і техніки, культури та мистецтва, а також виявлення, розвиток і підтримку обдарованої, здібної до наукової діяльності молоді, створення умов для її творчої реалізації та розширення наукового світогляду, організацію змістовного дозвілля. До дизайн-діяльності мають відношення всі чотири названі види діяльності, але різною мірою [6; 8].

У дизайн-дослідженні інтегрується архітектура, інженерія, інформаційні технології, етнодизайн, екологічний дизайн, вебдизайн, музейні практики, соціальні комунікації, інклюзивне

середовище та освітні інновації. Саме тому створення секції дизайну та технологій може стати сучасним освітнім простором із формування дослідницької, проєктної, культурної та громадянської компетентності учнівської молоді.

Дизайн досвіду можна визначити як проєктування умов, через які людина сприймає, переживає, осмислює й інтерпретує взаємодію з предметним, цифровим, соціальним або культурним середовищем. У цьому розумінні дослідження в дизайн-діяльності поширюється не лише на об'єкт і предмет, а й на ситуацію досвіду: хто взаємодіє, у якому контексті, з якою потребою, через які емоції, символи, дії, обмеження й наслідки. Освітню формулу дизайну досвіду подано в *табл. 1*.

Таблиця 1

Освітня формула дизайну досвіду

Поняття	Сутність	Освітній акцент
Dasein	Людське буття, здатне до саморефлексії, вибору, сенсотворення та проєкції власних можливостей	Осмислення себе, світу та власної дії через проєктування
Проєктування	Спрямоване моделювання бажаного майбутнього через ідею, форму, функцію, технологію і сценарій взаємодії	Перехід від проблеми до задуму, від задуму до прототипу, від прототипу до рефлексії
Дизайн досвіду	Створення умов для переживання, взаємодії, розуміння, комунікації та відповідальної дії	Формування здатності бачити користувача, контекст і соціальні наслідки рішення
Ціннісна рамка	Узгодження дизайну з культурною пам'яттю, етикою, ідентичністю, стійкістю та суспільною значущістю	Перетворення дизайн-завдання на простір смислотворення

Джерело: розроблено авторами.

Людиноцентричний дизайн (Human-Centered Design, HCD) у цьому контексті є методологією, що спрямовує увагу на реальних людей, їхні потреби, очікування, обмеження, емоції та способи взаємодії з продуктом або середовищем. Його головними принципами є емпатія, ітеративність, співтворчість, тестування, доступність і фокус на якості взаємодії [15]. В освіті такі принципи перетворюються на вимогу дитино- й людиноцентричного проєктування навчальних матеріалів, середовищ, завдань і способів оцінювання.

Водночас людиноцентричність потребує ціннісного доповнення. Якщо HCD відповідає на запитання, як зробити рішення зручним і релевантним для користувача, то Design for Dasein (дизайн досвіду) ставить глибше запитання: який досвід буття, вибору, відповідальності й саморозуміння створює це рішення [18]. Тому в дизайн-освіті доцільно поєднувати інструментальну логіку HCD з філософсько-ціннісною логікою Dasein [14; 18]. Виміри людиноцентричності та цінності дизайну досвіду подано в *табл. 2*.

Таблиця 2

Людиноцентричність і ціннісність дизайну досвіду

Вимір	Людиноцентричний акцент	Ціннісний акцент
Потреби користувача	Вивчення реальних потреб, вікових і когнітивних особливостей, умов взаємодії	Повага до гідності, досвіду, культурної належності й права на участь
Візуальна комунікація	Читабельність, доступність, зрозумілість, емоційна доречність образів	Збереження символічних кодів культури, етичність образів, відсутність дискримінаційності
Прототипування	Швидка перевірка задуму, тестування з користувачами, удосконалення рішення	Готовність до діалогу, прийняття помилки як ресурсу навчання, відповідальність за результат
Освітнє середовище	Адаптація матеріалів до віку, контексту й способів сприймання здобувачів освіти	Формування суб'єктності, стійкості, творчої впевненості та громадянської залученості

Джерело: розроблено авторами.

У контексті війни дизайн досвіду набуває особливого значення, оскільки освітнє середовище має не лише забезпечувати засвоєння знань, а й підтримувати відчуття належності до спільноти, усвідомлення культурних символів, здатність діяти в умовах невизначеності та зберігати внутрішню стійкість. Дизайн-освіта в такій ситуації може розглядатися як простір ціннісного самовизначення, у якому здобувачі освіти працюють із пам'яттю, символами, візуальними образами,

досвідом втрат і надії, перетворюючи тривогу на осмислену творчу дію. Ціннісна трансформація української молоді, роль музейних практик у формуванні національної ідентичності та потреба в розвитку педагогічної резильєнтності засвідчують, що смисли культури, пам'яті та солідарності в умовах війни стають не периферійними, а структуротворчими чинниками освіти й громадянського розвитку [1–3].

Особливо показовим є аналіз музейних практик як інструменту формування національної ідентичності та суспільної консолідації [1]. Музей у такій логіці постає не лише як місце збереження експонатів, а як простір переживання, інтерпретації та комунікації пам'яті. Для дизайн-освіти це важливо, оскільки навчальний проєкт у дизайні також може ставати середовищем роботи з пам'яттю, локальною історією, візуальними символами, культурною спадщиною та соціально значущими повідомленнями. Зокрема це стосується досліджень з технологій мілітарного етнодизайну – художнього проєктування, що інтегрує військову культуру, функціональність і практичність військового спорядження з естетикою, символікою та самотутністю народного мистецтва. Зміст мілітарного етнодизайну полягає у створенні художніх об'єктів, аксесуарів, елементів спорядження або побутових речей, у яких військова тематика переосмислюється через етнокультурні мотиви, національну символіку, орнаментику, колористику а також традиційні та сучасні технології дизайну [4; 5].

У праці про ціннісну трансформацію студентства в умовах війни наголошено на зміні освітніх стратегій виживання, адаптації, самовизначення та резильєнтності [3]. Отже, дизайн-освіта в умовах кризи має підтримувати не лише професійні вміння, а й ціннісну здатність діяти в невизначеності, конструювати майбутнє, співпрацювати, захищати людську гідність і культурну суб'єктність. Ціннісну рамку дизайну досвіду в умовах війни та відбудови подано в *табл. 3*.

Таблиця 3

Ціннісна рамка дизайну досвіду в умовах війни та відбудови

Цінність	Зміст у дизайн-освіті	Приклади навчальних завдань
Національна ідентичність	Осмилення культурних символів, локальної пам'яті, традицій, мовних і візуальних кодів	Створення плаката, інфографіки, музейного маршруту, дизайн-концепції локальної пам'яті
Суспільна консолідація	Проектування досвіду взаємодії, довіри, співпраці й підтримки в громаді	Дизайн соціальної кампанії, шкільної виставки, простору взаємодопомоги
Педагогічна резильєнтність	Здатність педагогів і здобувачів освіти зберігати професійну й творчу дієздатність у кризі	Рефлексивний щоденник проєкту, прототип освітнього сервісу підтримки, карта ресурсів стійкості
Символічна політика	Усвідомлення сили візуальних знаків, емблем, плакатів, меморіальних об'єктів і соціально значущих повідомлень	Аналіз символічних візуальних матеріалів, створення серії громадянських візуальних повідомлень
Відповідальна інноваційність	Поєднання творчості, доказовості, етики, екологічності та соціальної користі	Прототип рішення для школи, громади, музею, освітнього середовища або цифрового сервісу

Джерело: розроблено авторами.

Наукове дизайн-мислення в цьому контексті є ключовою компетентністю здобувачів дизайн-освіти. Воно поєднує креативність і емоційно-образне сприйняття з логікою наукового дослідження: постановкою проблеми, аналізом контексту, висуненням гіпотези, моделюванням, прототипуванням, експериментальною перевіркою, доказовим обґрунтуванням і рефлексією результатів [10]. Такий тип мислення є особливо важливим для учнів МАН України, оскільки дає змогу поєднати дослідницьку діяльність із проєктуванням культурно та соціально корисних рішень (*табл. 4*).

Ціннісний підхід у неперервній дизайн-освіті передбачає узгодження культурних, естетичних, соціальних, професійних, екологічних, етнокультурних і громадянських складників. У початковій школі він реалізується через сенсорний досвід, гру, образи природи та перші уявлення про форму, колір, ритм і символ. У базовій школі – через проєкти з дизайну і технологій, етнодизайн, прості конструкції, дизайн побуту, екологічні та цифрові рішення. У профільній

і позашкільній освіті – через дослідницькі та соціально значущі проекти, а у вищій освіті – через професійну підготовку дизайнерів, педагогів дизайну, розробників освітніх продуктів і фахівців із дизайн-мислення.

Таблиця 4

Наукове дизайн-мислення в дослідницько-проектній діяльності учнівства

Етап	Зміст дії	Очікуваний освітній результат
Проблематизація	Виявлення людської, соціальної, культурної або технологічної проблеми	Учень бачить проблему не ізольовано, а в контексті потреб людини і спільноти
Дослідження контексту	Аналіз джерел, користувачів, аналогів, культурних кодів, обмежень і можливостей	Формується доказовість і відповідальність дизайнерського рішення
Генерування ідей	Створення кількох варіантів задуму, використання асоціацій, метафор, SCAMPER, етнокультурних мотивів	Розвиваються креативність, варіативність і творча впевненість
Прототипування	Створення ескізу, макета, цифрової моделі, сценарію досвіду або сервісної карти	Задум переходить у видиму, перевірювану й обговорювану форму
Тестування й рефлексія	Оцінювання зручності, виразності, етичності, культурної доречності й соціального впливу	Учень навчається аргументувати, доопрацьовувати й відповідати за результат

Джерело: розроблено авторами.

У цьому процесі особливого значення набуває педагогічна резильєнтність як здатність педагога зберігати професійну дієздатність, емоційну врівноваженість, методичну гнучкість і готовність до підтримки здобувачів освіти в умовах невизначеності, стресу та соціальних змін. Для дизайн-освіти педагогічна резильєнтність є не лише особистісною якістю вчителя, а й важливою умовою організації безпечного, відкритого та продуктивного освітнього середовища, у якому помилка розглядається як ресурс навчання, а кризовий досвід може бути переосмислений через творчу, проектну та комунікативну діяльність. Психолого-андрагогічні стратегії формування національної стійкості педагогів акцентують роль професійної гнучкості, трансформаційного навчання, емпіричного досвіду, психологічної підтримки та здатності забезпечувати безперервність освітнього процесу [2]. У такій логіці педагог у сфері дизайну постає не лише носієм методики чи організатором виконання практичного завдання, а фасилітатором досвіду, що допомагає учням бачити проблему, осмислювати її людський і культурний контекст, генерувати варіанти рішення, створювати прототипи, обговорювати результати та перетворювати невизначеність на проектну дію.

Практична реалізація запропонованого підходу може здійснюватися через проблемно-пошукові дизайн-завдання, проектне навчання, музейно-освітні практики, аналіз символічних візуальних матеріалів, створення цифрових і предметних прототипів, локальні етнодизайн-проекти, дизайн соціальної комунікації, освітні виставки, портфоліо та публічний захист результатів. Важливо, щоб у таких завданнях оцінювався не лише кінцевий продукт, а весь дизайн-процес: дослідження, ціннісний вибір, аргументація, співпраця, тестування, рефлексія і здатність до вдосконалення. Методичні орієнтири ціннісно зорієнтованої дизайн-освіти подано в табл. 5.

Таблиця 5

Методичні орієнтири ціннісно зорієнтованої дизайн-освіти

Компонент	Методичний зміст	Форми реалізації
Дослідницький	Вивчення проблеми, контексту, користувача, джерел, аналогів і культурних смислів	Мінідослідження, аналіз джерел, інтерв'ю, карта емпатії, спостереження
Проектний	Перехід від задуму до ескізу, макета, прототипу, сценарію або сервісного рішення	Проектна робота, дизайн-спринт, SCAMPER, технологічна карта, прототипування
Культурологічний	Робота з національними символами, локальною пам'яттю, етнодизайном, музейними практиками	Етнодизайн-проект, музейний маршрут, візуальна історія громади, символічна карта

Продовження таблиці 5

Рефлексивний	Осмилення власного вибору, оцінювання наслідків рішення, доопрацювання продукту	Самооцінювання, взаємооцінювання, рефлексивний аркуш, захист проєкту
Консолідаційний	Проектування досвіду співпраці, підтримки, взаєморозуміння та соціальної користі	Соціальна кампанія, шкільна виставка, дизайн простору взаємодопомоги, командний проєкт

Джерело: розроблено авторами.

Таким чином, дизайн досвіду в сучасній неперервній дизайн-освіті є не додатковою темою, а інтегральною рамкою, що об'єднує проєктну творчість, дослідження, естетику, технологію, етику, культуру і соціальну відповідальність. Його цінність полягає в тому, що він допомагає здобувачам освіти не просто створювати продукт, а розуміти, який людський і суспільний досвід цей продукт породжує.

Висновки. Дизайн досвіду доцільно розглядати як одну з ключових цінностей сучасної освіти з дизайну, оскільки він поєднує людиноцентричність, проєктність, культурну осмисленість, етичну відповідальність і соціальну значущість. У контексті воєнних викликів в Україні дизайн-освіта має сприяти не лише розвитку творчих і технологічних умінь, а й формуванню національної стійкості, ідентичності, громадянської суб'єктності та здатності до суспільної консолідації.

Людиноцентричний дизайн і концепція Design for Dasein дають змогу розглядати дизайн не лише як створення предметів або візуальних повідомлень, а як проєктування умов людського буття, взаємодії, вибору, відповідальності та смислотворення [14; 15; 18]. У такій логіці дизайн-освіта має формувати наукове дизайн-мислення, що поєднує креативність, емпатію, доказовість, експериментування, прототипування і рефлексію [10].

В умовах війни та повоєнного відновлення дизайн досвіду набуває ширшого гуманітарного значення, оскільки пов'язується не лише з індивідуальним розвитком здобувача освіти, а й із формуванням національної стійкості, культурної пам'яті, громадянської суб'єктності та соціальної згуртованості. Ціннісна трансформація українського студентства, музейні практики формування національної ідентичності та психолого-андрагогічні стратегії підтримки педагогічної резильєнтності засвідчують, що освіта в кризових умовах має спиратися на смисли культури, пам'яті, солідарності та відповідальної дії [1–3]. Отже, дизайн-освіта може бути інтерпретована як важливий складник гуманітарної, культурної та інноваційної політики повоєнного відновлення України.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням критеріїв оцінювання дизайну досвіду в освітніх проєктах, апробацією методик формування наукового дизайн-мислення учнів МАН України, створенням програм секцій дизайну і технологій, розробленням діагностичних інструментів для вивчення дизайн-обдарованості та підготовкою педагогів до фасилітації ціннісно зорієнтованої дизайн-освіти.

Використані літературні джерела

1. Бевз Т., Василюк Т. Музейні практики як інструмент формування національної ідентичності та суспільної консолідації. *Політичні дослідження*. 2025. № 1(9). С. 116–136. URL: <https://pd.ipiend.gov.ua/article/view/334286>.
2. Бевз Т. Психолого-андрагогічні стратегії формування національної стійкості педагогів у процесі відбудови освітнього простору. *Нова педагогічна думка*. 2025. Т. 124, № 4. С. 67–72. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2025-124-3-67-72>.
3. Бевз Т., Капустіна В. Ціннісна трансформація, криза освіти та стратегії виживання українського студентства в умовах війни. *Українознавство*. 2025. № 4(97). С. 213–229. DOI: [https://doi.org/10.17721/2413-7065.4\(97\).2025.347355](https://doi.org/10.17721/2413-7065.4(97).2025.347355).
4. Дідовець Ю. В. Технологія мілітарного етнодизайну у професійній підготовці фахівців декоративного мистецтва і ремесел. *Перспективи та інновації науки*. 2025. № 2(48). С. 354–361. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-2\(48\)-354-361](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-2(48)-354-361).

5. Дідовець Ю. В. Формування готовності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва до застосування технології етнодизайну: дис. ... д-ра філософії: 015 «Професійна освіта». Київ, 2025. 313 с. URL: <https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2025/02/dysertacziya.-didovecz-yu.-v.-1.pdf>.
6. Київська Мала академія наук учнівської молоді. *Нормативна база*. URL: https://kman.kyiv.ua/ua/publik_inform.
7. Про внесення змін до переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої та фахової передвищої освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 30 серп. 2024 р. № 1021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/1021-2024-%D0%BF>.
8. Про затвердження Положення про малу академію наук учнівської молоді: наказ Міністерства освіти і науки України від 09 лют. 2006 р. № 90. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0172-06>.
9. Стандарт вищої освіти України другого (магістерського) рівня, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальність 022 «Дизайн»: наказ Міністерства освіти і науки України від 21 груд. 2018 р. № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>.
10. Тименко В. Інноваційна система розвитку наукового дизайн-мислення в учнів Малої академії наук. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2025. Т. 1, Вип. 34. С. 86–94. DOI: [https://doi.org/10.63437/3083-6433-2025-1\(34\)-13](https://doi.org/10.63437/3083-6433-2025-1(34)-13).
11. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority. *Cross-curriculum priorities*. URL: <https://www.australiancurriculum.edu.au/help/cross-curriculum-priorities>.
12. Buchanan R. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*. 1992. Vol. 8, No. 2. P. 5–21. DOI: <https://doi.org/10.2307/1511637>.
13. Department for Education. Design and technology programmes of study: key stages 1 to 3. National curriculum in England. London: DfE, 2013. URL: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5a7ca43640f0b6629523adc1/PRIMARY_national_curriculum_-_Design_and_technology.pdf.
14. Heidegger M. Being and Time / transl. by J. Macquarrie, E. Robinson. New York : Harper & Row, 1962. 589 p.
15. ISO 9241-210:2019. Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva: International Organization for Standardization, 2019. URL: <https://www.iso.org/standard/77520.html>.
16. Meyer M. W., Norman D. Design Education in the 21st Century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 2020. Vol. 6, Issue 1. P. 13–49. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.12.002>.
17. Ministry of Education of New Zealand. Technology in the New Zealand Curriculum. URL: <https://newzealandcurriculum.tahurangi.education.govt.nz/the-new-zealand-curriculum---technology/5637209125.p>.
18. Wendt T. Design for Dasein: Understanding the Design of Experiences. Charleston: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. 184 p.

References

1. Bevz, T., & Vasylevska, T. (2025). Muzeini praktyky yak instrument formuvannia natsionalnoi identychnosti ta suspilnoi konsolidatsii [Museum practices as an instrument for the formation of national identity and social consolidation]. *Politychni doslidzhennia – Political Studies*, No. 1(9), 116-136. Retrieved from: <https://pd.ipiend.gov.ua/article/view/334286>. [in Ukrainian].
2. Bevz, T. (2025). Psykholoho-andrahohichni stratehii formuvannia natsionalnoi stiikosti pedahohiv u protsesi vidbudovy osvitynoho prostoru [Psychological and andragogically strategies for the formation of national resilience of teachers in the process of rebuilding the educational space]. *Nova pedahohichna dumka – New Pedagogical Thought*, Vol. 124, No. 4, 67-72. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2025-124-3-67-72>. [in Ukrainian].
3. Bevz, T., & Kapustina, V. (2025). Tsinnisna transformatsiia, kryza osvity ta stratehii vyzhyvannia ukrainskoho studentstva v umovakh viiny [Value transformation, education crisis and survival strategies of Ukrainian students in wartime conditions]. *Ukrainoznavstvo – Ukrainian Studies*, No. 4(97), 213-229. DOI: [https://doi.org/10.17721/2413-7065.4\(97\).2025.347355](https://doi.org/10.17721/2413-7065.4(97).2025.347355). [in Ukrainian].
4. Didovets, Yu. V. (2025). Tekhnolohiia militarnoho etnodyzainu u profesiinii pidhotovtsi fakhivtsiv dekoratyvnoho mystetstva i remesel [Technology of military ethnodesign in the professional training of specialists

in decorative arts and crafts]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky – Perspectives and Innovations of Science*, No. 2(48), 354-361. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-2\(48\)-354-361](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-2(48)-354-361). [in Ukrainian].

5. Didovets, Yu. V. (2025). Formuvannia hotovnosti maibutnikh khudozhnykiv dekoratyvno-prykladnoho mystetstva do zastosuvannia tekhnolohii etnodyzainu [Formation of readiness of future artists of decorative and applied arts for the application of ethnodesign technology] *Doctoral dissertation*. Kyiv. 313 p. Retrieved from: <https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2025/02/dysertacziya.-didovecz-yu.-v.-1.pdf>. [in Ukrainian].

6. (2025). Kyivska Mala akademiia nauk uchnivskoi molodi [Kyiv Minor Academy of Sciences of Student Youth]. *Normatyvna baza – Regulatory framework*. Retrieved from: https://kman.kyiv.ua/ua/publik_inform. [in Ukrainian].

7. (2024). Pro vnesennia zmin do pereliku haluzei znan i spetsialnostei, za yakymy zdiisniuietsia pidhotovka здобувачів вищої та фахової передвищої освіти: Постанова від 30 серп. 2024 р. № 1021 [On amendments to the list of fields of study and specialties for the training of higher and professional pre-higher education higher education students: Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine of August 30, 2024, No. 1021]. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/go/1021-2024-%D0%BF>. [in Ukrainian].

8. (2006). Pro zatverdzhennia Polozhennia pro malu akademiuu nauk uchnivskoi molodi: nakaz від 09 liut. 2006 р. № 90 [On approval of the Regulations on the minor academy of sciences of student youth: Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine of February 9, 2006, No. 90]. Kyiv. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0172-06>. [in Ukrainian].

9. (2018). Standart vyshchoi osvity Ukrainy druhoho (mahisterskoho) rivnia, haluz znan 02 "Kultura i mystetstvo", spetsialnist 022 "Dyzain": nakaz від 21 hrud. 2018 р. № 1433 [Higher education standard of Ukraine of the second (master's) level, field of knowledge 02 "Culture and Art", specialty 022 "Design": Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine of December 21, 2018, No. 1433]. Retrieved from: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>. [in Ukrainian].

10. Tymenko, V. (2025). Innovatsiina systema rozvytku naukovooho dyzain-myslennia v uchniv Maloi akademii nauk [Innovative system of scientific design-thinking development in students of the Minor Academy of Sciences]. *Pedahohichni innovatsii: idei, realii, perspektyvy – Pedagogical Innovations: Ideas, Realities, Perspectives*, Vol. 1, Issue 34, 86-94. DOI: [https://doi.org/10.63437/3083-6433-2025-1\(34\)-13](https://doi.org/10.63437/3083-6433-2025-1(34)-13). [in Ukrainian].

11. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority. (n.d.). *Cross-curriculum priorities*. Sydney. Retrieved from: <https://www.australiancurriculum.edu.au/help/cross-curriculum-priorities>.

12. Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, Vol. 8, No. 2, 5-21. DOI: <https://doi.org/10.2307/1511637>.

13. (2013). Design and technology programmes of study: key stages 1 to 3. National curriculum in England. *Department for Education*. London. Retrieved from: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5a7ca43640f0b6629523adc1/PRIMARY_national_curriculum_-_Design_and_technology.pdf.

14. Heidegger, M. (1962). *Being and Time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). New York. 589 p.

15. (2019). Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems. Geneva. Retrieved from: <https://www.iso.org/standard/77520.html>.

16. Meyer, M. W., & Norman, D. (2020). Design Education in the 21st Century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Vol. 6, Issue 1, 13-49. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.12.002>.

17. Technology in the New Zealand Curriculum. *Ministry of Education of New Zealand*. Wellington. Retrieved from: <https://newzealandcurriculum.tahurangi.education.govt.nz/the-new-zealand-curriculum---technology/5637209125.p>.

18. Wendt, T. (2015). *Design for Dasein: Understanding the Design of Experiences*. Charleston. 184 p.

Прийнято 15 квітня 2026 року.

Затверджено 18 травня 2026 року.

Опубліковано 31 травня 2026 року.

Матеріал ліцензується на умовах міжнародної ліцензії Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).